

TRANSDIVERSION

TRANSDIVERSION

punto y
línea

Año 9 | Número 3 | Julio-Septiembre 2020





"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Directorio de la Universidad

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
RECTOR

Dra. María Rita Plancarte Martínez
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dra. Arminda Guadalupe García de León
Peñúñuri
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dra. Rosa María Montesinos Cisneros
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García
**COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO GRÁFICO**

Año 9, No. 3, Julio-Septiembre de 2019

Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80.

Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 07 de octubre del 2020. Tiraje: 150 ejemplares.

Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx



Diseño de Portada: Kevin David Nieves Burgos

Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO

M.E Andrés Abraham Elizalde García

CREATIVIDAD

Ferreira Duran Lariza Sherlyn
Flores Arredondo Mariana Gisel
González Rodríguez Cynthia Elizabeth

DIGITAL

Martínez Ramírez Francisca Paulina
Ramos Martínez Emma Guadalupe
Trujillo Arvayo Aurora

CONSOLAS

Palma Carrasco Laritza Guadalupe
Sánchez Rosales Luis Uriel
Saucedo Cajigas Eduwiges del Carmen

EMRENDEDORES

Antúnez Peña Carolina
Armenta Acosta Edith Berenice
Miranda López Jesús Norberto

10+

Arroyo Sandoval Raquel
Duarte Salazar Ana Paula
Perea Medina Kevin Eduardo

TRANSDIVERSIÓN

Nieves Burgos Kevin David
Sánchez Alday Cesar Alejandro
Romo Durazo Alejandra Teresita

VIDEO

Arciniega Damián Alexa Fernanda
Cutierrez Villa Omara Valentina
Zepeda Gutiérrez Reyna Jazmín

TRANSDIVERSIÓN

Ante los retos que implica este 2020, encontramos que el ser humano debe permanecer haciendo las mismas actividades que ha venido realizando como son trabajo, escuela y comunicación con los seres más cercanos, y al mismo tiempo, buscar la forma de entretenerse y distraerse para evitar el estrés de cara a la pandemia.

De este modo hemos encontrado nuestro tema para este número de Punto y Línea: transdiversión, que no es otra cosa mas que buscar formas de entretenimiento transversal que nos permitan poner un poco menos de atención en la problemática actual. Así hemos encontrado que esta forma de entretenimiento puede ser bastante amplia, dando cabida a los juegos de mesa y manualidades de antaño, el entretenimiento digital en plataformas y consolas de videojuegos, las redes sociales y el cine en casa, sin dejar de lado otras actividades que ahora han tenido un mayor auge como las ventas en línea y la economía digital.

Para dar mayor amplitud a la temática, encontraremos en la sección los 10+, los 10 tipos de entretenimiento que más han ayudado en esta época de contingencia

-Editorial Punto y Línea

Índice

Creatividad	
Libros.....	4
Juegos de mesa.....	5
Manualidades.....	6
Haz tu propia maceta.....	7
Digital	
¿Qué es Twitch?.....	8
¿Qué es una casa de apuestas?.....	10
Maneras de elegir un sitio de apuestas.....	11
Consolas	
Lo mejor del año 2020.....	12
Los 5 mejores juegos de la década.....	13
Consolas.....	14
Nintendo Switch.....	15
Emprendedores	
Redes Sociales.....	16
Plataformas digitales.....	17
Ventas en línea.....	18
Economía disminuye.....	19
10+	
Top 10 tipos de entretenimiento en contingencia.....	20
Transdiversión	
El negocio del entretenimiento en la actualidad.....	24
Los videojuegos en la época de pandemia.....	26
Video	
Cine en casa.....	28
Descubre plataformas de streaming.....	29
Plataformas de video.....	30

REVISTA
**punto y
línea**

Misión

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

Visión

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

LIBROS

La venta de libros electrónicos durante el confinamiento debido a la pandemia de coronavirus ha registrado incrementos de más del 50%, además de un aumento del préstamo bibliotecario digital, según el Informe Anual del Libro Digital 2019 realizado por la distribuidora Librandia.

Y es que los libros siempre han acompañado a los seres humanos en los momentos más difíciles y durante el confinamiento son más que nunca verdaderos salvavidas, ventanas a través de las cuales es posible viajar a otras realidades.

“Son cuerpos de libertad.

Cada libro es como una piedra prismática que colocamos, una detrás de otra para crear un puente y así poder cruzar a la otra orilla”.

Manuel Rivas

A continuación, te mostramos algunas recomendaciones literarias que puedes disfrutar durante estos días.



1

Antonia Scott es especial. Muy especial. No es policía ni criminalista. Nunca ha empuñado un arma ni llevado una placa, y, sin embargo, ha resuelto decenas de crímenes. Pero hace un tiempo que Antonia no sale de su ático de Lavapiés. Las cosas que ha perdido le importan mucho más que las que esperan ahí fuera. Tampoco recibe visitas. Por eso no le gusta nada, nada, cuando escucha unos pasos desconocidos subiendo las escaleras hasta el último piso. Sea quien sea, Antonia está segura de que viene a buscarla. Y eso le gusta aún menos.



2

Augsburgo, 1913. La joven Marie entra a trabajar en la cocina de la impresionante villa de los Melzer, una rica familia dedicada a la industria textil. Mientras Marie, una pobre chica proveniente de un orfanato, lucha por abrirse paso entre los criados, los Melzer esperan con ansia el comienzo de la nueva temporada invernal de baile, momento en el que se presentará en sociedad la bella Katharina. Solo Paul, el heredero, permanece ajeno al bullicio, pues prefiere su vida de estudiante en Múnich. Hasta que conoce a Marie...

JUEGOS DE MESA

El aislamiento social dejó tiempo suficiente para que muchas familias recordaran antiguos juegos de mesa; vuelven a ser el centro de la distracción.

- Desarrollan el razonamiento lógico, táctico y estratégico.
- Acrecientan la capacidad psicológica y la destreza para negociar.
- Capacidad de socializar.
- Se aprende a perder, identificando y controlando las emociones.
- Se descubren las habilidades y limitaciones propias

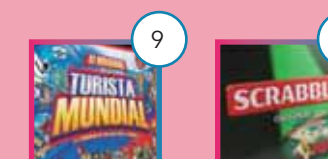
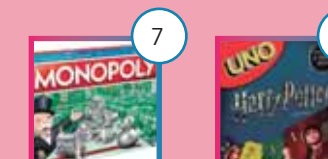
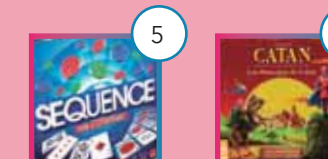
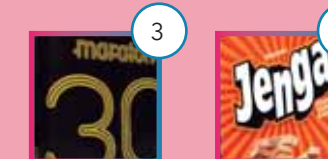
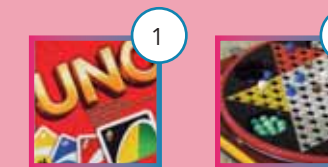
DATO CURIOSO

En Mercado Libre la venta de juegos de mesa aumentó más de 300% y la venta de rompecabezas aumento 611%.

“VIRUS” JUEGO DE MESA SOBRE COVID-19 PARA COMBATIR LA INFODEMIA



“¿Verdad o Bulo? Coronavirus Edition”, un juego educativo para personas a partir de 14 años; desarrollado por el sitio español Maldita.es con base en el juego Pandemonium, creado en la Universidad de Stanford. Con este juego puedes cumplir tres objetivos: entretener, comprender cómo funciona la desinformación y aprender sobre el coronavirus.



MANUALIDADES

BORDADO

Con hilos, estambres y listones se pueden crear figuras que tienen como finalidad decorar una pieza de tela, eso es lo que comúnmente conocemos como bordado, una técnica que se ha utilizado desde hace muchos años como parte de las tareas creativas para darle una mejor apariencia al hogar.

Para empezar a bordar es necesario conseguir hilo, aguja, un bastidor y diferentes telas sobre las cuales podamos trabajar.

Se pueden aprender puntadas viendo imágenes y vídeos como referencia.



6

MACRAMÉ

Técnica de crear tejidos usando nudos decorativos. Esta técnica cuenta con tres nudos básicos:

- Medio nudo.
- Nudo plano (o cuadrado).
- Nudo cote o festón.

A partir de estos tres nudos básicos se pueden hacer más de 50 variaciones diferentes.

Materiales:

- Hilo (algodón, yute, lino, seda, fibras sintéticas u otras fibras naturales).
- Superficie para sujetar la labor.



ORIGAMI Y PAPIROFLEXIA

La papiroflexia y el origami, como el arte de hacer preciosas figuras con papel, es una afición que atesora muchos adeptos. Y es que resulta muy divertida, curiosa y creativa. Un arte que hunde sus raíces en la antigua China y que ha llegado a todo el mundo.

Origami procede de los vocablos japoneses "ori" que significa doblar y "kami" que significa papel; es el arte del plegado del papel para obtener figuras de formas variadas.

Por su parte, el origami a diferencia de la papiroflexia no permite cortes en el papel.



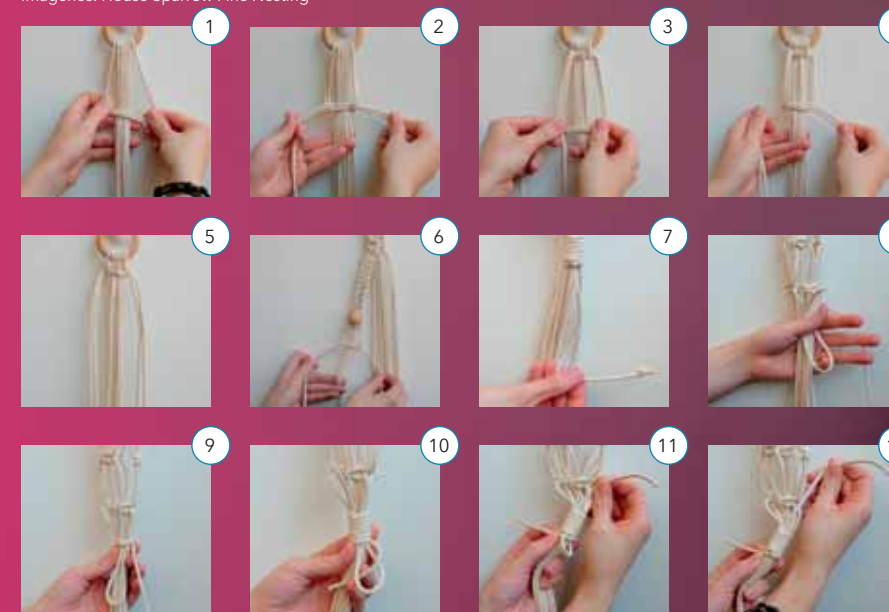
¡HAZ TU PROPIA MACETA DE MACRAMÉ!

Atrévete a hacer tu propia maceta colgante; es muy sencillo, sigue los pasos que se muestran a continuación y lo ¡lograrás! Puedes repetirlo tantas veces como quieras usando distintos colores y materiales.

MATERIALES:

- 4 cordones de 1 mts. de largo.
- 1 argolla metálica.
- Cuentas en forma de bola con hoyo en medio.
- Maceta y planta.

Imágenes: House Sparrow Fine Nesting



7

¿Qué es Twitch?

Twitch es una plataforma de retransmisión de vídeos en directo gratuita tanto para los 'streamers' (aquellos que transmiten sus directos) como para los espectadores.

Twitch es una red social como YouTube, abierta a todo el mundo, donde puedes ver gente en directo, o falsos directos, jugando a videojuegos, impartiendo clases de cocina o tocando el piano.

¿Dónde se puede ver Twitch?

La principal plataforma de retransmisión en directo tiene diferentes formas de visualizarse:

En un navegador de internet

Twitch funciona en su página web Twitch. tv en cualquiera de los navegadores: Safari, Chrome o Firefox.

En su app

La aplicación de Twitch está disponible de forma gratuita tanto iOS como para Android.

LA SOLUCIÓN DE TUS PROBLEMAS

En videoconsolas

Tanto en las consolas de última generación (Xbox ONE como PS4). En 2011 nace exclusivamente para ver y transmitir vídeos centrados exclusivamente en videojuegos.

Sin embargo, ha terminado expan-



diéndose y ahora incluye también retransmisiones sobre creación de obras de arte, música, programas de televisión, etc.

En 2014 Amazon se hizo con Twitch.

Cuenta con más de dos millones de usuarios únicos mensualmente, de los cuales más de 17.000 la utilizan para ganar dinero.

Es posible ganar dinero con Twitch a través del programa Twitch Part-

ner o mediante donaciones, un servicio que ofrece funciones adicionales como suscripciones de pago.

Facebook Gaming

Es una aplicación que se basa en la pestaña de videojuegos, convirtiéndola en una sección exclusiva para los que solo quieren jugar o consumir contenido multimedia. Al iniciar la aplicación mostrará contenido personalizado, según los intereses de los usuarios y algunas recomendaciones.

La plataforma también busca que los usuarios se puedan acercar a los creadores de contenidos locales, para ser parte de la comunidad. Por otro lado existe un programa de Facebook con los creadores de contenido de videojuegos, que buscan construir comunidades en la red social.

También existe el programa Level Up, creado para aquellos que aspiran a ser creadores de contenidos.

¿Cómo funciona?

Por medio de este programa, los gamers pueden conseguir "estrellas" es decir, dinero por parte de sus seguidores. Por cada estrella que reciba un streamer, Facebook pagará 0,01 dólar, de acuerdo a la información adelantada por TechCrunch. Facebook ha confirmado a este medio que se quedará con un porcentaje del dinero que los usuarios se gasten en «dar estrellas» a sus gamers favoritos. Ese porcentaje variará entre el 5% y el 30%, en función de cuántas estrellas compren los usuarios.

Además de lanzar Facebook Gaming, la red social anunció su nuevo programa llamado Level Up, que pretende ayudar a atraer más seguidores a los gamers, además de ayudarles a monetizar sus canales.

Por medio de este programa, los gamers pueden conseguir "estrellas" es decir, dinero por parte de sus seguidores. Por cada estrella que reciba un streamer, Facebook pagará 0,01 dólar, de acuerdo a la información adelantada por TechCrunch.

Level Up

Para ver el contenido de Facebook Gaming es navegar directamente a su plataforma, que en tu perfil de Facebook aparecerá como Video de juegos, o bien puedes escribir en tu navegador "Fb.gg" es decir "Facebook, good game", frase que comúnmente se dice tras una competencia en eSports.

La idea es que además de poder presenciar el contenido de cualquier usuario que quiera compartir su streaming de videojuego, también se transmitan vídeos de gamers profesionales, así como competiciones oficiales de eSports.



¿Qué es una casa de apuestas?

Una casa de apuestas es un lugar donde un jugador puede apostar, tiene diversas competiciones deportivas, como golf, fútbol, baloncesto, béisbol, hockey, fútbol, carreras de caballos, boxeo, y Artes Marciales Mixtas. El método de las apuestas varía con el deporte y el tipo de juego. Apuestas deportivas es totalmente legal en muchos países.

Las apuestas ganadoras se pagan cuando finaliza el evento, o si no ha terminado, de otra forma, todas las apuestas se devuelven. Esta política puede causar una cierta confusión ya que no puede haber una diferencia entre lo que considera la casa de apuestas oficial y cuál es la liga deportiva.

El cliente debe leer atentamente las normas de apuestas antes de colocar sus apuestas.

El volumen en las casas de apuestas varía a lo largo del año. Los apostantes tienen más interés en ciertos tipos de deportes y en determinados equipos, por lo que hay eventos de especial relevancia en el mundo de las apuestas.

Ahora que muchos casinos comparten la misma empresa matriz, que ofrecen las mismas opciones y probabilidades de apuestas, es una desventaja para el jugador astuto que en el pasado podía encontrar mejores cuotas.

MÉTODO DE TRABAJO

El corredor de apuestas recibe el dinero apostado por los jugadores y efectúa los pagos a los ganadores, cobrando una comisión por su labor. Al ajustar las probabilidades a su favor, el corredor de apuestas tendrá como objetivo garantizar un beneficio.

TIPOS DE APUESTAS

Bookmaker

Casa de apuestas tradicional. Este tipo de casa ofrece a sus clientes registrados cuotas.

El cliente

Tiene la posibilidad de elegir los eventos que más le convengan y realizar sus apuestas. La casa asume el riesgo de las posibles pérdidas que puedan ocasionar las ganancias de sus clientes.

Betting Exchange

De intercambio (en inglés se denomina Betting Exchange), Este tipo de casa ejerce de intermediario entre los apostantes, llevándose por la prestación de este servicio una comisión sobre el beneficio del apostante que resulta vencedor.

Maneras de elegir el sitio de apuestas:

Centro de ayuda y artículos de soporte:

Los principales sitios de apuestas tendrán recursos invaluable en línea para ayudarte a empezar.

Pueden ser artículos acerca de juego responsable, o hasta un blog corporativo que te brinde los consejos y estrategias más actuales para sacarle el mayor provecho a tus apuestas.

Spread Betting

Spread Betting. En este tipo de casas se puede apostar al número de acciones que tendrán lugar durante un evento de cualquier tipo. El cliente decide si el número total de acciones será mayor o menor que un determinado margen que marca la casa de apuestas. Al margen también se le denomina spread.

La seguridad a todos los niveles es uno de los objetivos primordiales de las casas de apuestas, por lo que no dudan en invertir el dinero que sea necesario para cumplir con las directrices legales, especialmente con el tema de la protección de datos. La participación en la oferta de las casas de apuestas solo está permitida a las personas mayores de 18 años.

SITIOS DE APUESTAS DE CONFIANZA

Leer reseñas de sitios web obliga que las casas de apuestas cumplan con las reglas, le paguen a los ganadores, y brinden un justo y amigable servicio al cliente. De lo contrario, los apostadores pueden verse en la necesidad de ponerse en contacto con los gerentes para presentarles los problemas y aplicar presión para que resuelva la situación.

Hacer tu propia investigación es la manera más complicada de elegir un sitio de apuestas. Te quita tiempo y se puede dificultar el encontrar toda la información que necesitas.

No obstante, es un enfoque que debes considerar. Sólo asegúrate de hacerlo correctamente.

Nadie quiere pasar por una mala experiencia con una compañía con la que se hacen negocios, y esto no es muy diferente a lo que pasa con sitios de apuestas.



LO MEJOR DEL AÑO 2020

THE ELDER SCROLLS: BLADES

Juego de acción de hechizos y espada-dos donde pueden crear a sus propios guerreros, consiste en explorar, mazmorras, combates, gestión de tu propia ciudad y combate de arena con amigos.

BRAWL STARS

Cuenta con numerosos modos de juego en tiempo real desde modo solitario, hasta dúo o multijugador, su estética tiene un estilo cartoon lleno de color. A medida que vas avanzando desbloqueas nuevos modos de juego y personajes.



DOTA UNDERLORDS

Juego de desafíos que incluye partidas individuales, duo y multijugador, donde puedes desbloquear más de 100 recompensas. También puedes seguir los progresos y partidas de otros jugadores.

POKEMON MASTER

Se juega por tiempo. Cuenta con modo cooperativo (3 máximo), consiste en abrirte paso entre maestros pokemones de isla Passio.

ANIMAL CROSSING POCKET CAMP

Juego de desafíos donde puedes decorar parcelas al gusto, con más de 1000 enseres y 300 prendas de ropa, conseguir objetos e interactuar con más de 100 vecinos.

HEARTHSTONE

Juego de cartas y estrategia basado en el universo de warcraft. Cuenta con nuevos mazos, hechizos y clase jugable.

FALLOUT SHELTER

Juego de estrategia que consiste en cuidar a los moradores mientras se amplía el refugio (escenario).

MINECRAFT EARTH

Consiste en construir tu propio mundo, abriendo paso a la exploración y colaboración con otros jugadores.

SHADOWGUN LEGENDS

Juego de acción con modo multijugador en tiempo real, que contiene una gran variedad de misiones.



GRATIS
ANDROID E IOS

RED DEAD REDEMPTION 2

PlayStation 4 (2018).
Un juego que definió una época y estuvo incluso por sobre sus enormes expectativas. Red Dead Redemption 2 atrapó a todos los jugadores en un lejano oeste asombrosamente detallado y una historia brillante en la piel de Arthur Morgan, para obtener el puesto número 5 de la lista.

THE LAST OF US

PlayStation 3 (2013); PlayStation 4 (2014).
No podía ser de otra manera, el primer lugar en los Juegos de la Década de PlayStation lo tiene la saga más original de la historia: The Last of Us. Joel y Ellie se apoderaron de los corazones de los jugadores y hoy en día The Last of Us 2 es por lejos el juego más esperado de todos.

GOD OF WAR

PlayStation 4 (2018).
La travesía que nos mostró el lado paternal de Kratos junto a su hijo Atreus no sólo fue el juego del año en 2018, sino que se quedó con el segundo lugar en la lista de los mejores juegos de PlayStation de la década.

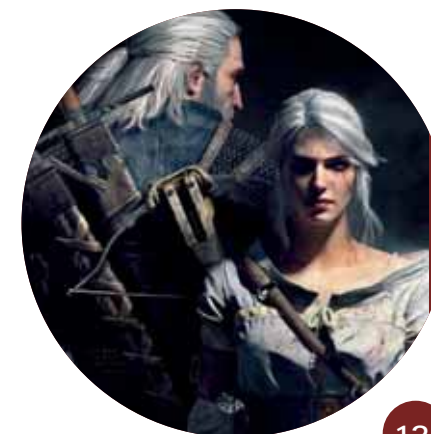
THE WITCHER 3: WILD HUNT

PlayStation 4 (2015).
Si hay un motivo por el que CyberPunk 2077 es tan esperado, es porque sus desarrolla-

dores crearon una obra maestra como The Witcher 3 previamente. La saga se convirtió en un éxito que trascendió los videojuegos y en la actualidad cuenta con una serie. Pero las aventuras de Geralt de Rivia en The Witcher 3 nunca serán replicadas y el juego es un clásico de todos los tiempos.

GRAND THEFT AUTO V

PlayStation 3 (2013); PlayStation 4 (2014).
Difícilmente encontraremos un mejor juego en esta generación, GTA V tiene absolutamente todo lo que los fanáticos de la serie podrían desear y aún hoy, seis años después de su lanzamiento oficial, se mantiene actualizado constantemente y ofreciendo nuevas formas de jugar.



XBOX: NUEVA GENERACIÓN

Con la pronta llegada de la nueva generación de consolas, es normal que modelos previos de la misma marca empiecen a perder protagonismo, independientemente de su compatibilidad con futuros juegos, y todo indica que le ha llegado la hora a la Xbox One, pues Microsoft reveló a la revista tecnológica The Verge, que discontinuará los modelos Xbox One X y Xbox One S All Digital Edition, como consecuencia natural del relevo generacional que ocurrirá a fin de año con el lanzamiento de la Xbox Series X.

El vocero del fabricante no ofreció fechas específicas, pero sí aclaró que el modelo Xbox One S continuará su producción a nivel global, y subrayó que las existencias serán diferentes dependiendo del

minorista. La Xbox One S Edición All Digital era una versión sin lector de Blu-ray de la Xbox OneS "A medida que avanzamos hacia el futuro con la Xbox Series X, estamos dando el paso natural de detener la producción de la Xbox One X y la Xbox One S All-Digital.

La Xbox One S seguirá siendo fabricada y vendida a nivel global", declaró el vocero de Microsoft. Dicho lo anterior, cabe la posibilidad de que la Xbox One S siga en el menú por un buen tiempo, toda vez que la Xbox 360 continuó su producción hasta el año 2016, 3 años después de que debutó la primera Xbox One, misma que por cierto se dejó de fabricar en 2017.

También es importante explicar que ambas, tanto la Xbox One S, como la Xbox One X constituyen modelos mejorados de la primera Xbox One, capaces de reproducir juegos en 4K, ya sea escalando la imagen o de manera nativa. Entretanto, calienta motores la nueva consola de Microsoft, la Xbox Series X y se especula que habrá un modelo alternativo, un poco menos poderoso, pero más accesible. Tanto la fecha de lanzamiento como el precio de los dispositivos sigue siendo una interrogante, pero Microsoft celebrará un evento importante el 23 de julio, dedicado a los juegos para la Xbox Series X, donde quizá tengamos nueva información.



NINTENDO SWITCH



TAMAÑO Y PESO

Aproximadamente 4 pulgadas (10.16 cm) de alto, 9.4 pulgadas (23.88 cm) de ancho y 0.55 pulgadas (1.4 cm) de largo (con los controles Joy-Con acoplados)
 *El largo desde la punta de las palancas hasta la punta de los botones ZL y ZR es de 1.12 pulgadas (2.84 cm). Pesa aproximadamente 0.66 libras (299 g) y 0.88 libras (399 g) cuando los controles Joy-Con están acoplados.

PANTALLA

Multitáctil capacitiva de 6.2 pulgadas (15.75 cm) con una resolución de 1280 x 720

CPU/GPU

Procesador NVIDIA Custom Tegra

ALMACENAMIENTO

32 GB de memoria interna, una porción se reserva para los requerimientos del sistema. Los usuarios pueden ampliar fácilmente la capacidad de almacenamiento usando tarjetas microSDHC o microSDXC hasta de 2TB (se venden por separado)

CONEXIÓN INALÁMBRICA

WiFi (IEEE 802.11 a/b/g/n/ac)(*), Bluetooth 4.1(*En el modo TV, la consola Nintendo Switch puede conectarse usando un adaptador LAN por cable, se vende por separado).

RANURA PARA TARJETAS MICROSD

Compatible con tarjetas microSD/microSDHC/microSDXC.

SALIDA

VIDEO: Hasta 1080p a través de HDMI en el modo TV. Hasta 720p en modo portátil y modo semiportátil a través de la pantalla integrada.

AUDIO: Compatible con canales PCM 5.1 de salida lineal. Salida a través del puerto HDMI en el modo TV. Una vez insertada la tarjeta microSD es necesario realizar una actualización de la consola.

BATERIA

Duración de la batería: Aproximadamente 2.5 a 6.5 horas. La duración de la batería varía dependiendo el juego. Por ejemplo, el juego The Legend of Zelda™: Breath of the Wild se puede usar por alrededor de 3 horas.





REDES SOCIALES

Hoy en día, las redes sociales se han convertido sin duda alguna en uno de los mejores medios de publicidad para empresas emprendedoras. Vivimos en la era de los medios sociales, una realidad en la que plataformas como Instagram o Facebook pueden tener un impacto significativo en otras industrias. Es una buena herramienta para hacer que el marketing digital sea más fácil.

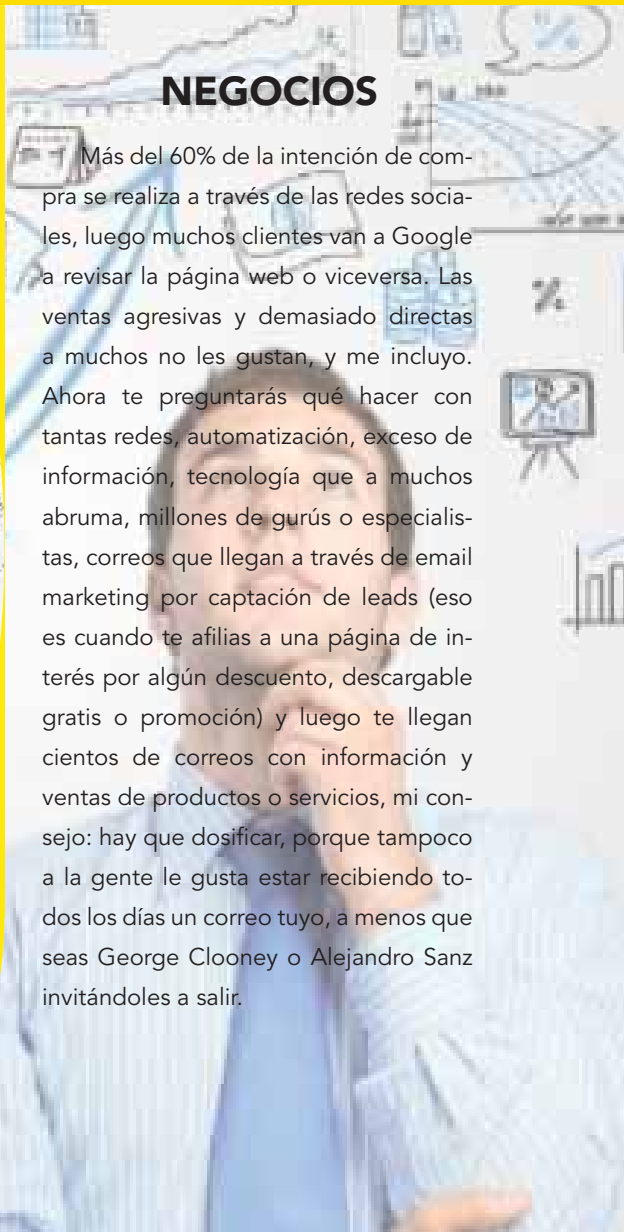
¿Qué hizo que las cosas cambiaran?

El nacimiento de Twitter y Facebook fue lo que hizo despertar a las empresas, y poco a poco comenzaron a ver los beneficios potenciales de tener una presencia en los medios sociales. Claro está, con más de 1500 millones de usuarios activos a nivel mundial, resulta sencillo comprender por qué tiene sentido que las empresas quieran tener algún tipo de presencia en Facebook. Actualmente la industria de las redes sociales está destinada a convertirse en una bomba, es decir se encuentra en auge como nunca antes lo había estado.



NEGOCIOS

Más del 60% de la intención de compra se realiza a través de las redes sociales, luego muchos clientes van a Google a revisar la página web o viceversa. Las ventas agresivas y demasiado directas a muchos no les gustan, y me incluyo. Ahora te preguntarán qué hacer con tantas redes, automatización, exceso de información, tecnología que a muchos abrumba, millones de gurús o especialistas, correos que llegan a través de email marketing por captación de leads (eso es cuando te afilias a una página de interés por algún descuento, descargable gratis o promoción) y luego te llegan cientos de correos con información y ventas de productos o servicios, mi consejo: hay que dosificar, porque tampoco a la gente le gusta estar recibiendo todos los días un correo tuyo, a menos que seas George Clooney o Alejandro Sanz invitándoles a salir.



PLATAFORMAS DIGITALES

MARKET PLACE

Market place vinculado al e-commerce, un market place es un «mercado» virtual en el que varias tiendas ofrecen sus productos a los clientes a través de una empresa gestora, dueña del market. De esta forma los clientes pueden buscar por categorías, por precios, por ofertas, etc y comprar con la confianza que le ofrece la empresa propietaria del mismo.

¿Qué ventajas tiene vender los productos de mi tienda en un market place?

Sin inversión inicial: se usa la plataforma de un tercero para poder poner nuestra mini-tienda online, por ello la primera ventaja es que la inversión inicial es pequeña o ninguna.

Tráfico de visitantes: se entra a formar parte con mi tienda de un «centro comercial» conocido. Además, el cliente encuentra de todo en el mismo sitio.

Confianza del cliente: A la hora de comprar por internet, es más fácil que el cliente confíe en una empresa consolidada en la que puede por ejemplo consultar opiniones de otros clientes, que en una web de e-commerce recién creada.

Un test: Puede servir para testear si mis productos son bien recibidos por los clientes online.



¿Cuál es el market place que le conviene a mi tienda?

Amazon: Es el gigante de las tiendas online, dispone de un servicio de logística, es decir, envías a sus almacenes tus productos y ellos se encargan de las entregas a los clientes. Pagas por el alquiler de la tienda, del almacén (si lo contratas) y comisiones o cuotas por cada venta.

Ebay: Conviven vendedores particulares con empresas. Tienes costes por suscripción, por publicación de anuncios y comisiones por venta. Tu tienda se encarga de las entregas al cliente.

Yodetiendas: Es una plataforma pensada para pequeñas tiendas, en la que tienes la posibilidad de organizar tu mismo los envíos o dejarlos en sus manos.

Cocouse: ofrece que las búsquedas se realicen por también por ciudad o población. Pagas solo comisiones por ventas.

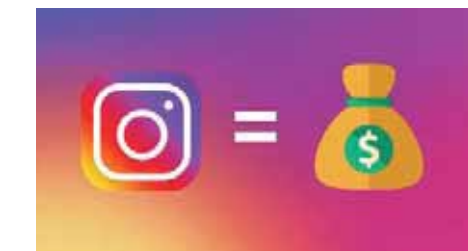


INSTAGRAM

Configura tu tienda en Instagram en minutos para vender de todo, desde ropa hasta muebles antiguos.

Una tienda en Instagram coloca a los clientes en el mismo espacio en el que se ponen en contacto con amigos, ven noticias y sus marcas favoritas. Todos los días, 300 millones de usuarios de Instagram visitan una página comercial de Instagram después de ver una publicación en su canal. El ochenta por ciento de los usuarios siguen a al menos una empresa en Instagram. Y el 60 % han conocido una empresa o producto a través de Instagram. Tu tienda de Instagram promocionar tus productos.

Tu catálogo de productos se sincroniza con tus cuentas de Facebook e Instagram automáticamente. Después, cuando etiquetas productos en tus fotos con etiquetas de productos de venta, los usuarios de Instagram tienen la posibilidad de ver productos destacados, decidir y realizar sus pedidos desde sus propias cuentas de Instagram.





VENTAS EN LÍNEA



En un comunicado, la asociación indicó que, de acuerdo con el Segundo Reporte sobre el Impacto del Covid-19 en Venta Online en México, 55% decide adquirir sus bienes a través del comercio en línea. Debido a la contingencia derivada por la pandemia, 56% de los internautas señaló que le preocupa que el mayor impacto por la emergencia sanitaria sea la pérdida de recursos por no poder trabajar.

En tanto, cinco de cada 10 internautas consideraron que gastarán lo mismo o más en productos o servicios durante esta época.

Debido a la contingencia, los segmentos de viajes y turismo han visto una caída importante respecto a ventas y visitas.

A pesar de que algunos negocios han bajado la venta de sus productos en línea, hay algunos que debido a esta situación han aumentado hasta en un 50% sus ventas.

Con un aumento estimado de 40% anual en las ventas en línea, la pandemia por el COVID-19 acelerará el afianzamiento del comercio electrónico en México, el país que ya tenía el mayor crecimiento de esta actividad en el mundo, expresaron analistas consultados por la agencia EFE.

Al ponderar el efecto de la cuarentena, las ventas por internet podrían alcanzar un valor de 864,000 millones de pesos este 2020 en México, expone Oliver Aguilar, gerente de Investigación, Consumo y Telecomunicaciones de la International Data Corporation (IDC).

Este pronóstico es 10% mayor que el hecho previo a la crisis de COVID-19, aunque el comercio en línea ya crecía a un ritmo anual de entre 24% y 36%, como muestran las ventas por 621,000 millones de pesos registradas en 2019, detalla el investigador.

Tan solo este mes, se registran incrementos de entre 15% y 60% en ventas en internet de categorías tradicionales.



Las comidas a domicilio son la categoría que más se ha incrementado en las compras en línea, con 40%; seguidas de la moda, con 30%; pedir el súper a domicilio, con 28%; productos para el aseo y el hogar, con 26%, y adquisición de electrónicos, con 24 por ciento.

Según la Perspectiva del Mercado de Consumo de Statista, las ventas en línea de productos electrónicos de consumo y de prendas de vestir siguen creciendo rápidamente como parte de las ventas totales.

Los alimentos - potencialmente la última frontera para el comercio electrónico - todavía tiene un largo camino por recorrer a nivel mundial.

Las ventas en línea de productos electrónicos de consumo y de prendas de vestir siguen creciendo rápidamente como parte de las ventas totales.

ECONOMÍA DISMINUYE



Ámbito de ventas

En un panorama tan incierto e inestable, vender se ha convertido en todo un desafío. Los equipos de ventas de todo el mundo están teniendo muchas problemáticas para generar leads, y, a la vez, conseguir cerrar un proceso comercial. Ante este escenario, LinkedIn ha elaborado una guía para ayudar a los responsables de ventas a afrontar este nuevo mercado en constante transformación.

A pesar de la inquietud por el descenso en las ventas, un comercial nunca debe olvidar que seguridad y la salud del equipo es primordial. Por ello, es necesario buscar herramientas para realizar de forma virtual el máximo de tareas que sean posible.

La mayoría de los clientes tiene pérdidas en su facturación, otros pueden ver crecer su volumen de negocio.



Reducción de venta

La pandemia del coronavirus COVID-19 podría ocasionar que la economía mundial se reduzca un 0,9% durante el 2020, en vez de crecer hasta el 2,5% como se preveía, destaca una nota informativa del Departamento de Asuntos Económicos y Sociales de la ONU publicada este miércoles.

El documento, que analiza la situación y perspectivas de la economía mundial, especifica que esta cifra se alcanzaría en caso de encontrarse "en el peor escenario posible", y recuerda que durante la crisis financiera de 2009 fue del 1,7%.

Al mismo tiempo, advierte de que se podría producir una mayor disminución de la producción global en caso de que las restricciones económicas se extiendan hasta el tercer trimestre del año y las respuestas legales no respalden a los ingresos y al consumo.



Efectos en los países

Al mismo tiempo, el análisis advierte que las restricciones económicas en las economías avanzadas no se detienen en los países desarrollados y amenazan con extenderse a corto término a los países en desarrollo.

El informe especifica que de producirse un acusado descenso en el consumo en Estados Unidos y en la Unión Europea disminuirá el volumen de importaciones de bienes de consumo procedentes de los países en desarrollo y también advierte que "la producción manufacturera global podría disminuir de manera significativa, con la posibilidad de que las perturbaciones se extiendan a las cadenas mundiales de suministro".

La producción manufacturera global podría disminuir de manera significativa, con la posibilidad de que las perturbaciones se extiendan a las cadenas mundiales de suministro".

Otro apartado del estudio destaca que la pandemia perjudica "de forma desproporcionada" a millones de trabajadores poco valorados en el sector de servicios y que, al no disponer de un apoyo financiero adecuado, "quedarán sumidos en la pobreza, incluso en los países más desarrollados".

Esta situación puede conducir a los Gobiernos a disminuir el gasto público cuando justamente se necesita lo contrario: incrementar el desembolso destinado a contener la pandemia y a apoyar el consumo y la inversión.

TOP 10

Tipos de entretenimiento en contingencia

VIDEOJUEGOS

En un estado de digitalización acelerada de la sociedad, el mundo de los videojuegos está en pleno auge. Este periodo de confinamiento provocado por el COVID-19 ha hecho que aumente todavía más el gran entretenimiento de nuestro tiempo. Ante una avalancha de ofertas, promociones, lanzamientos de nuevos servicios... los más pequeños ven una oportunidad para entretenerse y permanecer conectados con sus amistades.



REDES SOCIALES

Desde su llegada, las redes sociales han provocado cambios profundos en distintas industrias y se presentaron como un desafío para las marcas. De ser simplemente una herramienta de comunicación entre las personas, pasaron a servir como canales de acceso a la información o de compras.

TV Y STREAMING

Tenemos más tiempo ocioso y hasta mayores necesidades de distracción post home-office y tareas de la casa. Independientemente de si estás haciendo distanciamiento social, cuarentena o solo retirado en un lugar seguro, la preocupación por el Covid-19 sin dudas afecta nuestros hábitos de consumo de medios.



MANUALIDADES

Hacer manualidades también es una actividad relajante y, precisamente por ello, muy adecuada para estas jornadas de insólito aislamiento. Grandes y pequeños podemos esmerarnos en trabajar con las manos gracias a muchos kits que ofrece el mercado.

FOTOGRAFÍA

La importancia de la fotografía en estos tiempos. Ahora es cuando nos damos cuenta, al contemplar nuestras fotografías en el ordenador, de lo maravillosa que es. Gracias a ella tenemos guardada nuestra historia, nuestra vida y nuestros recuerdos. Ahora tenemos más tiempo para hacer muchas cosas con ella. Solo hay que sentarse delante del ordenador o tumbarse con una tablet y empezar a buscar para tener la cabeza ocupada.





DESAROLLO PERSONAL

La expansión del coronavirus en todo el mundo, y en especial en nuestro país, ha provocado un cambio total en nuestra rutina diaria. En poco tiempo se han dado muchos cambios juntos: hemos pasado de tener un trabajo presencial al teletrabajo, tenemos que permanecer 24 horas en casa durante al menos dos semanas, no disponemos del ocio que teníamos hace unos días, etc.

ACTIVIDAD FISICA

Hacer actividad física probablemente no sea una prioridad en medio de nuestra preocupación por protegernos a nosotros mismos, a nuestras familias y a nuestras comunidades durante la pandemia de COVID-19. Pero cuidado, quizás debería serlo, porque la actividad física puede ser una herramienta valiosa para controlar las infecciones por COVID-19 y mantener la calidad de vida.



LECTURA

Durante todas estas semanas de confinamiento, la lectura se ha convertido en una de las herramientas más útiles y potentes para aprovechar el tiempo en casa. Leer es, junto a ver la televisión y hablar por teléfono, una de las tres actividades que más han ayudado a sobrellevar esta situación.

El número de lectores frecuentes, aquellos que al menos leen semanalmente, ha crecido durante el confinamiento.

CONVIVENCIA FAMILIAR

Debido a la crisis provocada por el coronavirus, estamos en una situación que puede resultar algo extraña: niños en casa sin colegio, padres trabajando y todos sin poder salir a la calle nada más que para lo imprescindible. Es una situación que puede producir problemas de convivencia familiar debidos a la irritabilidad, la ansiedad o el estrés, entre otros factores.

Varias cosas que se pueden hacer en familia son reforzar los valores, mantener una rutina y comunicarse de forma clara.



COCINA

En tiempos de cuarentena, los principales temas que circulan en redes sociales, además de los datos epidemiológicos de la pandemia, son sin duda los contenidos acerca de lo que la gente está comiendo en sus casas o en todo caso, preparando. Las redes sociales se llenaron de contenidos del tipo "cómo preparar pasta con ingredientes no perecederos", hasta "las mejores formas de hornear pasteles y galletas para personas que no saben prender su horno".

El negocio del entretenimiento en la actualidad

En estos tiempos posmodernos el entretenimiento ha sido en definitiva democratizado por el internet, la gente no solamente tiene la piratería al alcance de su ingenio y su teclado, sino también tiene el poder para elegir la programación y el horario así como el medio gracias a que en nuestros días el último formato de almacenamiento se convirtió en el definitivo los archivos multimedia; reproducibles en casi todo tipo de dispositivo actual, claro mientras no se cuente con el omnipresente internet ya que más allá del streaming multimedia no hay nada aún imaginado. Por otro lado, independientemente del medio los temas siguen siendo similares, se sigue viendo y jugando fútbol en enormes televisores.

Los servicios de streaming han convertido a la serie en el formato favorito en la televisión más allá del reality show y la telenovela, por a la inmediatez que provee, con argumentos más complejos a los que se les puede seguir la pista gracias a que no hay que esperar una semana para ver el siguiente episodio, pero esta revolución también ha traído una burbuja que está apunto de estallar porque la gente no podrá comprar todos los servicios de streaming disponibles, Un problema que con la televisión por cable No se daba, pues más o menos todas las compañías tenían el mismo catálogo de canales.



El cine parece haberse quedado sin ideas pero esos reducir el medio sólo al cine estadounidense que ve seguro y redituable hacer revival o remix de productos probados como exitosos aunque esto demuestra una seria falta de creatividad y un enfoque en la nostalgia que la gente ha recibido bien pese a las opiniones pues siguen funcionando comercialmente y son muy vistas independientemente de la crítica.

La música no está pasando por un proceso diferente a los que ya ha pasado, el sonido actual es menospreciado por los seguidores de los géneros de antaño, pero aunque siga siendo el mismo proceso los elementos son nuevos dado a que las personas pueden escoger entre una enorme gama de estilos y géneros gracias a que los medios de comunicación web lo ponen a su alcance, llegando a puntos absurdos en donde el conservadurismo utiliza de

bandera el rock ante las tendencias musicales que vienen de oriente y son escogidas por los más jóvenes asiduos a las ideologías que abanderan a las protestas multitudinarias, llevándonos al sinsentido donde el pop coreano se vuelve un símbolo de el progresismo de izquierda y el rock; un género inherente al espíritu del antisistema, toma un incoherente papel de emisario del conservadurismo, y como a este género musical le pasó ya; los nuevos hoy son considerados poco virtuosos, simples y obscenos. adjetivos que en unas décadas se interpretarán como inmerecidos. YouTube llegó a reemplazar a los canales de videos musicales que promocionan los artistas populares y a los nuevos, trayendo una nueva forma de comercialización a través de las multas y a los canales que ponen cuando éstos infrinjan los derechos de autor de las canciones.

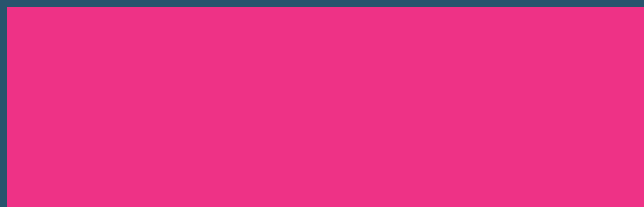


Los videojuegos durante la época de pandemia

Pero ahora la industria reinante en cantidad de usuarios y ganancias conseguidas es la de los videojuegos, cada año genera más ingresos que el cine, algo otrora considerado sólo para niños, ya es consumido por todo tipo de personas debido al abaratamiento de consolas, PC y celulares, principalmente, los smartphones en donde los consumidores casuales atraídos al medio por el Nintendo Wii (Producto que inició la tendencia) ven a los videojuegos como un medio de entretenimiento accesible, principalmente por la gratuidad de los videojuegos en celular con su formato de pago free-to-play en donde sólo se amplía la experiencia mediante el pago de microtransacciones o se consiguen contenidos cosméticos en aquellos juegos de carácter competitivo para que no haya un desequilibrio entre los jugadores con más o menos recursos.



Teniendo este miedo y entretenimiento una característica De la que carecen sus contemporáneos ya que hay en él una interacción de producto y usuario no sólo una retroalimentación sino una necesaria actividad de involucramiento, Ya que sólo a través de las acciones del usuario se logran los objetivos Establecidos por las características del producto, Existe una jugabilidad un Gameplay.



“ Tedros Adhanom, director general de la OMS, recomienda que “cuiden de su salud mental”. De acuerdo al director es normal sentirse estresados y asustados durante la crisis que está tomando lugar en el mundo, por lo que es necesario hacer lo posible para mantenernos con calma. Ya sea hablando con aquellos en quien confiamos y apoyando a la comunidad en la que vives al hacer lo posible, todo ayuda un poco”

IGN LATM - Coronavirus: la misma OMS recomienda los videojuegos para la cuarentena

Pero si bien el internet y los videojuegos han conseguido una hegemonía sobre el entretenimiento aún no ha desaparecido a los medios de entretenimiento clásicos o analógicos, quitando de la ecuación a los que se consideran Artes, Pues así se pensó una vez con la televisión asegurando que eliminaría a los medios de comunicación y de entretenimiento anteriores, Y como sabemos no pasó.

Lo mejor es esperar y seguir disfrutando con el medio que mejor nos la pasemos, siempre y cuando seamos conscientes y responsables, no abusar de ellos y evitar que afecte en la economía familiar o propia, el entretenimiento digital es una gran forma de pasar el tiempo en el aislamiento pero es igual de importante no descuidar otros aspectos personales, buscar el equilibrar las actividades para tener una mejor experiencia durante la pandemia.



Cine en casa

HULU

Es un servicio de video streaming que permite a los usuarios transmitir populares programas de televisión, películas o series, además de tener sus propias producciones originales. Es de propiedad conjunta de The Walt Disney Company. El enfoque de Hulu es principalmente la transmisión de los programas de televisión más nuevos, y su propio contenido original de películas y documentales, ofreciendo diferentes tipos de suscripción mensuales.

Cuenta con un formato de suscripción mensual para canales especiales, como Fox Sports, HBO y Baby First

Uno selecciona el método con el que se desea visualizar, como a través de renta, la cual permite ver la película las veces que se desee en hasta 5 dispositivos en las siguientes 48 horas después de realizar el pago.

CINEPOLIS KLIC

Cinépolis Klic es la plataforma tipo streaming de la segunda cadena de cines más grande del mundo, ofreciendo un amplio catálogo de películas de todos los géneros, que se pueden visualizar desde cualquier dispositivo móvil, tablet, o smart TV.

AMAZON PRIME

Servicio de streaming on demand estadounidense, el cual está desarrollado, operado, y actualmente poseído por Amazon. Cuenta con un catálogo de series y películas, una selección de contenido original de Amazon Studios y adquisiciones con licencia; así como series y películas disponibles para compra o renta, independientemente de si se cuenta con la suscripción a Prime Video o no.

Descubre las nuevas plataformas de streaming

CRUNCHY ROLL

En el 2015, Transparent, serie original de Amazon Studios, fue la primera serie original de streaming en ganar el Globo de Oro, y la primera de Amazon Studios en obtener uno de los grandes galardones. Actualmente cuenta con series originales aclamadas como American Gods, The Boys, Good Omens, Fleabag, The Marvelous Mrs Maisel, Little Fires Everywhere, The Good Doctor, Hunters, The Man in the High Castle, y The Twilight Zone. En México el servicio de Prime Video va incluido con Amazon Prime, por un costo mensual de \$99 pesos, y una prueba gratis de 30 días.

Es un servicio de streaming on-demand especializado en series y películas anime (animación japonesa), dramas japoneses, y un gran catálogo de series manga (comics japoneses). Crunchyroll está disponible a nivel mundial, y cuenta con el catálogo más grande de anime con licencia. En su catálogo de anime hay series consideradas como clásicos (algunos de ellos por su popularidad), y muchos nuevos lanzamientos; CR cuenta con un servicio de simulcasts, en el cual se pueden ver episodios de series en emisión una hora después de ser transmitidos en Japón.

RAKUTEN VIKI

Es un servicio de streaming estadounidense que se especializa en puro contenido asiático: series y películas coreanas, chinas, taiwanesas, y japonesas. Todo el catálogo cuenta con subtítulos: Viki sube el contenido a uno de sus canales, y voluntarios de la comunidad lo pueden substituir bajo una licencia de Creative Commons, por lo que las personas pueden colaborar globalmente.

Cuenta gratis: Permite ver la mayor parte del catálogo de Viki en resolución standard, pero con anuncios. Cuenta Viki Pass Basic: Da acceso a la mayor parte del catálogo de Viki, en resolución HD, sin anuncios, con

una prueba gratis de 7 días, por \$0.83 dólares mensuales, o en su caso, un pago anual de \$9.99 dólares. Cuenta Viki Pass Standard: Acceso a la mayor parte del catálogo de Viki, en resolución HD, sin anuncios, con una prueba gratuita de 7 días, por un costo de \$4.17 dólares mensuales, o un solo pago anual de \$49.99 dólares. Cuenta Viki Pass Plus: Acceso al catálogo completo de Viki, resolución HD, sin anuncios, con una prueba gratis de 7 días, acceso temprano a todos los shows en emisión, por un costo de \$8.33 dólares mensuales, o un pago anual de \$99.99 dólares.



Cada vez más están saliendo nuevas plataformas de streaming que ofrecen un diferente catálogo de series y películas

plataformas de video

Alberto Carrillo, analista senior en Signum Research dijo que uno de los sectores con mayores oportunidades de inversión es el del entretenimiento por Internet, donde destaca la mayor plataforma del sector, Netflix. En entrevista explicó que este es un sector cautivo, pues las personas que contrataron paquetes durante o antes de la pandemia, lo hicieron por lo menos para un periodo de 12 meses, por lo cual muy difícilmente lo cancelen cuando termine el encierro. "Es más, incluirán servicios adicionales por lo que esperamos un incremento en el ingreso promedio por usuario", mencionó.

Algunas plataformas populares son:



• • Netflix

Es una empresa de entretenimiento estadounidense, que opera a nivel mundial, cuyo servicio principal es la distribución de contenidos audiovisuales a través de una plataforma en línea o servicio de video bajo demanda por retransmisión en directo. Desde enero de 2020, Netflix ha ganado millones de usuarios gracias al confinamiento obligatorio en la mayoría de los países. Netflix informó de un aumento de nuevas inscripciones, porque el público se quedó en sus hogares para ayudar a controlar el nuevo coronavirus y devoró series como Tiger King, pero la compañía predijo un segundo semestre más débil si se levantan las cuarentenas. El servicio de transmisión de video más grande del mundo sumó 15.8 millones de clientes pagados en los primeros tres meses del año, llevando el total a 182.9 millones a fines de marzo. El resultado duplicó la expectativa promedio de Wall Street de casi ocho millones, según FactSet.



DARK, aclamada serie original de Netflix.

Disney + • •



Disney+ (léase Disney Plus) es un servicio de suscripción de transmisión de video en línea operado por Disney Streaming Services (anteriormente BAMTech), una filial de Walt Disney Direct-to-Consumer & International. El servicio se lanzó en los Estados Unidos y Canadá el 12 de noviembre de 2019,3 y se centra en el contenido de cine y televisión de Walt Disney Studios. También se encuentran películas y series originales basadas en propiedades nuevas y existentes, incluido el contenido basado en Pixar, Marvel, Star Wars, National Geographic, las más destacadas franquicias de 20th Century Studios y las más recordadas películas de Blue Sky Studios. En otros es necesario tener una suscripción al servicio completo de Amazon Prime.

• • HBO Go/Now:

HBO es el único responsable del renacimiento que la industria está experimentando en este momento. Antes de que HBO comenzara a centrarse en historias más largas como las series, prácticamente nadie lo estaba haciendo. Este enfoque en historias más grandes en lugar de episodios con poca interrelación llevó a la locura de las series como "The Wire", "Game of Thrones", "The Sopranos" y muchos más. El éxito de estas series condujo a la situación actual, en la que los episodios "aburridos" son raros. La oferta de HBO es, en definitiva, excelente.



• • Youtube



YouTube es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y videos musicales, así como contenidos amateurs como videoblogs y YouTube Gaming. Las personas que crean contenido para esta plataforma generalmente son conocidas como youtubers, independientemente de su contenido.



Game of Thrones, disponible en HBO NOW



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"