

Resumen

Los avances de la tecnología han puesto al hombre en un plano intermedio entre lo tangible e intangible. Hoy en día, los artefactos inalámbricos y los dispositivos móviles se utilizan con mayor frecuencia por el público en general, es ahora tan común convivir con una notebook, celular o computadora que se hace cada vez más imperativo y eficaz la interacción hombre-máquina a través de una adecuada interfaz (Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia. Por esto, se pretende **generar estrategias integrales de comunicación en entornos virtuales diseñados para efectivizar la comunicación institucional**. La cultura audiovisual ha provocado cambios decisivos, no solo en la sociedad en su conjunto, sino también en las organizaciones. La manera de generar y transmitir conocimientos en las organizaciones ha sido modificada, no solo desde la invención de la radio y la televisión, sino principalmente desde la irrupción de la informática (básicamente computadoras personales) y de Internet. Esta revolución informática, entonces, es determinante para la aparición y desarrollo de las interfaces gráficas y digitales, poniendo a las mismas en contacto diario y permanente con los integrantes de una organización y a sus clientes. La calidad, funcionalidad y usabilidad de las interfaces gráficas y digitales tienen un potencial implícito para el desarrollo del conocimiento de la organización y de sus miembros.

En el presente trabajo, se expondrá cómo la planeación de una mejor comunicación e información, junto a entornos virtuales, pueden **fortalecer la comunicación de la empresa a través del aporte de los entornos virtuales y la aplicación de estrategias integrales de comunicación**. Asimismo, se abordará su relevancia de los entornos virtuales (sitio web, redes sociales, tarjeta de presentación) que posee o que debería poseer una empresa para poder tomar decisiones dentro de la organización para contribuir a su crecimiento constante de la empresa y de su clientela.

Palabras claves

- Entornos virtuales
- Interfaces gráficas y digitales
- Comunicación
- Comunicación institucional
- Interfaz (Interfaz de Usuario)
- Dispositivos móviles
- Internet.
- Sitio web, redes sociales, tarjeta de presentación

Summary

The advances in technology have positioned man in an intermediate level between the tangible and the intangible. Nowadays, wireless appliance and mobile devices are used more frequently by the public in general; it is so common to coexist with notebooks, cell phones or computers that the man-machine interaction through a suitable interface (user's interface) which provides you both comfort and efficiency is becoming more important.

Due to this reason, the aim is to generate integral communication strategies in virtual environments designed to make corporate communication more efficient. Audiovisual culture has led to critical changes not only in society as a whole but also in organizations. The way to generate and transmit knowledge in organizations has been changed, not only since the invention of radio and television, but mainly since the emergence of the computer science (personal computers mainly) and the Internet.

This IT revolution is crucial for the appearance and development of graphical and digital interfaces, putting both interfaces constantly in contact with the members of an organization and its customers.

The quality, functionality and usability of graphic and digital interfaces have an implicit potential for the developing knowledge of the organization and its members.

In this paper, we present how to plan a better communication and information along with virtual environments, company's communication can be strengthen through the provision of virtual environments and implementing integrated communication strategies.

Also the relevance of virtual environments (website, social networking, and business card) will be addressed. What owns or should own a company to be able to make decisions within the organization to contribute to the steady growth of the company and its customers

Key words

- Virtual Environments
- Graphics and digital Interfaces
- Communication
- Institutional Communication
- Interface (User's Interface
- Mobile Devices
- Internet
- Web site, social networks, business card