



Plataforma digital de carga y descarga de sonidos e imágenes

Isabella Durán Mejía

Valeria Fierro Sánchez

Santiago López Ortega

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Sede Principal

Comunicación Social-Periodismo

Mayo de 2021

Plataforma digital de carga y descarga de sonidos e imágenes

Isabella Durán Mejía

Valeria Fierro Sánchez

Santiago López Ortega

Presentado como requisito para optar al título de Comunicador Social-Periodista

Asesor(a)

Maria Carolina Ospina Garzón

Comunicadora social con énfasis en comunicación organizacional. Especialista en creación multimedia y diseño digital.

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Sede Principal

Comunicación Social-Periodismo

Mayo de 2021

## **AGRADECIMIENTOS**

A lo largo de este proyecto logramos aprender múltiples cosas y poner en práctica teorías y disciplinas que vimos como estudiantes en las aulas de clase, estudios de radio, televisión, en la biblioteca o durante nuestros tiempos de ocio. En estas páginas está plasmada una idea en la que hemos trabajado, moldeado y dedicado años para lograr consolidarla hasta obtener el resultado que se encuentra a lo largo de este proyecto, el cual es la prueba más grande de toda nuestra creatividad, talento y trabajo en equipo como compañeros de carrera y amigos.

Por lo anterior, somos conscientes del hecho de que no hubiera sido posible llegar hasta aquí sin la ayuda, apoyo, consejo y orientación de muchas personas que también hacen parte de este logro de forma directa o indirecta.

Primero queremos dar gracias a Dios por la oportunidad de haber estudiado y culminado de forma exitosa nuestro proceso universitario, así como el habernos puesto en el camino a cada persona que hace parte de este equipo, dándonos la oportunidad de llevar a cabo nuestro proyecto y avanzar con la fe intacta por tanto tiempo, teniendo la certeza de que sería posible culminar satisfactoriamente.

También queremos agradecer a la Universidad y más específicamente al programa de Comunicación Social-Periodismo que hace parte de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, por brindarnos tantos conocimientos e incentivarnos siempre a la creación constante y al desarrollo integral en diferentes ámbitos, ya que estos aspectos fueron claves para formarnos en los profesionales que somos hoy en día.

Ligado a lo anterior, agradecemos a cada uno de los profesores que hacen parte del programa y contribuyeron de alguna u otra forma a nuestro proceso educativo en el ámbito teórico, audiovisual, escrito, investigativo, entre otros; asimismo como a los docentes que estuvieron prestos a ayudarnos de un inicio con la idea de la plataforma y nos motivaron a continuar su desarrollo con el paso del tiempo. Especialmente

extendemos nuestra gratitud a la profesora Lina Cabrera, la cual siempre vio potencial en nuestro proyecto y nos brindó las bases iniciales para comenzar y darnos alas en el desarrollo del ecosistema digital. Además, agradecemos a la profesora María Carolina Ospina quien ha sido nuestra tutora durante todo este proceso y nos ha orientado, ayudado, apoyado y animado en este camino para que todo sea lo más perfecto posible para lograr obtener el resultado que entregamos a lo largo de estas páginas.

Igualmente, agradecemos de forma muy especial a los profesores Gabriel Duarte, Alejandro Lopera, Ángela Téllez, Sergio Alvarado, Álvaro Garzón y Catalina Campuzano, los cuales colaboraron en el proceso de entrevista y orientación durante la etapa de investigación para la creación de la plataforma. De la misma forma, agradecemos a los estudiantes Jose Mojica, July Morales, Alejandra Sánchez y Gabriela Jerez, por tener la disposición y darnos su voto de confianza para compartir el material de su autoría e iniciar la prueba piloto en la plataforma.

Asimismo, queremos dar crédito a todos nuestros compañeros de carrera, amigos y conocidos, por ser piezas claves en la motivación para la creación de este proyecto, ya que es pensado puntualmente para ellos y para los futuros estudiantes que deciden recorrer este mismo camino en las ciencias de la comunicación.

Por último y no menos importante, queremos agradecer a nuestras familias por ser un pilar invisible dentro de todo el proceso y camino profesional, ya que han sido un soporte moral, emocional y económico para llegar hasta donde nos encontramos en este momento y culminar nuestro proceso estudiantil.

Seguramente se nos escapan muchos agradecimientos a todas las personas que hicieron parte de nuestra vida durante todo este proceso y que contribuyeron de alguna manera a moldearlo por tanto tiempo, ya que este proyecto se convirtió en la última y más preciada entrega que realizaremos como estudiantes de pregrado de UNIMINUTO; por eso, les extendemos nuestra gratitud una y mil veces.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Introducción .....</b>	<b>8</b>
<b>Planteamiento del problema.....</b>	<b>10</b>
<b>Justificación.....</b>	<b>11</b>
<b>Objetivos (General y Específicos).....</b>	<b>13</b>
<b>Antecedentes.....</b>	<b>14</b>
<b>Marco Teórico.....</b>	<b>26</b>
<b>Metodología.....</b>	<b>42</b>
<b>Análisis.....</b>	<b>52</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>60</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>62</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>65</b>

## **Plataforma digital de carga y descarga de sonidos e imágenes**

### **RESUMEN**

La idea de crear una plataforma de contenido visual y sonoro, nace a partir de la necesidad de generar una red de apoyo virtual pensada por los estudiantes y para los estudiantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) que cursen algún programa de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (FCC), en donde se refleje una participación activa del público objetivo, es decir, que los estudiantes además de aportar con su material, serán de cierta forma la solución a la falta de un ecosistema digital que contenga sonidos e imágenes de calidad.

Diseñar esta propuesta de plataforma, fomentaría no solo el uso de las herramientas digitales que se encuentran en la web, sino también aquellas que son necesarias para la creación del contenido de apoyo visual y sonoro, ya que se trata de una plataforma de carga y descarga, por lo que los estudiantes tendrán la posibilidad de compartir sus creaciones.

Con base a lo anterior, se realizó una investigación profunda de autores y estudios teóricos sobre la creación de plataformas virtuales y ambientes digitales. Además, se llevó a cabo una recolección de información por medio de encuestas a estudiantes de la FCC de UNIMINUTO y entrevistas a profesores de la misma, con el propósito de lograr una planeación precisa de la plataforma, así como de evaluar su acogida no solo por parte de los estudiantes, sino también de los docentes, quienes con sus aportes contribuyeron al desarrollo de una prueba piloto.

### **PALABRAS CLAVES**

*Plataforma, descarga, narrativas transmedia, audiovisuales, sonidos, imágenes, comunidad digital.*

**ABSTRACT**

The idea of creating a platform for visual and sound content, arises from the need to generate a virtual support network designed by the students and for the students of the Minuto de Dios University Corporation (UNIMINUTO) who are studying a program of the Faculty of Communication Sciences (FCC), where an active participation of the target audience is reflected, that is, that students, in addition to contributing their material, will in a certain way be the solution to the lack of a digital ecosystem that contains sounds and quality images.

Designing this platform proposal would encourage not only the use of digital tools found on the web, but also those that are necessary for the creation of visual and sound support content, since it is a loading and unloading platform, so that students will have the possibility to share their creations.

Based on the above, an in-depth investigation of authors and theoretical studies on the creation of virtual platforms and digital environments was carried out. In addition, a collection of information was carried out through surveys of UNIMINUTO FCC students and interviews with its teachers, in order to achieve a precise planning of the platform, as well as to evaluate its reception not only by part of the students, but also of the teachers, who with their contributions contributed to the development of a pilot test.

**KEYWORDS**

*Platform, download, transmedia narratives, audiovisuals, sounds, images, digital community.*

## 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el internet se ha convertido en parte fundamental de la vida diaria, pues el mundo se encuentra inmerso en una era digital donde cada individuo puede mediar sobre la misma, en especial aquella que contribuye a la creación de comunidad, a la generación y creación de contenido, a la conectividad sincrónica o asincrónica y al intercambio de conocimiento. En este punto, se empieza a pensar en las redes basadas en la inteligencia colectiva como lo menciona Xavier, F (2007) en su texto *El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*:

La inteligencia colectiva, entendida meramente como el trabajo individual de millones de usuarios, produce nada más (y nada menos) que el fruto de la suma de sus partes. Así, nos encontramos ante aplicaciones como los marcadores sociales (del.icio.us) o los almacenes virtuales (flickr) que actúan a modo de repositorios, cuyo valor se corresponde de forma directa y unívoca con la cantidad de referencias disponibles (p.4).

Esto da a entender que la reunión del trabajo individual de las personas se convierte en trabajo colectivo, que a su vez conecta a aquellos que tienen un fin en común en pro del desarrollo en diferentes contextos. Por esto, se plantea que pensar en el futuro, es pensar en plataformas o ecosistemas que promuevan y fortalezcan la comunicación, colectividad y cultura digital.

De acuerdo con lo anterior, se establece que para crear una plataforma o ecosistema digital es importante tener en cuenta conocimientos afines, que se conviertan en la base de un trabajo colectivo, por lo cual, se realizaron investigaciones sobre la creación de las plataformas virtuales. Se indagó un texto universitario llamado *Etapas de la creación de un sitio web* por la autora Alicia García de León, el cual explica cómo se genera una plataforma virtual, comenzando con una estructura de la información y luego un paso a paso que es aplicado mientras se construye la plataforma virtual de la Universidad de la República de Montevideo (Uruguay). Así mismo, se investigó una tesis hecha en Colombia llamada *Diseño de un banco de sonidos, una categoría*

*“automóviles” con más representación en Colombia para su uso en el diseño sonoro de audiovisuales*, realizada por Anyi Katerine Ipuz López y Juan Manuel Rodríguez Lanza, que cuenta con un apartado que hace una recolección de características y detalles acerca de lo que son y para qué son útiles los bancos de sonido; esta tesis al ser un proyecto colombiano, hace un paralelo entre las particularidades de los bancos de sonidos colombianos y los extranjeros, debido a las necesidades específicas de las producciones y proyectos que se generan a nivel nacional y para el país.

Teniendo en cuenta lo planteado, se evidenció que en UNIMINUTO los estudiantes de la FCC, especialmente los que pertenecen a la carrera de Comunicación Social-Periodismo, no cuentan con dicho ecosistema digital que les permita compartir sus recursos visuales y sonoros de calidad, y que a su vez sirvan como insumos para sus trabajos académicos y los de otros estudiantes. Por consiguiente, se plantea una propuesta de plataforma que contribuya a solucionar la problemática mencionada promoviendo la creatividad y el intercambio equivalente de contenidos, fortaleciendo así la comunicación digital en nuevos espacios pensados específicamente para la comunidad estudiantil.

Finalmente, ya que el propósito de esta plataforma o ecosistema digital propuesto es brindar un espacio donde los estudiantes compartan contenido de su autoría y descarguen lo que les sirva de otros compañeros para sus trabajos y actividades académicas, se pretende que este sea un lugar que propicie el conocimiento, aprendizaje e intercambio de ideas. Además, se espera que sirva de motivación para crear material útil y novedoso por parte de los estudiantes, quienes impulsados por lo visto en cada una de sus clases, le aporten de una u otra forma a la sociedad en cultura y comunicación digital, interacción con las nuevas tecnologías y desarrollo por medio de las mismas.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **Problema:**

Los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (FCC) no cuentan con un ecosistema digital que les permita compartir sus recursos visuales y sonoros de calidad que a su vez, les sirvan como insumos para sus trabajos académicos y los de otros estudiantes.

### **Pregunta problema:**

¿Cómo crear un ecosistema digital que permita que los estudiantes de la FCC compartan sus recursos visuales y sonoros de calidad, que a su vez les sirvan como insumos para sus trabajos académicos y los de otros estudiantes?

### 3. JUSTIFICACIÓN

“La expansión del ciberespacio representa la más reciente de las grandes apariciones de objetos inductores de inteligencia colectiva (...) En realidad, es un objeto colectivo, dinámico, construido, o al menos alimentado, por todos aquellos que lo utilizan” (Levy, P., 1999, p.103). A partir de lo dicho por Levy, se plantea que un ecosistema digital o una plataforma en la era digital, es importante ya que al tener un lugar común en donde se reúna material que le sirva a muchas personas se crearía una red de conocimiento, sobre todo desde una perspectiva e iniciativa universitaria donde la inteligencia colectiva despierte la creatividad del autor/usuario por medio de la variedad de contenido y material disponible, que a su vez incentive el intercambio equivalente que permita nutrir el ecosistema digital o la plataforma como la que se plantea el presente proyecto.

Esta propuesta le apuesta a suplir la necesidad o carencia de un ecosistema digital dentro de la universidad, que permita la participación activa de los estudiantes tanto en la creación como en el acceso a contenidos de calidad, que al mismo tiempo sean compartidos digitalmente, generando progresivamente un crecimiento de la plataforma dado única y exclusivamente a partir de la interacción y transmisión de conocimiento de los usuarios.

Pero “¿Qué transmitir? ¿El saber? Ahí está, en todas partes por la Red, disponible, objetivado. ¿Transmitirlo a todos? En este momento, todo el saber es accesible para todos. ¿Cómo transmitirlo? ¡Ya está hecho!” (Serres, M., 2012, p.28), de allí que la importancia del proyecto surge cuando la inteligencia colectiva se relaciona con la comunicación digital entre estudiantes que intercambiarán contenido de su autoría en un espacio virtual, el cual toma como base fomentar la creación de comunidad que es propia de la era en la que vivimos. Además, tiene en cuenta la relevancia de potenciar espacios alternativos de comunicación que sirvan como base para construir una red virtual de ayuda académica que promueva la cultura colectiva digital.

Para fundamentar la afirmación realizada, se pretende investigar a fondo autores expertos en temas como cibercultura, comunicación digital, inteligencia colectiva, etcétera, que permitan ahondar más en lo relacionado a un ecosistema digital. Una vez se realice la investigación pertinente, se planteará una propuesta de plataforma que contribuya a solucionar la problemática mencionada para explicar el funcionamiento de la misma, teniendo en cuenta la escasez y/o falta de contenido o piezas que faciliten la complementación de los trabajos de carácter visual y sonoro, siendo de utilidad para la nueva sociedad en la que vivimos, aportando además a mejorar los procesos de comunicación y creación digital ligada a la generación de comunidad.

## 4. OBJETIVOS

### **General:**

Diseñar una propuesta de plataforma de libre acceso que permita la carga y descarga de contenido de apoyo de tipo visual y sonoro, creado por los estudiantes y para los estudiantes de UNIMINUTO sede principal, que cursen algún programa de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

### **Específicos:**

- Explorar aspectos teóricos afines a la propuesta de la plataforma de acceso libre que aportan al conocimiento de los colectivos en el ciberespacio.
- Explicar la licencia Creative Commons bajo la cual se regirá la plataforma, detallando su importancia dentro del proyecto.
- Construir una prueba piloto de la plataforma, basada en responder a la necesidad de un espacio con contenido de apoyo de tipo visual y sonoro, creado por los estudiantes y para los estudiantes.

## 5. ANTECEDENTES

La investigación que se realizó alrededor de la problemática fue de tipo teórica, buscando hallar tesis de pregrado, posgrado, doctorado, entre otras y artículos de investigación sobre plataformas, bancos de sonido y/o imágenes, ecosistemas digitales, repositorios y proyectos relacionados con nuestra investigación. A partir de esto, se pretendía encontrar estudios que brindaran información confiable y que trataran temas como plataformas digitales, comunicación y comunidad digital, cultura e inteligencia colectiva, con el fin de descubrir similitudes o puntos en común que sirvieran y se pudieran tomar como guías para el presente proyecto.

Con base a lo anterior se halló, analizó y organizó la siguiente información en calidad de documentos, en los cuáles se especifico y se dió prioridad a aspectos como quién o quienes realizaron la investigación, dónde se realizó, con qué objetivo, qué resultados hay de la investigación y qué podemos tomar de allí para el proyecto en curso:

### **1. Bases en la creación de la plataforma virtual: *Etapas en la creación de un sitio web***

En el texto *Etapas en la creación de un sitio web* escrito por Alicia García de León nos muestra y explica cómo se debe formar un grupo multidisciplinario para el desarrollo, yendo desde lo teórico hasta la implementación. Además, expone los pasos necesarios para crear una plataforma virtual, enseñando cómo estructurar la información de los sitios web, su funcionalidad, navegabilidad y accesibilidad, enfatizando en la calidad del contenido que este ecosistema digital va a manejar.

Las etapas que se presentan en este texto se implementaron para desarrollar la plataforma digital de la Universidad de la República de Montevideo, Uruguay, cuyo proceso ayudó a guiar a todo el grupo de trabajo coordinado por la autora del texto, la cual resalta el desempeño del equipo a su cargo, ya que son los que ponen en práctica las ideas que necesita la plataforma.

Este artículo se relaciona con nuestra propuesta, ya que en el texto plantea todas las etapas por las que pasa un proyecto basado en crear una plataforma web. También, nos proporciona las bases con las cuales podremos empezar a crear el banco de contenido planeado, al darnos una idea de cómo podría funcionar la plataforma.

## **2. Aprendiendo sobre las formas de conocer a nuestro público, en este caso los estudiantes: *Cultura Digital Universitaria***

Laura Regil Vargas (Doctora en comunicación), realizó una tesis doctoral en la Universidad Pedagógica Nacional de México, con el objetivo de analizar la relación de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) con la cultura digital universitaria.

Los resultados de esta investigación se miden en 6 aspectos:

- Información: Los estudiantes son altos consumidores de información general y bajos generadores de ella. Aceptar que la información es un signo de la cultura digital, podría situar a los estudiantes en una posición inicial de comprensión y creativo aprovechamiento de dicha información.
- Interactividad: El desarrollo de habilidades digitales académicas (HDA) considera a la interactividad un signo de la cultura digital, que a su vez es un elemento fundamental para la formación, en tanto se le reconoce como un atributo tecnológico que permite establecer una relación dialógica (resultado del diálogo igualitario), entre los usuarios y los contenidos hipermedia. Además, los estudiantes no se han dado cuenta del potencial tecnológico que les aporta la interactividad a su participación ciudadana y creatividad.
- Hipertextualidad/hipermedialidad: Este signo de la cultura digital, desafía a los estudiantes a percibir y aprovechar la variedad de canales, que se abren en estructuras hipertextuales. Cuando no se han desarrollado HDA, este signo de la cultura digital, se convierte en un laberinto incomprensible.

- Exclusión: Desarrollar HDA, implica una vía de inclusión que sin elementos estructurales que contribuyan a su desarrollo, deja a los estudiantes en un apartheid (separación) digital.
- Inmediatez: Los estudiantes valoran la rapidez y la eliminación de barreras espaciales y temporales. Sin embargo, no se han percatado de las repercusiones del acelerado ritmo del tiempo, en su pensamiento y capacidades cognitivas, por esto, ven pasar muchos aspectos inherentes de la cultura digital desde sus limitaciones.
- Hiperconectividad: La relación de estudiantes con la cultura digital depende de que tengan y fortalezcan sus habilidades cognitivas, que logren integrarlas a su formación, para aprovechar y disfrutar los recursos y contenidos digitales.

De esta tesis, rescatamos la metodología que realizó la autora, ya que llevó a cabo su investigación con diferentes poblaciones objeto -estudiantes y profesores-, con 2 herramientas de recolección de información -entrevista y encuesta-, pero con un mismo objetivo, esto, nutre su investigación al tomar en cuenta distintos puntos de vista.

### **3. Informándonos acerca de otras ideas similares a la nuestra: plataforma digital Repositorio Institucional de Asturias (RIA)**

Armando Alonso Peri, Alejandra Galán Palacio, Purificación Penín González (Documentalistas del Gobierno del Principado de Asturias), Raquel Lavandera Fernández (Documentalista de la Oficina de Investigación Biosanitaria) y Juana Roldán Rodríguez (Documentalista del Ente Público de Servicios Tributarios del Gobierno del Principado de Asturias), realizaron en Asturias, un proyecto para la creación de un repositorio digital institucional, cuya finalidad es recoger los contenidos digitales generados por la actividad investigadora de sus miembros y facilitar la gestión y

difusión de dichos contenidos, incluyendo su preservación, organización, acceso y distribución.

Con respecto al trabajo investigativo, los autores concluyeron que es muy importante mostrar a los investigadores las ventajas que proporciona el acceso abierto, ventajas que van desde el aumento de la visibilidad de sus trabajos hasta el acceso a una mayor cantidad de trabajos científicos sin barreras económicas.

Además, al finalizar la investigación se percataron que había resistencia a publicar trabajos en repositorios institucionales debido al desconocimiento del movimiento Open Access (OA) y los procedimientos de autoarchivo; al desconocimiento de los posibles beneficios; a la resistencia al cambio; al temor ante la pérdida de control de su trabajo; a la falta de tiempo y de medios, y a los posibles conflictos con el editor. Por esto, proponen abordar las dificultades desde 2 estrategias: 1) El establecimiento de una política clara de acceso abierto por parte del Gobierno del Principado de Asturias, y 2) el desarrollo de un plan de formación y difusión de la plataforma y del movimiento OA.

Por lo anterior, de este artículo de investigación podemos tomar la metodología y los aspectos teóricos en cuanto a la creación de un repositorio digital, teniendo en cuenta las conclusiones a las que llegaron, para mitigar las dudas y dificultades en cuanto a la creación del repositorio o plataforma.

#### **4. ¿Cómo garantizar la calidad del contenido de nuestra plataforma?: Indicadores de calidad de las plataformas educativas virtuales**

La investigación realizada por la Universidad de la Sábana, más específicamente por una estudiante de la Facultad de Educación llamada Mireya Ardila-Rodríguez, tiene como objetivo principal estudiar los indicadores más relevantes de calidad de las plataformas, páginas web y medios alternativos virtuales que prestan las diferentes instituciones educativas para brindar servicios a los estudiantes como ayudas, cursos y clases virtuales.

En el proceso se toman en cuenta los indicadores de calidad, información de interés y relevancia, información veraz y actualizada y pertinente. Dentro de los indicadores que engloban y que se tienen en cuenta para dichos estudios, se encuentran los factores que influyen en el funcionamiento de la plataforma y la dimensión satisfactoria del estudiante. De igual manera para el estudio se consideran los diferentes cursos ofrecidos por las universidades desde la virtualidad, teniendo en cuenta aspectos como: Condiciones particulares del curso, manejo del entorno virtual, dinámica de la gestión y la comunicación, estrategias metodológicas y organización de las actividades académicas.

Esta tesis pretende hacer una investigación y explicación de la función de las plataformas virtuales educativas en Colombia y su función dentro de estos espacios como alternativas para la inclusión y el fácil acceso. Además, se enfoca en las características de las mismas y hace una comparación con respecto a sus estándares de calidad entre las diferentes plataformas y páginas web identificadas y que se utilizan en 15 instituciones universitarias.

En el contexto de la educación superior, un ambiente virtual comprende la representación de procesos y objetos asociados a las actividades de enseñanza-aprendizaje, investigación, extensión y gestión, así como elementos cuya manipulación permitan al alumno realizar diversas operaciones a través de internet, como: aprender mediante la interacción con cursos electrónicos, inscribirse en un programa, consultar documentos en una biblioteca electrónica, comunicarse con estudiantes, profesores y otros compañeros.

Dentro de la investigación de las plataformas se presentan cuadros comparativos que exponen las plataformas más representativas y usadas por cada institución dentro del ámbito de estudio, trayendo a colación los objetivos de las mismas y el servicio que prestan.

A través del documento se hace una especie de análisis y se coloca en comparación los cursos ofrecidos y las plataformas donde estos se suben, tomando como referente los puntos anteriores arrojando resultados que son medidos a partir de factores como

las características de los procesos educativos y la calidad de las plataformas donde se presta la educación virtual. De la misma forma, para el estudio de calidad de las plataformas y páginas web donde se prestan estos servicios, se tienen en cuenta distintos componentes principales de la educación virtual tales como:

- La infraestructura física: El hardware que se refiere a los computadores, servidores y equipos para el acceso.

- Infraestructura lógica: Son los programas o software.

- Actores: Los que utilizan el Hardware.

- Recursos: Son los contenidos bajo la forma de datos, informaciones y conocimientos existentes en los archivos del sitio. Estos pueden estar en las bibliotecas electrónicas, grupos virtuales de investigación y discusión, en los espacios electrónicos de cursos específicos de formación y en los sitios personales de información (ya sea email o directorio de tareas).

- Servicios telemáticos: Son programas de computación que cumplen con la función especial de actuar como interfaz directa con los usuarios del sistema. Existen dos tipos de servicio telemático: uno de comunicación y otro de búsqueda de información y navegación.

Esta tesis de investigación tiene relación con el trabajo a desarrollar y nuestra plataforma, gracias a que nos menciona de qué forma están establecidas las plataformas educativas en Colombia y en qué niveles se encuentran sus estándares de calidad para poder prestar un servicio de educación efectivo. Así mismo, nos da parámetros que se deben tener en cuenta para que la plataforma o página web presente un orden lógico, herramientas suficientes de acuerdo al contexto de la misma.

Igualmente, se expone el hecho de que los estudiantes actualmente con la ayuda de las nuevas tecnologías y la web aprenden mucho más allá de los entornos de estudio, la investigación se ha vuelto parte fundamental de la vida de la mayoría de estudiantes quienes la han apropiado, por lo cual se pretende que sean ellos mismos los que

tengan la capacidad de manejar las plataformas y obtener conocimientos tanto desde las instituciones como de forma autónoma de acuerdo a sus propios procesos. Así mismo, muestran que los paradigmas antiguos con respecto a la educación hoy en día son poco admitidos pues los espacios educativos también deben adaptarse a los cambios del mundo y a las nuevas formas de acceder a los conocimiento para las nuevas generaciones, invitando a los espacios creativos en la gestión y producción de contenidos innovadores.

Dentro de las conclusiones encontramos que se evidenció que efectivamente en Colombia no se cuenta con plataformas de calidad ni un gran avance en cuestiones de desarrollo tecnológico, por lo que en algunos casos la educación en términos virtuales es prestada de forma deficiente. Es por esto que, con nuestra idea de plataforma se pretende de alguna manera suplir con esa carencia de ecosistemas digitales para los estudiantes que permitan compartir su contenido, mostrar sus habilidades y aprendizajes adquiridos dentro y fuera de los entornos académicos, convirtiéndose en un espacio donde tienen la libertad de decidir y organizar el tipo de contenido que desean compartir con el resto de los usuarios.

## **5. La importancia de las plataformas digitales en la comunidad estudiantil**

La tesis de autoría de Carlos Fernando Meléndez Tamayo de la Universidad Complutense de Madrid llamada *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la Universidad: Análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0*, plantea la importancia y la utilidad de las plataformas virtuales como apoyo y herramienta vital para la educación en la actualidad, abordando temáticas como la utilidad de las nuevas tecnologías dentro de las que se destacan plataformas digitales y páginas web como nuevas alternativas dentro de la educación en el mundo. También, hace énfasis en la importancia que tiene hoy en día la innovación y el manejo autónomo de la virtualidad.

Esta investigación surge como una inquietud luego de unos seminarios a los que asistieron los autores donde se preguntaban cuáles serían las mejores opciones o alternativas para la educación actualmente y de qué forma se podría potenciar esa

educación por medio de la virtualidad, al ser una necesidad para afrontar la competitividad, mejorar a igualdad de oportunidades y la calidad de vida. Es por eso, que dentro de la investigación el enfoque principal parte de la perspectiva educativa y el sentido de innovación dentro de la educación con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las plataformas digitales, aulas virtuales y las herramientas de la web 2.0, los cuales se entienden como los sitios web que facilitan compartir información y la colaboración entre los creadores de contenido.

Dentro de la investigación se toman como punto de referencia las plataformas utilizadas dentro de las universidades para la educación, por lo que se realizan comparaciones entre las mismas, enmarcando sus ventajas y desventajas y analizando diferentes instituciones de educación superior que han implementado estas técnicas, especialmente en Latinoamérica.

Para hacer el análisis de las plataformas educativas se hace énfasis en Moodle, un Software libre en comparación con otras como Webct (plataforma comercial y por lo tanto paga). Esta herramienta es una de las más estables, fáciles de usar, completas y gratuitas ofrecidas por la web que se utilizan para la construcción de la mayoría de las plataformas universitarias, las cuales permiten un entorno educativo casi completo, ya que ofrecen opciones como calendario, clases, contenidos, programas, correos, calificaciones, foros, talleres, wikis, recursos como páginas web, libros, recursos interactivos como cuestionarios, libros, glosarios, tareas, entre otros.

Dentro de la investigación se enmarcan las ventajas y las desventajas de estas plataformas, de su uso y en sí de la educación dentro de la virtualidad. Algunas de las ventajas son: Independencia de tiempo, acceso a más personas a la educación, formación bajo demanda y manejo de software libre. En cuanto a las desventajas se mencionan: la dificultad del seguimiento, dificultad en las relaciones interpersonales, y la posibilidad de que se convierta en una mera zona social en lugar de un espacio para el aprendizaje debido a la variedad de herramientas que se ofrecen.

Así mismo, de las conclusiones se establece que a pesar de que muchas instituciones educativas han implementado las nuevas tecnologías como herramientas para el

aprendizaje, aún éstas no se han consolidado del todo sólo componen una pequeña parte de esos conocimientos impartidos, es decir, que no se les da la importancia suficiente ni se les pone el mismo empeño en su desarrollo en comparación con la presencialidad. Es por esto, que muchas plataformas y páginas web carecen de contenido, bases y estructuras de calidad que incentiven a los estudiantes y en sí a todas las personas a tomar a la virtualidad como un camino mucho más sencillo para acceder a una educación de calidad.

Además, el investigador considera que un aspecto fundamental para lograr un acercamiento entre el profesor y el estudiante, serán las redes sociales y la web social, ya que aparece la figura del profesor tutor, convirtiendo a las TIC en elementos mediadores indispensables para la mejora de una didáctica y un aprendizaje significativo. Por último, se encontró en la investigación realizada en las 73 Instituciones de Educación Superior Ecuatorianas, detalladas en las páginas 72 a 87, tan sólo el 27% de estas han incorporado plataformas educativas, entre las causas principales de esa mínima implementación tenemos: falta de conocimiento de los directivos, recursos tecnológicos y económicos insuficientes, o la escasa difusión.

## **6. Tomando de referencia plataformas establecidas con objetivos similares**

La tesis *Pizarra sonora virtual Señal web*: [www.saladeradio.cl](http://www.saladeradio.cl), fue realizada por los estudiantes Christopher Brandt Rubio y Cristian Cerna Lunal de la Universidad Austral de Chile en el año 2014, y su enfoque principal es la planificación y creación de una plataforma web donde los estudiantes de la clase de periodismo radial y taller de producción radiofónica, pudieran subir y exponer sus productos. La idea de la página web es que aparte de servir como una plataforma de alojamiento para piezas sonoras, también incentive a los estudiantes a escuchar radio a través de una señal online, logrando obtener una mejor calidad de audio teniendo en cuenta que sus propios productos y temas de interés se transmitirían allí, ya que como son ejercicios realizados en un proceso de formación, no es posible reproducirlos en plataformas comerciales.

Es por esto, que en primera instancia se planea la instalación de una señal alojada en la página web [www.saladeradio.cl](http://www.saladeradio.cl) la cual es manejada desde el punto de radio de la

escuela de periodismo de la Universidad Austral en Chile. La señal aloja y maneja desde unos administradores que se encargan de modificar y ordenar el contenido, trabajos de los estudiantes que se ofrecen como una programación a la carta que posteriormente quedan albergados en la plataforma web, encontrando en la página se proyectos como reportajes, crónicas, noticias, informes, entre otros, de estudiantes de generaciones anteriores que han hecho parte del proyecto y han compartido su contenido.

Dentro de la investigación se presenta una problemática y es que la gente actualmente casi no escuchan radio o simplemente no hace parte de sus focos de interés, es por eso que se hace énfasis en el poder de la radio como herramienta educativa y la forma en que esta se ha ido adaptando con el paso del tiempo a las nuevas alternativas tecnológicas para llegar a los oyentes. De aquí parte la influencia también de las TIC, pues se buscan canales alternativos a través de las diferentes plataformas para lograr transmitir la información en una constante búsqueda por la innovación.

Para la inspiración y el desarrollo de esta iniciativa se toma como ejemplo “AIRE” La cual, es una radio educativa donde la gente tiene la oportunidad de expresar sus opiniones, transmitir conocimientos y sobre todo preservar y ser conscientes de todo tipo de temas.

Los objetivos principales de este proyecto son: -Respetar todas las voces sin distinción de raza, credo, color, clase social o género. -Preservar el medio ambiente y el patrimonio intangible de cada comunidad. -Valorizar el espacio educativo como generador de costumbres y valores necesarios para el crecimiento de los individuos. -Promover la diversidad multicultural.

Para la creación de la plataforma digital se tuvieron en cuenta varios aspectos, en primera instancia por medio de la investigación se identificó la necesidad y la demanda de los estudiantes dando como problema focal la falta de una plataforma para alojar contenidos. Posteriormente, se comenzó a pensar en la plataforma web que alojaría la página que querían que albergara su contenido sonoro y permitiera proveer las herramientas necesarias para el manejo adecuado.

Estas páginas web están compuestas por archivos que contienen códigos HTML, ya que es por medio de este que se pueden mostrar las imágenes, textos, videos y todos aquellos contenidos de la página en sí, se encuentran alojados en bases de datos, de las cuales los usuarios extraen aquello que les interesa. Por ende, estas páginas se caracterizan porque sus usuarios son quienes modifican el diseño y los contenidos, los cuales se pueden actualizar muy fácilmente, ya que no es necesario ingresar al servidor para esto. Todo esto para la composición de la estructura y el funcionamiento de las páginas, los archivos y contenidos que constituirían la página web.

Este tipo de proyecto se relaciona mucho con el que se propone a lo largo de este trabajo, pues se intenta plantear una plataforma de contenido de tipo visual y sonoro creado por los estudiantes donde ese mismo contenido pueda ser visto por otros usuarios generando cierto tipo de interacción. Por lo anterior, de este proyecto llamado Pizarra sonora, se puede tomar como base elementos de su creación, montaje y puesta en marcha que contribuirían a lograr un ecosistema digital eficiente y nutrido.

## **7. La importancia de conocer a profundidad las herramientas 2.0**

El texto *Aprendizaje colaborativo en grupo: Herramientas Web 2.0*, se creó para explicar en qué consiste la Web 2.0, qué herramientas hacen parte de esta, y cómo puede ser aplicada a proyectos, empresas, blogs y universidades. Desde el punto de vista institucional, esta Web 2.0 se enfoca en promover la creación de grupos de alumnos activos y fomentar el uso de espacios de trabajo y comunicación para la actividad grupal. Con el objetivo de lograrlo, la investigación empezó con ecosistemas virtuales fáciles de desarrollar como los Blogs y Wikis con el que los alumnos miembros de la comunidad, pueden crear entradas, aportar opiniones, informaciones, consultas, vídeos y enlaces a otros recursos de internet, etc. Además, los demás miembros pueden ver, modificar, responder o completar esa información, facilitando con ello el trabajo en común de todo el grupo.

Para el desarrollo de esta investigación, los estudiantes, tuvieron que recolectar información, para después agregarla a los blogs, la idea era que hicieran uso de cada uno de los blogs creados para el desarrollo de todas las tareas, técnicas, productos y

demás fases y documentación requeridas en el proceso de realización de sus proyectos, lo que genera que la información recolectada sea legítima ya que cualquier fallo no sólo afectaría al grupo de estudiantes que utilizó el blog si no al blog mismo.

En el desarrollo de la actividad y las experiencias de estudiantes y docentes se concluyó que una mayor inteligencia colectiva, generará gran cantidad de recursos para un mismo grupo de estudiantes. También, ayudará a corregir proyectos en pro de la misma comunidad generando un espacio reflexivo y de desarrollo.

Esta actividad muestra los avances que se pueden lograr generando una inteligencia colectiva la cual pensamos para el desarrollo de nuestro trabajo, y cómo a su vez las acciones de los individuos que estén colaborando influye ya sea para bien o para mal, al resto de la comunidad virtual que esté utilizando la plataforma.

## 6. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de este proyecto, se han tomado dos aspectos importantes como pilares fundamentales de la esencia misma de la propuesta. El primero responde a un aspecto teórico basado en categorías que explican el propósito a investigar, por consiguiente se manejan conceptos como ciberespacio, cibernsiedad, cibercultura, sociedad de la información, ecosistema digital, inteligencia colectiva, los cuales son abordados desde distintos autores que relacionan estos temas con la vida cotidiana, respecto a la importancia de lo digital y los grandes cambios que han traído las nuevas tecnologías en ámbitos como la comunicación, la educación y el desarrollo. Así mismo, se hace énfasis en la importancia de entender los ecosistemas digitales como parte esencial del crecimiento e innovación en una sociedad que se encuentra en constante cambio.

Por otro lado, el segundo aspecto está relacionado con las licencias Creative Commons, ya que al ser un proyecto basado en la propiedad intelectual de los estudiantes, es importante salvaguardar sus derechos como creadores de cada pieza. Así mismo, se explicará la relevancia de la licencia que según su aplicación es de mayor utilidad en el desarrollo y ejecución de la propuesta.

### **Ciberespacio, cibercultura y cibernsiedad**

En primera instancia se tratará la categoría de ciberespacio, tomando como punto de referencia a John Perry Barlow, que en su texto *Declaración de independencia del ciberespacio*, hace una ferviente aclaración del carácter libre del ciberespacio en su calidad de colectivo que contribuye a la formación de sociedad:

El Ciberespacio no penséis que podéis construirlo, como si fuera un proyecto público de construcción. No podéis. Es un acto natural que crece de nuestras acciones colectivas... El Ciberespacio está formado por transacciones, relaciones, y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones... Estamos creando un mundo en el que todos pueden entrar, sin privilegios o prejuicios debidos a la raza, el poder

económico, la fuerza militar, o el lugar de nacimiento. Estamos creando un mundo donde cualquiera, en cualquier sitio, puede expresar sus creencias, sin importar lo singulares que sean, sin miedo a ser coaccionado al silencio o el conformismo. (Barlow, J.1996, p.1).

Por lo tanto, según Barlow el carácter libre del ciberespacio se basa en estar, habitar e interactuar el lugar (ciberespacio) según las afinidades que en un principio son individuales y trascienden a lo colectivo, en tanto que se pone en práctica la recolección de habilidades y saberes sociales sin restricciones más allá de las que son impuestas por los usuarios, mediadas por acuerdos previos y no por agentes extraños que pretendan regular el espacio que se construye colectivamente.

Para complementar la declaración de Barlow, Antulio Sánchez en su artículo *Ciberespacio, signos y comunicación*, aborda esta categoría en un inicio como un “lugar” de desarrollo, interacción e intercambio de conocimiento, diciendo:

El ciberespacio no sólo es la infinita zona atópica que está detrás del monitor, sino que es el terreno en donde se construye y genera conocimiento, o donde se cambia de identidad o vive de manera distinta el acto comunicativo, donde las perspectivas y los enfoques singulares se desenvuelven. (Sánchez, A., 1997, p. 64).

Así mismo, este “lugar” llamado ciberespacio puede ser entendido como una gran casa llena de habitaciones que son los mundos virtuales y que permiten una interactividad constante: “Los mundos virtuales... se tornan en la nueva forma de aprehender la realidad, de relacionarnos con el otro... de transmitir el conocimiento. Los mundos virtuales son la conformación de un espacio artificial, simbólico, posible gracias al ciberespacio...” (Sánchez, A., 1997, p.63).

Además, según Sánchez la estadía y aprovechamiento en el ciberespacio y por ende en los mundos virtuales, es posible gracias a las formas de relacionarse con el otro:

Gracias a la interactividad es como se da paso a una buena explotación del ciberespacio... Sólo con la interactividad es como la navegación o la exploración

del ciberespacio adquiere sentido. De esta manera, las imágenes y las informaciones que circulan en el ciberespacio pueden ser seleccionadas, contempladas, ligadas, modificadas o reconstruidas. (Sánchez, A., 1997, p.66).

Tanto Barlow como Sánchez, en sus textos, ponen en concreto el hecho de que el ciberespacio es habitable tanto individual como colectivamente, siempre y cuando sea posible la comunicación para establecer una relación que conlleve a una construcción del lugar común, el cual se entreteje con interacciones libres que abren puentes entre usuarios y posibilitan una mayor exploración y explotación del ciberespacio de acuerdo a los intereses.

### **Ciberespacio y cibersociedad: Un ambiente virtual donde la ayuda mutua es fundamental**

Ligado a esto, para poder generar un ciberespacio funcional se debe hablar de su subcategoría cibersociedad, que crece continuamente en los campos virtuales, debido a que los individuos moldean su propia comunidad y se convierten inmediatamente en los habitantes del ciberespacio al escoger a qué comunidades pertenecer, con quién o quiénes interactuar, qué aceptar o declinar. Adolfo Estalella en su texto *Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual*, dice con respecto a la cibersociedad: “Los múltiples entornos y sistemas de comunicación en el ciberespacio dan lugar a la construcción de comunidades y dinámicas muy diferentes” (Estalella, A., 2005, p.6).

Por ende, una cibersociedad promueve el pensamiento colaborativo dentro del espacio virtual y así mismo, entre más crezca el pensamiento colaborativo, más crecerá la cibersociedad, teniendo en cuenta que el crecimiento desmesurado y sin control puede traducirse en terrenos inexplorados para la comunidad que empieza a vincularse en el ciberespacio; esto lo menciona el autor Steve Jones en su libro *Cibersociedad 2.0*:

Ahora, mientras creamos estas comunidades, desde luego mientras hablamos de ellas, puede ser también desconcertante para nosotros crear y aprender normas de mundos virtuales, de un modo que es por sí mismo fragmentario. El

proceso de aprendizaje puede unir a la gente en la medida en que tal aprendizaje pueda ser colaborativo, pero del mismo modo puede ser frustrante y desesperanzador. (Jones, S., 1998, p.29).

En resumen, Estalella expone que el ciberespacio permite la conformación de múltiples y diversas comunidades, a lo que Jones complementa afirmando que nosotros somos responsables del crecimiento de dichas comunidades y que así mismo es casi necesario hacer cada vez menos traumático aprender y concertar reglas virtuales que a su vez permitan construir aprendizajes colectivos que, en algunos casos pueden resultar un éxito o por el contrario, un fracaso.

De ahí que hablar de cibernética, implica hablar de otra categoría llamada cibercultura, cuyo estudio es abordado por Arturo Escobar en su texto *Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura*, diciendo: “El estudio de la cibercultura está relacionado particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (Escobar, A., 2005, p.15).

### **Los ambientes digitales y la transformación del conocimiento desde la cultura digital**

La cibercultura no solo es una construcción, sino que es posible su reconstrucción a través de la tecnología que actúa como canal de interacciones. Es por esto, que Jesús Galindo Cáceres en su texto *Redes, Comunidad Virtual y Cibercultura*, también define la cibercultura en sí como una construcción colaborativa, añadiendo las formas de interacción que se dan en red:

La cultura cibernética es reflexiva y constructiva, pero también es horizontal... las conexiones se pueden dar en todas direcciones, ya no hay arriba y abajo, centro y periferia... Permite ver un proceso de reconstitución social general en donde las múltiples trayectorias se jalan unas a otras en un espacio estructural que ya no es tan mecánico y estático... En cierto momento las redes se cruzan,

interactúan entre ellas, saben de su existencia, el ciberespacio les ayuda a relacionarse desde otro tiempo y espacio percibidos. (Galindo, J., 1998).

Por lo anterior, la interacción en red permite la generación de una comunidad digital en la que los usuarios son prosumidores al consumir y producir contenido en la cibernsiedad de la que hacen parte.

Además, Galindo habla del sistema de información dentro de la cibercultura, que es horizontal con redes interconectadas, en comparación con el sistema de información tradicional que es vertical y unidireccional:

El sistema de comunicación está construido en forma vertical, conectando lo pertinente con la punta de la pirámide, los demás contactos son irrelevantes o de segunda... Hay formas sociales como la sociedad de información, donde sólo la punta del triángulo puede crear, tiene iniciativa constructiva. Y hoy... cualquier individuo estará en posibilidades de crear, las desarrollará, y lo más importante, multiplicará las opciones por las interacciones con los demás. (Galindo, J., 1998).

Siendo así, el sistema de información en red permite generar una sociedad de información diferente que interconecta la información para convertirla en conocimiento colectivo horizontal y sin jerarquías, en la que todos aportan de manera equitativa.

Otra categoría abordada es cultura digital, la cual es planteada desde una forma institucional por Juan Freire y Karla Schuch Brunet en su texto *Políticas y prácticas para la construcción de una Universidad Digital*:

La cultura digital está transformando radicalmente los modelos organizativos sociales y empresariales así como la comunicación institucional... En un entorno basado en la abundancia de información y tecnologías y prácticas que favorecen el conocimiento abierto y potencian la organización en red, las instituciones

deben configurarse como plataformas de coordinación de una red donde participan actores internos y externos. En este modelo, el conocimiento se produce de forma colaborativa en redes que exceden los límites institucionales... (Freire, J., Bruner, K., 2010).

Siendo así, la cultura digital es una oportunidad para construir un conocimiento colectivo y colaborativo, que no se rige por las limitaciones institucionales y que por el contrario permite la libertad de intercambio e interrelación, mediadas por la tecnología, que contribuye al crecimiento del modelo en red que más allá de conectar personas, conecta intereses en común basado en la abundancia de información.

Por su parte, Pierre Levy menciona en su libro *Cibercultura*, que la cultura digital aparece en lo virtual cuando se crean vínculos dentro de estos: “Metódicamente, una cultura, en general, se puede entender como un gran complejo de redes de sistemas culturales entramados entre sí, es decir, que se solapan, comparten agentes, entornos y recursos culturales, interaccionan, se comunican y se transforman mutuamente” (Levy, P., 1997).

Además, para Levy la cultura digital va a estar ligada a la inteligencia colectiva, la cual en el ciberespacio es esencial para que empiece a generar la cibercultura, ya sea en redes sociales o en las diferentes plataformas virtuales:

El ciberespacio como soporte de inteligencia colectiva es una de las principales condiciones de su propio desarrollo. Toda la historia de la cibercultura testimonia ampliamente este proceso de retroacción positiva, es decir, del automantenimiento de la revolución de las redes digitales (Levy, P., 1997).

La inteligencia colectiva para Levy se convierte en un flujo de saberes en el cual las personas convierten un conocimiento propio, que dependiendo del uso que el individuo le dá a este conocimiento, puede ser transmitido a su círculo social por las diferentes plataformas de comunicación existentes, o podría ser transmitido a un grupo más

grande de individuos por las plataformas virtuales. Luis Eduardo Wilches Mahecha y Ricardo Javier Jiménez Silva, en su texto *La inteligencia colectiva y la responsabilidad social y política del investigador*, resaltan la importancia de que la inteligencia colectiva se convierta en un saber positivo para la comunidad a la que va dirigida, diciendo:

Del yo al nosotros y del nosotros al todo, la inteligencia colectiva se convierte en un potente instrumento de generación de pensamientos y sabidurías integrativas propias, y posiciona una actitud profunda de de-colonización autocrítica del pensamiento, que propicia el diálogo entre saberes interdisciplinarios y disciplinarios con lo que se posiciona como un valioso instrumento de transversalidad sistémica en donde sea implementada. Así mismo, permite construir en conjunto una forma de ser sujetos constructores de nuevas realidades, con la capacidad de transformar los diversos ámbitos del ser en sus diversas dimensiones complejas (Mahecha, L.E., Jimenez, R. J., 2013, p.114).

Mientras tanto, en el libro *Pulgarcita* del autor Michael Serres se enfoca principalmente en temáticas relacionadas con las culturas digitales y la comunicación digital, abordando aspectos con respecto a cómo las nuevas tecnologías han cambiado las formas en las que vemos el mundo y nuestra cotidianidad. De igual modo, se enfoca en la importancia de adaptarse a estos cambios que va trayendo el mundo para no perderse y confundirse ante los valores positivos de la innovación digital.

Frente a estas mutaciones, es probable que convenga inventar novedades inimaginables, fuera de los marcos caducos que siguen formateando nuestras conductas, nuestros medios de comunicación, nuestros proyectos sumergidos en la sociedad del espectáculo. Veo que nuestras instituciones relucen con un brillo semejante al de las constelaciones que, según nos enseñan los astrónomos, ya están muertas desde hace un largo tiempo (Serres, M., 2012, p.33).

El autor hace énfasis en la forma en la que se debe poner atención a la educación, pues actualmente todos los jóvenes tienen multitud de información al alcance de un

solo clic y así como el mundo y los pensamientos de las personas se van transformando, de la misma forma debe hacerlo la manera de transmitir los distintos saberes adoptando las nuevas herramientas. Este tipo de planteamiento va ligado al expresado por los autores Felipe Giraldo y Claudia Maya en el texto *Modelos de ecología de la comunicación: análisis del ecosistema comunicativo* que se abordará más adelante, los cuales también hablan acerca de cómo las nuevas tecnologías no solamente son herramientas útiles para las nuevas generaciones, si no que con el paso de los años han tomado tal importancia que se han convertido en grandes insumos para diferentes ámbitos que son claves dentro del ordenamiento y el flujo social como la política, la economía y la cultura, los cuales contribuyen a la manera en que las personas perciben y adquieren la información, superando los viejos modelos comunicativos y los antiguos paradigmas que existían en los patrones sociales.

Ligado a lo anterior, los jóvenes están acostumbrados a esta era digital, debido a que han crecido en ella y se han adaptado a la normalidad de la misma, mientras que a los adultos tiende a costarles relacionarse con estas tecnologías. Serres, M (2012), lo expresa de la siguiente manera:

Este cambio tan decisivo de la enseñanza -cambio que repercute poco a poco en todo el espacio de la sociedad mundial y el conjunto de sus instituciones caducas, un cambio que no afecta, ni por asomo, tan sólo a la enseñanza, sino también al trabajo, las empresas, la salud, el derecho y la política, en suma, al conjunto de nuestras instituciones-, sentimos que lo necesitamos con urgencia, pero que todavía estamos lejos (Serres, M., 2012. Pág. 32).

Michel Serres le da gran importancia a los jóvenes ya que en cierta forma estos son mediadores dentro de los grandes cambios que se están llevando a cabo actualmente a pesar de que las mentes mayores los critiquen y juzguen por ver la información y las herramientas de forma provechosa y esencial. Así mismo, explica que la tecnología ha permitido potenciar muchas disciplinas, llevarlas a grandes escalas y permitirnos una comunicación más amplia con el entorno, expresándolo de la siguiente manera:

Las tecnologías suponen y guían a las ciencias humanas, asambleas públicas, política y sociedad. Sin la escritura, ¿estaríamos acaso reunidos en ciudades? ¿Habríamos estipulado un derecho, fundado un Estado, concebido el monoteísmo y la historia, inventado las ciencias, instituido la paideia...? ¿Habríamos acaso garantizado su continuidad? ¿Acaso, sin la imprenta, durante el bien llamado Renacimiento, habríamos cambiado el conjunto de esas instituciones y de esas asambleas? Lo blando organiza y federa a aquellos que utilizan lo duro (Serres, M., 2012. Pág. 41).

Para Serres a partir de esta nueva era tecnológica, nace un ser humano al que bautiza como pulgarcita debido a su forma de enviar mensajes y obtener la información utilizando los pulgares. Por esta razón, se describe a esta como una nueva generación de nativos digitales con gran capacidad de desarrollo y cambio social, en lugar de estigmatizar y satanizar al ambiente digital haciendo énfasis en la importancia de estar abierto a los cambios y utilizar lo que va surgiendo de forma positiva.

Siguiendo una línea similar a la de Serres, Carlos Obando expone en su libro *Perversiones digitales*, reflexiones con respecto al universo de la cultura digital. También, el autor se expresa frente a la mutación que se está dando en el modelo de la comunicación digital, abordando los nuevos lenguajes que se han adoptado en la web y las nuevas formas de expresión social.

En el libro se nos habla de los recientes roles de los usuarios dentro del mundo digital y de cómo el internet y los medios digitales han afectado la forma en que actualmente concebimos la comunicación y cómo la red se convierte en un insumo para el aprendizaje. De la misma forma, se aborda el consumo de la cultura basada en lo tecnológico y en ver si los ecosistemas digitales están contribuyendo efectivamente o no a la creación de una sociedad mejor informada, así como en el análisis de las nuevas tecnologías que contribuyen a la cultura y su desarrollo por medio de ejemplos como el “ciberactivismo”.

Lo expuesto anteriormente, se podría tomar como base y ejemplo para la creación de la plataforma digital expuesta en el presente trabajo, la cual está mediada por los

usuarios, que como explica el autor tendría el propósito de contribuir a un ecosistema digital que promueva las habilidades, el desarrollo y la interacción de los usuarios por medio del contenido y la actividad en la misma plataforma.

### **Ambientes digitales: La conexión entre sociedad, cultura y comunicación**

Los nuevos medios, proponen una comunicación mucho más rápida, eficiente y sencilla. En el libro *Perversiones digitales* de Obando, se nos habla de cómo se han creado las máquinas para reconfigurar lo que las personas concebían como los procesos comunicativos, cambiando las perspectivas y erradicando esos inconvenientes que se presentaban en las relaciones interpersonales y la transmisión de mensajes a larga distancia.

Se ha dado paso a una manera de trabajar, de estudiar, de divertirse, de viajar y también ¡cómo no! De protestar, que la cultura comunitaria viene adoptando en un espacio virtual que comparten usuarios conectados en red con preocupaciones similares o intereses comunes (Obando, C., 2017. Pág. 67).

De esta manera, por medio de las nuevas tecnologías y aprovechando las herramientas que estas nos brindan, como estudiantes empezamos a ingeniar nuevas formas de compartir nuestro contenido y por qué no, nuestras habilidades con el mundo, en este caso, la propuesta de plataforma digital para alojar contenido tendría diferentes funciones dentro del ciberespacio, que contribuyen a la cotidianidad social, como en el ámbito educativo, comunicativo, artístico y productivo.

Obando expresa que desde ya hace 2 siglos a la humanidad le resulta casi imposible imaginar una existencia sin la presencia de las máquinas. Esto, debido a que nos hemos acostumbrado a usarlas de manera constante, gracias a su utilidad en muchos aspectos como por ejemplo, facilitar las tareas diarias; del mismo modo en el que las aplicaciones, plataformas web y redes sociales nos han brindado herramientas que se acoplan a nosotros de acuerdo a nuestros intereses, herramientas que han sido previamente pensadas para cierto tipo de público como es el caso de la plataforma universitaria de contenidos.

Con respecto a lo anterior, en el texto *Modelos de ecología de la comunicación: análisis del ecosistema comunicativo*, los autores Andrés Felipe Giraldo y Claudia Maya, analizan el significado de ecosistema digital y el papel de los seres humanos en los procesos de comunicación teniendo en cuenta las formas en que surgen nuevos paradigmas de comunicación y cultura a través del mundo digital, así como la importancia de la comunicación para el hombre y los cambios dentro de la misma, a partir de la era digital deduciendo lo siguiente:

La comunicación es un proceso inherente al hombre en la necesidad de mantener contacto con los demás en un entorno social. De ahí la necesidad de vincular la naturaleza humana con los usos técnicos de los medios y el grado de adaptación de las personas a esos medios. La oleada de las tecnologías de la información y de la comunicación han potenciado un concepto económico-político donde la comunicación es un instrumento de poder persuasivo de sujetos a sujetos (Giraldo, A. F., Maya, C., 2015. Pág. 752).

El texto también se enfoca en la explicación de la creación de los ecosistemas digitales a partir de las interacciones entre la sociedad y los medios de comunicación, y en la forma en que se genera una cultura digital como resultado de la producción y el consumo de contenidos e información por parte de los sujetos, por ende, los usuarios que hacen parte de la red a través de los diferentes dispositivos e interfaces culturales, los cuales así como lo menciona Serres son mediados en su mayoría y principalmente por mentes jóvenes que han nacido y se han criado dentro del entorno digital.

Las nuevas tecnologías y modelos comunicativos han permitido la creación y surgimiento de una sociedad más participativa capaz de ser dueña de su propio contenido y de crear y manejar su propia información y de alguna manera eso es lo que se quiere lograr con la creación de la plataforma universitaria, que sea un lugar donde los estudiantes que actualmente son los portadores de ideas, de innovación y los encargados de los cambios y el desarrollo en la sociedad, puedan explorar con las nuevas tecnologías y tener un espacio donde compartir la explotación de su potencial, es decir, que tengan la posibilidad de manejar la plataforma y su contenido como

usuarios independientes y así, ser portavoces de acuerdo a sus intereses y compartir con el mundo de forma más amplia. Esto quiere decir, que hablamos de una comunicación con alcances mundiales aún sin salir de nuestra casa:

Las tecnologías emergentes o nuevas tecnologías dan lugar a una proliferación de voces, en virtud de la cual también se critica la ausencia de una objetividad. Sin embargo, el anhelo ilustrado de objetividad va cediendo terreno a la plurivocidad que permite la superabundancia de canales, páginas web, imágenes y sonidos de todo tipo. Esta condición resulta positiva toda vez que le ha dado la palabra a minorías, así como a manifestaciones que, aun cuando siguen siendo marginales, requieren cuando menos de un análisis, al que Vattimo considera más urgente que el de la exigencia de objetividad. Dicha objetividad, por otra parte, resulta contradictoria. Si bien es cierto que pensar el vínculo entre medios, poder, política e intereses económicos es imperativo en la actualidad, también es cierto que dicho imperativo debe distanciarse del ánimo de univocidad en el contexto de la plurivocidad (Giraldo, A. F., Maya, C., 2015. Pág. 754).

Los bancos de contenidos son creados no para sustituir el material físico, sino que son una herramienta para que las personas que no tienen la posibilidad de acceder a este material, lo puedan conseguir, en otras palabras los bancos de contenidos están pensados para que las comunidades puedan progresar en sus proyectos o trabajos. Por ende, la principal idea de las plataformas virtuales es ver cómo pueden ser de utilidad para el grupo que va enfocado, en la investigación que hicieron Lluís Codina y María del Valle Palma en el texto *Bancos de imágenes y sonido y motores de indización en la WWW*, dicen:

La documentación audiovisual representa un territorio aún más grande que el de la documentación convencional, y en este territorio aún queda mucho por descubrir y mucho por hacer. Este «nuevo» territorio debería ser, por tanto, un estímulo para todas aquellas personas de nuestro sector con capacidad creativa

y con gusto por entrar en nuevos territorios, tanto para los profesionales que trabajan desde el mundo de la empresa (Codina, L., Palma, M., 2001).

Básicamente, los autores explican cuál debe ser la idea principal para que una plataforma virtual crezca y pueda mejorar en su campo.

Finalmente, con respecto a la categoría de inteligencia colectiva, Francesc Xavier Ribes en su texto *El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*, dice:

La inteligencia colectiva, entendida meramente como el trabajo individual de millones de usuarios, produce nada más (y nada menos) que el fruto de la suma de sus partes. Así, nos encontramos ante aplicaciones como los marcadores sociales (del.icio.us) o los almacenes virtuales (flickr) que actúan a modo de repositorios, cuyo valor se corresponde de forma directa y unívoca con la cantidad de referencias disponibles (Ribes, F., 2007).

De lo anterior, es posible decir que la inteligencia colectiva reúne todas las categorías y las pone en un lugar común, entorno a la cultura digital que se desarrolla libremente en el ciberespacio, constituido por una cibernsiedad que según sea el caso, establece sus sistemas de información, teniendo de base la interacción que conecta las afinidades, poniendo en práctica la recolección de habilidades y saberes, de manera que se lleve a cabo un trabajo colaborativo más efectivo al tener en cuenta a todos los miembros de la comunidad digital.

### **Creative Commons**

Por otro lado, en cuanto a las licencias Creative Commons (CC), es importante resaltar que son una herramienta que protege los derechos de autor de cualquier trabajo realizado, para permitir que terceros copien, distribuyan y lo usen, siempre y cuando se le otorgue el crédito debido al creador. Pese a que existen otros tipos de licencias que aboguen o protejan los derechos de autor, las CC tienen como característica su flexibilidad en cuanto a los permisos de uso, ya que las otras licencias existentes que son Copyright y Copyleft, presentan ciertas limitaciones en su aplicación inmediata.

Las licencias Copyright, son las más conocidas ya que todos los derechos del autor son reservados y por lo tanto el uso o reproducción de la obra solo es posible si el autor lo permite. En cuanto a las licencias Copyleft, aunque tienen un sistema parecido a las CC, su aplicación es más lenta debido a unas cláusulas de distribución con las que cuenta, por lo que si una obra se rige bajo esta licencia, se deben tener estos permisos al día para garantizar su uso sin inconvenientes (Ayala, 2020).

Teniendo en cuenta lo anterior, las CC son relevantes para la ejecución del proyecto, ya que tienen diferentes tipos de licencias de acuerdo a las preferencias del autor en cuanto al uso que desea que se le dé a su obra. Por esta razón, al regir la plataforma con estas licencias, se salvaguarda la propiedad intelectual de los participantes de manera única y permanente sin necesidad de que el usuario espere una aprobación para el manejo del material, sino que solo acceda a dar el debido crédito al creador.

Dado que las CC tienen como objetivo facilitar la reproducción y uso de obras, al mismo tiempo que protege los derechos de autor, existen diferentes tipos de licencias:

**(by) Atribución o reconocimiento:** Se refiere a que cualquier explotación de la obra debe reconocer la autoría del licenciante.

**(nc) No comercial:** Hace referencia a que la obra puede ser usada exclusivamente con fines no comerciales.

**(nd) Sin obras derivadas:** Indica que la autorización otorgada para el uso de la obra, no incluye la transformación para crear obras derivadas.

**(sa) Compartir igual:** Abarca cualquier uso, incluyendo la creación de obras derivadas, siempre y cuando se mantenga la misma licencia al ser divulgadas. (Creative Commons, 2017).

Además, entre los tipos de licencias hay variaciones que mezclan las diferentes CC, con el objetivo de que el autor proteja su obra de acuerdo al uso que desea que se le dé. De igual manera, al hacer esta salvedad, el usuario conoce las limitaciones y libertades que tiene la obra.

**Atribución (by)**

Esta licencia permite que el autor de la obra conceda la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra, generación de obras derivadas (traducción, adaptación, etc.) y uso comercial, siempre y cuando se cite y reconozca la autoría del licenciante.

**Atribución - No Comercial (by-nc)**

Esta licencia permite que el autor conceda la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra y generación de obras derivadas, siempre y cuando se cite y reconozca al autor original. No se permite utilizar la obra con fines comerciales.

**Atribución - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa)**

El autor permite la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra y generación de obras derivadas, siempre y cuando se cite y reconozca al autor original. La distribución de las obras derivadas deberá hacerse bajo una licencia del mismo tipo. No se permite utilizar la obra con fines comerciales.

**Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)**

El autor permite la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra y uso comercial, siempre y cuando se cite y reconozca al autor original. No permite generar obra derivada.

**Atribución - Compartir Igual (by-sa)**

El autor permite la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra, generación de obras derivadas y uso comercial, siempre y cuando se cite y reconozca al autor original. Se permite la distribución de las obras derivadas, pero única y exclusivamente con una licencia del mismo tipo.

**Atribución - Sin Obra Derivada (by-nd)**

El autor permite la copia, reproducción, distribución, comunicación pública de la obra y uso comercial, siempre y cuando se cite y reconozca al autor original. No permite generar obra derivada (Creative Commons, 2017).

Teniendo en cuenta los tipos de licencias CC ya mencionadas, decidimos usar la licencia de Atribución - No Comercial - Compartir Igual, ya que según su aplicación es la más versátil y la que será de más utilidad para la plataforma y su finalidad, es decir, que los participantes podrán usar contenido de otros estudiantes y así mismo, otros usuarios podrán usar el suyo. Es importante mencionar que debido a que la plataforma está pensada en el marco educativo, el uso del material está permitido única y exclusivamente para trabajos y proyectos dentro de este marco, por lo que el permiso otorgado no abarca a ningún otro campo.

## 7. METODOLOGÍA

El presente proyecto es mixto, ya que cuenta con un enfoque cuantitativo aplicado en el tipo de investigación experimental y, otro enfoque cualitativo apoyado por los tipos de investigación etnográfica y fenomenológica. Por lo anterior, la explicación en cuanto a la elección de los métodos mencionados, se sustenta en los conceptos consignados en el libro de Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio, llamado *Metodología de la investigación* en su sexta edición.

De acuerdo con Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) “Los diseños experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula” (p. 130), teniendo en cuenta que la causa es la variable independiente y el efecto es la variable dependiente. La causa que se halló es que los estudiantes no cuentan con un ecosistema digital, de esta variable el efecto es que se les permita compartir sus recursos visuales y sonoros de calidad que a su vez sirvan como insumos que sean descargables para los trabajos académicos de otros estudiantes.

“Los experimentos estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella en comparación con quienes no lo hacen”, esto lo afirma Creswell y Reichardt (2013 y 2004 (respectivamente), citado en *Metodología de la investigación* en su sexta edición, 2014, p.129); por tal motivo, el ecosistema digital que se plantea en este proyecto permite evidenciar cómo los estudiantes aprovecharán el material presente en la plataforma para completar sus proyectos y trabajos. Ligado a esto, a medida que la plataforma adquiere utilidad para la comunidad estudiantil, se genera una inteligencia colectiva alrededor de este ecosistema digital.

En cuanto al tipo de investigación etnográfica, Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. afirman que “Los diseños etnográficos pretenden explorar, examinar y entender sistemas sociales” (p. 482), de allí que el proyecto le apueste a crear un ecosistema digital que le permita a los estudiantes compartir sus recursos visuales y sonoros, que a

su vez sirvan como insumos para otros compañeros, facilitando ahondar en el campo de la comunicación digital, el ciberespacio, la cultura digital, entre otros aspectos investigativos que posibilitan aplicar el método, gracias a su versatilidad.

Por su parte, el método fenomenológico tiene como propósito “explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales experiencias” (Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P., p. 493). Por lo anterior, se diseñaron unos instrumentos de recolección de información que dieran cuenta de la experiencia de los estudiantes respecto a la creación de material visual y sonoro, así como del uso de las plataformas gratuitas de imágenes y sonidos.

Por tal razón, Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P., aseguran que “Primero, se identifica el fenómeno y luego se recopilan datos de las personas que lo han experimentado, para finalmente desarrollar una descripción compartida de la esencia de la experiencia para todos los participantes” (p.493). Esto, además de posibilitar la tabulación de experiencias, permite relacionar las coincidencias y separar las diferencias entre los datos recolectados.

Por otro lado, en cuanto a la metodología aplicada al proyecto, se evidenció que el tipo de metodología acorde a los planteamientos, generalidades y especificidades del proyecto es Investigación Acción Participativa (IAP), debido a que el proyecto le apunta a generar una red de apoyo virtual de los estudiantes para los estudiantes. En consecuencia a lo anterior, la participación activa del público objetivo no solo reflejará el éxito de la IAP, sino que además constituirá una solución a los problemas planteados respecto a la obtención de contenido de apoyo visual y sonoro.

Respecto al público objetivo, el proyecto está dirigido a los estudiantes de la FCC de UNIMINUTO que están cursando entre tercer y noveno semestre, especialmente a aquellos que pertenezcan a la carrera de Comunicación Social-Periodismo. Ésta delimitación se realizó debido a que las asignaturas que conforman el pensum de los

programas de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y en particular a la carrera mencionada, se encuentran directamente relacionadas con la plataforma digital y los elementos propuestos.

Además, se evidenció la necesidad de un proyecto como este, debido a las falencias dentro de la producción o muestra de los proyectos y productos realizados en las diferentes clases por los estudiantes de la carrera de Comunicación Social-Periodismo. Por ende, el rango de semestres seleccionado se debe al uso y provecho que los estudiantes obtendrían a través de la plataforma de acuerdo a las clases, aprendizajes y pensum que la facultad ofrece y por ende, se espera que la plataforma tenga más crecimiento al evidenciarse su dinamismo y el grado de utilidad.

### **Descripción del proyecto**

El proyecto nació como una idea para desarrollar durante la clase de comunicación y participación en medios digitales, la cual cursamos con la docente Lina Cabrera en quinto semestre durante la segunda mitad del año 2018. En dicha clase, la profesora dejó la tarea de crear un proyecto digital de participación estudiantil que tuviera un impacto y alcance medible, por lo cual nos dispusimos a plantear una propuesta llamativa y sencilla de ejecutar.

A partir de las consignas de participación estudiantil y proyecto digital, surgió la idea de crear una plataforma que permitiera suplir la necesidad de un espacio para el contenido visual y sonoro de los estudiantes y que a su vez generara un sentido de comunidad y compañerismo en UNIMINUTO. Como resultado, se originó un proyecto llamado “TOMA LO TUYO” acompañado de un logo de búmeran, con la población objeto establecida, las reglas básicas del sitio web, el tipo de material al que apuntábamos y su formato; además, teniendo en cuenta que trabajaríamos con material de otros compañeros y estábamos promoviendo su uso colectivo, decidimos adoptar las licencias Creative Commons como el pilar de los derechos de autor, con el objetivo de que los estudiantes que desearan participar, se sintieran más cómodos y tranquilos de

compartir su contenido visual y sonoro, sabiendo que tendrían sus derechos de autor intactos en el proyecto.

En cuanto al nombre y el logo, fueron creados bajo la premisa de dar y tomar los sonidos e imágenes requeridos, por lo que ambos elementos fueron la mejor forma de dar a entender la finalidad del proyecto que era que cada estudiante compartiera su propio contenido y a su vez tuviera la posibilidad de descargar el material que solicitara de sus compañeros.

En relación con la población objeto, inicialmente abarcamos a toda la comunidad estudiantil de UNIMINUTO, sin embargo, con el tiempo nos dimos cuenta de que la muestra era demasiado grande y no alcanzaríamos ni a abordarlos a todos ni medir el impacto del proyecto, por lo que decidimos enfocarnos en los estudiantes de la facultad a la que pertenecemos, que es la de las ciencias de la comunicación.

Para empezar con la ejecución del proyecto, establecimos un cronograma de trabajo que nos permitiera fijar fechas para la convocatoria de los estudiantes, realizar la página que nos imaginamos, hacer la prueba piloto y lanzar definitivamente la plataforma; además, establecimos una estrategia de comunicación basada en redes sociales y un voz a voz para reunir a los compañeros y amigos que quisieran participar en la materialización de la plataforma. Respecto a las redes sociales, se creó un perfil en Facebook e Instagram (*Ver anexo 11.1/c.Facebook y b.instagram*) en los cuales se publicaban imágenes representativas del concepto del proyecto, datos curiosos sobre el sonido y las imágenes o frases que resumieran lo que como estudiantes queríamos crear, que se basaba principalmente en el compañerismo y en tener la posibilidad de compartir el material de los estudiantes pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

En simultáneo, aunque se planteó usar un host gratuito para alojar el proyecto, sobre la marcha identificamos que sus funciones eran muy limitadas y no cumplían las altas expectativas en cuanto a los elementos que soñamos que conformarían la plataforma,

por lo que investigamos la posibilidad de usar un host privado, sin embargo, este camino tampoco fue viable debido a que notamos que los costos eran elevados tanto para su mantenimiento como para su creación, por lo que recurrimos a buscar patrocinio o apoyo en la Universidad desde la biblioteca, el área de ingeniería y la Facultad de Ciencias de la Comunicación, pero nos encontramos con negativas frente a la propuesta.

Por lo anterior, para hacer realidad el proyecto aunque fuera de manera limitada, se escogió la plataforma WIX e hicimos un prototipo con elementos básicos de lo que soñamos que sería la plataforma en el futuro si se llegaba a contar con un sitio propio y oficial (*Ver anexo 11.1/a.Página web*). Con este resultado y después de culminar el semestre, la profesora Lina nos animó a continuar con la propuesta de la plataforma, ya que ella veía un gran futuro en el proyecto y que si queríamos podríamos hacer de ella algo fructífero.

Posteriormente, a pesar de que durante el primer semestre del año 2019 intentamos sin éxito sacar adelante la propuesta, la esperanza se mantuvo intacta y en la segunda mitad de 2019, la asignatura llamada formulación y diseño de proyectos de investigación nos permitió establecer aspectos teóricos, antecedentes, estructurar el proyecto como un trabajo de investigación y aterrizar la idea inicial con objetivos, justificación y planteamiento del problema. Para el primer semestre del año 2020, cursamos una materia llamada implementación de proyectos de investigación, que nos permitió darle más aportes teóricos al proyecto; también, debido a que escogimos el trabajo que veníamos realizando como opción de grado, la profesora Maria Carolina Ospina se convirtió en nuestra tutora y desde el principio se encargó de darnos instrucciones para moldear el proyecto de acuerdo a los lineamientos de trabajo de grado en la modalidad de monografía.

Con la dirección de la profesora, logramos en la segunda mitad de 2020 desarrollar con éxito los métodos de recolección de información que eran las entrevistas a los profesores de las asignaturas de creación de contenido visual y sonoro, y encuestar a

los estudiantes que serían los beneficiarios de la propuesta. Así mismo, poco a poco fuimos moldeando el proyecto desde el aspecto teórico pensando principalmente en los beneficios que podría traer a la comunidad estudiantil de nuestro programa, es decir, que adecuamos las bases investigativas que ya estaban y anexamos nueva información para nutrir la anterior, teniendo como meta no solo crear la plataforma con la que habíamos soñado desde quinto semestre, sino también sentar las bases de una gran red de contenido que ésta propuesta se ha planteado desde sus inicios.

Así mismo, con el objetivo de finalmente lograr materializar la propuesta como la veníamos planeando hace poco más de dos años, decidimos volver a investigar para determinar cuál página web de host gratuito sería la más adecuada, sin embargo, ratificamos que aunque éstas páginas cuentan con muy buenas herramientas y permiten dar rienda suelta a la creatividad de forma sencilla, ninguna se adecuaba a los estándares de elementos que queríamos incluir, por lo tanto, nuevamente quedaron descartadas.

Al quedarnos sin plataformas de host gratuito para el proyecto, consideramos la idea de invertir definitivamente en la creación de una página web con host privado y propio en el que se pudieran incluir todas las características esenciales que le darían ese toque diferencial a nuestra web de cualquier otra que brindara contenido similar, sin embargo, como estudiantes nos dimos cuenta que no estaba dentro de nuestras posibilidades acceder a este tipo de servicio. Por ejemplo, tener un host en Wordpress, mensualmente cuesta un total de \$52.000, este costo puede bajar si se decide pagar el año completo, el cual costaría \$357.000, lo cual dejaría el mes a \$29.000. Otros host con precios más bajos como GoDaddy y ColombiaHosting los precios mensuales oscilan entre \$10.000 y \$15.000, pero los planes que ofrecen por este precio, no cumplen con las expectativas planeadas para la plataforma.

Como consecuencia, examinamos la posibilidad de presentar una propuesta o boceto que mostrara y especificara la idea que queríamos crear, detallando los botones, entradas y opciones pensadas durante todo el tiempo que llevábamos trabajando en el proyecto.

No obstante, al iniciar las tutorías y charlas con la profesora Maria Carolina acerca de todo el proceso que ya llevábamos, los planes y las expectativas que teníamos a corto, mediano y largo plazo con la plataforma, así como los obstáculos que nos habíamos encontrado en el camino, la docente nos propuso anclar la propuesta a la página web de MULTIVERSO, ya que era un proyecto propio de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y ella era una de las personas a cargo de coordinar y construirla, pues para ese entonces aún estaba complementándose.

En simultáneo, mientras se elegía el host de la plataforma, se inició la recolección de información con encuestas que permitieron aclarar las dudas de los estudiantes en cuanto a las necesidades y falencias del contenido de apoyo de tipo visual y sonoro. Cabe resaltar que este método de recolección se seleccionó debido a la facilidad de tabulación de las respuestas a pesar de que se tratara de una encuesta con respuestas de tipo abierta y cerrada (*Ver anexo 11.2/a.Encuesta de interés*).

Además, se utilizó otro método de recolección que fueron las entrevistas realizadas a algunos profesores que dictan las asignaturas de producción de imágenes y sonidos, con el objetivo de conocer su perspectiva y opiniones frente a la plataforma (*Ver anexo 11.2/b.Entrevista a profesores*). También se entrevistó a la entonces directora del programa de Comunicación Social-Periodismo, Catalina Campuzano, quien planteó la idea de sumar la propuesta de la plataforma a la página de MULTIVERSO como un complemento de lo que se proponía el proyecto en sí.

Si bien es cierto que a primera vista la propuesta sonaba tentadora para aceptar inmediatamente, nos tomamos un tiempo prudente para analizar la idea, ya que como autores siempre quisimos que la plataforma fuera un espacio no institucional, independiente y nuevo, desligado de las normas y parámetros de UNIMINUTO, ya que éste espacio digital se podía interpretar como si fuera originario de la Universidad y no de los estudiantes (nosotros) para los estudiantes. Dado que ya llevábamos mucho tiempo tratando de realizar satisfactoriamente la plataforma, finalmente decidimos

aceptar la propuesta de anclar ambos proyectos, ya que de una u otra forma MULTIVERSO le brindaba la oportunidad a MultiCosmos (nombre que se le dió a la página) de ser y crecer.

Así las cosas, decidimos dejar la sustentación del proyecto para el 2021, con el propósito de dedicar el tiempo suficiente a la ejecución de la plataforma, ya que estaba dentro del tiempo estipulado para presentarla sin retrasos; por ende, decidimos dedicar el primer semestre del año exclusivamente al desarrollo del espacio virtual y la construcción del documento final. Con respecto al proceso creativo de la página, decidimos que sería un lugar único que resaltara en la plataforma de MULTIVERSO, por lo que llevamos a cabo muchas sesiones de lluvia de ideas para decidir los elementos diferenciales enmarcados en el concepto de espacio exterior como el nombre MultiCosmos, el logo que es un extraterrestre y las piezas gráficas que irían en la página (*Ver anexo 11.3/a.Logo y b.piezas gráficas*).

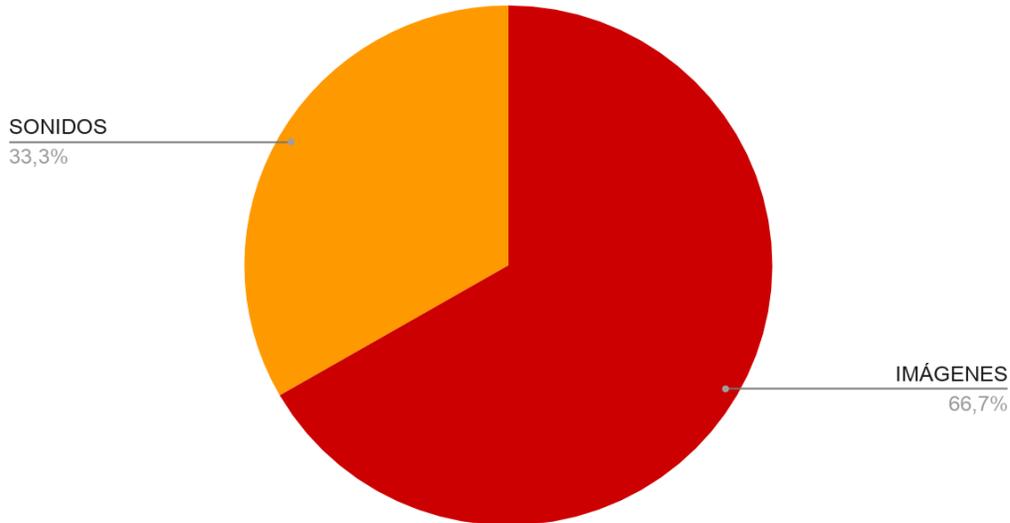
Una vez establecidos estos elementos que unificaban el concepto de la propuesta, se realizaron los preparativos correspondientes para iniciar con la recolección de material y creación del sitio web que alojaría el contenido. Una vez finalizó la etapa de convocatoria, se seleccionó el material más destacado por su calidad y se ajustó de acuerdo al formato que se manejaría en la plataforma. Posteriormente, se iniciaron las gestiones necesarias para crear la plataforma.

### **Proceso de convocatoria**

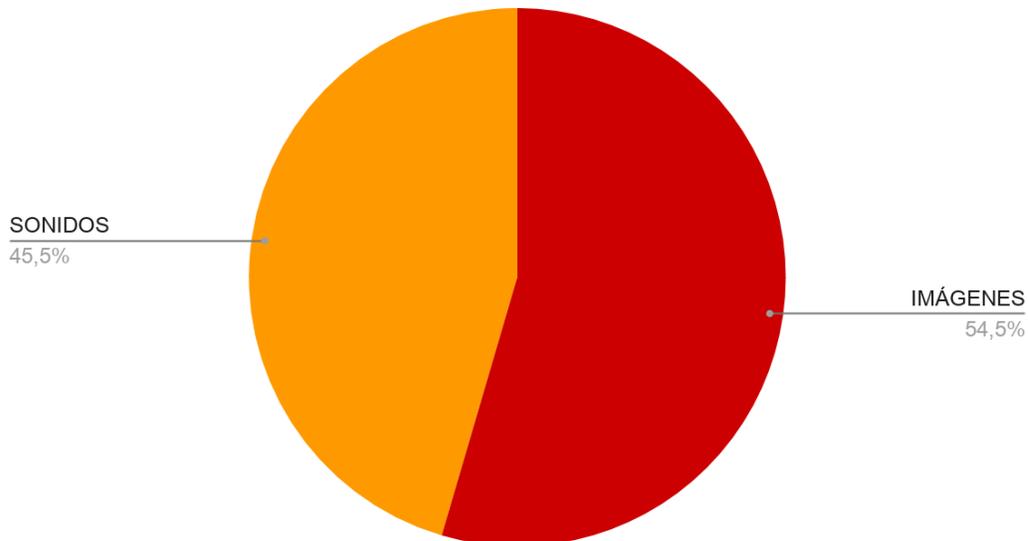
Para lograr una efectiva participación de los estudiantes, los profesores cedieron un lugar en sus clases, facilitaron el contacto directo con los participantes y sirvieron como intermediarios para que la información de la convocatoria llegara de manera clara y atrayente. De este proceso, se lograron obtener diversos sonidos e imágenes por cada estudiante que se sumó a colaborar, y posteriormente se realizó una curaduría del material. Como resultado, se logró obtener un total de 30 imágenes y 15 sonidos, de

los cuales, se seleccionaron 12 piezas visuales y 10 sonoras para la prueba piloto de la plataforma.

Total de material recolectado para la prueba piloto



Material restante luego del filtro



En simultáneo, se realizaron reuniones para establecer los parámetros generales de la plataforma, como por ejemplo cuál sería el diseño, cómo iría organizado el material seleccionado, cuál sería el aspecto de la página de inicio y contextualización del

funcionamiento en relación con MULTIVERSO, ya que es la gran página que aloja a MultiCosmos.

De acuerdo a lo anterior, se pactó el diseño de un wireframe en el que se dieran a conocer las características principales y diseño general para el inicio y las pestañas de la plataforma MultiCosmos, el cual sería entregado para su respectiva revisión en la segunda tutoría (*Ver anexo 11.4/Esquema inicial*). Así cumplido el plazo, se observaron los bocetos entre todos los involucrados para decidir y agregar los cambios pertinentes, y posteriormente dejar el diseño final.

Teniendo en cuenta lo anterior, se revisaron algunos videos de inducción a la plataforma MULTIVERSO para conocer de forma general el funcionamiento de la misma y se comenzó a realizar la edición de las imágenes y sonidos escogidos que se subirían a la prueba piloto de la plataforma. Posteriormente, se subió el material a la plataforma por medio de código HTML y otras funciones propias de la gestión y creación de la plataforma (*Ver anexo 11.5/Página*).

Como resultado, MULTIVERSO aloja a MultiCosmos con una prueba piloto que cuenta con material versátil y de calidad que va desde fotografías hasta efectos de sonido y sonidos ambiente. Cabe resaltar que MultiCosmos durante todo el proceso de creación se ha regido por la licencia Creative Commons llamada Atribución-No Comercial-Compartir Igual, la cual permite que el autor o autora del material acceda a que terceros usen sus piezas visuales o sonoras sin fines comerciales, siempre y cuando se reconozca su autoría en cualquier producto que contenga la pieza cedida.

## 8. ANÁLISIS

Para el proyecto como se ha explicado, se utilizaron encuestas y entrevistas, las cuales sirvieron para identificar aquellos aspectos claves para mejorar el proyecto con base a las necesidades de los estudiantes (para el caso de la encuesta) y la experiencia de los profesores (para el caso de las entrevistas), por ende, estas herramientas fueron de gran ayuda al de ejecutar la prueba piloto.

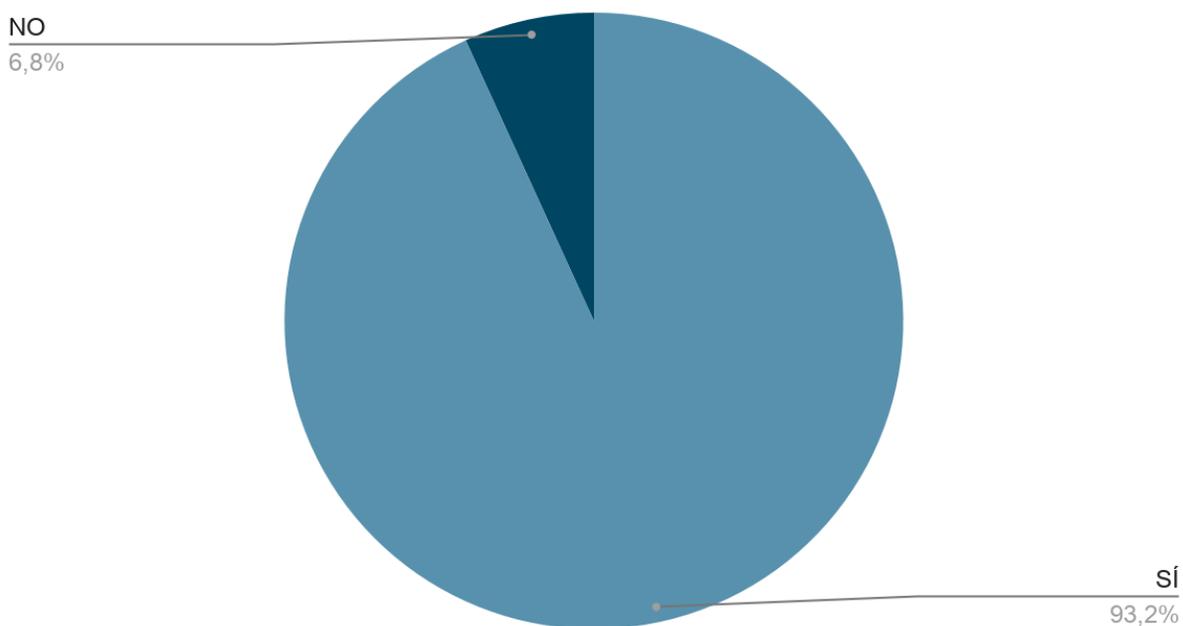
La encuesta estaba dirigida a todos los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación que cursaban desde tercer hasta noveno semestre, especialmente a aquellos que pertenecían a la carrera de Comunicación Social-Periodismo para identificar primeramente el grado de interés hacia el proyecto, así como las habilidades, falencias y fortalezas en el proceso de descargar y/o crear el material visual y sonoro, ya que a esto le apunta la propuesta. Así mismo, se esperaba identificar si los estudiantes con mayor potencial de participar en la prueba piloto se podían beneficiar de la plataforma, no solo para dar a conocer su talento y habilidades, sino al obtener material de otros compañeros.

A partir de lo anterior, se encontró que la mayoría de los participantes de la encuesta pertenecen a los últimos semestres de su carrera, es decir séptimo, octavo y noveno por lo que gran parte de ellos ya han cursado materias como fotografía digital, formatos radiofónicos, taller de producción documental, narrativas transmedia, noticiero radial, producción de audiovisuales y reportería gráfica; por lo tanto, tienen un conocimiento de las herramientas base que son fundamentales para la creación de las piezas que se requieren dentro de la plataforma.

Además, se encontró que dentro del porcentaje de los estudiantes que respondieron la encuesta, el 93,2% afirmó conocer los programas de edición y poseer un buen desempeño en la creación de los mismos, por lo que este resultado permite sondear la cantidad de personas a las que se les puede apuntar para que nutran la plataforma.

Sin embargo, el 6,8% de los estudiantes contestó con una negativa frente al uso y conocimiento de las herramientas de edición, dentro de los cuales se encuentran 2 estudiantes de sexto semestre, 4 estudiantes de octavo y 4 estudiantes de noveno, esto quiere decir que si bien es cierto que los estudiantes de semestres avanzados ya han cursado las materias de producción de audio, imágenes y video, generalizar en las cuestiones de habilidades, sería errar, ya que no todos los estudiantes poseen las mismas afinidades y por ende, podría significar que su aporte a la plataforma se vería reflejado en el flujo de descargas y no de cargas, lo que a largo plazo produciría un desbalance entre la oferta y la demanda del contenido, en caso de que la situación sea recurrente.

### CONOCIMIENTO EN PROGRAMA DE EDICIÓN

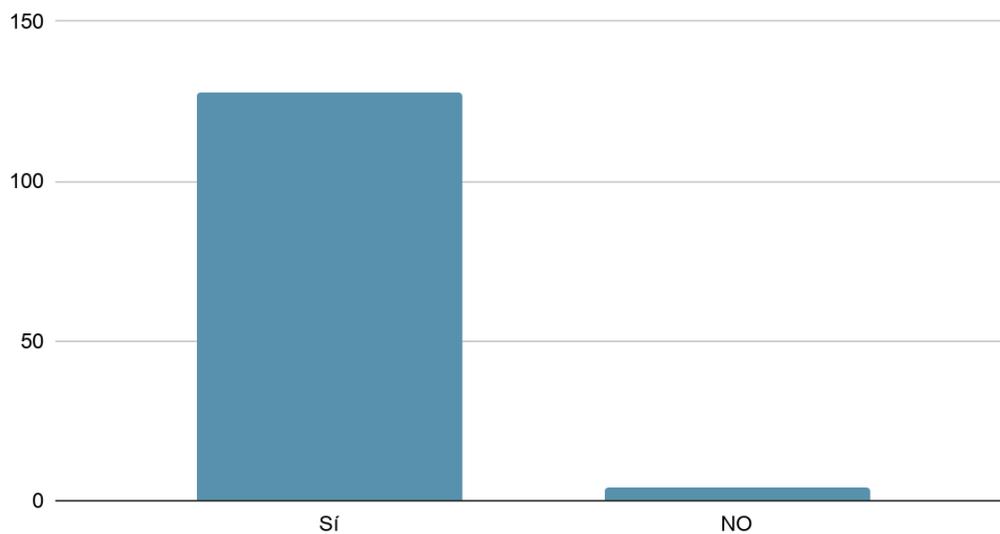


En cuanto a la capacidad de los estudiantes encuestados para editar y producir sus propias piezas, se les preguntó si habían editado material de audio e imágenes, dando como resultado que 128 personas equivalente al 97% contestaron que sí, mientras que el 3% es decir, 4 personas contestaron que no, pues consideraban que su capacitación frente al uso de las herramientas de edición no era suficiente para realizar esta tarea. Este resultado permite identificar que la mayoría de los estudiantes posee la capacidad

de gestionar sus propios contenidos con éxito, sin embargo, se evidencia una minoría rezagada en la producción de piezas visuales y sonoras que al igual que en el caso de la pregunta anterior, aportarían en el flujo de descargas y no de cargas.

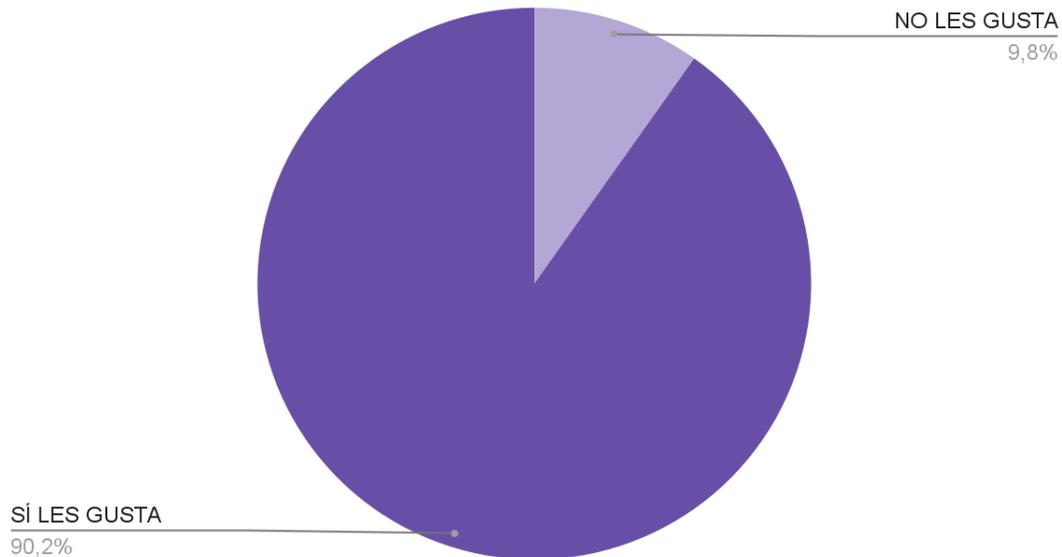
También se indagó acerca de si los estudiantes sabían manejar las herramientas de edición, a lo que el 84,8% respondió que sí, mientras que el 15,2 % respondió negativamente. Esto quiere decir, que se podría afirmar que el uso de las herramientas no siempre se encuentra ligado a la destreza o desenvolvimiento de las funciones de la misma, o sea, que el hecho de que un estudiante utilice o no cierto programa no es sinónimo de confianza o entendimiento total de la herramienta que usa.

Han editado o no alguna vez material audiovisual



Por lo anteriormente mencionado, se quiso medir no solo las capacidades de uso de la herramienta, sino el grado satisfacción y/o afición para editar proyectos o piezas visuales y sonoras, determinando que aunque al 90,2% respondieron que sentían afinidad por la edición, el 9,8% de estudiantes respondió negativamente. Por lo que es posible afirmar que aunque al estudiante no le sea de mucho agrado gestionar sus propios productos o no se sienta con la suficiente capacidad de desempeñar favorablemente esta tarea, se aventura explorar las herramientas de edición con el objetivo de responder a un trabajo específico.

## GUSTO DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A LA EDICIÓN

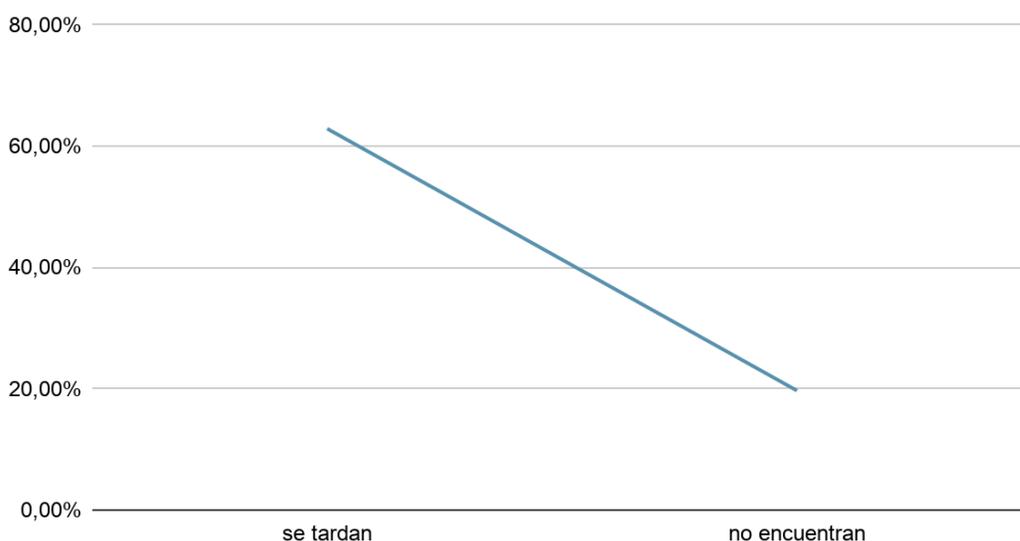


Con el objetivo de conocer puntualmente la conexión que podrían llegar a tener los estudiantes con la plataforma propuesta y el uso que le darían a la misma, se quiso comprender la frecuencia con la que los estudiantes editan ya sea por gusto o por obligación, y las dificultades más comunes que se les presentan a la hora de encontrar material para complementar esas producciones. A partir de esto, se encontró que la mayoría de estudiantes que contestaron “frecuentemente” a la cantidad de veces que editan pertenecen a noveno y séptimo semestre siendo un total de 51 estudiantes (43,9%), seguido de 41 estudiantes (38,6%) que respondieron “poco”, 21 personas (15,9%) que respondieron “ muy poco”, y por último 2 personas (1,5%) que respondieron “nunca”. Con esto se puede evidenciar que a pesar de que los estudiantes editan frecuentemente durante el transcurso de la carrera y pueden recurrir a plataformas o métodos para descargar o crear su propio contenido, existe un porcentaje importante que respondió que editaba poco y otro muy poco, siendo esto un margen de error para la plataforma. Sin embargo, en cuanto a las respuestas positivas, constituirían un paso esencial para la creación de la plataforma, ya que estos estudiantes garantizarían el flujo de carga en el espacio digital, para poder compartir o encontrar material para sus trabajos.

Así mismo, dentro de las dificultades más frecuentes a la hora de editar, se encontró que el 62,9 de los estudiantes se demora más tiempo creando el material a utilizar en sus productos, y el 19,7 % no logra crear el material que necesitaba, siendo este aspecto clave en el sustento de la razón por la cual surge la importancia de crear la plataforma. Ligado al aspecto anterior, se quiso indagar sobre las problemáticas más comunes halladas a la hora de descargar el material, y según el 63,6% el mayor impedimento es que tienen que pagar para poder descargar el contenido que solicitan, el 53% afirma que no se encuentra el material necesario, el 44,7% hace énfasis en la poca calidad de los contenidos hallados en la web, y por último el 31,1% afirmó que en cuestiones de material sonoro, el que se encuentra es de baja calidad y/o sintético.

Estas últimas dos preguntas y sus respuestas dan cuenta de la relevancia que tiene el proyecto en términos de apoyo a los trabajos de los estudiantes, ya que como se ha demostrado a lo largo del análisis de cada pregunta la mayoría de los estudiantes cuentan con las capacidades y afinidad para editar contenido visual y sonoro, ya que en la web el material no es lo que esperaban o deben pagar para obtenerlo. Por esta razón, dentro MultiCosmos estos estudiantes tendrían la posibilidad no solo de compartir su material que cumpla con los estándares que ellos mismos buscan, sino también de encontrar ese contenido que solicitan sin pagar y de buena calidad.

### Dificultades con el material



Respecto a la otra herramienta de recolección de información, se realizaron entrevistas a los profesores que como ya se mencionó anteriormente, dictan las asignaturas de producción de imágenes, sonidos y videos, con el fin de conocer su opinión respecto al proyecto, que contaran desde su experiencia la utilidad del ecosistema digital dentro del ambiente académico de UNIMINUTO y su parecer frente a otros aspectos relacionados con los puntos más importantes del proyecto. Además, se esperaba tener la certeza de contar con su apoyo en el desarrollo, implementación, seguimiento y sostenimiento del ecosistema.

Como resultado, el 100% de los profesores entrevistados se mostraron a favor del proyecto, no solamente porque representaba la construcción de una comunidad digital de los estudiantes de Comunicación Social- Periodismo de UNIMINUTO, teniendo en cuenta la pertinencia actual en el contexto, pues la digitalidad se volvió la forma de conectarse con el otro de forma más cotidiana. Ligado a esto, los profesores desde su experiencia en la labor, conocen la capacidades de los estudiantes y saben la clase de material que producen y pueden llegar producir, pero que muchas veces no es aprovechado para más allá de la clase y termina de una u otra forma perdido; por lo que proyecto le da a los estudiantes la posibilidad de aportar desde sus conocimientos a otro estudiante y así crear redes conectadas que nutren una inteligencia colectiva desde el ecosistema.

Dentro de los aspectos que el 80% de los profesores mostraron mayor interés y dudas, fue en el tema de derechos al autor, ya que aunque desde el inicio se explicó que en el proyecto se manejarían las licencias Creative Commons para darle un poco más de libertad al uso de los productos, sin quitarle los derechos a su autor, los profesores no están convencidos de la autonomía de los estudiantes en términos de gobernabilidad de contenidos. Por esto, consideran que debería haber alguna herramienta en la plataforma que garantice la legitimidad del autor frente a los usos que se un tercero pueda darle a su producto.

Además, los profesores mostraron mayor confianza en el ecosistema cuando se trató el tema de las calidades mínimas que se manejarían en los contenidos, ya que al conocer de primera mano los productos de los estudiantes, saben que algunos contenidos descargados de internet no tienen las condiciones mínimas de calidad para un producto académico, por lo que dejaron en claro que es de vital importancia no olvidar poner los formatos mínimos de carga y descarga que a su vez sean factibles para todos los usuarios y que no sobrecarguen la página.

Por otro lado, dentro de las entrevistas que se realizaron, se tuvo en cuenta a la directora del programa de Comunicación Social-Periodismo, Catalina Campuzano, quien no solo estuvo de acuerdo con el proyecto, sino que además expresó su intención de ligar el proyecto a la nueva malla curricular que entrará en vigencia en el 2022 y contará con laboratorios de audio, fotografía y video, por lo que el ecosistema sería de gran apoyo para los estudiantes y está la posibilidad de nutrirlo con los productos que surjan de allí.

Tanto la directora del programa como los profesores, estuvieron de acuerdo en que el proyecto debe ir acompañado de una estrategia pedagógica que ligue tanto a los profesores como a los estudiantes al ecosistema, logrando realizar un trabajo mancomunado que aporte al crecimiento de la plataforma y de los conocimientos que se pueden llegar a construir a partir de allí.

Para llevar a cabo la prueba piloto de la plataforma, se realizó una convocatoria por medio de la intervención en algunas clases de profesores de la facultad para invitar a los estudiantes a participar de la iniciativa y a compartir sus proyectos visuales y sonoros a través de MultiCosmos. Para esto, se recogió en calidad de material un total de 30 imágenes y 16 sonidos, de los que posteriormente al realizarse un filtro en el que se tuvieron en cuenta calidad, resolución y variedad en el contenido quedaron finalmente seleccionadas 12 imágenes y 10 sonidos.

Con la recolección del material mencionado anteriormente, se lleva a cabo la muestra y prueba piloto de la sección de MultiCosmos dentro de la plataforma MULTIVERSO, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, sede principal, para poder evidenciar los beneficios, los usos y sistema que se tiene pensado implementar en la misma de la forma en la que se ha dejado explícito a lo largo de este documento.

## 9. CONCLUSIONES

MultiCosmos ha sido un proyecto pensado y analizado previamente de forma intensiva, con el propósito de lograr crear e implementar las mejores herramientas y características que le abran un nuevo mundo a los usuarios, en este caso principalmente a los estudiantes dentro del ciberespacio de forma innovadora y fomentando la creación de productos. A partir de esto y teniendo en cuenta las cualidades y beneficios del proyecto para la comunidad estudiantil, se ha logrado concluir y exaltar que:

- MultiCosmos se proyecta como una plataforma de soporte para todos los actuales y futuros estudiantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios que cursan alguna carrera de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, especialmente a los pertenecientes a la carrera de Comunicación Social-Periodismo, ya que por medio de esta herramienta propuesta en este documento podrán compartir sus productos visuales y sonoros.
- Esta plataforma se plantea como una herramienta de carga y descarga, sustentada principalmente en la facilidad de compartir productos entre los mismos estudiantes, creando una red de apoyo virtual.
- MultiCosmos es una idea innovadora para los estudiantes universitarios que planean y quieren tener la oportunidad de compartir y dar a conocer su contenido y creaciones propias. En Colombia existen muy pocas páginas web o aplicaciones que posean características similares a las que se proponen en este proyecto; además, éstas se quedan un poco cortas en capacidad de interacción y participación de los usuarios dentro de las mismas, así como en la variedad de contenido que se permite dentro de ellas, por ende, esto convierte a MultiCosmos en la herramienta ideal para los estudiantes creadores de contenido en constante aprendizaje e innovación.

- Se ha reconocido desde la experiencia propia dentro del campo de estudio, la necesidad e importancia de las plataformas web y aplicaciones en el ámbito educativo así como en las diferentes áreas y etapas de la vida diaria en la actualidad, como herramientas básicas para la comunicación, la información, la innovación, entre otros. Es por eso, que se quiere incentivar a los jóvenes y creadores digitales a estar en contacto con estos instrumentos básicos, a que se adueñen del ciberespacio más allá de lo que se conoce sobre las plataformas existentes, de manera que sientan que pueden compartir mucho más en el mundo digital dentro del ámbito educativo y en un futuro en el ámbito laboral.
  
- Se ha creado una prueba piloto de lo que sería de forma básica la plataforma de MultiCosmos siendo una rama fundamental de la ya creada MULTIVERSO, en la cual se han implementado de forma creativa diferentes botones, entradas, que permitan a los usuarios navegar a través de ella con más facilidad y con entusiasmo. La esencia de la plataforma en todos sus contextos ha sido pensada y analizada previamente de manera que la interacción con la plataforma y sus usuarios sea amena y atrapante para quienes se topen con ella, ya que desde un inicio esta se ha considerado fundamentalmente como una herramienta amiga que fomente la comunidad y la colectividad.
  
- Por último, se ha tenido en cuenta a lo largo del proyecto la importancia de la protección de los derechos de autor y de la implementación de los Creative Commons en relación con cada producto existente dentro de la plataforma. Por eso, se estableció esta licencia para darle a cada usuario el reconocimiento que merece dentro de la página web aludiendo a las bases principales por las cuales se dio inicio al proyecto y sin desentonar con la esencia de la plataforma. Cada estudiante que hace y hará parte de MultiCosmos, tiene la oportunidad de adentrarse en los diferentes tipos de contenidos y si es el caso, encontrar su nombre escrito e implícito en cada producto junto con las características principales del mismo.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso-Peri, A., Galán-Palacio, A., Penín-González, P., Lavandera-Fernandez, R. & Roldán-Rodríguez, J. (2008, junio). La plataforma digital Repositorio Institucional de Asturias (RIA). *Textos Universitarios de Biblioteconomía y Documentación*, 20. <https://bit.ly/2QSCedo>

Ardila-Rodríguez, M. (2011, marzo). Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales. *Revista educación y educadores*, 14. <https://bit.ly/2QSDxci>

Ayala-Bailador, E. (2020, 11 de septiembre). Licencias de uso: Copyright, Copyleft y Creative Commons. <https://bit.ly/2RFT7ZB>

Brandt-Rubio, C. & Cerna-Lunal, C. (2014). Pizarra sonora virtual Señal web: WWW.SALADERADIO.CL [tesis profesional y de licenciatura, Universidad Austral de Chile]. Repositorio UACH. <https://bit.ly/3nnlEhZ>

Codina, L. & Palma, M. (2001, mayo). Bancos de imágenes y sonido y motores de indización en la www. *Revista Española de Documentación Científica*. <https://bit.ly/32JAd68>

Creative Commons. (2017, 7 de noviembre). Lo que nuestras licencias hacen. <https://bit.ly/3oQ8kna>

Escobar, A. (2005, diciembre). Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, 22. <https://bit.ly/32K5jdG>

Estalella, A. (2005). Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual. *UOC Papers*, 1. <https://bit.ly/3aANlCA>

Freire, J. & Brunet K., (2010) Políticas y prácticas para la construcción de una Universidad digital. *La Cuestión Universitaria*. <https://bit.ly/3gBQBxl>

Galindo-Cáceres J. (1998). Redes, comunidad virtual y cibercultura. *Razón y palabra*, 10. <https://bit.ly/3eHDit5>

García de León, A. (2002, octubre - diciembre). Etapas en la creación de un sitio web. *Biblios*, 14. <https://bit.ly/3dMxWgU>

Giraldo, A.F. & Maya, C. (2016) Modelos de ecología de la comunicación: análisis del ecosistema comunicativo. *Palabra Clave*, 19 (3), 746-768. DOI: 10.5294/pacla.2016.19.3.4

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2014). Concepción o elección del diseño de investigación. En *Metodología de la investigación* (pp. 129-130). McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Concepción o elección del diseño de investigación. En *Metodología de la investigación* (pp. 482;493). McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.

Ipuz-López, A. K. & Rodríguez-Lanza, J.M. (2017). *Diseño de un banco de sonidos, una categoría “automóviles” con más representación en Colombia para su uso en el diseño sonoro de audiovisuales* [tesis de tecnología, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD. <https://bit.ly/2QSYJPg>

Levy, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, trad.). Éditions de la Découverte; Paidós Ibérica, S. A. <https://bit.ly/2QQkdMP>

Levy, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos Editorial. <https://bit.ly/3xk1RVk>

Meléndez-Tamayo, C.F. (2013). *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la Universidad: Análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio UCM . <https://bit.ly/3gxppe7>

Obando, C. (2017). *Perversiones digitales*. Universidad de Antioquia.

Regil-Vargas, L. (2014). *Cultura digital universitaria* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Depósito Digital de Documentos de la UAB . <https://bit.ly/3sMii9o>

Ribes, X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Telos*. <https://bit.ly/3epngDX>

Sánchez, A. (2009). Ciberespacio, signos y comunicación. *Revista Investigación Bibliotecológica*, 11. <https://bit.ly/3eqsTla>

Serres, M. (2013). *Pulgarcita* (V. Waksman, trad.). Le Pommier; Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. <https://bit.ly/3sLwq2O>

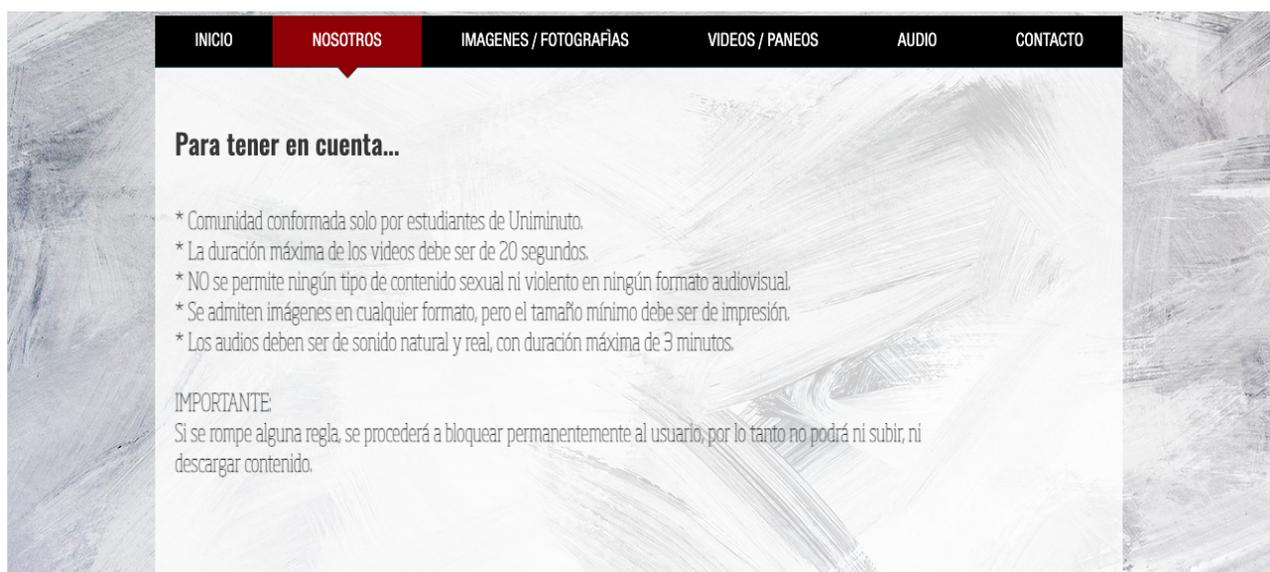
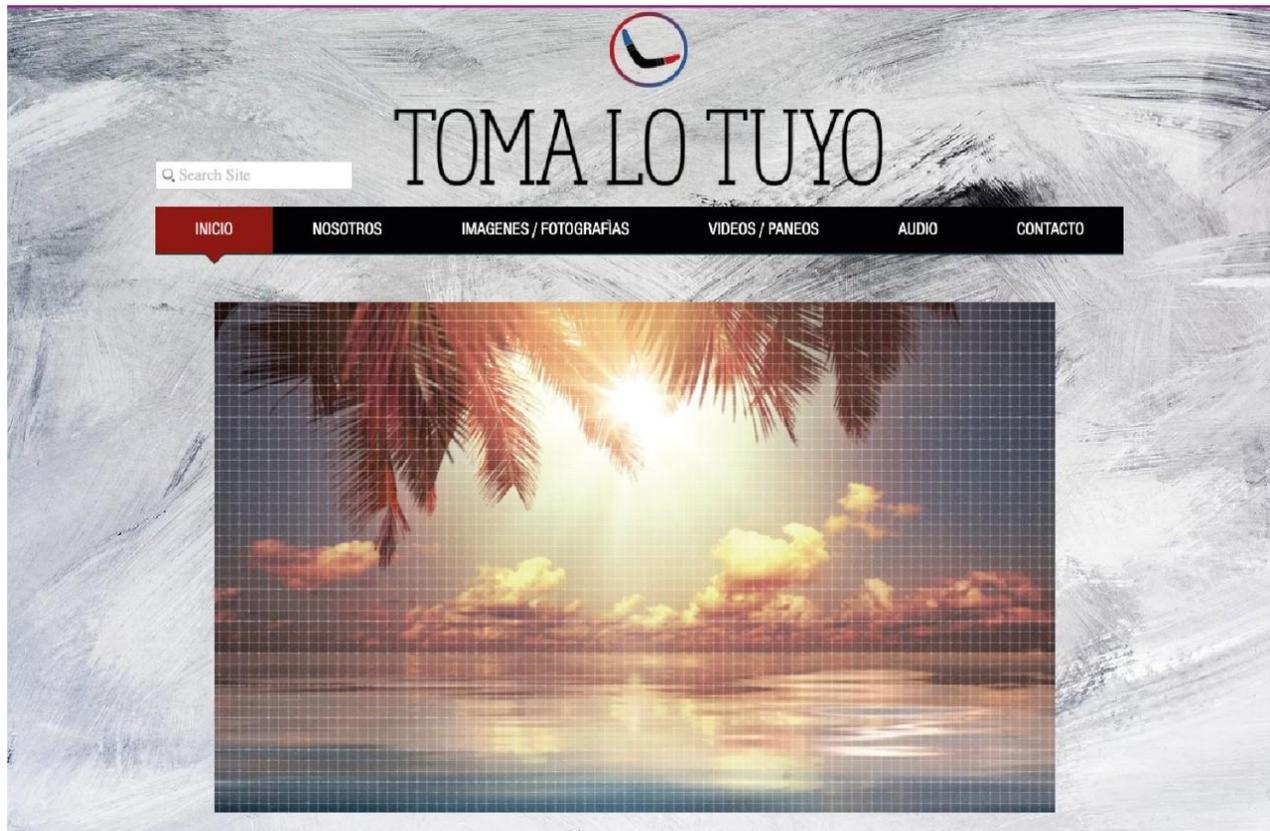
Vaquerizo, B., Renedo, E. & Valero, M. (2009, julio). Aprendizaje colaborativo en grupo: Herramientas Web 2.0. *XV Jornada de Enseñanzas Universitarias en Informática (JENUI)*. <https://bit.ly/2PgSAvY>

Wilches, L.E. & Jimenez, R. J. (2013). La inteligencia colectiva y la responsabilidad social y política del investigador. *Análisis : revista colombiana de humanidades*, 84. <https://bit.ly/3ne2riM>

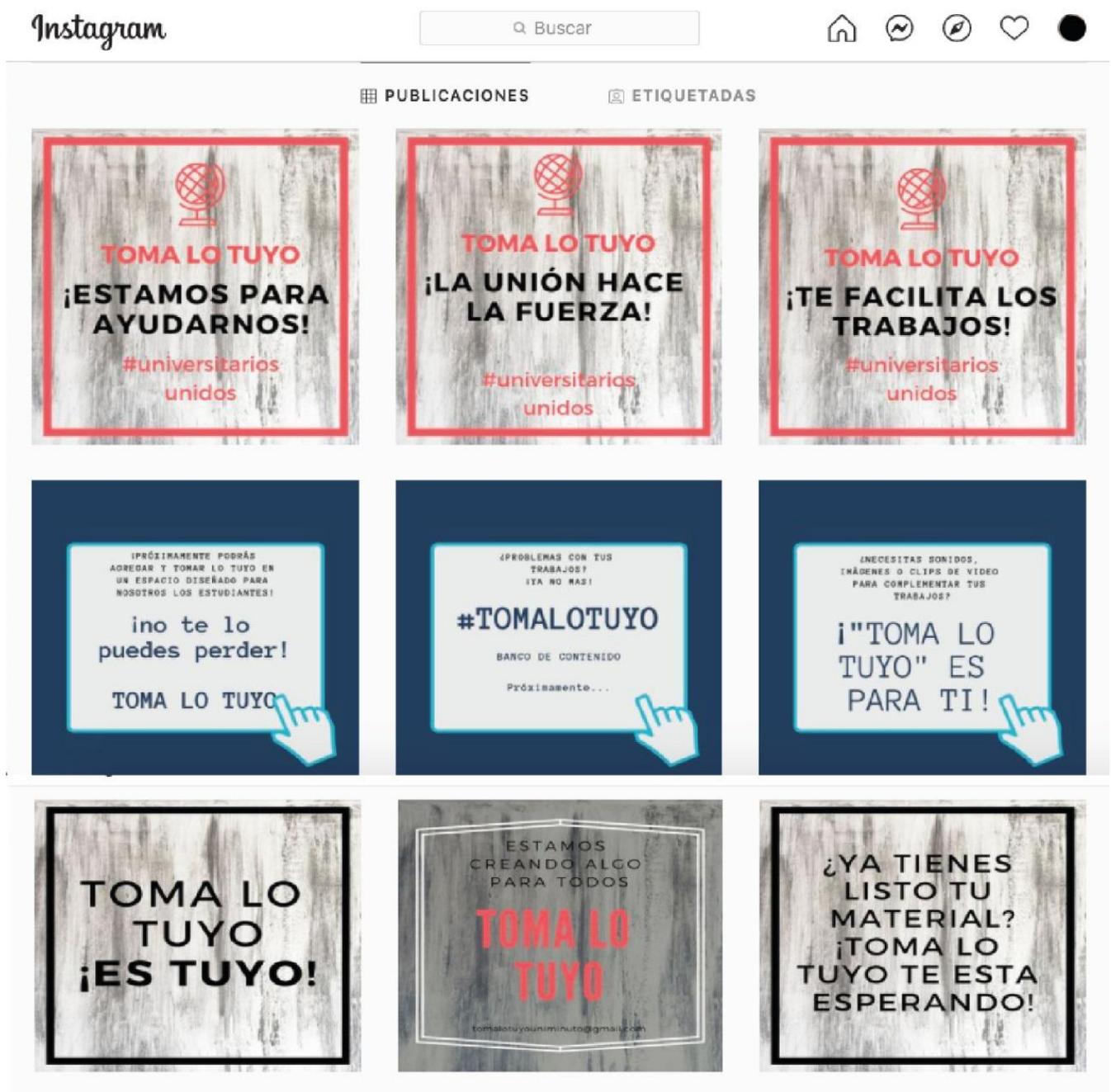
## 11. ANEXOS

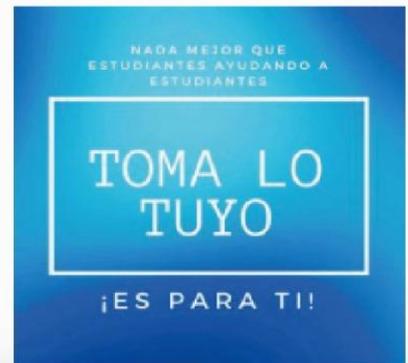
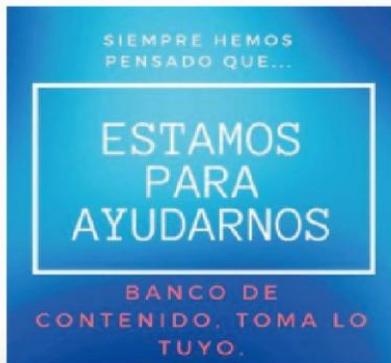
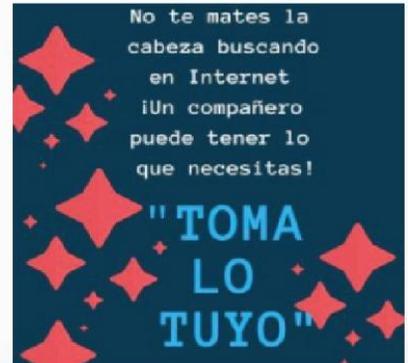
### 11.1 Imágenes de TOMA LO TUYO

#### a. Página web

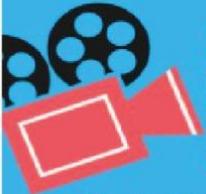


### b. Instagram





**SABÍAS QUÉ?**



"TOMA LO TUYO" TE PERMITE COMPARTIR TUS CLIPS DE VIDEO.

¡No te quedes sin mostrar tu talento!

**SABIAS QUE?**



EN "TOMA LO TUYO" PUEDES SUBIR TODO TIPO DE SONIDOS GRABADOS Y PIEZAS MUSICALES DISEÑADAS POR TI PARA QUE OTROS COMPAÑEROS PUEDAN DESCARGARLAS PARA SUS PROYECTOS.

**SABÍAS QUÉ?**



"TOMA LO TUYO" TE PERMITE SUBIR TUS FOTOGRAFÍAS Y DISEÑOS.

¡No te quedes sin mostrar tu talento!

**¡ENVÍANOS TU ARTE!**



@tomalotuyouniminuto@gmail.com

**sabías qué?**

"TOMA LO TUYO" TE PERMITE DESCARGAR CONTENIDO SUBIDO POR OTROS COMPAÑEROS DE UN MINUTO.



**¿DE QUE SE TRATA TOMA LO TUYO?**

¡pregúntanos!



EMPIEZA LA CUENTA REGRESIVA

**¡TOMA LO TUYO!**

EL LUGAR QUE TODOS LOS UNIVERSITARIOS ESTÁN ESPERANDO

COMPARTE LO TUYO Y

**¡TOMA LO TUYO!**

PRÓXIMAMENTE...

¡NO MÁS ESTRÉS!

**¡TOMA LO TUYO!**

TE LO HACE MUCHO MÁS SENCILLO

### c. Facebook

**TOMA LO TUYO**  
UNETE, TOMA Y COMPARTE

**¡TOMA LO TUYO!**  
Grupo público · 205 miembros

Información Conversación Comunicados Salas Temas Miembros Ver más

**Contenido multimedia** + Crear álbum Añadir fotos o videos

Fotos Vídeos Álbumes

<b>¡MUY PRONTO! TENDRÁS UN ESPACIO PARA TI</b>	<b>CURIOSIDADES</b> EL SONIDO NO ES NADA MÁS QUE EL EFECTO PRODUCIDO POR LA VIBRACIÓN DE UNO O MÁS CUERPOS	<b>SABÍAS QUÉ:</b> JOSEPH NICEPHORE ES CONSIDERADO EL PRIMER FOTOGRAFO EN 1825 UTILIZANDO UNA CAMARA HECHA DE MADERA	¿Un problema? Una solución: ¡Toma lo tuyo!	<b>TU APORTE NOS HACE FALTA</b>
Te invitamos a formar parte de esta comunidad. ¡Toma lo tuyo!	Tu aporte lo estará esperando alguien al otro lado de la pantalla.	¡Fotografado por el post... tiempo y la falta de material? Fácil, ¡Toma lo tuyo!	Tu aporte a la página puede significar la salvación de un compañero que lo necesita. Piénsalo y únete a la comunidad que está por nacer.	¡Gracias al aporte de todos nosotros, tú tendrás la facilidad de tener apoyo audiovisual en tus trabajos cuando los necesitas.
¡Tú eres importante para nosotros! Con tu ayuda vamos a crear un banco de imágenes, videos y audios. Para que entre todos nos apoyemos.	La cereza al pastel, tal vez es lo que le hace falta a tus trabajos, Únete a la página y espérala. Te sorprenderás con todo lo que te puede ofrecer.	¡Nos haces falta! Pronto llegará una página en la que tu aporte será importante para todos.	El apoyo que necesitas en tus productos audiovisuales estará al alcance un click. ¡Espérala pronto!	¡Serás muy pronto una página que será más, mejor de todas las que la crean y comparten este audiovisual (imagen, sonido o video) anexo a la comunidad y ¡Espérala!
¡NO COMPARTES SI NO CRECEMOS!	<b>ENCUENTRA LO QUE NECESITAS</b> APORTA TUS IDEAS TOMA LO TUYO	<b>¡SORTEO!</b>	PROXIMAMENTE UN ESPACIO PENSADO PARA TI ¡TOMA LO TUYO!	<b>¡SORTEO!</b>
Te queda poco tiempo para entregar tu trabajo y te falta material de apoyo (imagen, sonido, video). Pronto llegará la página que te ayudará, ¡Únete!	<b>¡TOMA Y COMPARTE!</b>	<b>¡BIENVENIDAS!</b> Final de semestre, muchos trabajos y poco tiempo/energía, hemos creado una página que te servirá de apoyo y el aporte que tu haga será de gran ayuda para muchos compañeros. ¡Espérala pronto!	<b>TOMA LO TUYO</b>	E, TOMA Y COMPARTE

## 11. 2 Herramientas de recolección de información

### a. Encuesta de interés

#### Encuesta de interés.

El siguiente formulario tiene como intención obtener información para el desarrollo de una plataforma de carga y descarga de archivos sonoros y visuales para los estudiantes de la Universidad Minuto de Dios.

*\*Obligatorio*

1. Nombre \*

---

2. Semestre \*

---

3. Jornada \*

---

4. ¿Cree que tiene habilidades para crear o editar material visual y sonoro? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

5. Si la respuesta a la anterior pregunta es no, especifique las razones.

---

---

---

---

---

6. ¿Ha editado material visual o sonoro? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

7. Si la respuesta a la anterior pregunta es no, especifique las razones.

---

---

---

---

---

8. ¿Le gusta editar productos sonoros, visuales o imágenes? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

9. ¿Ha cursado alguna de estas materias que enseñan a crear y editar productos visuales, sonoros o imágenes? ¿Cuáles? \*

Puede elegir más de una opción de acuerdo a los productos que haya creado.

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Lenguajes y formatos radiofónicos.
- Fotografía digital.
- Noticiero radial.
- Narrativas transmedia.
- Producción de audiovisuales.
- Taller de producción documental radiofónico.
- Reportería gráfica.

10. ¿Tiene usted productos visuales o sonoros de alguna de estas clases? \*

Puede elegir más de una opción de acuerdo a los productos que haya creado.

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Podcast
- Crónica visual.
- Video musical.
- Documental.

11. ¿Estaría usted dispuesto a participar en una plataforma de carga y descarga de archivos sonoros y visuales, subiendo archivos creados por usted? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

12. Si la respuesta a la anterior pregunta es no, especifique las razones.

---

---

---

---

---

13. ¿Sabe utilizar las herramientas de edición de video, sonido e imágenes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

14. Si la respuesta es sí, ¿Qué herramientas de edición utiliza con más frecuencia?

---

---

---

---

---

15. ¿Con qué frecuencia crea o edita videos, audios o imágenes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Frecuentemente.  
 Poco.  
 Muy poco.  
 Nunca.

16. Al crear un producto, visual o sonoro, usted frecuentemente... \*

*Marca solo un óvalo.*

- Descarga el material que va a usar.  
 Crea el material que va a usar.

17. ¿Cuál o cuáles son las mayores falencias de crear el material visual o sonoro? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- No sale como lo imaginaba.  
 No logra crear el material que necesita.  
 Se demora más al crearlo.

18. ¿Cuál o cuáles son las mayores falencias al descargar material visual o sonoro? \*

Selecciona todos los que correspondan.

- Baja calidad de la imagen.
- Tiene que pagar para poder descargar la imagen o el sonido.
- El sonido es sintético.
- No encuentra el material que necesita.

## Respuestas

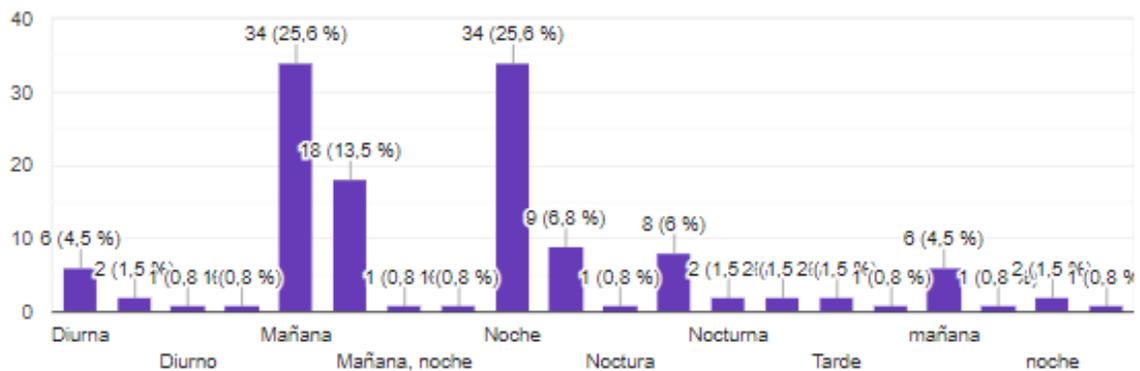
### Semestre

133 respuestas



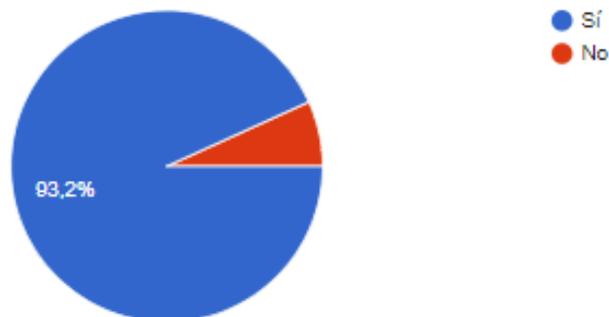
### Jornada

133 respuestas



¿Cree que tiene habilidades para crear o editar material visual y sonoro?

133 respuestas



Si la respuesta a la anterior pregunta es no, especifique las razones.

51 respuestas

Me falta mucha experiencia en las herramientas y programas para realizarlo

Mi respuesta fue si

Pese a que tengo conocimientos al respecto, siento que no hubo un enfoque en estos aspectos durante la carrera

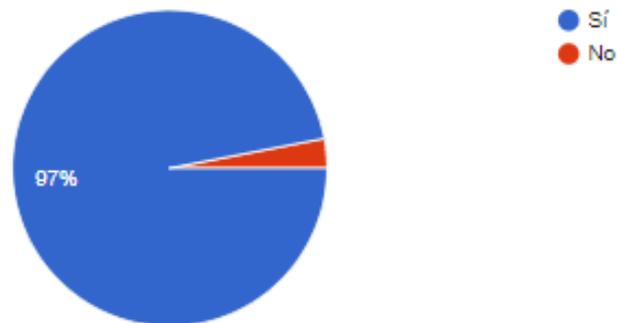
No se manejar muchos programas para editar

Ni he tenido ni el material ni el aprendizaje universitario para el cual saber la parte digital y si me gusta bastante, escogí mal la carrera pero igual me ha servido también el aprendizaje

No tengo mucho conocimiento de las herramientas

¿Ha editado material visual o sonoro?

133 respuestas



Si la respuesta a la anterior pregunta es no, especifique las razones.

46 respuestas

No se manejar los programas

La respuesta fue si

Si, he editado material visual y sonoro

Dije sí

No aplica

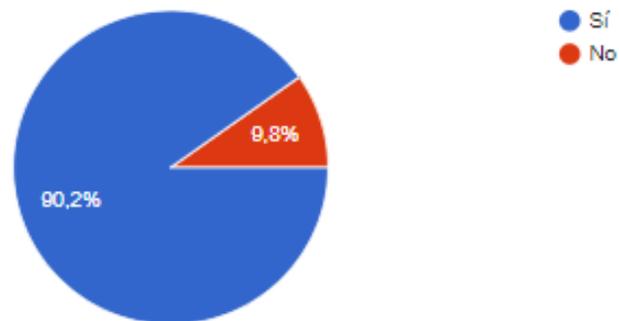
Si, he editado materiales sonoros y visuales

La respuesta fue sí

Mi respuesta fue sí

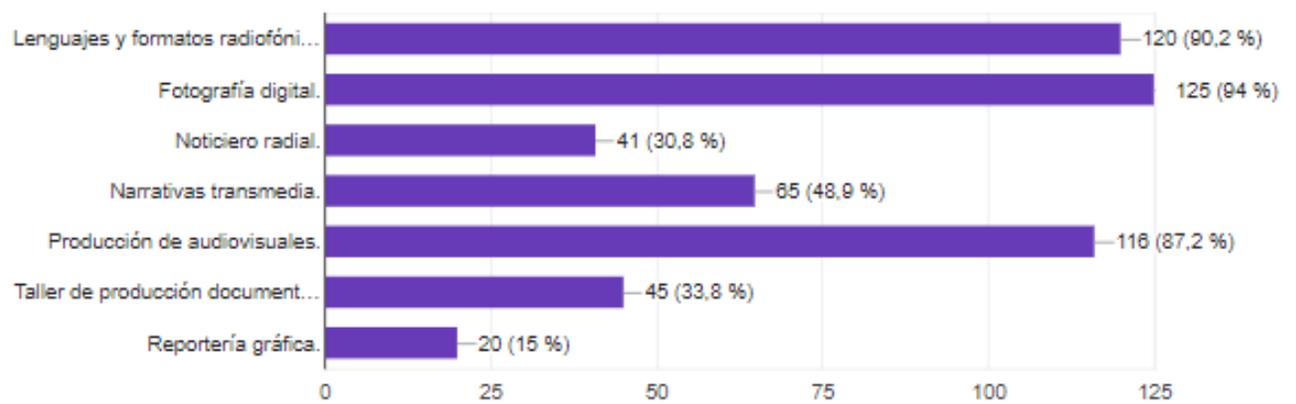
¿Le gusta editar productos sonoros, visuales o imágenes?

133 respuestas



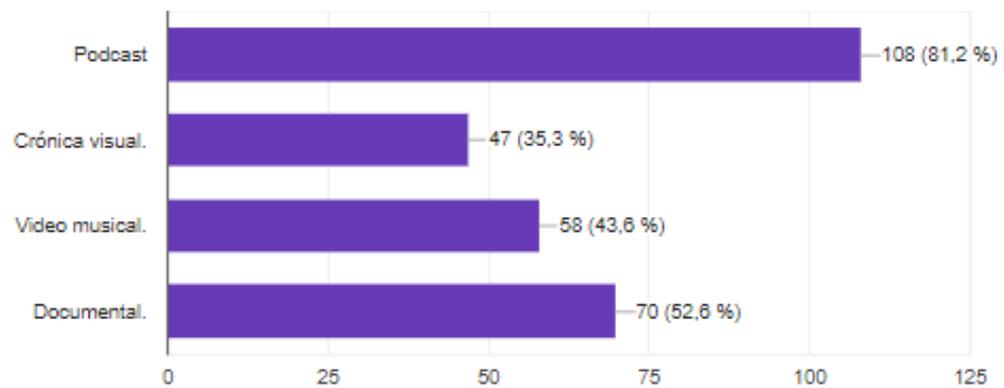
¿Ha cursado alguna de estas materias que enseñan a crear y editar productos visuales, sonoros o imágenes? ¿Cuáles?

133 respuestas



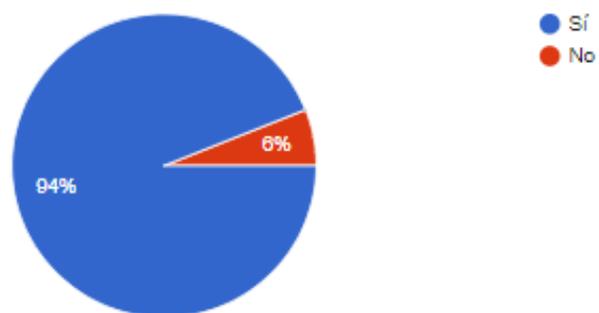
¿Tiene usted productos visuales o sonoros de alguna de estas clases?

133 respuestas



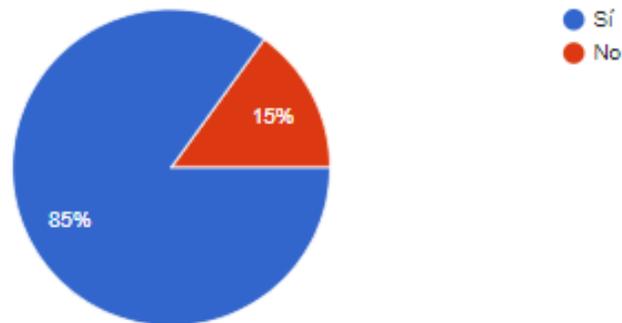
¿Estaría usted dispuesto a participar en una plataforma de carga y descarga de archivos sonoros y visuales, subiendo archivos creados por usted?

133 respuestas



¿Sabe utilizar las herramientas de edición de video, sonido e imágenes?

133 respuestas



Si la respuesta es sí, ¿Qué herramientas de edición utiliza con más frecuencia?

95 respuestas

No se manejar las herramientas

La respuesta fue no

Se usar esas herramientas

Premiere, audition y after effects

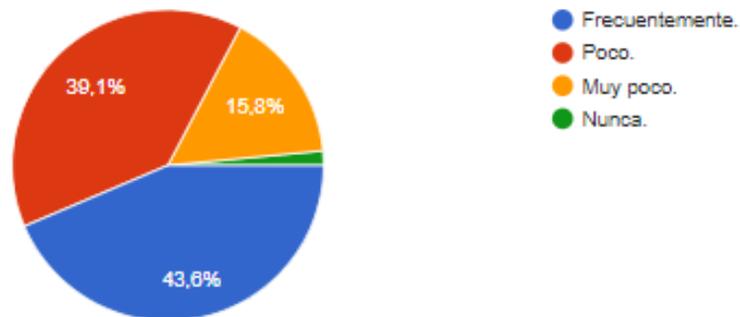
Premiere, Audition

Photoshop, audition, canva, audacity

premiere, photoshop, after effects, illustrator, audition, etc

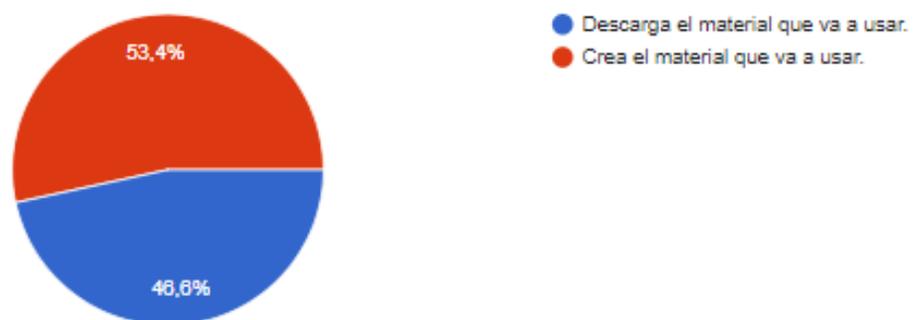
¿Con qué frecuencia crea o edita videos, audios o imágenes?

133 respuestas



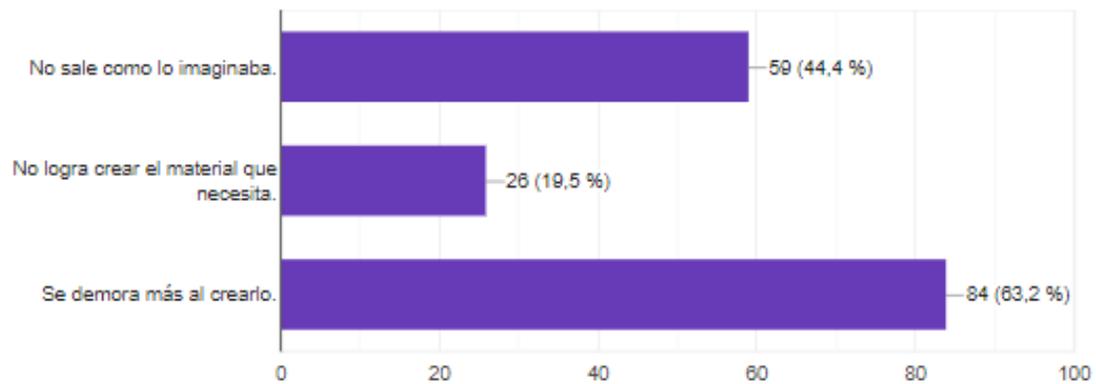
Al crear un producto, visual o sonoro, usted frecuentemente...

133 respuestas



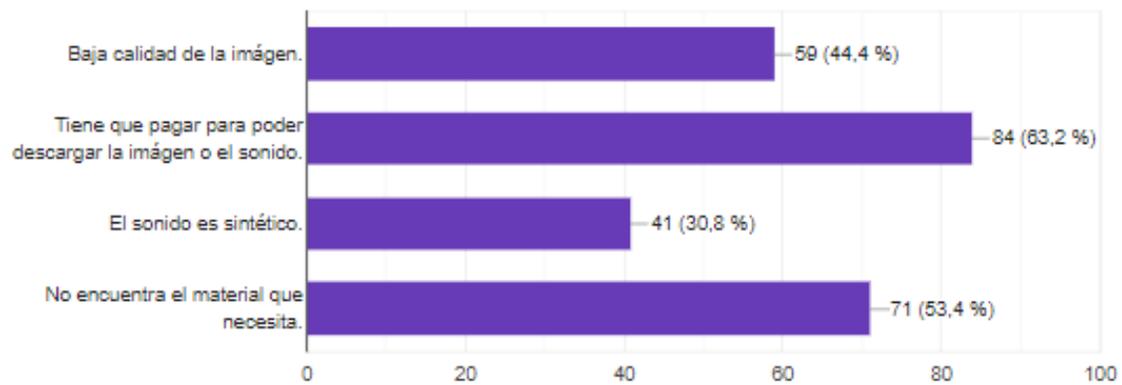
¿Cuál o cuáles son las mayores falencias de crear el material visual o sonoro?

133 respuestas



¿Cuál o cuáles son las mayores falencias al descargar material visual o sonoro?

133 respuestas



**b. Entrevista a profesores**

- **Docente:** Sergio Alvarado. **Asignaturas:** Narrativas Transmedia, Comunicación digital.

**1. ¿Considera útiles las plataformas de contenido visual y sonoro existentes en la web?**

Siempre van a necesitar las plataformas web, son útiles en tanto se cree un circuito creativo en el cual se pueda compartir.

**2. ¿Está de acuerdo con la creación de nuevas herramientas tecnológicas para la potenciación de la educación y el talento de los estudiantes? Si, no, ¿Por qué?**

Siempre se ha conservado en espacios académicos, en ocasiones el proceso de recolección de esas experiencias, se queda en “anaqueles” y no se comparte para en diferentes espacios para que se convierta en un tema procesual y fantástico, para que otros estudiantes puedan tener una idea de los trabajos antes creado. Es un tema que se habla mucho entre profesores.

**3. ¿Desde su experiencia cree usted que los estudiantes están preparados y son capaces de mediar su propio contenido en la web?**

Los estudiantes si están preparados para manejar este tema, tocaría establecer los temas más que todo los alcances que puede tener una plataforma para que los estudiantes manejen su contenido de forma controlada.

**4. ¿Qué tanto uso cree usted que se le daría a una plataforma exclusiva para los estudiantes que quieran compartir su contenido visual y sonoro realizado en las aulas de clase, y así mismo descargar dicho contenido?**

Creería que el uso sería alto, pero tocaría preguntarse qué tan abierta puede abrirse la plataforma.

**5. ¿Considera usted importante que los estudiantes puedan tener un espacio mediante el cual exponer su material de apoyo visual y sonoro?**

Seguramente tocaría abrir un abanico en su momento para ver lo que está pasando en muestra jaguar y habrá algunas categorías dentro de la plataforma que se deban ampliar o replantear. En muestra jaguar se podría abrir una categoría sobre la plataforma por ejemplo el archivo o la persona que sube el contenido que más se descarga.

**6. ¿Según su experiencia qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto?**

No creo que les cueste, más que todo es que no buscan lo suficiente para encontrar lo que necesitan, entonces escogen algo que les sirve más o menos.

**7. ¿Qué tipo de herramientas agregaría usted a esta propuesta de ecosistema digital?**

Recomiendo una buena selección de categorías, algo que para el estudiante a la hora de buscar algo sea sencillo y no necesite rebuscar algún archivo.

**8. ¿Ha identificado como profesor dificultades en los estudiantes para realizar o encontrar cierta clase de material de apoyo para complementar proyectos audiovisuales?**

Si la plataforma es un éxito, puede que sí hay gran cantidad de usuarios la plataforma se caiga o que no se pueda manejar toda la información que entra a la plataforma.

**9. Para la creación de este ecosistema digital se ha establecido poner algunos parámetros para la carga de contenido dentro del mismo. En su experiencia ¿Qué tipo de requisitos se deberían establecer y tener en cuenta para que el material que los estudiantes suban, sea de calidad?**

Me preocuparía que suban el contenido y que no sea de calidad, que se suba contenido “basura” solamente para poder participar en esta plataforma. Una cosa pequeña también podría ser que el contenido sea original de una persona y no infrinja las creative commons.

- **Docente:** Alejandro Lopera. **Asignatura:** Fotografía, Productos Radiofónicos.

**1. ¿Considera útiles las plataformas de contenido visual y sonoro existentes en la web?**

Depende del contenido que busque y que deba utilizar dependiendo del trabajo que esté haciendo, pero las plataformas ayudan un poco al descargar las herramientas visuales o sonoras.

**2. ¿Está de acuerdo con la creación de nuevas herramientas tecnológicas para la potenciación de la educación y el talento de los estudiantes? Si, no, ¿Por qué?**

Totalmente, para los estudiantes que tienen clases por la noche o que estén trabajando estas herramientas ayudan mucho al estudiante.

**3.¿Desde su experiencia cree usted que los estudiantes están preparados y son capaces de mediar su propio contenido en la web?**

Es fácil que se construya de la mano con los estudiantes así el docente pueda guiar al estudiante en este tema. Además que los estudiantes después pueden generar contenido muy bueno no solo para sus compañeros si no que sirva para los profesores.

**4. ¿Qué tanto uso cree usted que se le daría a una plataforma exclusiva para los estudiantes que quieran compartir su contenido visual y sonoro realizado en las aulas de clase, y así mismo descargar dicho contenido?**

Hay una barrera que el proyecto debe enfrentar, y es el tema de la confianza, y el de cooperar entre todo, muchas personas, estudiantes pueden rechazar dar su contenido gratis.

**5. ¿Considera usted importante que los estudiantes puedan tener un espacio mediante el cual exponer su material de apoyo visual y sonoro?**

Para los estudiantes tener a la mano o tener su contenido para presentarlo a la hora de buscar una práctica o un trabajo ayudaría a mostrar lo que ha aprendido y lo que puede crear el estudiante.

**6. ¿Según su experiencia qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto?**

La clave que funcione y de la misma manera que puede fallar es la estructura, si los usuarios no pueden hallar lo que necesitan rápidamente o deben rebuscar el contenido la plataforma está mal hecha, pero por el contrario la estructura está bien los estudiante van a usar la plataforma permanentemente. Por otra parte, si no se ha pensado en no dar el crédito a las personas que suben contenido y con esto también que los contenidos que suban sean original de las personas.

**7. ¿Qué tipo de herramientas agregaría usted a esta propuesta de ecosistema digital?**

Mantener la propuesta simple, que al entrar a la plataforma todo sea simple, no tenga pasos complicados para subir o descargar los archivos.

**8. ¿Ha identificado como profesor dificultades en los estudiantes para realizar o encontrar cierta clase de material de apoyo para complementar proyectos audiovisuales?**

Varios, primero los equipos que capturan sonidos o imágenes queden bien, la búsqueda que realizan para encontrar los sonidos que necesitan, muchas veces los estudiantes usan el primer sonido o el sonido que más o menos se acople lo utilizan para sus trabajos.

**9. Para la creación de este ecosistema digital se ha establecido poner algunos parámetros para la carga de contenido dentro del mismo. En su experiencia ¿Qué tipo de requisitos se deberían establecer y tener en cuenta para que el material que los estudiantes suban, sea de calidad?**

Deben ser todo legal, recalco mucho que se manejen bajo licencias creative commons, y tener claro que el material que se suba es para los estudiantes explicando que cualquier persona de la facultad puede usar el contenido para sus trabajos.

- **Docente:** Gabriel Duarte. **Asignatura:** Audiovisuales.

**1. ¿Considera útiles las plataformas de contenido visual y sonoro existentes en la web?**

Sí claro, son muy útiles porque podríamos hablar de una democratización de la imagen porque muchas personas pueden acceder a ella. Hace unos años, hablamos de 50 años más o menos, era muy difícil que alguien pudiera acceder a una película, que

podiera acceder a algo que fuera pago y los costos eran muy elevados. siguen siendo algunos contenidos bastante costosos, la gente en Bolivia por ejemplo no va mucho a cine por que puede costar entre 25 y 30 dólares haciendo la conversión entonces ¿quien va a cine? entonces las plataformas permiten que tengas mucho más acceso, son muy útiles realmente.

**2. ¿Está de acuerdo con la creación de nuevas herramientas tecnológicas para la potenciación de la educación y el talento de los estudiantes? Si, no, ¿Por qué?**

Sí por supuesto, siempre cualquier herramienta es bienvenida desde que se inventaron digamos desde lo más mínimo hablando de una diapositiva para proyectar en el salon hasta todas las apps para quices todo es bienvenido siempre y cuando la herramienta no distraiga el contenido, es decir tu como profesor o estudiante debes ver el objetivo, cual es el objetivo de las herramientas porque finalmente tú tienes que alcanzar unas competencias o alcanzar digamos que unas habilidades que son un conocimiento, ya sea práctico o teórico y que eso aporte de alguna manera a eso pues es bienvenido.

**3. ¿Desde su experiencia cree usted que los estudiantes están preparados y son capaces de mediar su propio contenido en la web?**

Cuando generalizamos “los estudiantes” no me gusta tanto porque se suponía que digamos ahora con la pandemia los estudiantes iban a tener una habilidad espectacular en temas de virtualidad sobre los profesores digamos de mi edad o más viejos, y los profesores de pronto más jóvenes de 25 o 27 años iban a ser un volador sin palo frente al tema de las clases virtuales y resultó que no tanto; hay profesores mucho mayores que yo que tienen unas aulas virtuales espectaculares.

Por ejemplo, el profesor Fernando Gutierrez fue profesor mío cuando era estudiante entonces es bastante mayor que yo y tiene aulas virtuales espectaculares, mientras que tengo estudiantes que no han sido capaces con el aula virtual; a veces en cosas que para mi son básicas y elementales como el tema de grabar en un formato especial

algo audiovisual y que lo subas de tal manera, es terrible porque se la pasan solo en Whatsapp e Instagram y el resto no lo saben manejar, es decir que saben usar las redes pero en realidad no tienen habilidades tecnológicas, mientras que tengo otros estudiantes que son increíbles, me dicen “profe mira, tengo esta app me gustaría utilizarla en tu clase” y pues si la veo útil la meto en el aula y ahí se van haciendo cosas, pero no por ser joven o no por ser viejo vas a tener ciertas habilidades, eso es como aprender a escribir, tienes que tener gusto por las herramientas o simplemente no te van a importar.

**4. ¿Qué tanto uso cree usted que se le daría a una plataforma exclusiva para los estudiantes que quieran compartir su contenido visual y sonoro realizado en las aulas de clase, y así mismo descargar dicho contenido?**

Yo creo que en general les gustaría y les interesaría a los muchachos ver cómo podrían mostrar su trabajo, pero tendría que ser bien diferenciado porque hay varias cosas, una es la creencia falsa de que las plataformas institucionales les van a robar el material y el derecho de autor frente al proceso. tener que tener una diferenciación también la plataforma con youtube para que sea algo exclusivo, que la gente vea que es muy buena para que puedan subir y montar sus proyectos y exhibirlos.

**5. ¿Considera usted importante que los estudiantes puedan tener un espacio mediante el cual exponer su material de apoyo visual y sonoro?**

Sí claro, todos los espacios que se puedan utilizar son maravillosos entre más espacios para exhibir mejor, yo soy más vieja guardia y me gustan más los festivales. Las plataformas son buenas, pero las plataformas sin interacción no son nada.

**6. ¿Según su experiencia qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto?**

La llegada de la gente y que sea masivo, que las personas lo vean, porque hoy en día es más asequible crear una plataforma pero el problema es quién la ve, que sea lo suficientemente abierta o fácil de encontrar o que esté posicionada, porque ¿Para que pongo mi trabajo en una plataforma que nadie va a ver?.

**7. ¿Qué tipo de herramientas agregaría usted a esta propuesta de ecosistema digital?**

Que sea fácil de llegar a la plataforma, asequible para cualquier persona. Que sea una plataforma de la cual la gente se empodere, que se le haga una promoción que tanto a profesores como a estudiantes les interese, que no pase como la muestra colegiada que a nadie le interesa porque nadie lo conoce.

**8. ¿Ha identificado como profesor dificultades en los estudiantes para realizar o encontrar cierta clase de material de apoyo para complementar proyectos audiovisuales?**

Lo que pasa es que no lo saben buscar porque hay muchísimas plataformas que regalan contenido y todo el cuento. El semestre pasado tuvimos que hacer cortometrajes todo el mundo estaba buscando y sacan cualquier cosa llena de derechos de autor que estaban violando y decían que no había pero no buscaban ese montón de contenido gratis. Entonces si hay pero también de acuerdo al contenido que a uno le interesa.

**9. Para la creación de este ecosistema digital se ha establecido poner algunos parámetros para la carga de contenido dentro del mismo. En su experiencia ¿Qué tipo de requisitos se deberían establecer y tener en cuenta para que el material que los estudiantes suban, sea de calidad?**

Yo creo que depende mucho de lo que ustedes quieren implementar pero en general yo pediría full HD, grabado 30 o 60 cuadros por segundo y codificado en H2 64 que

puede ser lo mínimo para video de audio no conozco mucho ya tendrían que consultar con gente experta en audio, yo sé algo de audio pero no soy experto en el tema.

- **Docente:** Ángela Tellez. **Asignaturas:** Lenguajes y formatos radiofónicos, guión audiovisual, documental audiovisual, Producción audiovisual y Comunicación y participación en medios digitales.

### **1. ¿Considera útiles las plataformas de contenido visual y sonoro existentes en la web?**

Sí, mucho. Para los estudiantes son útiles porque les ayudan a construir sus productos, en la red ya hay muchísimos bancos de fotografía y de sonido, sobretodo hay muchos hechos por personas en EE.UU, entonces el lío cuando uno busca una foto en un banco de éstos, suele ser que la gente es rubia, oji verde, oji azul y no cuadran para lo que buscamos... que queremos el campesino, el indígena, el ciudadano común y corriente, las personas que se ven como más latinas, ese es un tema con las fotografías y que los paisajes, los espacios se nota que no es una casa colombiana ni una calle colombiana, eso pasa mucho con los bancos de fotografía.

Bancos sonoros hay montones, ya se encuentran muchos sonidos y ya se encuentran muchos sonidos latinoamericanos también, entonces yo diría que sí son útiles.

### **2. ¿Está de acuerdo con la creación de nuevas herramientas tecnológicas para la potenciación de la educación y el talento de los estudiantes? Si, no, ¿Por qué?**

Claro que sí, porque toda tecnología que te ayude a potenciar tu desarrollo o tus habilidades es bienvenida.

**3. ¿Desde su experiencia cree usted que los estudiantes están preparados y son capaces de mediar su propio contenido en la web?**

Sí, desde que sea una plataforma que no presente problemas para la carga de material, creo que pueden tener la autonomía total de subir los contenidos y compartirlos... La plataforma tendría que facilitarle el proceso.

**4. ¿Qué tanto uso cree usted que se le daría a una plataforma exclusiva para los estudiantes que quieran compartir su contenido visual y sonoro realizado en las aulas de clase, y así mismo descargar dicho contenido?**

Pues yo creo que tendrían que hacer una campaña para que todos los profesores que trabajan con imagen y sonido se enteren que existe la plataforma, no solo para que sus estudiantes usen la plataforma, sino que también para que alimenten el sitio, entonces tendría que haber una estrategia para que no se quede como un proyecto que está en MULTIVERSO, pero nadie lo alimenta, porque los estudiantes tienen un ciclo, mientras están en una clase, si tenían que usar el material, fantástico, pero cuando llegan a un semestre en el que no tienen nada de producción, se olvida, entonces para garantizar la rotación, tendría que ser casi que ajustado al cronograma de cada clase, que se sepa que allí va a quedar algo como resultado de esa clase y que también los estudiantes puedan usarlo.

**5. ¿Considera usted importante que los estudiantes puedan tener un espacio mediante el cual exponer su material de apoyo visual y sonoro?**

Sí, siempre hemos considerado que eso es importante, de hecho es la razón de ser de MULTIVERSO.

**6. ¿Según su experiencia qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto?**

Que si estás en una clase de fotografía por ejemplo, no puedes sacar imágenes de ahí y presentarlas como tuyas, entonces habría que pensar cómo se controla el posible plagio que puede haber después, porque tampoco no es chévere ponerle marca de agua a las fotos, porque si yo la voy a usar para DATEATE o Tinta Negra, no me sirve con marca de agua, a menos de que tenga una marca de agua o un sello que diga UNIMINUTO en alguna parte y que quien suba la foto autorice, para garantizar que haya uso constante y para que no haya lío con la licencia de uso ni de plagio.

En términos actuales, siento que es muy ambicioso en tiempo para hacer las 2 cosas, yo les diría que sería más fácil enfocarse en 1, por ejemplo solo fotografía o solo audio, porque ambas cosas son mucho para entregarlo este semestre, es lo único.

Yo había hablado hace mucho tiempo con Caro al respecto, porque ella dicta fotografía, en ese momento teníamos tinta negra, ahora está DATEATE, está la revista Mediaciones, entonces hay mucha necesidad en la facultad de buenas fotografías y a veces ustedes en clase toman fotografías buenísimas que nadie se entera que las tomaron y se quedan en la calificación de la clase y ya.

### **7. ¿Qué tipo de herramientas agregaría usted a esta propuesta de ecosistema digital?**

De pronto agregaría la opción de contactar al autor de la fotografía, poder tener un correo electrónico o una cuenta de instagram o algún contacto, porque por ejemplo si toma la decisión de subir las fotos con una marca de agua, el tener la posibilidad de contactar al autor y decirle por ejemplo: oye, quiero la foto para la portada de DATEATE, ¿la tienes sin la marca de agua? O algo así.

### **8. ¿Ha identificado como profesor dificultades en los estudiantes para realizar o encontrar cierta clase de material de apoyo para complementar proyectos audiovisuales?**

Yo creería que para un estudiante es mucho más fácil hacer un sonido o un registro sonoro específico por sí mismo que tomar una fotografía, porque para hacerlo tienes que estar en el sitio, en el momento.

**9. Para la creación de este ecosistema digital se ha establecido poner algunos parámetros para la carga de contenido dentro del mismo. En su experiencia ¿Qué tipo de requisitos se deberían establecer y tener en cuenta para que el material que los estudiantes suban, sea de calidad?**

Se me ocurre que puede ser por ejemplo que todos los trabajos que tengan una calificación en clase de 5, es como casi una autorización total con respaldo para que lo subas.

Pero creo que es un lío cuando se abre un proyecto sin curaduría, sin intermediario, porque puede pasar que los estudiantes suban fotos o audios de mala calidad, entonces se me ocurre que hablando con los profes y estar claros en que todo trabajo que haya sido reconocido en clase con notas de 4,5 a 5, tenga la opción de subirse a la plataforma. También muchas veces los estudiantes participan en concursos y se ganan premios, entonces si hay un jurado que decidió que era un buen producto, la idea sería subirlo.

En fotografía por ejemplo en flickr pregunta el formato de preferencia para descargar, entonces lo ideal sería eso, por lo que es una buena opción poner una restricción de tamaño, que no sea muy pequeña, así la foto sea muy buena puede ser un problema para usarla luego, yo creo que el tamaño en imagen es fundamental.

En sonido, el nivel del audio, que no esté muy saturado y ni bajito, entonces lo ideal es que las personas que suban el material, sepan qué son decibeles, a cuántos debe ir un audio y también que esté en un formato de buena calidad, por lo que debería haber una restricción de mínimo MP3 o algo así.

## 10. ¿Estaría dispuesto a apoyar el proyecto? Si, no ¿Porqué?

Sí, claro que los apoyo, me parece un proyecto súper lindo, me parece que para que logren dejarlo andando, deberían tomar la decisión de concentrarse en una sola cosa, porque se puede hacer todo, pero con una sola cosa. Además que la implementación en la misma página es demorada, te lo digo yo porque tengo RIZOMA y la carga del material, que el diseño quede bien... todo lleva tiempo.

También tienen que pensar qué fotos y qué sonido inicialmente van ahí para poderlo mostrar. Yo por ejemplo en mis clases de lenguajes y formatos de radio, hago paisajes sonoros con los estudiantes, que se podrían dejar allá, pero a mi no me gustaría que un estudiante baje un sonido de allá y me lo presente como un sonido propio, entonces eso me preocupa.

Yo podría de mis clases, sacar material para alimentar el banco, pero está el tema del plagio que me preocupa. Considero que es más fácil comprobar el plagio de una imagen porque tú dices: mira, esa foto está acá; en cambio con un sonido ¿Cómo lo identificas? No puedes ponerte a escuchar cada uno.

Pero los felicito, porque es una buena idea y ojalá lo puedan dejar andando y yo creo que las fotos se usaría mucho, porque algunos estudiantes tienen muy buen ojo y eso se está perdiendo, de hecho creo que ya deberíamos tener un banco de fotografías con todo lo que se ha hecho, entonces eso me parece lindo, también el poder contactar al autor.

- **Álvaro Garzón Pulido.** Coordinador académico Facultad de Ciencias de la Comunicación.

## 1. ¿Considera útiles las plataformas de contenido visual y sonoro existentes en la web?

Sí claro, son muy útiles sobre todo en los procesos formativos en áreas donde hay temas de investigación creación, ese tipo de cosas y más que todo el ámbito audiovisual, no permite descubrir nuevas narrativas y crear referentes. A parte de esto también nos da la posibilidad de dar a conocer nuestro trabajo y así dar conocer nuestro nombre como productores y creadores.

**2. ¿Está de acuerdo con la creación de nuevas herramientas tecnológicas para la potenciación de la educación y el talento de los estudiantes? Si, no, ¿Por qué?**

Yo creo que la educación es el principal campo donde las nuevas tecnologías empiezan a hacer la diferencias y esas tecnologías son las que nos permiten enfrentarnos el día de mañana a los nuevos retos del mercado como profesionales en la producción y la realización de productos.

**3. ¿Desde su experiencia cree usted que los estudiantes están preparados y son capaces de mediar su propio contenido en la web?**

Yo creo que más que estar preparados es un reto que hay que ponerles en el cual empiezan a jugar diferentes factores a favor y en contra, pero yo pienso que darles acceso a una plataforma como la que tu planteas nos brinda la posibilidad también de enfrentarnos a nuevos planteamientos en el ámbito ético, es decir si yo tengo acceso a los trabajos de mis compañeros de forma gratuita y como medida de consulta para construir conocimiento con base en lo que otros han hecho también pone en mi la responsabilidad de que este sea bien usado sin incurrir en plagios, entonces más allá de estar preparados en un reto que tienen que asumir porque además los está preparando como ciudadanos y profesionales de bien.

**4. ¿Qué tanto uso cree usted que se le daría a una plataforma exclusiva para los estudiantes que quieran compartir su contenido visual y sonoro realizado en las aulas de clase, y así mismo descargar dicho contenido?**

Yo creo que este es un trabajo que requiere de un proceso educativo con la comunidad no solo de estudiantes si no también de docentes. En la medida en que los docentes apoyemos y metamos la ficha a que un repositorio de contenidos hechos en clase sea de consulta y que referenciamos autores, fotógrafos y realizadores individuales es decir referenciar como docentes trabajos alojados en esa plataforma. Ahí el papel del docente va a hacer que la plataforma coja una fuerza importante en la comunidad estudiantil. Pienso que los chicos también deben empezar a perder el miedo a exponerse, como docente me he dado cuenta que ustedes hacen muy buenos trabajos, tienen muy buenas ideas, están inmersos en unas narrativas que tal vez nosotros a nuestra edad no conocemos y logran hacer productos innovadores que claro hay que pulir pero a ustedes les da miedo enfrentarse al juicio, sobretodo al juicio de sus pares, no tanto al juicio de los docentes porque bueno al fin y al cabo lo presentan y sacó buena o mala nota y pasó, pero les da miedo el juicio de otros de sus pares. El estudiante debe empezar a valorar su trabajo en el aula como que está exponiendo algo que él es que es lo que nos permiten las artes y lo audiovisual, contar historias a partir de imágenes y sonido.

**5. ¿Según su experiencia qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto?**

Bueno yo creo que la primera que se podría encontrar va a ser en sí la capacidad de soportar todos los trabajos, eso debe tener un músculo financiero y de máquina que pueda soportar todo ese contenido y más si se va a albergar de buena calidad. Lo segundo es concientizar a estudiantes y docentes sobre el proceso formativo de esta plataforma porque muchas veces vemos en la tecnología y en las plataformas una contravía con la educación cuando estas deben ser una herramienta positiva para la educación.

**7. ¿Qué tipo de herramientas agregaría usted a esta propuesta de ecosistema digital?**

Es interesante primero tocar el tema de los derechos de autor es decir, que se piensen una forma de muy creativa para diferentes tipos de licencias para el manejo del material y que la gente las entienda y las use como por ejemplo material de consulta u otro que es para descargar y producir algo nuevo, entonces el manejo de los derechos de autor para el que va a utilizar ese material. Me parece importante también que el buscador de estos contenidos sea muy robusto es decir que la mayoría de buscadores siempre clasifican el contenido por tema y no por referentes visuales, puede ser un buscador que de diferentes opciones de búsqueda para acceder a lo contenidos

**8. ¿Ha identificado como profesor dificultades en los estudiantes para realizar o encontrar cierta clase de material de apoyo para complementar proyectos audiovisuales?**

Si claro, eso es limitado y la mayor parte del tiempo el contenido visual y sonoro por ejemplo cuando dicto las clases de radio suelen ser pagas, lo cual limita mucho el acceso a los estudiantes. A los estudiantes les cuesta llegar a lo que quieren realmente entonces se conforman con lo que hay.

**9. Para la creación de este ecosistema digital se ha establecido poner algunos parámetros para la carga de contenido dentro del mismo. En su experiencia ¿Qué tipo de requisitos se deberían establecer y tener en cuenta para que el material que los estudiantes suban, sea de calidad?**

Uno no puede digamos que mediar perfectamente pero pues muy necesaria la calidad, tales características pero no es algo que se pueda manejar del todo es decir no puedes impedir que alguien suba contenido que de pronto no esté dentro de esos parámetros.

- **Catalina Campuzano.** Directora del programa Comunicación Social-Periodismo

**1. ¿Qué fallas considera usted que son las más comunes en el material de apoyo visual y sonoro que los estudiantes encuentran en internet?**

Depende donde busquen, como todo. Depende cuáles son sus fuentes, porque material en internet hay de todo, es necesaria la formación de cómo buscar y dónde buscar, para que sean unas fuentes confiables, novedosas, distintas, con narrativas interesantes, pero como la narrativa se las ponen los estudiantes y como esto es de material de apoyo, entra un poco de todo: las materialidades, sonoridades, textualidades, visualidades, corporalidades.

Con respecto a las materialidades los estudiantes tienen que ver muy bien dónde buscan, entonces plataformas de foto, foto gratis por ejemplo, hay millones, buenas, malas, regulares, de todo; bancos de sonidos o de recursos sonoros hay un montón para recursos audiovisuales hay un montón, entonces creo que la formación debe ir hacia: dónde se busca y cómo se busca.

Por eso, la falla es que a veces no sabemos dónde ni cómo. Los curiosos cacharrear y encuentran, los que se quedan con la primera que encontraron bajar una imagen o sonido cualquiera y chao, pero depende de la intención de cada uno de los estudiantes.

**2. ¿Tiene usted conocimiento de algún ecosistema digital o propuesta del mismo, que tenga similitud con el que se propone en este proyecto?**

Hace un año o dos años, un estudiante llamado Leandro con un equipo de trabajo, generaron una plataforma (que de hecho ganó una de las muestras Jaguar), en donde la idea era una plataforma para divulgación del trabajo de los estudiantes, entonces por ese lado medio podía parecerse.

**3. ¿Considera que el ecosistema digital planteado en este proyecto, sería de utilidad para los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo de UNIMINUTO?**

Yo creo que siempre los proyectos de los estudiantes son muy útiles para muchas cosas, este sería particularmente útil, sobretodo cuando uno piensa que la facultad está abriendo sus fronteras a otro tipo de indagaciones desde hace ya un largo rato, de hecho hay proyectos de investigación de la línea de pensamiento visual desde hace unos 10 años, y antes de eso todo lo que había hecho la escuela de medios es mucho bagaje.

Sin embargo ahora con el tema de investigación-creación, con el tema de investigación periodística, estos proyectos de comunicación estratégica o de periodismo, pues que tengan una especie de banco o un lugar dónde buscar, algo que también sea confiable, algo que haya salido de nosotros mismos, nos fortalece mucho.

**4. ¿Considera usted que los estudiantes de Comunicación social-periodismo de UNIMINUTO, están preparados para establecer una comunidad digital como la que se propone en este proyecto?**

Creo que en plan post pandémico es bastante posible que sí, de pronto antes no tanto sobretodo por la actitud, creo que era un asunto de miedo tanto estudiantes como profesores al tema virtual o digital, al tema de las mediaciones de este tipo y que ya en post pandemia a todo el mundo le va a dar igual y como si se va a estar preparado dispuesto para hacerlo, de hecho, creo que la cátedra abierta fue una muestra de lo que podemos lograr en conjunto con estudiantes, profesores, egresado, externos, internacionales, nacionales, de todo tipo en una comunidad digital.

**5. ¿Considera que los docentes de las asignaturas de producción visual y sonora de Comunicación Social-Periodismo de UNIMINUTO, le han dado a los estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para generar material de apoyo visual y sonoro de calidad para que lo compartan entre ellos?**

Sí, yo creo que sí, somos 1.300 estudiantes y 60 profesores, hay de todo, hay proyectos ganadores de premios nacionales e internacionales, eso quiere decir que hay unas calidades particulares.

Creo que un ejemplo muy interesante fue el diálogo que planteó la profesora Claudia Gordillo el semestre pasado con la Universidad Central, con la muestra que hicimos de audiovisuales, creo que era la clase de documental o de producción audiovisual acá en UNIMINUTO y en la Central una de producción audiovisual, también está para que lo analicen como antecedente del proyecto.

Lo que se proponía era una conversa o una muestra conversada entre los proyectos audiovisuales de ellos y los de nosotros, no a manera de competencia, sino al contrario, justamente para que se conocieran los estudiantes, entonces lo que sí se ve es que las temáticas e intereses que se desarrollan en esas clases, son intereses y temáticas que sobrepasan lo común y corriente, pero sobretodo que tienen clarísimo un sello de comunicación y cambio social muy importante, acompañado de un dominio técnico cada vez mayor.

En las últimas reflexiones que hemos hecho del plan de estudios, sentimos en el programa que faltan un poquito de espacios del manejo técnico, tenemos toda la narrativa, o sea, a un estudiante de esta carrera le cabe el mundo en la cabeza y eso es muy importante, pero cuando va a hacer algo tiene un problemita técnico, ahí se paró y no supo qué hacer y es un problema que a la vez no es un problema, porque en proyectos grandes hay técnicos y tecnólogo que hacen todo, pero como también se habla del autogestionamiento y del diseño colaborativo, implica que tengamos unas bases de conocimiento técnico en temas de imagen, sonido, tv y cosas varias.

Por eso, diseñamos la reforma curricular nueva que es un plan que debe entrar en vigencia para el 2022 y que cuenta con unos laboratorios experimentales durante toda la carrera, entonces creo que a ellos les vendría muy bien el proyecto en el tema

técnico que creo que es a veces en lo que nos volvemos un ocho, como que nos da miedo, a nosotros como estudiantes de UNIMINUTO nos da miedo el tema técnico.

**6. Según su experiencia ¿Qué falencias cree que tienen los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo de UNIMINUTO, en el área de comunicación y cultura digital?**

Creo que la principal falencia es no entenderlo como cultura digital, sino como una técnica, entonces la preocupación por lo técnico, mata el tema de la cultura digital. Cuando por ejemplo se vuelven un ocho en un tema técnico que no saben cómo hacer, pierden la esencia, que la esencia es lo que hace las cultura digital en este caso.

Después de la pandemia todos vamos a entender de manera crítica -espero- que el ecosistema digital tiene sus puntos buenos y malos, también cuestionar el tema de la red 5G, pero todo en el marco de una cultura y ahí, es justamente donde a veces lo digital parece una cosa instrumental como si fuera una cosa o formato más, entonces creo que ahí es donde fallamos, que lo vemos muy pequeño.

**7. ¿De qué manera considera usted que el ecosistema digital planteado en este proyecto, contribuye en el enriquecimiento de la comunicación digital en la comunidad estudiantil de Comunicación Social-Periodismo de UNIMINUTO?**

Yo creo que contribuye, pero hay un problema de fondo siempre que planteamos este tipo de proyectos y es la participación, en eso: muy difícil, a pesar de que al principio hay muchos interesados, sostener el interés es muy difícil.

Yo creo que el beneficio está en el sentido académico, pero también más adelante en las prácticas profesionales, porque ya me los imagino yo a ustedes bajando contenido malo de por ahí para cumplirle un producto a un jefe de una fundación cualquiera, entonces creo que lo beneficiaría mucho en lo laboral y lo académico.

Entonces el reto está en la participación y en la articulación con el programa, porque como hay tantas entradas y salidas de proyectos, el asunto está en hilar a todos los actores en el ecosistema, porque cuando se plantea el proyecto de estudiantes para estudiantes puede ser que se queden ustedes solos tratando de hacer una cosas que nosotros podemos apoyar desde MULTIVERSO, por lo que debería ser un asunto colaborativo entre profes y estudiantes.

**8. ¿De qué manera modificaría esta propuesta de ecosistema digital, los hábitos de comunicación y de consumo digital (en términos de búsqueda de material de apoyo visual y sonoro), de los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo de UNIMINUTO?**

El ecosistema debe estar acompañado de una estrategia pedagógica que debe ir en paralelo al diseño que ustedes están haciendo, es más un asunto de apropiación, porque sin estrategia pedagógica puede pasar que se vayan y ahí les quedó su proyecto; entonces una estrategia pedagógica con unas acciones muy puntuales y modestas. Por ejemplo, ahorita que hay un espacio en la semana de la comunicación para MULTIVERSO, se podría ir pensando en ir contando ¿qué va a ir pasando? Algo como expectativa para modificar los comportamientos de búsqueda, que creo que los comportamientos de búsqueda de los estudiantes es abrir google y buscar; pero como esto no solo es un banco de imagen y sonido, sino que es una cosa que se va a pegar con muchas cosas, también incluir una relaciones entre búsquedas.

**9. Según su experiencia ¿Qué falencias podría encontrar en un ecosistema digital como el que se propone este proyecto? o ¿Qué modificación se realizaría?**

Lo importante es pegarlo con MULTIVERSO y hacer la estrategia pedagógica, explicando no solo el proyecto, sino también la terminología que lo acompaña.

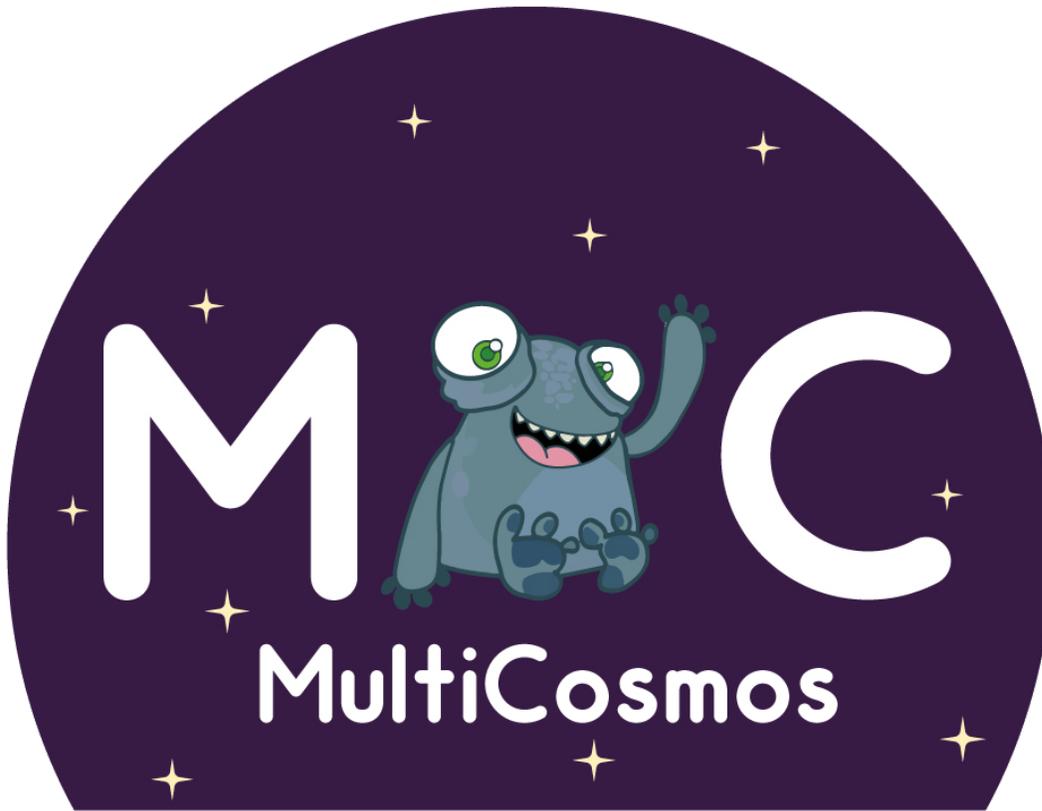
**10. ¿Apoyaría usted el ecosistema digital que propone este proyecto? ¿Porqué?**

Claro, por principio el programa apoya todas las propuestas fundamentadas y constructivas de sus estudiantes.

De todas maneras en este momento al programa le viene muy bien por el tema de la reforma curricular, en la que en cada semestre hay un laboratorio de 5 créditos, de muchas horas de trabajo, por lo que estos laboratorios van a requerir una gran cantidad de material y de relacionamiento para hacer proyectos transversales, eso implica que esto funcione y para esos laboratorios, este ecosistema está genial, sobre todo que este ecosistema se puede organizar por temáticas.

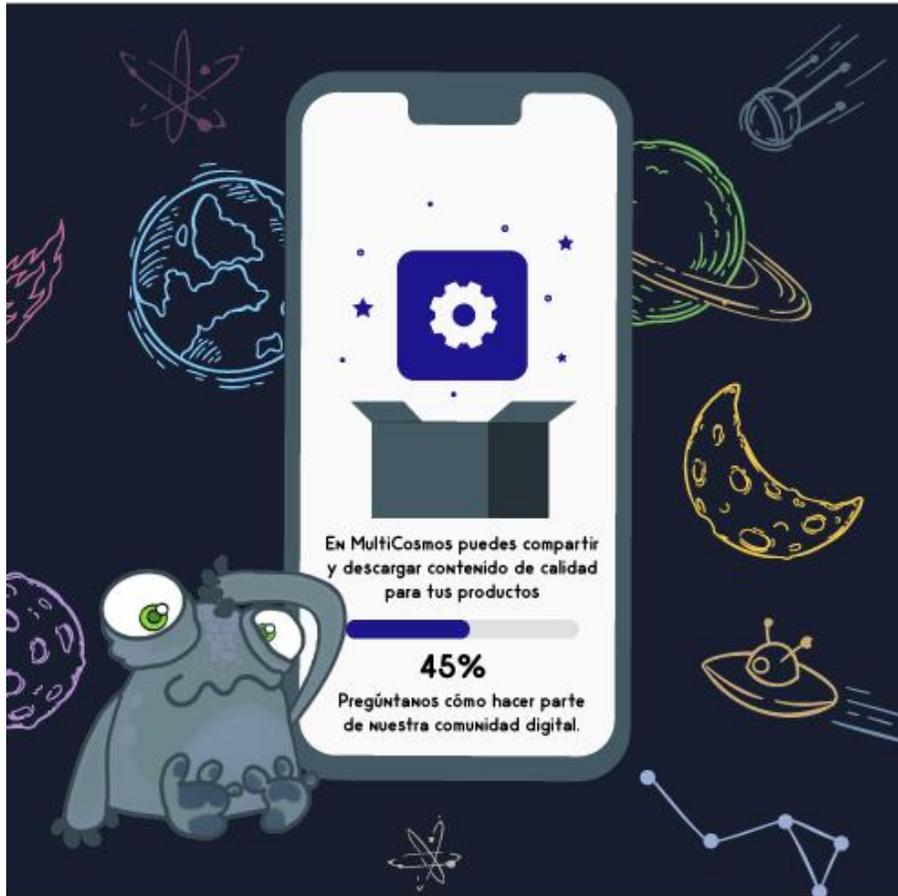
### 11.3 Piezas gráficas

#### a. Logo



#### b. Piezas para la convocatoria





### 11.4 Esquema inicial planteado para la página



**MULTICOSMOS**

¿QUÉ DESEAS ENCONTRAR?

Por: Isabella Durán  
Título: Cosmos  
Hashtags: #Cosmos, #Universo, #Lunayestrellas #fondosdepantalla

Descargar 72 de resolución  
Descargar 250 de resolución

This screenshot shows the MultiCosmos website interface. At the top left is the logo 'MultiCosmos' with a small alien character. The main heading is 'MULTICOSMOS'. To the right is a search bar with the text '¿QUÉ DESEAS ENCONTRAR?' and a magnifying glass icon. Below the search bar, the search results for 'Cosmos' are displayed. The author is 'Isabella Durán' and the title is 'Cosmos'. The hashtags are '#Cosmos, #Universo, #Lunayestrellas #fondosdepantalla'. There are two download buttons: 'Descargar 72 de resolución' and 'Descargar 250 de resolución'. The background features various space-themed illustrations like planets, stars, and a rocket.

**MULTICOSMOS**

¿QUÉ DESEAS ENCONTRAR?

Autor: Valeria Fierro  
Título: intro noticiero  
Etiquetas: #Intro #Noticias #Últimahora

**SONIDOS**

This screenshot shows the MultiCosmos website interface for audio content. The logo 'MultiCosmos' is at the top left. The main heading is 'MULTICOSMOS'. To the right is a search bar with the text '¿QUÉ DESEAS ENCONTRAR?'. Below the search bar, the search results for 'SONIDOS' are displayed. The author is 'Valeria Fierro', the title is 'intro noticiero', and the tags are '#Intro #Noticias #Últimahora'. The word 'SONIDOS' is prominently displayed in the center. Below this, there are three columns of audio player controls. Each control consists of a play button icon and a download arrow icon. The background features various space-themed illustrations like planets, stars, and a rocket.

### 11.5 Página

Link: <http://umd.uniminuto.edu/web/multiverso/multicosmos>

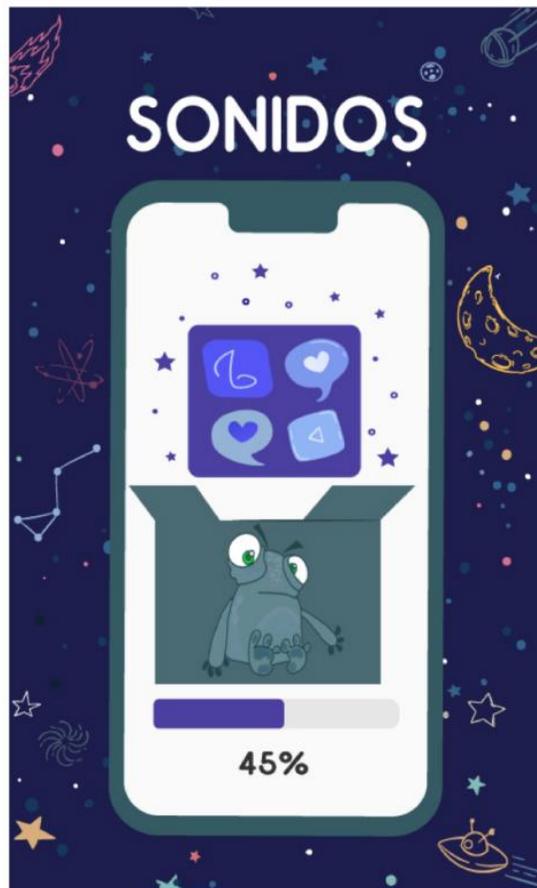
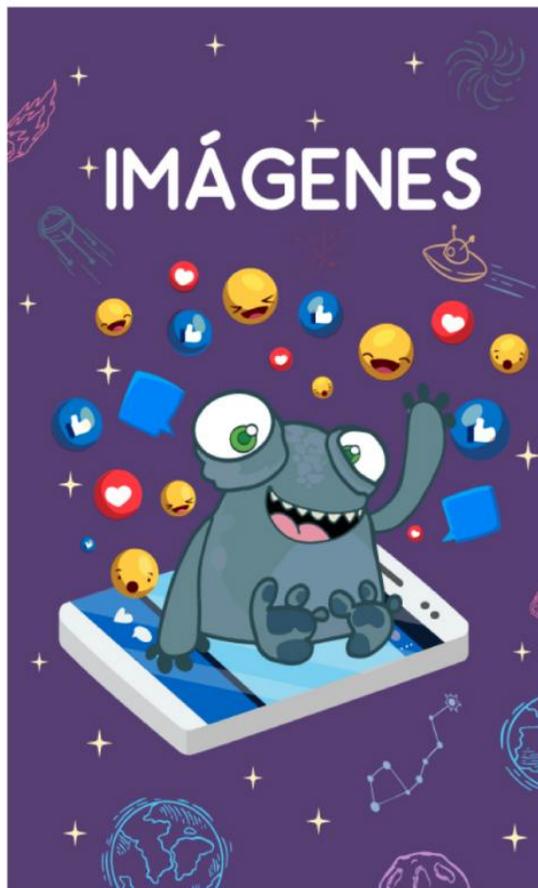
 **UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Educación de calidad al alcance de todos  
Vigilada MinEduación

Acerca de UNIMINUTO   Programas   Vida universitaria   Proyección Social   Investigación

## MULTIVERSO



Escoge lo que desees para tus proyectos



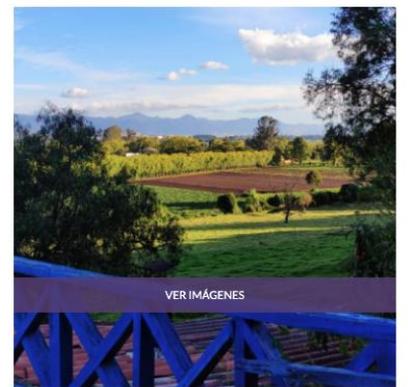
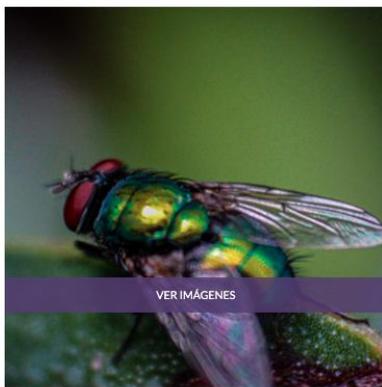
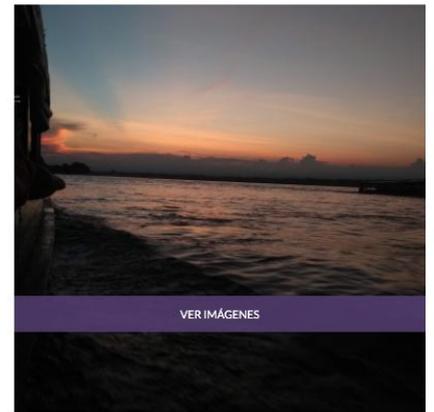
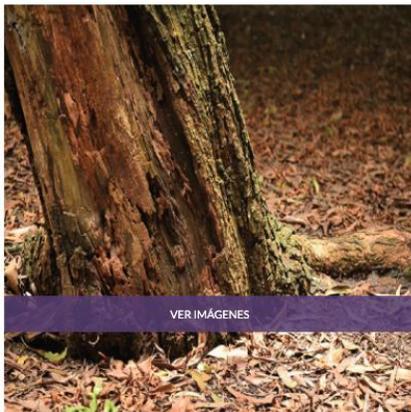
#### MULTICOSMOS

- > Imágenes Fijas
- > Sonidos

## MULTIVERSO



Escoge la imagen que más te guste



### MULTICOSMOS

> Imágenes Fijas

- > Alejandra Sánchez
- > Gabriela Jerez
- > Isabella Durán
- > Jose Mojica
- > July Morales
- > Valeria Fierro

> Sonidos

## MULTIVERSO



> Imágenes Fijas

> Alejandra Sánchez

> Gabriela Jerez

> Isabella Durán

> Jose Mojica

> July Morales

> Valeria Fierro

> Sonidos

Fotografías de Paula Gabriela Jerez Páez de octavo semestre de Comunicación Social - Periodismo

Imagen para descargar en 72dpi



Esta imagen la puedes descargar y usar en **proyectos digitales** como reportajes, páginas web, post en redes sociales, publicidad, entre otros.

Imagen para descargar en 250dpi



Gracias a la resolución de esta imagen, la puedes descargar y usar para **proyectos impresos** como portadas de revistas o periódicos, pancartas, exposiciones, entre otros.

Imagen para descargar en 72dpi



Esta imagen la puedes descargar y usar en **proyectos digitales** como publicidad, acompañar crónicas o reportajes, trabajos audiovisuales, entre otros.

Imagen para descargar en 250dpi



Gracias a su resolución, esta imagen la puedes descargar y usar en **proyectos impresos** como revistas, muestras fotográficas, acompañar bitácoras, entre otros.

MULTIVERSO



Escoge el sonido que más te guste



> Imágenes Fijas

> Sonidos

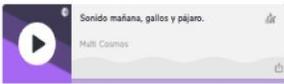
> Sonido ambiente

> Efectos de sonido

## MULTIVERSO



### Sonido ambiente: Mañana, gallos, y pájaros



### Sonido ambiente: Lluvia fuerte



### Sonido ambiente: Lluvia y relámpagos



### Sonido ambiente: Avenida transitada



### Sonido ambiente: Granizo



> Imágenes Fijas

> Sonidos

> Sonido ambiente

> Efectos de sonido

## MULTIVERSO



### Efectos de sonidos: Alcanfía



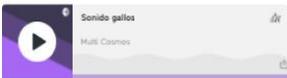
### Efectos de sonidos: Caja registradora



### Efectos de sonidos: Inodoro



### Efectos de sonidos: Gallos cantando



> Imágenes Fijas

> Sonidos

> Sonido ambiente

> Efectos de sonido

## 11.6 Consentimientos informados para uso de material en la plataforma

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE  
FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL  
OTORGADO A  
LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

Jose Marco Moreno en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número 1.233.906.992 expedida en Bogotá autoriza a la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.
2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, José Alfonso Mojica Moreno, mayor de edad, domiciliado y residenciado en Bogotá, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. 1.233.906.992 de Bogotá, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes estas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA - ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA - EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito**, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en Bogotá D.C., a los Once ( ) días del mes de Abril de 2021

Jose Alfonso Mojica Moreno.  
LA PERSONA

C.C. N° 1.233.906.992 de Bogotá.

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**July Marcela Morales Franco** en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número **1001276830** expedida en **Bogotá** autoriza a la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes **CONSIDERACIONES**:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.
2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente

responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, **July Marcela Morales Franco**, mayor de edad, domiciliado y residenciado en **Bogotá**, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. **1001276830** de **Bogotá**, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes éstas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en **Bogotá D.C.**, a los **Doce** (12 ) días del mes de **Abril** de 2021

**July Marcela Morales Franco**

**LA PERSONA**

**C.C. N° 1001276830 de Bogotá**

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**Alejandra Sánchez** en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número **1031157554** expedida en **Bogotá, Colombia** autoriza a la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.

2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, **Jenny Alejandra Sánchez Topa**, mayor de edad, domiciliado y residenciado en Bogotá, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. **1031157554** de **Bogotá**, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes éstas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto, me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al CEDENTE en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en **Bogotá D.C.**, a los **doce (12)** días del mes de **Abril** de 2021

**Jenny Alejandra Sánchez Topa**

**LA PERSONA**

**C.C. N°1031157554 de Bogotá D.C.**

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y  
FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A  
*LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS***

**Isabella Durán Mejía** en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número **1018487216** expedida en **Bogotá D.C.** autoriza a la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, tales como libros de

estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.

2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, **Isabella Durán Mejía**, mayor de edad, domiciliado y residenciado en **Bogotá D.C.**, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. **1018487216** de **Bogotá D.C.**, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y

electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes estas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en Bogotá D.C., a los doce(12) días del mes de Abril de 2021



LA PERSONA

C.C. N° 1018487216 de Bogotá D.C.

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS  
Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A  
LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

PAULA GABRIELA JEREZ PÁEZ en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número 1007671454 expedida en BOGOTÁ autoriza a la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.
2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, PAULA GABRIELA JEREZ PÁEZ, mayor de edad, domiciliado y residenciado en BOGOTÁ, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. 1007671454 de BOGOTÁ, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía,

o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. **PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet.

**PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes éstas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el

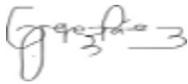
derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en **Bogotá D.C.**, a los **TRECE** (13 ) días del mes de **Abril** de 2021



---

**LA PERSONA**

**C.C. N° 1007671454 de Bogotá**

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y  
FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A  
*LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS***

**Valeria Fierro Sánchez** en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número **1022439446** expedida en **Bogotá** autoriza a la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación

Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.
2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, **Valeria Fierro Sánchez**, mayor de edad, domiciliado y residenciado en Bogotá, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. 1022439446 de Bogotá, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

### CONDICIONES

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE**

**DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes éstas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en **Bogotá D.C.**, a los **dos (2)** días del mes de **Mayo** de 2021.

Valeria Fierro.

---

## LA PERSONA

C.C. N° 1022439446 de Bogotá

### DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Santiago López Ortega en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número 1070925866 expedida en Cota (Cundinamarca) autoriza a la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo,

siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.

2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la **Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO**, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, **Santiago López Ortega**, mayor de edad, domiciliado y residenciado en **Cota**, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. **1070925866 de Cota**, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la Corporación Universitaria Minuto de Dios, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

#### **CONDICIONES**

**PRIMERA - AUTORIZACIÓN:** mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).

**SEGUNDA - OBJETO:** Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

**PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO:** La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes éstas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

**TERCERA - TERRITORIO:** Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

**CUARTA – ALCANCE:** La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

**QUINTA – EXCLUSIVIDAD:** La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

**SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención):** La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

**SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito,** por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

**OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios** se compromete a dar siempre el crédito al CEDENTE en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en **Bogotá D.C.**, a los **dos (2)** días del mes de **Mayo** de 2021.



---

**LA PERSONA**

**C.C. N° 1070925866 de Cota (Cundinamarca).**