



## **Tecnología, diseño digital y narrativa: experiencias en el proceso creativo y colaborativo de un hackathon en el que interactúan estudiantes universitarios**

**Gloria Olivia Rodríguez-Garay**

**Martha Patricia Álvarez-Chávez**

**Silvia Husted Ramos**

**Profesoras investigadoras de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México)**



# Introducción

- ▶ En el avance de la tecnología digital asumimos que se han establecido enseñanzas y formación de profesionales, que obedecen a la necesidad de uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con propuestas para la resolución de problemáticas propias de ese entorno.
- ▶ Las competencias que demanda dicho entorno tecnológico al diseñador digital de medios interactivos, como profesión emergente de las TIC, exigen una enseñanza-aprendizaje que conlleve prácticas profesionales y desarrollos concordantes a los contextos del ejercicio de la profesión de manera real, pertinente, responsable y comprometida con la sociedad en general.



# Introducción

- ▶ De esta forma surge en la enseñanza universitaria la imperante necesidad de realizar un hackathon estudiantil como espacio para la práctica profesional en el tejido universitario, que factibilice el análisis de procesos de comunicación y procesos creativos; que, en el desarrollo de un evento de estas características, los estudiantes deben asumir para precisar temas o problemas sociales a resolver, identificar las áreas de conocimiento que se involucran, el género de medios digitales en los que se va a aplicar, los procesos de diseño y desarrollo, el establecimiento de contenidos y la narrativa pertinente, uso del color, formas, texturas, modelado 2D o 3D, tecnología a utilizar, programación e identidad gráfica de las propuestas a fin de ser atrayente al usuario o receptor del producto digital.



# Objetivo

- Identificar estrategias de comunicación, el proceso de aplicación del diseño digital y narrativas lineales e interactivas, 100 estudiantes participan integrándose en equipos de cuatro colaboradores para la propuesta y desarrollo de trabajos en el 5to. Hackathon DDMI | Construyendo mundos digitales de la licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos (DDMI), que se dicta en el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) en México.

# Descripciones metodológicas

- ▶ El 5to. Hackathon DDMI tiene como propósito generar un espacio de aprendizaje del diseño digital, de creatividad, comunicación, colaboración y prácticas profesionales, en torno a las aplicaciones para dispositivos móviles, diseño y desarrollo web, contenido interactivo y videojuegos, estimulando el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Para ello se establecieron tres categorías de trabajo colaborativo a las que debían atender los estudiantes:
- ▶ 1) Desarrollo web y aplicaciones móviles: Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles o algún tipo de desarrollo web que permita aportar alguna solución a la problemática inicialmente planteada.
- ▶ 2) Videojuegos: Desarrollo de videojuegos educativos que contribuyan a la información, prevención y sensibilización sobre el problema especificado.
- ▶ 3) Contenido multimedia interactivo: Crear soluciones de diseño digital con técnicas como animación 2D, 3D, realidad virtual, realidad aumentada, programación, audio, video, etc. para difundir o generar impacto social sobre el problema abordado en el evento.

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

**Tabla 1.** Registro equipos de estudiantes, proyectos y categorías en 5° Hackathon DDMI

Categoría	Nombre del equipo	Nombre del proyecto	Enfoque del ciberacoso
Desarrollo web y aplicaciones móviles (36 estudiantes)	ByteBuddies	Ciber consejero	Cyberbullying/ciberacoso
	IconicBits	Athena	Sexting
	JAlMe	StopStalk	Stalking
	Los 4 de Juárez	Sexting	Sexting
	Los Mapachines	Machapa Security	Doxing
	Panzonas	InterFlautas	Cyberbullying
	Pollitos Digitales	Shaming	Body shaming
	TBA4	Cyberbullying	Acoso en línea
	Tofu	You're Save	Peligros del Stalking

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

**Tabla 1.** Registro equipos de estudiantes, proyectos y categorías en 5° Hackathon DDMI

	Alternative Games	Cyber Survivor	Ciberbullyng
Videojuegos (48 estudiantes)	Cerezos	Mensajes en los pasillos	Sexting
	CodeBreaker	Biteblocker: combatiendo el ciberstalking	Ciberstalking
	The Alternatives	Stalker	Acoso
	Hada	Spy-Venger	Doxing
	New Jeans	Virtual Obsession	Stalking
	Nova Byte	Ana Mara	Sexting
	Pollitos en Fuga	Chicken Dox	Doxing
	Sindicato de Magos Exiliados	Marioneta	"Sockpuppet" como forma de ciberacoso
	TBA3	Sofía	Harrasment, Sexting y Stalking
	Teletubbies	MoB	Shaming
	XoloStudio	Shame defender	Shaming

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

**Tabla 1.** Registro equipos de estudiantes, proyectos y categorías en 5° Hackathon DDMI

<b>Contenido multimedia interactivo (16 estudiantes)</b>	Cinematic (Cortometraje)	Stalky	Ciberacoso
	Equipo Dinamita (Realidad Virtual)	Just a puppet	Ciberacoso
	Delulu (Animación 2D)	Doxing: Peligro desde la pantalla	Doxing
	Los Motomamis (Animación 2D)	Toc Toc	Shaming

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

- En los procesos comunicativos, considerando la actividad colaborativa del aprendizaje basado en proyectos, en todos los equipos se identificó una comunicación sincrónica (lineal) de tipología grupal con un flujo comunicativo multidireccional, debido a que los alumnos debían mantener una actitud dialógica para documentar el proceso creativo del proyecto, que consistía en:
  - 1) Nombre de los miembros del equipo,
  - 2) Nombre del tutor,
  - 3) Nombre del proyecto,
  - 4) Plan de trabajo definiendo la participación de los miembros,
  - 5) Problema por resolver sobre el ciberacoso (delimitar),
  - 6) Conceptualización,

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

- 7) Narrativa,
  - 8) Mecánicas del juego (en caso de los videojuegos),
  - 9) Áreas de conocimiento que involucra,
  - 10) Identidad gráfica,
  - 11) Dossier de la propuesta (proceso en imágenes),
  - 12) Descripción breve de los procesos de diseño y desarrollo (pasos), y
  - 13) Tecnología utilizada.
- Así también, mantuvieron conversaciones textuales y en video, sincrónicas y asincrónicas, por medio de Microsoft Teams para acordar las formas de presentar sus proyectos ante los evaluadores, depurar documentos y organizar archivos.

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

- ▶ En los procesos creativos los estudiantes debieron investigar conceptos, características, impacto de los temas, antecedentes, definir y comprender ampliamente el término ciberacoso.
- ▶ A partir de ahí, en la categoría de Desarrollo web y Aplicaciones móviles se integraron 9 equipos en los que participaron 36 estudiantes, enfocando los temas del proyecto a ciberacoso (ciberbullying: acto reiterativo de acosar, agredir y dañar a otra persona a través de medios telemáticos: internet, telefonía móvil, computadoras, otros dispositivos), Sexting (envío de mensajes sexuales, eróticos o pornográficos, a través de dispositivos, principalmente teléfonos móviles), Doxing (exposición no autorizada de información personal en línea con la intención de dañar, avergonzar o acosar), Body shaming (avergonzar o burlarse de alguien por la apariencia de su cuerpo, edad, gustos, etc., en redes sociales), y Stalking (stalkear: acechar o espiar a una persona). Todos ellos conceptos ampliamente identificados en el uso del Internet, las redes sociales e intercambios informativos utilizando la tecnología digital.



# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

► **Tabla 2.** Proceso creativo y comunicativo categoría Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Panzonas	Tercero		

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

- ▶ Por su parte, en la categoría de videojuegos se integraron 12 equipos en los que participaron 48 estudiantes, orientando los temas del proyecto a *Cyberbullying, Sexting, Cyberstalking, Doxing, y Shaming*. La Tabla 3 muestra las propuestas de algunos estudiantes y su proceso creativo y comunicativo.
- ▶ **Tabla 3.** Proceso creativo y comunicativo categoría Videojuegos

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Pollitos en fuga	Primero	<p>Diseño visual</p> <p>Logotipo:</p>	
			<p>Carta final:</p>

# Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

- De igual forma, en la categoría de contenido multimedia interactivo se integraron 4 equipos en los que participaron 16 estudiantes, guiando los temas del proyecto a *Ciberacoso*, *Doxing* y *Shaming*. En la Tabla 4 se pueden observar propuestas de los estudiantes y parte de su proceso creativo.
- Tabla 4.** Proceso creativo y comunicativo categoría Contenidos interactivos

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Dinamita	Segundo		
			



# Conclusiones

- ▶ El vínculo entre la tecnología informática que soporta el desarrollo del diseño digital y la narrativa audiovisual manifiestan en los productos digitales, como lo son el desarrollo web y las aplicaciones móviles, los videojuegos y la elaboración de contenidos multimedia interactivos, formas de informar en el contexto de un hackathon como experiencia estudiantil y de prácticas profesionales en la enseñanza universitaria. Igualmente demuestran el trabajo colaborativo a través del aprendizaje basado en proyectos y la eficacia en los procesos comunicativos y creativos para atender temas de interés social en beneficio de la comunidad.

# Conclusiones

- ▶ Asimismo, la propia evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) nos enmarcan en el diseño y avance de nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje (Roig-Vila, 2016) que cultivan las propuestas de aplicación del conocimiento, experiencias educativas y profesionales que se exhiben en eventos de diseño digital como un hackathon.
- ▶ Por estar enmarcado en el diseño digital, atender el tema del ciberacoso (ciberbullying) en el 5to. Hackathon DDMI obedece a un campo de interés del propio diseño digital y a una urgente necesidad de propuestas a soluciones de problemas reales que enfrentamos los ciudadanos; considerando que el ciberacoso se convirtió en un problema social exponenciado, más allá del uso de las computadoras, por el empleo de los dispositivos móviles y las redes sociales en las juventudes adolescentes.



# Conclusiones

- Estas prerrogativas entre el consumo de productos digitales, el uso de tecnología informática y telemática en la que se exterioriza el diseño digital y el afromador uso de dispositivos móviles factibilizan el desarrollo de proyectos que exhiben una narrativa audiovisual conductora y esclarecedora de problemáticas reales que exigen a los estudiantes investigar sobre el tema, trabajar colaborativamente para proponer una solución y distribución de contenidos por medio del desarrollo web y las aplicaciones móviles, los videojuegos y la elaboración de contenidos multimedia interactivos.

# Conclusiones

- Los contenidos y productos pensados y elaborados durante 30 horas continuas de trabajo en equipo dentro de un hackathon, evidencian que estas estrategias en la enseñanza universitaria aportan una solución a los problemas reales y directos, preparan al estudiante para la efectividad en la práctica profesional del diseño digital, vehiculan, en el ámbito didáctico, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos; además, del desarrollo de narrativas audiovisuales pertinentes.
- Experiencias todas de un proceso creativo y comunicativo autoregulado, que dan paso a continuar investigando estos procedimientos en el ámbito de la educación superior desde distintos enfoques.