

Informe parcial de beca investigación

“El documental interactivo como herramienta didáctica para la producción de contenidos en Educación Superior. Construcción de la herramienta para la producción de contenidos relacionados con el estudio de la Psicología”.

Becaria: Lic. Liliana Venuto

Objetivo general.

Desarrollar un documental interactivo (I-Doc) con fines didácticos, capaz de generar una experiencia inmersiva a partir de la inclusión de contenidos audiovisuales e interactivos.

Objetivos alcanzados.

- Crear una aplicación transmedia que permita acceder al contenido en diversos medios y redes, promoviendo la interacción del usuario como explorador y colaborador.
- Desarrollar una narrativa inmersiva a partir de una trama central que incluya diferentes formas y niveles de involucrarse en la historia: recorrido audiovisual en 3D y 360°, apertura de pantallas interactivas, toma de decisiones, sitios informativos con realidad aumentada, posteos colaborativos, registro de experiencias colaborativas.
- Crear un observatorio de la aplicación, paralelo a la experiencia que permita registrar datos sobre la capacidad de inmersión de la trama narrativa en función del interés percibido por los usuarios, actividades elegidas, tiempo de navegabilidad, preferencia de los formatos y tipo de interacción/colaboración.
- Evaluar la aplicabilidad del recurso en función del grado de satisfacción de los usuarios en relación al uso del I-Doc como herramienta didáctica, teniendo en cuenta la adecuación de contenidos, accesibilidad del recurso, utilización de medios y promoción de actividades colaborativas.

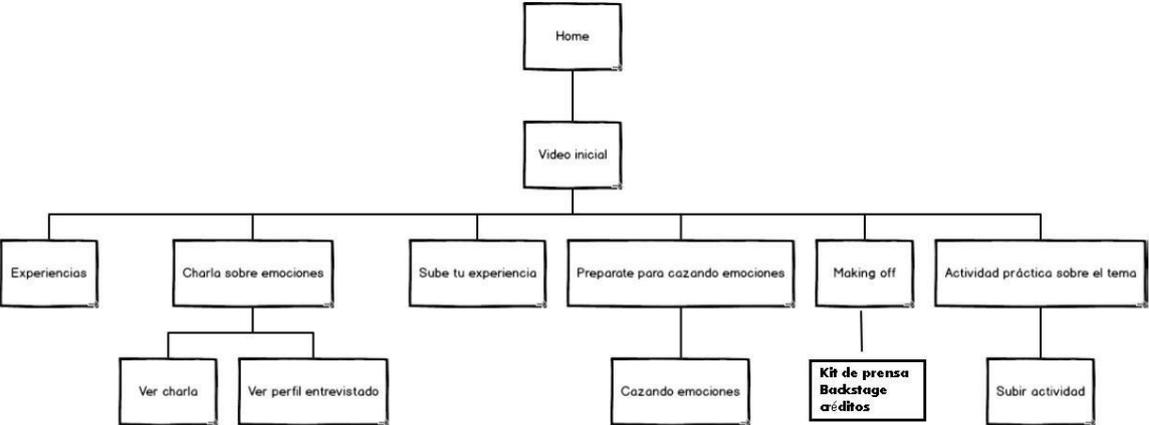
Estos objetivos se han logrado parcialmente en función de la situación actual que impide la posibilidad de realizar los audiovisuales previstos, no obstante, se ha elaborado un clip en su lugar con material preexistente con el fin de no alterar el producto final, es decir la intencionalidad de crear una aplicación transmedia en la cual el usuario deje de ser un simple espectador para convertirse en un explorador a través

de los medios y un colaborador en línea. El registro de experiencias colaborativas se encuentra en construcción y se ha modificado la forma de producción de las mismas, posponiendo por ahora la posibilidad de documentar el momento en que los sujetos relatan sus historias, siendo el contenido vehiculizado por los mismos protagonistas a través de los medios de transmisión de audiovisuales en forma remota. Así también se construyó una instancia para los posteos colaborativos que estarán disponibles al momento en que el documental esté en línea. Se incluyó un sitio interactivo que permite al usuario tomar decisiones y visualizar las consecuencias de las mismas. Se trata de un mapa de las emociones diseñado por Eve Ekman que intenta demostrar que el control de las emociones negativas resulta beneficioso para la salud mental. Con respecto a la construcción del observatorio y a la evaluación del recurso, se ha elaborado una encuesta integrada, como recurso incrustado en la plataforma interactiva, que arroja datos específicos para indagar el uso del documental como recurso didáctico.

La versatilidad del documental interactivo permite que aquellas actividades que no se han llevado a cabo por las razones de conocimiento público puedan ser incorporadas cuando sea posible.

A continuación, se adjunta el mockup con el esquema de visualización del documental, detalle de las actividades previstas, pantalla de articulación, pantallas interactivas y modelo de encuesta integrada (observatorio y evaluación del documental).

Sitemap



Diseño de las actividades del documental:

Charla abierta: Espacio destinado a la exposición actoral en relación a la manifestación de las expresiones emocionales. Función del alumno: espectador.

Experiencias: “**las historias que importan generan emociones**”. Rescate de relatos sobre experiencias verídicas con fuerte contenido emocional. El alumno puede elegir qué experiencias ver y acceder a la ubicación del sujeto con la opción de geolocalización incluida, pero no aporta contenido

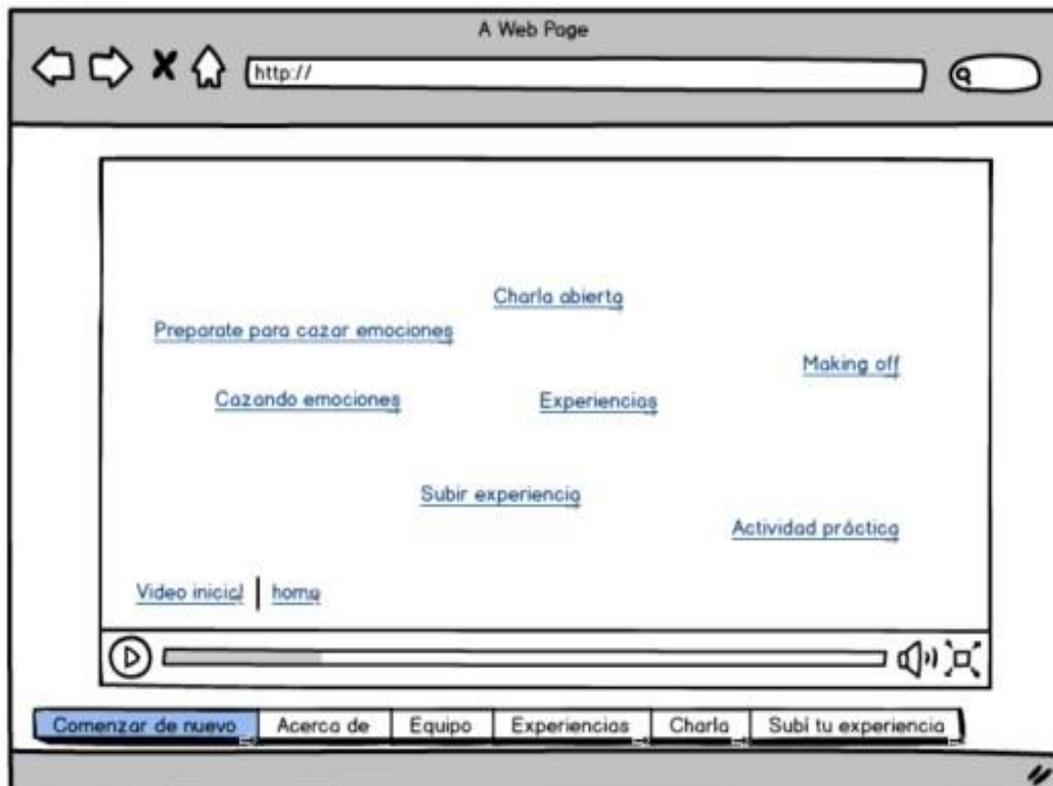
Prepárate para cazar emociones: App para el reconocimiento de las expresiones faciales. Nivel de interacción: medio. El alumno participa utilizando la app para entrenarse en el registro de expresiones emocionales.

Cazando emociones: El alumno registra expresiones faciales con su celular, las sube a la plataforma en la categoría correspondiente a la emoción registrada –alegría, tristeza, miedo, asco, sorpresa e ira-, accediendo a su ubicación permite registrar la localización de la expresión, esto será útil en otro momento para comparar la relación entre expresiones faciales y localización. Nivel de interacción: máximo, el alumno es colaborador a partir de registrar su propia experiencia.

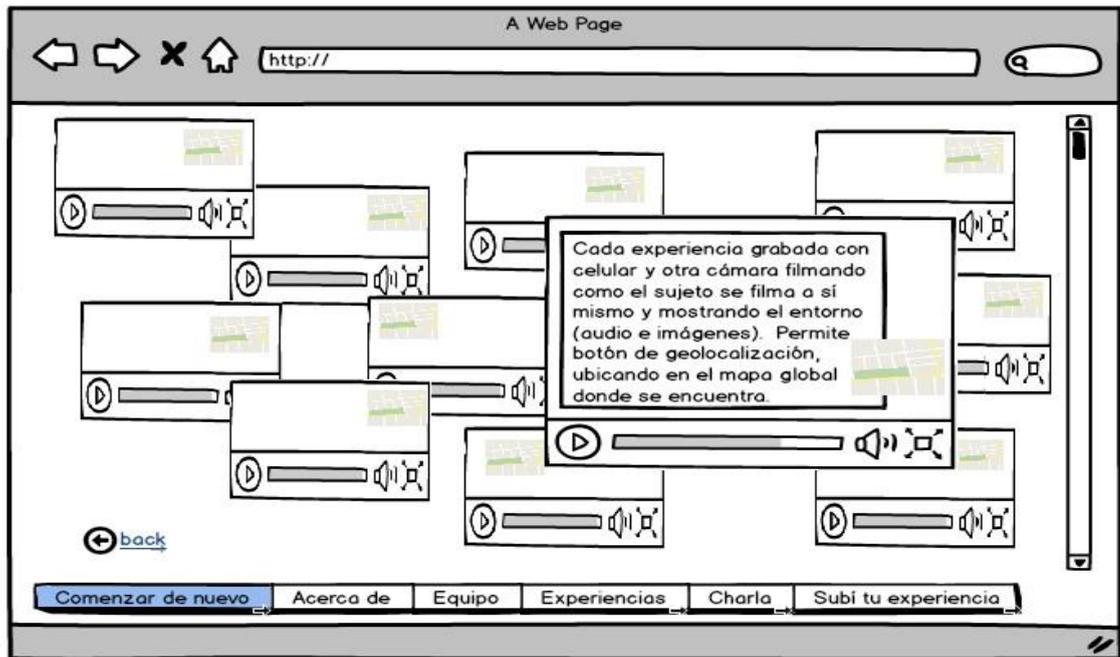
Kit de prensa: Sinopsis, backstage de la experiencia, créditos. Función del alumno: espectador de cómo se hizo el I-doc.

Actividad práctica: Al finalizar, el alumno debe realizar una actividad preestablecida y subirla a la plataforma. Nivel de interacción: máximo, el alumno es investigador, luego del entrenamiento anterior y produce un informe académico.

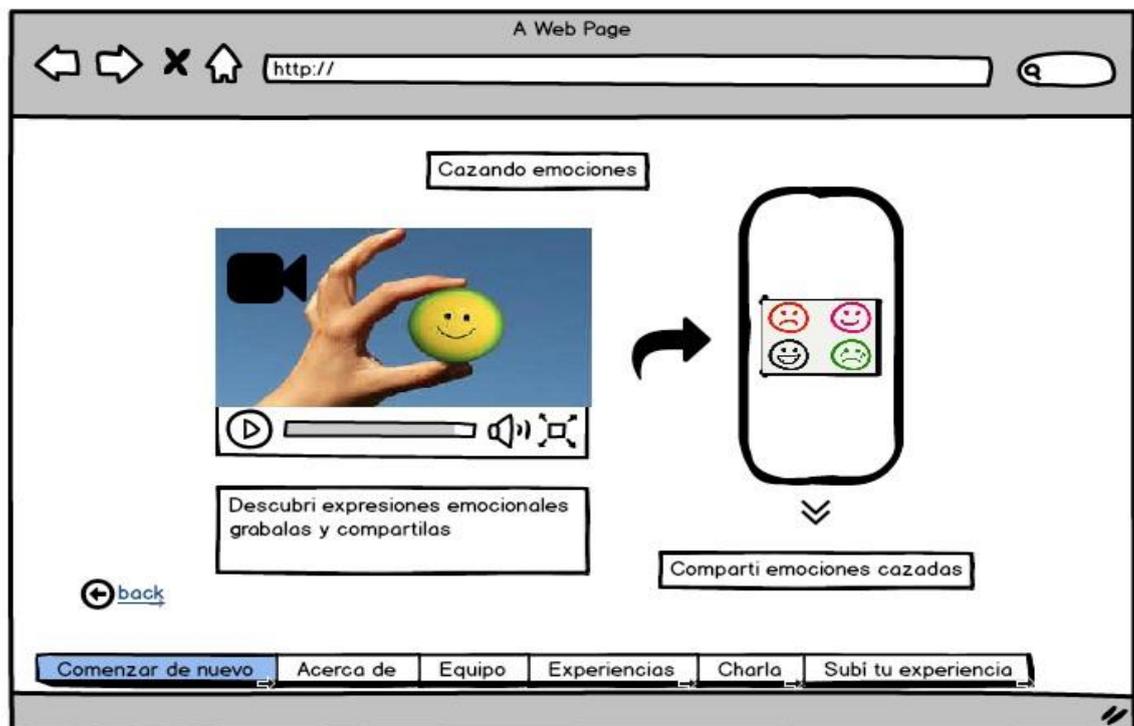
Pantalla articulación



Experiencias



Cazando emociones



OBSERVATORIO DOCUMENTAL INTERACTIVO

1 Encuesta sobre el documental interactivo

Marcá cuan interesante te resultó el documental



qué actividades realizaste?

- videoclip
- charla
- ver historias emotivas
- subir experiencia personal
- uso de app expresiones
- subir fotos de expresiones
- atlas de emociones
- ninguna

cuánto tiempo estuviste explorando?

- menos de 5 minutos
- 5-10 minutos
- 15-30 minutos
- 40-60 minutos
- mas de 1 hora

te resultó útil para el aprendizaje de las expresiones emocionales?



los contenidos del documental se relacionan con la materia?



pudiste acceder fácilmente al documental?



qué contenidos te resultaron más fáciles de agregar?

- fotos
- videos
- posteos
- no agregué nada

Obstáculos encontrados.

Se presentaron dos tipos de dificultades, una a nivel general que se relaciona con la imposibilidad de concretar algunas actividades a causa del distanciamiento social, de modo que hubo que ajustar algunos parámetros y acciones en la medida que fueran posible no modificar el producto final. Así también los tiempos de realización se han extendido en función de los requerimientos sociales y educacionales que se presentan como prioritarios y que demandan muchísimo esfuerzo y dedicación, difícilmente evaluables a priori ya que es una situación sin precedentes que nos afecta de manera extraordinaria a nivel mundial. Otro tipo de dificultades más específicas está relacionado con la necesidad de utilizar recursos tecnológicos que no se hallan disponibles sin licencia, lo cual requiere de la construcción propia o utilización de aquellos que ofrecen su utilización con limitaciones. Uno de los inconvenientes es

hallar un software libre de reconocimiento de las expresiones faciales para ser utilizado desde la plataforma documental por los usuarios para el aprendizaje experiencial y simulado de las expresiones con el objeto de brindar recursos interactivos y formativos útiles para detectar las emociones, capturarlas y subir el contenido.

Resumen de lo realizado.

Por el momento se han desarrollado distintas actividades que se integrarán en el acabado final del documental imprimiéndole el carácter de explorativo e interactivo. En primer lugar, se ha logrado la meta inicial de generar un diseño orientado a mostrar la información de manera accesible, ágil y divertida, desterrando la idea que los contenidos educativos son aburridos y abrumadores. A su vez, se ha posicionado al usuario como creador de su propio contenido con la posibilidad de aportar el producto al documental visibilizando no solo su producción sino también así mismo, como usuario. Concretamente se ha realizado un clip informativo contextuando conceptualmente el tema de abordaje como video de inicio y disparador del resto de las actividades. También se ha construido un espacio para el alojamiento de historias relacionadas con alto contenido emocional y un espacio de alojamiento de experiencias propias del usuario. Se ha confeccionado un instrumento capaz de relevar datos de importancia para la evolución del documental interactivo como recurso educativo.