

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I: Escenarios

1. ¿Qué es internet?
2. Actitudes ante el proceso de innovación tecnológica
3. Los nuevos paradigmas de la comunicación
4. Los medios de la gente
5. La hora de las redes sociales
6. La comunidad es el mensaje
7. En manos de los algoritmos

Capítulo II: Educación

1. La hora de las humanidades digitales
2. Jugar es la primera forma de aprender
3. Educar para una comunicación no hostil
4. Gestión de abusos en redes sociales
5. No basta sustituir un tótem por otro
6. El problema no es la tecnología que usen los alumnos para distraerse
7. Qué hacer con las redes sociales en clase
8. Los libros, antes y después de Gutenberg
9. Más *reading* y menos *streaming*
10. Repensar la universidad en cuarentena

Capítulo III: Hipertexto

1. Aprender y enseñar a escribir hipertextos
2. Lecciones sobre escritura en internet
3. Tipología y funciones del narrador en entornos interactivos
4. Los pioneros de la literatura hipertextual

Capítulo IV: Identidad

1. Identidad digital y redes sociales

2. Gestión de la marca personal
3. Internet no es otro planeta
4. El precio de vivir siempre conectados
5. Desconectar más para conectar mejor
6. Selfis y avatares: nuestra imagen en las redes
7. Instagram y la tiranía de la falsa felicidad

Capítulo V: Influencia

1. Influencia es la capacidad de incidir en la conducta de otros usuarios
2. Los prescriptores y el efecto de red
3. Cuatro claves ante el fenómeno de los influencers
4. ¿Dónde está el conocimiento?

Capítulo VI: Estrategia

1. La empresa ante la red
2. No confundir las herramientas con la estrategia
3. Claves para una estrategia digital
4. Gestión profesional de redes
5. Contenido, conversación, comunidad y comercio
6. Blogs corporativos y *marketing* de contenidos
7. Conectar con las nuevas generaciones de compradores
8. Comunicar eventos

Capítulo VII: Empleo

1. Que piensen primero en ti cuando busquen a alguien de tu perfil
2. Cómo utilizar las redes sociales para mejorar las oportunidades de empleo
3. Aplicaciones para mantenerse aplicado
4. *Millennials*, la primera generación de nativos digitales

Capítulo VIII: Blogosfera

1. La revolución de los weblogs

2. La evolución del blog como medio
3. Qué son los blogs y cómo dejar de confundirlos con otra cosa
4. Lecciones de un nuevo medio
5. Seis preguntas antes de comenzar un blog

Capítulo IX: Twitter

1. ¿Para qué sirve Twitter?
2. Las transformaciones de la plataforma
3. Una herramienta sin propósito, pero con futuro
4. Descosiendo los hilos de Twitter

Capítulo X: *Blockchain*

1. La hora de la internet del valor: blockchain
2. La cadena de bloques ya tiene su manifiesto
3. Blockchain puede ser el nuevo paradigma de la red

Capítulo XI: Periodismo

1. De los medios de masas a los medios sociales
2. Entender la revolución para liderar el cambio
3. ¿Quieren los medios dialogar con sus audiencias?
4. Internet como laboratorio de periodismo
5. Transformar los viejos medios y crear los nuevos
6. Cambiaron los caminos de la información
7. Entrampados en memes
8. El retorno del periodismo de formato largo
9. Apuntes para una historia de los comentarios en línea
10. Modelos de negocio en la encrucijada
11. Periodismo con sensores, con drones y con robots

Capítulo XII: Activismo y política

1. Ciudadanos hiperconectados
2. Diez tesis sobre WikiLeaks
3. Defender la libertad de la red

4. Democracia y tecnologías sociales
5. Ciberactivismo: la red como campo de batalla
6. Los problemas políticos no tienen soluciones tecnológicas

Capítulo XIII: Mundo físico

1. ¿Cómo surgen las buenas ideas?
2. Recuperar las pausas y el silencio
3. Ser o no ser Charlie
4. Recuerdos de papel
5. Aprovechar las situaciones de crisis para aprender
6. Otros impactos de la pandemia
7. Una cuestión de confianza
8. Una teoría de los propósitos de Año Nuevo

Capítulo XIV: Tendencias

1. La comunicación que viene
2. Las vergüenzas de los unicornios
3. Trastornos de la información (mejor que fake news)
4. El impacto de las noticias falsas
5. El dilema de los grupos familiares en WhatsApp
6. *Stories*: recuperando la cultura de lo efímero
7. Maratones de series en *streaming*
8. Cómo hablar con una máquina
9. Decisiones cotidianas basadas en datos
10. No hay un *Terminator* a la vista
11. Aprendizajes tras iRedes

Notas

Bibliografía