

# Productores de contenido tecnológico

María Camila Gallego Parra  
Nathalia Ríos Castaño

## Resumen

*Los continuos desarrollos tecnológicos de la era digital que vive la sociedad hoy en día, son determinantes en la vida de las personas. Permiten un acceso más rápido, ágil y eficiente a la información en cualquier momento y lugar. A raíz de esto se crea una necesidad de estar conectado todo el tiempo. Los dispositivos móviles trasladan algunas de las funciones que puede tener un computador a un pequeño aparato que permite estar conectado a Internet en tiempo real. Las universidades son el epicentro de muchos de estos desarrollos y en el caso de la Universidad Pontificia Bolivariana, gracias a la iniciativa de algunos de sus estudiantes, se creó un aplicativo móvil para beneficio de la comunidad académica.*

**Palabras clave:** aplicativo móvil, tecnología, estudiantes, sociedad, investigación

## Abstract

*The continuous technological developments of the digital era, are determinant in people's life, they allow*

*a more efficient and quicklier acces to information in any moment or place. That is why they create the urgency of being connected all the time. In mobile computing devices you can have almost all the functions of a computer in little size so that you can be online in real time and offers an unlimited access to the information. Universities are the epicenter of that kind of technological developments and in the case of Universidad Pontificia Bolivariana, thanks to the initiative of some students, a mobile application is created to the benefit of academic community*

**Key words:** app mobile, technology, students, society, research

En la actualidad, la sociedad atraviesa por uno de los fenómenos científicos quizá de los más importantes y trascendentales de los últimos años, pues los grandes avances tecnológicos revolucionaron los parámetros establecidos en los procesos de comunicación que sostenía el ser humano. La innovación es la palabra clave desde hace unas décadas y es gracias a ella que se hace posible la realidad en la que vivimos y las dinámicas sociales que sostenemos hoy en día.

La convergencia tecnológica posibilita, entre otros asuntos, nuevas y revolucionarias formas de comunicación y relación entre los individuos, de igual manera, transforma los papeles en un proceso comunicativo, lo que atribuye nuevas características a los participantes de este. Ya no se trata de un emisor y un receptor de un mensaje, es una nueva concepción de la información en la que la retroalimentación se hace indispensable para generar un diálogo continuo, permanente y temporal.

La digitalización de la comunicación es entonces la responsable de este cambio social, que al hacer uso de técnicas y tecnologías, permite que la información se gestione de una forma libre y autónoma. El lector decide el cuándo, el cómo, el dónde y el porqué de un contenido y, de esta forma, se instauran nuevos canales de información que parten del principio de la globalización para llevarla a la mano de las personas (Marín, 2010).

Tal vez el cuestionamiento más fuerte gira entorno a la desaparición o no de los *Mass Media* (medios de comunicación masivos), pues su hegemonía pierde fuerza al igual que su control sobre la información y divulgación (Rojo, 2008). Sin embargo, si bien la nueva era digital permite un acercamiento más rápido a la fuente de un mensaje, no desplaza a los medios tradicionales, solo les impone retos conceptuales al llevarlos

a adaptarse a los cambios que esta propone. En este sentido, se hace necesario entonces que estos canales se abran a la realidad participativa de las personas.

Como ya se mencionó, los nuevos públicos son cada vez más complejos y se requieren estrategias eficaces que logren captar su atención en medio de un contexto que continuamente se encuentra bombardeado de mensajes. Hay una característica principal y es la necesidad de la conexión permanente y en tiempo real de lo que sucede a su alrededor, es un interés descontrolado por establecer diálogos constantes que son cada vez más asequibles gracias a los dispositivos móviles.

Debido a los nuevos retos que imponen la era de las TIC y la Web 2.0, el Semillero de Comunicación Digital de la Facultad de Comunicación Social- Periodismo inició en el 2012 un proyecto investigativo llamado "Diseño de aplicativo para dispositivos móviles en la comunidad universitaria de la UPB", con el fin de desarrollar como producto un prototipo para la Universidad.

Basándose en los resultados de la *Investigación en alfabetización digital* hecha por el mismo semillero en el 2011, que arrojó conclusiones como el aumento acelerado de personas con celulares inteligentes o la dependencia que se crea través de estos dispositivos, que por sus funciones facilitan el qué hacer en el diario vivir; la iniciativa fue crear un aplicativo móvil que uniera los ítems del sitio web como el Sistema de Información para la Gestión Académica y Administrativa (SIGAA) o el sistema de Bibliotecas, con la innovadora idea de crear una agenda compartida entre la comunidad universitaria (estudiantes y profesores) que permitiera la sincronización de tareas, eventos y actividades.

Por primera vez en la Universidad Pontificia Bolivariana, se unieron dos semilleros de áreas y escuelas diferentes para trabajar en conjunto y elaborar entre los mismos estudiantes el prototipo de Aplicativo Móvil UPB. Por un lado, la función de los integrantes del Semillero de Comunicación Digital fue desarrollar el contenido, evaluar la clasificación de lenguaje visual o escrito dentro de la interfaz, clasificar los pasos para facilitar así la navegabilidad, e indagar sobre las verdaderas necesidades de los estudiantes y profesores a la hora de tener un aplicativo de la institución a la cual pertenecen, que les sea útil. Y por el otro lado, la función de los integrantes del *Semillero de Internet de las Cosas*, de la Escuela de Ingeniería de la misma universidad, fue plasmar esas ideas de contenido en algo real, a través de la programación y los algoritmos.

En Estados Unidos, importantes universidades como Harvard o Stanford cuentan con aplicativos móviles que se pueden descargar desde App Store o Play Store, y que reúnen diversas funciones que les permiten a los usuarios la facilidad de tener en pocos “toques” acceso a la información que necesiten. En Colombia, este tipo de programas aún no alcanzan el auge que tienen en otros países, pero es un asunto que adquiere fuerza con el paso del tiempo y el apresurado avance tecnológico. Las principales universidades del país ya comenzaron a trabajar en este tema, sin embargo, el valor agregado del Aplicativo Móvil UPB es que es pensado y realizado por estudiantes para estudiantes, que es un prototipo elaborado a razón de lo que la comunidad universitaria quiere y considera como necesario, lo que supone que será de verdadera utilidad y que la conformidad será masiva.

Es por eso, que los estudiantes fueron fundamentales en el proceso, ya que gracias a la dedicación y al compromiso que demostraron, el aplicativo móvil pasó de ser un proyecto para convertirse en una realidad. Camilo Chamat y Camilo Obando hacen parte de este grupo de jóvenes del pregrado de Comunicación Social- Periodismo, en la Universidad Pontificia Bolivariana, que estuvieron presentes desde el comienzo de este proceso de investigación. Ambos coinciden en que el valor agregado es la participación activa de los estudiantes quienes planearon y desarrollaron el aplicativo.

El tiempo fue uno de los obstáculos a los que se enfrentó el Semillero de Comunicación Digital, pues sus integrantes solo se reunían una vez a la semana (tan solo dos horas) y esto demoró el proceso investigativo, aseguran Camilo Obando y Camilo Chamat. Aun así eso no fue un impedimento para que se llevara a término, el trabajo colaborativo entre los dos equipos de investigación demostró, además, que es posible integrar dos áreas completamente opuestas para la consecución de un objetivo común. “Los semilleros son espacios creados por la Universidad para el desarrollo de los estudiantes”, gracias a esto, y el apoyo recibido desde las directrices de la UPB se permite que las aulas de clase alberguen la construcción de conocimiento y debate de miras a la innovación.

UPB Móvil nace entonces de investigaciones como la de *Alfabetización digital*, encaminada a entender los fenómenos que generan los nuevos y continuos desarrollos tecnológicos. Basados esta nueva dinámica, los estudiantes se vieron de frente a perspectivas que aún siguen siendo materia de investigación en el mundo, con la novedad que fueron ellos mismos los que ejecutaron las fases investigativas y pasaron desde la

concepción teórica hasta su ejecución. Vale la pena recalcar que el aplicativo todavía no está al alcance del público universitario en general, pues su prototipo aún sigue en desarrollo.

Innovación es entonces, la palabra clave en tiempos en los que la tecnología manda la parada y debe estar en la mira de las universidades que quieren proyectarse a nivel internacional. Con estas investigaciones la UPB se acerca cada vez a un mundo competitivo que demanda mayores exigencias por parte de académicos y estudiantes, para así crear nuevas tecnologías capaces de sobrellevar las necesidades sociales actuales.

Y es precisamente Beatriz Marín Ochoa, la Directora del Grupo de Investigación en Comunicación Urbana GICU, quien visualiza un futuro extraordinario para la Universidad a partir del proyecto de Aplicativo Móvil UPB: “que sea la punta de lanza para crear un laboratorio de desarrollo de aplicaciones en el que no solo trabajen estudiantes de ingeniería y comunicación como lo venimos haciendo hasta ahora, sino incluso de otras carreras, estudiantes que tengan ideas sobre lo que desde su profesión pueda ser un entorno fácil para generar aplicaciones y propiciar el desarrollo de pensamientos”.

Por otro lado, desde su perspectiva como docente investigadora y Doctora en Comunicación y Periodismo de la Universidad Autónoma de Barcelona, Beatriz Marín considera que la trascendencia del producto se puede argumentar a través de tres razones principales: “primero, una exploración en nuevos campos de la comunicación y en particular de la comunicación digital que tiene desarrollos demasiado rápidos. Segundo, que sea una investigación desarrollada por estudiantes le aporta un componente bastante interesante porque ellos son precisamente los clientes del producto, incluso tiene un valor que va más allá de lo económico, un valor de desarrollo propio de mostrar que en la UPB se están formando chicos que pueden tener sus propias ideas y desarrollarlas dentro de la Universidad. Y tercero, creo que es una obligación de la Institución formar investigadores que participen en proyectos reales, que tengan presupuestos reales, herramientas reales y al final productos reales que puedan demostrar su capacidad de aprendizaje en investigación”.

## Conclusión

Apostarle a asuntos tecnológicos, que son los ejes del porvenir humano, sitúa a los estudiantes en un papel

de contribuyentes con las dinámicas sociales que marcarán los tiempos venideros de los dispositivos móviles, los cuales trasladan las principales funciones que puede tener un computador a un pequeño aparato que permite estar conectado en tiempo real a Internet, y por ende, brinda la posibilidad de un acceso ilimitado a la información que allí circula, para otorgar plena libertad a las personas de entrar a la red mundial sin ningún tipo de limitante espacial.

Finalmente, se puede inferir que vale la pena que los estudiantes investigadores se arriesguen a participar en grandes proyectos que contribuyan a su desarrollo como profesionales y al crecimiento de la universidad de la que hacen parte. El proyecto "Diseño de aplicativo para dispositivos móviles en la comunidad universitaria de la UPB", en su primera fase ya ha traído beneficios tanto a sus protagonistas como a la misma Institución, y su futuro pronostica muchos más.

## Bibliografía

- Marín, J. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales, Razón y Palabra. *Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis*, número 71.
- Muñoz, J. (2005). Los cambios de la era digital en las sociedades de los medios de masa, su incidencia en la definición de la esfera de la publicidad y el problema de la corporalidad. *Debate sobre las antropologías*, Thémata, número 35, 559 – 564.
- Rojo, P. (2008). "El acceso a la información en la era digital". *Comunicación*, Vol.1(6), 159-172.