

CONTINUUM: Plataforma permanente de creación y experimentación en Medios y Artes digitales

Jacob Bañuelos Capistrán. Profesor investigador - planta. Correo electrónico: jcapis@itesm.mx

Juan Carlos Olmedo Estrada. Director del Departamento de Comunicación y Arte Digital.

Profesor-investigador – planta. Correo electrónico: jolmedo@itesm.mx

Miguel Ángel Nájera Mora. Director de la Licenciatura en Comunicación y Medios Digitales.

Profesor-Investigador. Correo electrónico: minajera@itesm.mx

Los objetivos de la plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM son 1) generar un espacio permanente de formación, desarrollo de habilidades creativas, narrativas, técnicas en la producción y experimentación visual, sonora y periodística para los estudiantes de las licenciaturas en Comunicación y Medios Digitales, Periodismo y Medios de Información, Animación y Arte Digital, Mercadotecnia y Comunicación, Diseño Industrial, Ingeniería en Producción Musical Digitales, así como alumnos de la Preparatoria interesados en estudiar estas áreas, o para los profesores del Departamento de Comunicación y Arte Digital del Campus Ciudad de México, en que los participantes funjan como realizadores, aprendices y/o tutores; 2) ofrecer a los estudiantes de estas disciplinas un espacio extra-académico guiado y apoyado para la realización de portafolio creativo, y 3) tener una plataforma virtual para proyectar los mejores trabajos de estos programas en los siguientes medios y artes digitales: animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedia, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión, entre otros.

1. Antecedentes

El proyecto CONTINUUM fue presentado a la comunidad de alumnos del Campus Ciudad de México el 6 de marzo de 2013, en una primera etapa orientada específicamente a los alumnos de las carreras de Comunicación y Medios Digitales, Periodismo y Medios de Información, Animación y Arte Digital, Mercadotecnia y Comunicación.

El proyecto está en una fase inicial a través del desarrollo, prueba y afinación de la plataforma digital para articular los esfuerzos de los participantes, así como para dar mayor relevancia difusión y desarrollo al mismo: <http://continuumtec.mx/>

Diversas universidades e instituciones especializadas en la creación y producción sonora y visual instrumentan plataformas de aprendizaje, intercambio y socialización de contenidos para incrementar el potencial de las redes en proceso de conocimiento.

En 2011 el Profesor Miguel Nájera implementó un proyecto colaborativo de creación documental en conjunto con la Universidad de

Carolina del Norte en Chapel Hill. Los resultados de esta colaboración se plasmaron en la plataforma Reframing Mexico, un espacio para la difusión de los proyectos de los alumnos involucrados en la creación documental:

<http://www.reframingmexico.org/en> Esta plataforma obtuvo el 3er. lugar en la categoría "Multimedia Storytelling Website", otorgado por la NPPA (National Press Photographers Association) en el año 2012, y quedó debajo de USA Today (2º. lugar) y arriba de Media Storm (4º. lugar) en dicha categoría.

Los siguientes proyectos son excelentes referentes aproximados de los resultados esperados para la creación de una plataforma de difusión y aprendizaje colaborativo en experimentación sonora y visual:

- Carolina Photojournalism - Universidad De Carolina Del Norte Chapel Hill <http://www.carolinaphotojournalism.org/> Plataforma educativa de la Universidad de Carolina del Norte, Facultad de Periodismo y Comunicación, que sirve de repositorio visual y punto de información para los alumnos.

- edX. MIT. <https://www.edx.org/> Plataforma educativa multidimensional, interactiva y participativa del *Massachusetts Institute of Technology*.
- Media Storm. <http://mediastorm.com/> Plataforma de difusión, información e interacción de proyectos audiovisuales documentales, fundada por Brian Storm, como proyecto independiente para creadores, fotógrafos y documentalistas visuales.
- Behance <http://www.behance.net/> Plataforma de difusión y red social de portafolios artísticos, documentales y de creación en diversas disciplinas: arte, arquitectura, fotografía, diseño, literatura, etc.
- World press photo <http://www.worldpressphoto.org>. Plataforma de difusión de contenidos creada por el premio World Press Photo.

2. Justificación

La plataforma CONTINUUM es necesaria para articular actividades de enseñanza- aprendizaje en torno a proyectos de producción en medios y artes digitales, para difundir hechos noticiosos, emprender trabajos colaborativos, gestionar proyectos cuando sean responsabilidad de equipos interdisciplinarios, facilitar el intercambio y propiciar la construcción de información y conocimiento de manera oportuna, remota y colectiva, así como para afinar proyectos realizados en clases.

Tanto la plataforma web colaborativa como la aplicación para dispositivos móviles, además de ayudar a articular las actividades de aprendizaje, facilitará la difusión de los mejores resultados de creación que generen los estudiantes, lo cual dará proyección y difusión global a los trabajos realizados.

El impacto en el aprendizaje de los alumnos será notorio para el desarrollo de los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera, la plataforma ayudará a construir un portafolio de trabajos de producción, a trabajar a distancia de manera colaborativa, articular recursos con otros creadores y a dar difusión a sus trabajos.

La calidad de los trabajos de producción en medios y artes digitales mejorará notablemente al contar con una plataforma de aprendizaje en línea, acompañados por un tutor, en un ambiente de colaboración donde recursos técnicos, información, gestión, wiki y difusión

contribuyan a la mejor realización de sus proyectos.

3. Marco Teórico

Al igual que otras instituciones educativas de largo recorrido en materia de *e-learning*, como la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia), en la que se establecen plataformas de aprendizaje colaborativo a distancia, CONTINUUM se concibe como un espacio de creación para trabajar procesos de producción, distribución, difusión, integración, integración e intercambio de contenidos audiovisuales, en imagen fija y en movimiento, fotografía, cine digital, video, sonido y texto, todo ello con fines pedagógicos/didácticos.

Para ello es necesario contemplar un nuevo estándar técnico basado en normas SCROM (*Sharable Content Object Reference Model*). La plataforma podrá así trabajar con contenidos estructurados mediante sistemas y formatos de gestión *web* para su distribución, intercambio e reutilización. Los contenidos podrán así producirse, empaquetarse, exportarse o importarse, dentro de un sistema de gestión educativa del aprendizaje.

La plataforma CONTINUUM deberá cumplir con el manejo de contenidos de imagen fija y en movimiento, sonido y texto, con las siguientes características:

- *Abiertos*: que permitan a los usuarios añadir, cambiar, suprimir o crear distintos procesos o elementos como textos, imágenes, sonidos, herramientas, secuencias, sistemas de evaluación y autoevaluación, etcétera.
- *Normalizados*: que tengan capacidad para detectar y acceder a los distintos elementos o componentes de procesos educativos (de enseñanza, aprendizaje o enseñanza-aprendizaje) virtuales o en línea, pero particularmente a sus contenidos (objetos, materiales) educativos digitales (textuales, visuales gráficos, fotográficos o iconográficos, sonoros, audiovisuales o imágenes en movimiento), desde un lugar distante a través de las tecnologías IP (*Internet Protocol*/protocolos de internet, y en especial *web*). De esta manera podrán ser exportados, distribuidos en formato multisoporte (sean fijos o móviles) y, sobre todo, utilizados o reutilizados desde otros sitios remotos donde sean vistos y descargados.

- *Adaptables y con accesibilidad audiovisual:* que adecúen y personalicen los contenidos en función de las necesidades didácticas que requiera la organización educativa, y sobre todo, las personas, puesto que constituye una tarea fundamental la eliminación de barreras para las discapacidades audiovisuales físicas, incluyendo sistemas de subtítulo y audiodescripción.
- *Durables:* que resistan a la evolución de los avances tecnológicos sin necesidad de una nueva reconcepción, reconfiguración o recodificación de datos, metadatos o códigos lógico-operativos.
- *Interoperables:* que puedan utilizarse en todos los niveles y desde otro lugar físico, sitio digital o plataforma educativa, sea virtual (*e-learning*), a distancia o en línea, pero también con otro conjunto de herramientas ya desarrolladas y otro sistema operativo estándar, libre o propietario.
- *Multilingües:* que puedan abordarse desde distintas lenguas.
- *Usables y reutilizables:* que permitan por su flexibilidad un acceso e interacción simple e intuitivo, tanto para utilizar y diseñar contenidos y actividades como para integrar sus distintos elementos o componentes dentro de múltiples contextos y aplicaciones educativas. Debe ser posible que se puedan unir, separar o mezclar para obtener nuevos contenidos o elementos, componentes o formatos. (Martínez- Otero y Ojeda, 2011).

El uso de plataformas *web* participativas abre nuevos horizontes en las posibilidades educativas y en las estrategias pedagógicas en el ámbito de todo proceso creativo y específicamente en el de la producción de contenidos audiovisuales. Sin embargo, no todas las preguntas sobre su efectividad y carácter pedagógico están contestadas y muchas de ellas están en etapas de experimentación.

Existe una amplia gama de posibilidades y diseños tecnológicos con funciones disímiles y con desigual efectividad educativa. Sin embargo, es posible seguir las consideraciones forjadas entorno al concepto de "plataforma *web* educativa", propuesta por Martínez- Otero y Ojeda (2011).

Del mismo modo, Cabero y Llorente (2005) señalan una problemática patente en la amplia diversidad terminológica para nombrar a las plataformas educativas audiovisuales:

plataformas para la teleformación, *webtool*, plataformas virtuales, entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, etc. A las imprecisiones terminológicas se suman las características de diseño y evaluación.

En el presente proyecto se han definido los criterios racionales y pedagógicos con base en la teoría pedagógica ofrecida por el modelo pentadimensional. Dicho modelo emerge de un marco paradigmático preponderantemente humanista, enriquecido de revisión documental e histórica, así como con la observación y las aportaciones de miles de profesores de numerosos países y pertenecientes a los diversos niveles de enseñanza (Martínez-Otero y Ojeda, 2011).

Una plataforma audiovisual *web* pedagógica se define como un espacio virtual elaborado a partir de tecnología dual (sonora y visual) con soporte en internet que, en función del tipo de comunicación predominante, así como de los recursos y servicios que ofrece, promueve el despliegue formativo de los usuarios a nivel instructivo, afectivo, motivacional, social y ético (Martínez-Otero y Ojeda, 2011).

Esta definición tiene como base cinco dimensiones: instructiva, afectiva, motivadora, social y ética. Es posible evaluar la efectividad pedagógica de una plataforma audiovisual observando estas cinco dimensiones:

- *Instructiva:* incluye informaciones precisas, materiales actualizados, contenidos rigurosos que orientan y facilitan los aprendizajes. Presencia de enlaces a direcciones electrónicas, guías didácticas, bibliografía, etcétera.
- *Afectiva:* sensibilidad hacia las necesidades de los usuarios, asistencia personal, cercanía, vías de diálogo virtual (foros, *chats*, *blogs*, etc.), fomento de la comunicación, etcétera.
- *Motivacional:* contenidos estimulantes, adecuación de las pantallas (atractivo, dinamismo, colorido, integración de imágenes, etc.), lenguaje evocador y sugerente, armonía entre texto e imagen, uso de ejemplos y metáforas, estructura "artística", etcétera.
- *Social:* promoción de la cultura, compromiso con la realidad, búsqueda de la interactividad, inclusión de actividades colaborativas / cooperativas, sensibilidad intercultural, adecuación a personas con

diversidad funcional y, en general, a las circunstancias del usuario.

- **Ética:** presencia y cultivo más o menos explícitos de valores (solidaridad, paz, justicia, tolerancia, convivencia, etc.), mensajes verbales o icónicos respetuosos, léxico moral, etcétera. (Martínez-Otero y Ojeda, 2011)

En seguida se describe a detalle el protocolo de funcionamiento y diseño pedagógico- operativo de la plataforma CONTINUUM, que encuentra como base el modelo pentadimensional. Es necesario advertir que la plataforma se encuentra en proceso de construcción y que estará sujeta a rectificaciones, rediseño y puesta a prueba, una vez terminada.

4. Objetivos

4.1 Objetivos generales

Los objetivos de la plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM son 1) generar un espacio permanente de formación, desarrollo de habilidades creativas, narrativas, técnicas en la producción y experimentación visual, sonora y periodística para los estudiantes de las licenciaturas en Comunicación y Medios Digitales, Periodismo y Medios de Información, Animación y Arte Digital, Mercadotecnia y Comunicación, Diseño Industrial, Ingeniería en Producción Musical Digitales, así como alumnos de la Preparatoria interesados en estudiar estas áreas, o para los profesores del Departamento de Comunicación y Arte Digital del Campus Ciudad de México, en que los participantes funjan como realizadores, aprendices o tutores; 2) ofrecer a los estudiantes de estas disciplinas un espacio extra-académico guiado y apoyado para la realización de portafolio creativo, y 3) tener una plataforma virtual para proyectar los mejores trabajos de estos programas en los siguientes medios y artes digitales: animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión, entre otros.

4.2 Objetivos específicos

- Producir proyectos en medios y artes digitales con fines estrictamente académicos y de aprendizaje para estudiantes de las licenciaturas en Comunicación y Medios Digitales, Periodismo y Medios de Información, Animación y Arte Digital, Mercadotecnia y Comunicación, Diseño Industrial, Ingeniería en Producción Musical Digital, alumnos de la Preparatoria

interesados en estas áreas, o para profesores del Departamento de Comunicación y Arte Digital del Campus Ciudad de México.

- Contar con un medio periodístico universitario en el que los estudiantes analicen la actualidad internacional, de cultura, ciencia, tecnología y política. Las características generales del medio incluirían una visión generalista, convergente en términos mediáticos y dotada de un tono fresco y profesional.
- Aprender, explorar, desarrollar y aplicar conocimientos y nociones narrativas de lenguajes sonoros y visuales en la producción de proyectos independientes.
- Aprender, explorar, desarrollar, aplicar o enseñar habilidades técnicas para la producción de proyectos de animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión, una vez cursados y aprobados los talleres básicos pertinentes al área de producción en cuestión.
- Producir proyectos independientes de animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión, bajo la guía y la supervisión de tutores asignados por las Coordinaciones de los laboratorios del Centro de Innovación Multimedia.
- Tutorio de procesos de producción en proyectos específicos de animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión.
- Ofrecer una plataforma de capacitación y actualización continua y progresiva para profesores y alumnos en las habilidades técnicas necesarias para la producción de proyectos de animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión.
- Ofrecer talleres de capacitación especializados y específicos de acuerdo con las necesidades de los proyectos aceptados.
- Construir una plataforma digital para la difusión, producción, gestión, socialización y aprendizaje colaborativo de proyectos del laboratorio permanente CONTINUUM.
- Realizar una aplicación CONTINUUM para dispositivos móviles, que servirá como espacio para el aprendizaje colaborativo, transversal y multimedia capaz de integrar información, interacción, gestión y difusión orientada a la construcción de conocimiento

colaborativo de la comunidad del Campus Ciudad de México, así como de otros campus y rectorías con carreras relacionadas con la creación y experimental sonora y visual.

4.3 Objetivos formativos

De acuerdo con la visión del Tecnológico de Monterrey, que se propone formar “líderes con espíritu emprendedor, sentido humano y competitivos internacionalmente”, en las Coordinaciones de los Laboratorios del Centro de Innovación Multimedia hemos definido como una prioridad el desarrollo de valores, actitudes y habilidades en el perfil de nuestros participantes.

En la plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM vamos a promover y a desarrollar las siguientes habilidades y valores como parte de nuestro sello distintivo:

- Comportamiento basado en nuestra integridad ética como individuos, profesionales y ciudadanos.
- Habilidades de pensamiento analítico y reflexivo.
- Habilidades tecnológicas para la producción en medios y artes digitales.
- Creatividad, capacidad para investigar y para aprender por cuenta propia.
- Habilidad para trabajar de manera colaborativa y para trabajar eficientemente en equipos.
- Sensibilidad cultural, respeto y actitud de tolerancia por la diversidad.
- Habilidades de comunicación oral y escrita efectivas.

5 Plan de desarrollo

El plan de desarrollo está centrado en la creación de una plataforma de aprendizaje que brinde recursos y medios tecnológicos para la aplicación de la técnica didáctica de proyectos periodísticos, sonoros y visuales, así como la posibilidad de brindar un espacio digital que apoye la forma de organizar el proceso de aprendizaje en un ambiente híbrido.

El plan de desarrollo del proyecto CONTINUUM se enmarca en el seno del Departamento de Comunicación y Arte Digital de la Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades, con apoyo del Centro de Innovación Multimedia y los profesores interesados y especializados en las áreas de creación sonora y visual.

Por lo tanto es un esfuerzo colectivo cohesionado en el seno del Departamento de Comunicación y Arte Digital, donde se imparten las materias de animación, arte digital, comunicación, medios digitales, periodismo y producción audiovisual, y algunas de las carreras de Mercadotecnia y Comunicación, Diseño Industrial, e Ingeniería en Producción Musical Digital.

La implementación de la plataforma digital y la aplicación para dispositivos móviles deberá ser terminada antes de un año. Las etapas del proyecto son:

Actividad	Mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Actividad 1. Lanzamiento del Proyecto (segunda etapa a nivel Campus)													
Actividad 2. Planeación de la Plataforma Digital													
Actividad 3. Desarrollo tecnológico de la plataforma													
Actividad 4. Desarrollo de la APP (aplicación para dispositivos móviles)													
Actividad 5. Pruebas e implementación													

6. Evaluación de resultados

Los resultados de la plataforma CONTINUUM se podrán evaluar mediante encuestas y grupos realizados a los alumnos participantes, así como entre los profesores que participen en el proyecto. Se explorarán aspectos de eficiencia, funcionalidad, integración y sobre todo, en cómo la plataforma enriquece el trabajo creativo de los estudiantes. Otros indicadores que complementarán el proceso de evaluación serán el número de proyectos apoyados a través de la plataforma, así como el número de proyectos montados en las galerías.

Otra forma de evaluar la plataforma será exponer los resultados de los trabajos de creación de los alumnos a un jurado nacional e internacional, así como someter a juicio de expertos en educación en entornos digitales la experiencia y usos de la plataforma.

La evaluación podrá ser realizada al cumplimiento de un año de uso de la plataforma.

7. Protocolo del proyecto CONTINUUM

El protocolo que se presenta a continuación es un avance del desarrollo del proyecto CONTINUUM, que da contenido y articulación a la plataforma, donde se describen objetivos específicos y formas de operación para los cuales se solicita el apoyo del Fondo NOVUS.

7.1 Modalidades de participación

Los participantes podrán colaborar en CONTINUUM en las siguientes modalidades:

- Realizadores de proyectos CONTINUUM.
- Tutores de proyectos CONTINUUM.
- Aprendices de talleres básicos
- Instructores de talleres básicos

7.1.1 Realizadores de proyectos CONTINUUM

Los proyectos CONTINUUM comprenden la animación, arte digital, cine, diseño, fotografía, multimedios, música, periodismo, publicaciones, radio y televisión, y son propuestos por estudiantes que cuentan con un equipo de trabajo interesado en la producción de los mismos o que están buscando a otros estudiantes interesados en unirse y apoyar la realización del proyecto.

A continuación se detalla el proceso de participación para realizadores de proyectos CONTINUUM.

1. Envío de la propuesta del proyecto

El equipo de trabajo solicitante deberá enviar una propuesta escrita por proyecto al Comité CONTINUUM a la cuenta de correo: continuum.ccm@servicios.itesm.mx, en el formato correspondiente y que contenga, al menos, los siguientes puntos, a más tardar el último viernes de cada mes:

- 1.1. Título del proyecto
- 1.2. Género audiovisual (cortometraje, documental, reportaje, experimental, etc.)
- 1.3. Descripción/sinopsis del proyecto
- 1.4. Duración esperada del proyecto
- 1.5. Cronograma de actividades para la realización del proyecto
- 1.6. Necesidades de uso equipos y laboratorios explicados contra cronograma
- 1.7. Solicitud de tutor(a) para el tipo de proyecto
- 1.8. Nombre del equipo de trabajo
- 1.9. Directorio de los integrantes del equipo de trabajo (nombres completos, matrícula y/o número de nómina, correo electrónico, número telefónico, y responsabilidad(es) específica(s) dentro del equipo de producción)
- 1.10. Vacantes por responsabilidad específica dentro del equipo de producción
- 1.11. Presupuesto tentativo
- 1.12. Listado de los talleres básicos que ya cursó cada integrante del equipo, necesarios para la realización del proyecto
- 1.13. Listado de los talleres básicos que los integrantes del equipo de trabajo necesitan cursar para la realización del proyecto

2. Aceptación de la propuesta

El Comité CONTINUUM revisará las solicitudes y notificará a los equipos de trabajo solicitante el estatus de su propuesta durante las sesiones del Taller de Realizadores CONTINUUM, organizadas los jueves de la primera semana del mes.

En los casos que el Comité lo considere necesario, citará a entrevista a los solicitantes con el fin de reunir más elementos para tomar la decisión.

3. Proceso de producción

El tutor asignado se encargará de guiar y de supervisar el proceso de producción y se asegurará que los realizadores cumplan con los objetivos del proyecto, bajo las siguientes consideraciones:

3.1. Los costos de los materiales utilizados para la producción del proyecto serán cubiertos por los integrantes del equipo de trabajo.

3.2. Los laboratorios y los equipos para la producción serán proporcionados por las Coordinaciones de los Laboratorios del Centro de Innovación Multimedia, siempre y cuando estén disponibles y únicamente si los realizadores del proyecto han cursado y aprobado los talleres básicos requeridos para el uso de los mismos.

3.3. Los miembros del equipo de producción utilizarán los laboratorios y los equipos técnicos para la producción únicamente si cumplen con las regulaciones de uso, préstamo y mantenimiento de los mismos, definidas en el *Reglamento de uso, préstamo y mantenimiento de los laboratorios y equipos portátiles del Centro de Innovación Multimedia*. Antes de iniciar cualquier proyecto, los estudiantes involucrados deberán revisar dichos reglamentos y firmar de conformidad.

3.4. El proyecto deberá incluir los créditos iniciales y finales de acuerdo con la orden de créditos definidos en el manual de diseño de créditos para el proyecto pertinente, en el que se protege y se promueve el respeto de los derechos de autor de los realizadores y salvaguarda el derecho del crédito institucional del Tecnológico de Monterrey, en toda producción de medios audiovisuales realizada en cursos, talleres y proyectos impartidos y/o apoyados por el Instituto.

4. Proyecto terminado

Una vez terminado el proyecto, el equipo de trabajo deberá enviar un correo electrónico al Comité CONTINUUM que contenga la liga al proyecto en el canal *Vimeo* definido para ello, la clave para reproducirlo, y la información escrita solicitada e incluida debajo de este

párrafo a la cuenta: continuum.ccm@servicios.itesm.mx. También deberá entregar una copia del proyecto terminado al Comité CONTINUUM en formato CD o en DVD dentro de un empaque de papel que contenga la siguiente información impresa en el empaque:

SINOPSIS

Título del proyecto:

Fecha de terminación:

Duración del proyecto:

Género:

Formato:

Equipo de trabajo:

Directorio del equipo:

A. TÍTULO (en mayúsculas) Mes día, año

XX minutos XX segundos
Cortometraje, documental, reportaje, etc. Video, cine, audio, etc.

NOMBRE DEL EQUIPO

Nombre integrante 1 + Responsabilidad

Nombre integrante 2 + Responsabilidad

Nombre integrante 3, etc.

NOTA: Breve párrafo con la descripción narrativa del proyecto. Redactarla como un "gancho" para llamar la atención sin revelar ningún tipo de final o de conclusión. El DVD o el CD deberá llevar escrita esta información, salvo la sinopsis, con marcador permanente.

7.1.2 Tutores de proyectos continuum

Los solicitantes para tutorío de proyectos CONTINUUM acordarán su forma de participación con el Comité CONTINUUM al inicio del semestre. El Comité CONTINUUM también publicará convocatorias para estas posiciones y/o invitará personalmente a estudiantes con las habilidades necesarias para hacerlo.

7.1.3 Aprendices de talleres básicos

Los solicitantes podrán cursar los talleres básicos impartidos por las Coordinaciones de Laboratorios del Centro de Innovación Multimedia; entre estos cursos se encuentran los siguientes:

- Producción de audio en cabina
- Edición de audio digital
- Edición de video digital
- Manejo de la cámara DSLR para fotografía fija
- Manejo de la cámara DSLR para imagen en movimiento
- Manejo de la cámara de televisión
- Manejo de equipo portátil de iluminación
- Manejo de la grabadora portátil de audio y micrófonos
- Manejo del sistema de sonido del Estudio de Televisión
- Manejo del sistema de iluminación del Estudio de Televisión
- Manejo del *switcher* de televisión

Los aprendices se inscribirán personalmente en los talleres básicos de su interés; el Centro de Innovación Multimedia hará un registro de los talleres cursados y aprobados por cada participante.

7.1.4 Instructores de talleres básicos

Los solicitantes podrán participar como instructores en los talleres básicos impartidos por las Coordinaciones de Laboratorios del Centro de Innovación Multimedia. Entre estos cursos se encuentran, al menos, los siguientes:

- Producción de audio en cabina
- Edición de audio digital
- Edición de video digital
- Manejo de la cámara DSLR para fotografía fija
- Manejo de la cámara DSLR para imagen en movimiento
- Manejo de la cámara de televisión
- Manejo de equipo portátil de iluminación
- Manejo de la grabadora portátil de audio y micrófonos
- Manejo del sistema de sonido del Estudio de Televisión
- Manejo del sistema de iluminación del Estudio de Televisión
- Manejo del *switcher* de televisión

Los instructores en esta modalidad acordarán su forma de participación directamente con los Coordinadores del Centro de Innovación Multimedia.

Al finalizar los periodos semestrales, los instructores recibirán un reconocimiento con valor curricular, siempre que se obtenga una evaluación menor a 2.0 en la encuesta de opinión de aprendices a instructores (EOAI).

8. Recursos

Las Coordinaciones de los Laboratorios del Centro de Innovación Multimedia cuentan con los laboratorios y los equipos portátiles para apoyar el desarrollo de los proyectos aceptados en la plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM. Cada semestre, la evaluación de las propuestas recibidas se hará con base en la disponibilidad de laboratorios y los equipos portátiles, así como con base en la calidad de la propuesta de acuerdo con criterios de originalidad, creatividad, factibilidad, calidad esperada del proyecto y fortalezas de los equipos de trabajo solicitantes.

Con el fin de cuidar los laboratorios y los equipos portátiles de que disponemos, los participantes deberán haber cursado y aprobado, o cursar y aprobar, los talleres básicos pertinentes al área de producción de su proyecto, así como deberán cumplir con el *Reglamento de uso, préstamo y mantenimiento de los laboratorios y equipos portátiles del Centro de Innovación Multimedia* para el uso, préstamo y mantenimiento de los mismos.

9. Método de trabajo

9.1 Filosofía de trabajo

En el Departamento de Comunicación y Arte Digital nuestro principio básico de enseñanza es lograr que los estudiantes desarrollen y afinen los conocimientos y las habilidades creativas, narrativas, técnicas y administrativas a través de la producción de proyectos de medios y artes digitales de sus clases y que perfeccionen estas habilidades en la producción de proyectos extra-académicos durante su estancia en el Tecnológico de Monterrey.

En la plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM, los participantes aprenden, aplican, exploran, desarrollan, perfeccionan o enseñan habilidades de producción en medios y artes digitales. De manera continua, esperamos compartir constantemente nuestras experiencias de aprendizaje con los participantes de otros proyectos. Al término de cada periodo académico, esperamos que los participantes hayan desarrollado habilidades de producción así como un conjunto de distinciones técnicas y metodológicas que les permitirán evaluar críticamente sus proyectos y los proyectos de otros equipos de trabajo.

9.2 Desarrollo de proyectos

La plataforma abierta de enseñanza-aprendizaje CONTINUUM ha sido diseñada para la aplicación de la técnica didáctica conocida como *Aprendizaje orientado a proyectos (POL – Project Oriented Learning)*. Esta técnica está basada en una filosofía pragmática en la que los conocimientos y nociones de una disciplina deben ser entendidos y mostrados a través de evidencias observables; en este caso, la producción de proyectos en medios de comunicación.

El aprendizaje orientado a proyectos requiere que cada participante modifique su forma de colaborar en esta plataforma de manera que tome un rol activo y se responsabilice de su propio aprendizaje. De esta manera, los participantes deberán ser capaces de aplicar conocimiento previo, y deberán tratar de reintegrarlo al nuevo aprendizaje que vayan desarrollando en sus nuevos proyectos.

En POL los resultados del aprendizaje no están totalmente predeterminados ni son totalmente predecibles; es así que los participantes aprenderán hasta donde quieran aprender en cada proyecto de producción; su aprendizaje nutrirá el aprendizaje de los demás participantes de CONTINUUM al compartir, reflexionar y evaluar las experiencias de producción con los demás participantes en las sesiones plenarias de presentación organizadas al finalizar los periodos académicos.

9.3 Responsabilidades del participante

CONTINUUM es una plataforma abierta al aprendizaje; de esta manera, los participantes deben:

- Diseñar, programar y preparar las actividades de sus proyectos
- Producir sus proyectos en las fechas que establecieron para ello
- Mantener contacto continuo con el tutor del proyecto a través de asesorías acordadas por ambas partes
- Respetar el Reglamento CONTINUUM
- Respetar las reglamentaciones de uso, préstamo y mantenimiento de los laboratorios y los equipos que utilicen para la producción de sus proyectos de acuerdo con

el *Reglamento de uso, préstamo y mantenimiento de los laboratorios y equipos portátiles del Centro de Innovación Multimedia*

- Respetar las reglamentaciones para la inclusión de los créditos mínimos iniciales y finales definidos por el Departamento de Comunicación y Arte Digital en los manuales de diseño de créditos para proyectos de medios y artes digitales

10. Referencias

- [1] Cabero, J. y Llorente, M. C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación. *Revista Electrónica Alternativas de Educación y Comunicación*. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/> [consulta: 10 de febrero de 2011].
- [2] Martínez-Otero, V. (2007). Modelo pedagógico del discurso educativo y su proyección en la calidad docente, discente e institucional. *Revista Iberoamericana de Educación* (versión digital), vol. 43, n.º 2, pp. 1-11. Disponible en: <http://www.rieoei.org/1665.htm>
- [3] Martínez-Otero, V. (2008). *El discurso educativo*. Madrid: CCS.
- [4] Martínez-Otero, V. (2008). Discurso educativo y formación docente. *Revista Educação em Questão*, vol. 33, n.º 19, pp. 9-34.
- [5] Martínez-Otero, V. (2010). Modelo pentadimensional del discurso educativo aplicado a la educación a distancia. *Praxis Educacional*, vol. 6, n.º 8, pp. 107-122. Disponible en: <http://periodicos.uesb.br/>
- [6] Martínez-Otero, V., Ojeda, G. (2011). Análisis pedagógico de plataformas audiovisuales mediante el modelo pentadimensional del discurso educativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, n.º 57, septiembre-diciembre. Disponible en: http://www.rieoei.org/rie_revista.php?numero=rie57a07&titulo=Valent%EDn%20Mart%EDnez-Otero%20y%20Gerardo%20Ojeda-Casta%F1eda,%20%ABAn%E1lisis%20pedag%F3gico%20de%20plataformas%20audiovisuales%20mediante%20el%20modelo%20pentadimensional%20del%20curso%20educativo%BB