

Contenido

4	Presentación	4	<i>Efectos de las NTIC. Del patrimonio y el turismo a los móviles y la comunicación social</i>
6	Tribunas de la Comunicación	6	Cecilia Castaño Collado. <i>La carrera entre tecnología y empleo. Experiencia histórica frente a velocidad de los cambios</i>
		9	Valerio Fuenzalida. <i>Política Pública. Televisión parvularia en el aula parvularia</i>
12	Autor invitado	13	Daniel Innerarity. <i>Ciudadanía digital. La necesidad de revisar algunos conceptos básicos</i>
25	Perspectivas	26	Francisco Vacas. <i>Del móvil a la movilidad. Evolución de dispositivos y nuevas formas de consumo</i>
		37	María Teresa García Nieto, Alicia Galán Ruiz Santa Quiteria e Irene García Castellanos. <i>Televisión y redes sociales. ¿Oportunidad o amenaza?</i>
45	Dossier: Turismo, Patrimonio y NTIC	46	Enrique Bustamante y Jesús Prieto de Pedro. <i>Reflexiones interdisciplinares. Turismo, y NTIC</i>
		51	Verónica Altamirano y Miguel Túñez. <i>Convergencia digital. La comunicación turística de Iberoamérica</i>
		59	Fernando Bonete Vizcaino. <i>Smart Cities y patrimonio cultural. Una integración necesaria para el desarrollo</i>
		67	Alba Rodríguez Silgo. <i>Digitalización y virtualización del patrimonio cultural. Hacia un nuevo horizonte en la conservación-restauración</i>
		77	Valeriano Piñeiro-Naval, Juan José Igartua Perosanz e Isabel Rodríguez-de-Dios. <i>La información turística a escala local. Un análisis de contenido de los portales web municipales de España</i>
	Puntos de vista	88	Jorge Fernando Negrete P. <i>Turismo y patrimonio cultural en América Latina. El impacto disruptivo de las NTIC</i>
		91	Alfons Martinell. <i>En busca de soluciones transversales. Turismo, cambio y tecnología</i>
		94	Xavier Greffe. <i>Los efectos de la digitalización del patrimonio cultural ¿Hacia un turismo creativo?</i>
97	Análisis	98	Marcos Antón. <i>La comunicación social ciudadana. Análisis del activismo político on line en el periodismo de protesta</i>
		109	Alberto Pacheco Benites. <i>Privacidad y mercado. En torno a la sociedad de control</i>
		117	Israel V. Márquez. <i>Cuando los jugadores se convierten en mecenas. Crowdfunding y videojuegos</i>
129	Experiencias	130	Eva Herrero Curiel. <i>Claves en la era de la pospublicidad. El storytelling y la narración transmediáticas</i>
136	Actualidad		Escaparate Revistas Investigación Regulación Agenda Colaboradores