

¿Dónde está el docente?

En el espacio virtual el docente no se ve pero está. Tantos años de educación presencial, hacen un poco difícil, quebrar, desde lo cultural con esto de no ver al docente, de no escucharlo, de no reconocerlo físicamente. Es, sin lugar a dudas todo un desafío para ambas partes. El docente experimenta la misma sensación con el alumno. Pero esto no es un regla prusiana en el cual se prohíbe la relación física con el otro, nada más lejos de la realidad. La ignorancia sobre el tema o el perjuicio, confunden el rol virtual del docente con ausencia absoluta de su voz y de su cuerpo.

Los espacios virtuales también están abierto para convocar a encuentros cercanos de todo tipo, a charlas telefónicas entre alumno y docente, de proponer un café por medio, de intercambiar bibliografía y reuniones entre grupos de estudio, etc.

Conclusión

El rol docente en el espacio virtual pretende llevar adelante, y hacer más accesible un aprendizaje que hoy por hoy, está hostigado por una realidad cotidiana compleja, tanto para el adolescente, para el joven y para adultos que estudian. Todos ellos se hallan inmersos en un contexto muchas veces adverso y contradictorio, que los intima a capacitarse en forma irrevocable, pero que paradójicamente (y ahondando esto en países periféricos) no deja espacio alguno para tal experiencia de manera presencial.

Creo que ahí está el objetivo presencial.

Creo que ahí está el objetivo central del docente y la educación virtual en el escenario reinante.

El estudiante de Diseño de Imagen y sonido: Nuevo usuario tecnológico

Fernando Rolando

La celeridad del desarrollo tecnológico en el ámbito mundial en el campo de las comunicaciones a nivel multimedial implica hoy un desafío constante para todos los actores que se vinculan de un modo directo con esta área. Tanto docentes, profesionales del sector y nuevos estudiantes debemos tener en claro que como usuarios de la tecnología no solo poseemos un rol en lo que hace a la capacitación académica de los alumnos sino sobre todo en desarrollar una conciencia, un espíritu hacia la indagación y el cuestionamiento de caminos nuevos en este punto de la historia humana. Es por eso que debemos ejercer el rol de facilitadores del proceso de formación del alumno activando en ellos los mecanismos que les permiten aprender a aprender y aprender a pensar de un modo independiente, generando el debate de ideas sobre

los problemas que ellos deben enfrentar como diseñadores de una sociedad global.

Para esto debemos tener en cuenta tres aspectos claves en el proceso de formación:

- Humanístico
- Creativo
- Técnico

Humanístico

En el plano humanístico debemos buscar que al enfrentar el alumno el desarrollo de un elemento multimedial incorpore gradualmente como parte de su pensamiento no solo el proceso de diseño para materializar ese trabajo, sino además los componentes histórico-sociales referidos al área investigada para que sirvan como antecedente y como relación con el entorno del elemento a crear y del impacto que podrá tener ese elemento multimedial insertado en la sociedad global.

Por Ej: Las nuevas comunidades virtuales y su influencia en las conductas de las comunidades reales.

Creativo

Incorporar el análisis de procesos creativos del pasado a nivel artístico y su vinculación con los procesos de diseño en el campo de la imagen usando la forma de pensamiento creativo para que los estudiantes reflexionen sobre la multiplicidad de puntos de vista aprendiendo a estructurar y desestructurar sus propias ideas aplicadas a la resolución de un problema, buscando alcanzar una forma de pensamiento flexible.

Por Ej: La influencia de la Pintura dentro de la formación de la Escuela de Diseño de la Bauhaus.

Técnico

Incluir en el proceso de formación del alumno que se inicia como usuario de la tecnología no solo el aprendizaje del software necesario, sino además una visión histórica del desarrollo de las computadoras desde sus inicios para que puedan comprender e internalizar la fase del proceso de evolución en que nos encontramos hoy.

Además es importante que puedan contar con la información técnica sobre el hardware que necesitan para ayudarlos a construir una máquina que sea escalable en el tiempo sin grandes inversiones y buscando prolongar su natural obsolescencia dentro de un plazo razonable. Si bien cada armado de PC debe hacerse a la medida de cada necesidad una alternativa a la fecha de hoy de un equipamiento que cubriría las necesidades de un estudiante que se inicia en la carrera de Diseñador de Imagen y Sonido estaría dado en el siguiente ejemplo:

Motherboard Asus P3B-F expandible a 1Gb de Ram esto permitiría en un futuro a medida que baje el costo de la memoria Ram expandirla para obtener mas velocidad difiriendo el cambio del procesador

Procesador Intel Pentium III de 600 Mhz Box
128 Mb de memoria SDRAM
Placa de Vídeo ATI Fury 32 Mb o Diamond Viper 770 Ultra con salida de TV permitiendo una salida de vídeo analógico en VHS y S-VHS de la imagen de la PC.
Placa de Sonido Creative Live Platinum cuadrafónica con entrada y salida de sonido analógica y digital.
Disco Rígido Western Digital Expert UDMA66 20.5 Gb 7200 RPM
DVD Creative Encore Dxr6 Box con placa descompresora M-PEG 2 para reproducción a pantalla completa.
Grabadora de CD Compro 8 x 20 SCSI usando CD como soporte económico de almacenamiento
Módem US Robotics 56 K V.90
Monitor Viewsonic E 773 17"
4 Parlantes Jazz J-1104
Floppy 31/2, Mouse Genius, Pad, Teclado Genérico Windows 98
Licencia Windows 2000
Gabinete Full Tower ATX con fuente de 300w y 3 ventiladores incorporados permitiendo dado su mayor espacio una mejor circulación del aire y mejor enfriamiento para incorporaciones futuras de discos rígidos que elevan la temperatura.
Con posterioridad podrá incorporar en otra etapa de la carrera placas de captura de vídeo, controladora, discos, grabadoras de DVD, etc, para editar sus videos de modo Digital o Analógico (Ej: Línea Miro), para conectar una cámara digital en formato DV o D8 (Sony TRV-310 Digital 8) o (Panasonic PV-DV900) para producir a la captura y edición de vídeo analógico o digital teniendo un equipamiento flexible para múltiples uso y teniendo en cuenta la convergencia futura de la televisión digital y la PC.

Como veremos en futuros ejemplos es muy importante en el proceso de formación del estudiante como nuevo usuario tecnológico tender a la integración de los aspectos humanísticos, creativos y técnicos para acompañar de un modo armónico su crecimiento en un área con demandas cambiantes y en constante expansión logrando además desarrollar una actitud de búsqueda personal dentro de las nuevas formas expresivas del diseño electrónico y sus múltiples posibilidades.

Perspectivas en investigación online aplicada a estudios en comunicación

Eduardo Russo

Este informe describe la experiencia desarrollada en el marco de la asignatura Metodología de la Investigación (Carreras de Publicidad y RR.PP.) con relación a la integración de herramientas electrónicas y trabajo en red

en la práctica investigativa. Se reseñan actividades desarrolladas a partir de la incorporación del correo electrónico y la World Wide Web al trabajo académico, tanto en la búsqueda y procesamiento de información, como el establecimiento de nuevas modalidades de trabajo en equipo, de discusión e intercambio de conocimientos.

1. El contexto de la experiencia: la asignatura Metodología de la Investigación

Ubicada en segmentos iniciales de las carreras de Publicidad y RR.PP. —actualmente al comienzo de 2° año— la materia desarrolla contenidos relativos a epistemología y métodos de investigación. Se trata de un acercamiento a la problemática de la investigación desde una perspectiva general, que en la casuística escogida o los trabajos prácticos ingresa, en la segunda parte del cuatrimestre, al campo particular de las disciplinas citadas. Inevitablemente, la introducción a un panorama actual sobre el pensamiento y método científicos comporta un grado de abstracción y generalización que puede provocar resistencias, especialmente donde domina una orientación practicista. Para reducir el impacto de la instalación prolongada en un terreno universal —y especialmente con bibliografía cuyos modelos y ejemplos son las de las ciencias físicas y naturales, en algunos casos, o marcos disciplinares de una tradición más que centenaria, como las de la sociología, psicología o antropología, en otros— se ha privilegiado en las experiencias que estamos desarrollando desde 1997 el abordaje de métodos cualitativos de investigación. En particular, la observación y la entrevista con detenimiento. Conjuntamente, la sección práctica de la asignatura desarrolla —desde mediados de cada cuatrimestre— una pequeña investigación en equipo, que culmina en el trabajo práctico final bajo la forma de un student paper de corta extensión

2. Por qué aplicar trabajo online a la investigación

Uno de los fenómenos ligados a la puesta en marcha de la investigación en medios electrónicos es el de la superación de una vieja dicotomía: la que divide a lo obtenido por medios «librescos» y lo conseguido mediante el contacto con la gente. El ciberespacio, como ambiente fluido, permite generar un espacio de investigación que integra los recursos de archivo y la posibilidad de contacto con testimonios y manifestaciones actuales de otros sujetos. Por lo tanto, en la asignatura se busca potenciar el acceso a fuentes documentales y el contacto interactivo. A la vez de mejorar la performance en las investigaciones, se sigue promoviendo un conocimiento crítico, bajo la forma del control y supervisión de las fuentes y documentación obtenida, de los informantes contactados y el procesamiento del material logrado en el ciberespacio (en combinación con los documentos bibliohemerográficos y de fuentes electrónicas con base física (Bases de datos en CD-Rom).