

RESUMEN

El campo tecnológico es muy amplio, cada medio de comunicación tiene que ir innovándose con el pasar de los años, adoptando nuevas tecnologías para poder ser un medio de comunicación vanguardista. Recurrir a documentos, revistas e información documental existente, marcó la pauta para determinar el camino a seguir, la investigación tecnológica orientada a la creación de escenarios virtuales y el trabajo de campo muestran la necesidad existente de que el canal universitario adopte la tecnología de última generación para la distinta programación; los resultados obtenidos según la técnica de investigación que se aplicó, crean la gran necesidad de incluir los escenarios virtuales como una estrategia fundamental para el desarrollo del canal universitario; el escenario virtual facilita conjunción de varios objetos al mismo tiempo, cada escenario puede mostrar diferentes ámbitos en uno solo, significando esto un ahorro de recurso económicos y tiempo. El impacto positivo que tiene el escenario virtual sobre la población lleva a considerar que para cada programa que sea transmitido por el canal, se utilice escenarios virtuales, ya que mejora rating y produce un atractivo adicional y diferente a la vista y a los sentidos del televidente. Un buen escenario virtual es el que mezcla una realidad virtual con la realidad física sin saturar los colores, la imagen y el sonido, haciendo algo agradable a la vista, capturando toda la atención e involucrando al televidente en lo que está mirando; sin necesidad de afectar a psicología del mismo. En conclusión los escenarios virtuales no solo favorecen al canal universitario, sino también al televidente; permitiendo al medio de comunicación ser un medio vanguardista, elevar su nivel de sintonía, ahorrar recursos y mostrar de forma diferente cada programación; permitiendo la interacción del ordenador, el presentador, un video o una imagen al mismo tiempo y al televidente del norte del país a disfrutar de escenarios más atractivos, imágenes más reales y transportándolos para formar parte de la realidad virtual que están mirando.