

“Redes y sistemas de información”: Video Animado PowToon

Lucía Barboza - luciaaian.b@gmail.com

Karina Martínez - karinamartinezdiego@outlook.com

Judith Varela-Ciscato - judithvaci@yahoo.com.ar

Facultad de información y Comunicación

Resumen

Compartimos la experiencia de la utilización del software en línea PowToon como herramienta de la Web 2.0 y su utilización estratégica en el desempeño como profesionales de la información. Demostrando la importancia de la articulación de las nuevas tecnologías con las competencias del personal encargado en la gestión de centros de información, integración de herramientas multimedia para difusión de actividades, servicios y promoción del espacio de biblioteca. Una buena opción para innovar, utilizada por diferentes empresas multinacionales como estrategia de marketing.

Introducción

La presente ponencia surge como resultado del trabajo final realizado en la unidad curricular: Redes y sistemas de información, correspondiente a las licenciaturas de Archivología y Bibliotecología de la Facultad de Información y Comunicación (FIC) del Instituto de Información (II), de la Universidad de la República (UDELAR).

Dicha experiencia se enmarca en la utilización de herramientas correspondientes a la WEB 2.0, las cuales complementan la labor del profesional de la información.

Para esta etapa el grupo seleccionó la herramienta PowToon, un software en línea el cual permite la elaboración de videos y presentaciones animadas.

La creación del video como producto final demuestra el aprendizaje continuo a lo largo del curso y la articulación de las diferentes herramientas que fueron utilizadas, como la creación de un Blog (opción Blogger de Google) y la construcción de una Wiki (opción Zoho Wiki).

A continuación se describen brevemente los aspectos principales de la utilización de PowToon, destacando diferentes aspectos de la utilización gratuita de ésta herramienta.

Marco teórico

La participación en las II Jornadas de Investigación en la Facultad de Información y Comunicación FIC. demuestran la importancia de incorporar estas nuevas herramientas como estrategia para la innovación en la práctica profesional. Como Humberto Tommasino expresa: “*La integralidad implica trabajar en forma conectada...*” (Tommasino, 2011)

El hecho de que el equipo docente haya integrado la investigación como herramienta pedagógica e incorpore las nuevas tecnologías de manera práctica nos permitió participar de un aprendizaje integral y continuo, en el cual enfrentarse a éste desafío permitió la incorporación de nuevos conocimientos mediante acierto y error, pues como dice Judith Sutz :

“... la articulación entre enseñanza, investigación y extensión es fácil de invocar y difícil de materializar.” (Sutz, 2011)

Desarrollo

La elección de la herramienta a utilizar fue acertada en cuanto a la demostración de los conceptos adquiridos a lo largo del curso. Se pretendió dar un cierre a las diferentes actividades realizadas, manteniendo el mismo destinatario e idea central de desarrollo. Se buscó demostrar que una animación es una buena alternativa para promover la animación a la lectura, siendo este tema el común denominador de todas las herramientas utilizadas anteriormente. (Blogger y Zoho Wiki)

Delimitando el público al cual se dirige el mismo, éste va destinado a todos aquellos que realicen actividades de animación a la lectura pudiendo ser educadores, mediadores de lectura, talleristas y principalmente profesionales de la información. Siendo ésta una actividad que enriquece la labor del bibliotecólogo encargado de una colección destinada al público infantil, puesto que a través de estas instancias se logra un óptimo uso de la colección y colabora a la creación de un mejor relacionamiento con el usuario.

Para desarrollar el proceso de creación del video, en principio se define que es un video animado:

“...una animación que cuenta de forma fácil y breve una idea, un producto o un servicio respondiendo a las preguntas: que es y para qué sirve. Su misión es transformar un mensaje complicado en un discurso entendible por y para todos. Al ser breve, el contenido se transmite antes y puede llegar a mayor público objetivo” (Mimético, 2017)

PowToon fue fundado en el año 2012 pero recién en 2013 puso a disposición de los usuarios una versión gratuita que permite exportar los videos creados a YouTube, ésta fue la opción que se utilizó en este caso.

Antes de comenzar a describir el proceso de creación, es importante explicar a qué tipo de herramienta nos enfrentamos, en la Web de PowToon se presenta de la siguiente manera:

“...es un software en línea que tiene como función crear videos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como una especie de caricatura, de una persona hablando y mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito.” (PowToon, 2017)

Teniendo en cuenta que es un software en línea es necesario aclarar que para comenzar a utilizar dicha herramienta la misma solicita “logging” esto significa asociar una cuenta la cual registra los datos del usuario que está utilizando la página, permitiendo asociar una cuenta de mail o red social como registro.

En este caso inevitable no realizarlo ya que a través del registro se permite comenzar a utilizar la herramienta y brinda la posibilidad de guardar el proceso de creación, permitiendo que el usuario cree videos en diferentes etapas y manteniendo un respaldo.

Una vez realizado el registro se puede comenzar a utilizar, en principio sugiere diferentes temas de presentación tomando en cuenta donde se pretende proyectar posteriormente el video. Dentro de las diferentes opciones puede crearse para reproducir en dispositivos móviles o proyectores, permitiendo adaptar los gráficos a utilizar para permitir una óptima reproducción.

Por otra parte se debe también seleccionar el diseño dependiendo el fin con el que realiza la animación, comercial, educativo o simplemente como caricatura. Es importante destacar que esta selección hará que los gráficos que se encontrarán a disposición estén relacionados al diseño elegido.

Luego de seleccionar tanto el medio de difusión como el diseño del video se comienza la creación del mismo, en esta etapa se comienzan a integrar tanto contenidos como gráficos de las diferentes imágenes a reproducir. El modo de presentación es muy similar a la creación de una presentación Power Point donde se ingresan los diferentes contenidos o imágenes en diapositivas que luego se reproducen automáticamente en este caso la reproducción será en forma de video.

Cada una de los cuadros de imagen puede editarse las veces que sea necesario, pudiendo regular el tiempo de proyección y el movimiento de los gráficos utilizados. Permitiendo que la dinámica del video pueda ser controlada por su creador, logrando que se entienda la información transmitida y la idea conceptual del mismo.

Cabe destacar como desventaja de ésta herramienta que al momento de creación se encuentran a disposición gráficos que no están disponibles en la reproducción, esto significa que se permite utilizarlos pero al momento de reproducir desaparecen, siendo claramente una estrategia de marketing, Demostrando al usuario el mejor producto que puede obtener en caso de utilizar la versión paga.

Este caso se ve reflejado también al momento de seleccionar el audio de la reproducción si bien permite musicalizar la reproducción de manera gratuita, existen también opciones de audio con voz en el idioma que se prefiera o canciones que se asocien a la reproducción con un costo adicional.

Siempre que se finalice la edición o modificación de cualquiera de los cuadros es necesario guardar los cambios, ya que cada vez que se ingrese con el mismo usuario y contraseña se encontrarán disponibles para edición o reproducción.

El tiempo de permanencia de dichos videos no es constante y es por esto que se sugiere que una vez finalizada la edición se exporte el producto para asegurarse su preservación. Existen diferentes canales para realizar esta tarea, se permite publicar directamente desde la página a redes sociales, enviar por mail e incluso exportar a una canal de YouTube.

La última opción fue la que creímos más conveniente en nuestro caso, para la cual se creó un canal en YouTube, el cual se llamamos “Encantadoras de lectura” https://WWW.youtube.com/channel/UChb1uAvlhh_AKN2bZ45WkFA donde se compartió el video animado: “Animación a la lectura”.

Al igual que cuando realizamos las instancias de blog y wiki se mantuvo la posibilidad de interacción con el usuario, dado que en la plataforma de YouTube además de permitir dejar comentarios, todos aquellos que visualicen el video animado podrán compartirlo en todas las redes sociales que permite la misma.

Para contribuir a la sinergia entre las herramientas, en el video se recomiendan y enlazan unas a otras entre sí, además de compartirlas en las redes sociales, formando un sistema de comunicación/difusión entrelazado e interactivo.

Link del software de animación PowToon:

<https://www.youtube.com/watch?v=t10nB9Rl1dU>

Conclusiones

Durante el curso se potenció el desarrollo de habilidades y competencias en el área tecnológica, siendo indispensable el uso de las nuevas tecnologías para nuestra profesión, no solo necesarias para la difusión de información sino también como estrategia de comunicación con nuestros usuarios.

La utilización de un video animado como los que se logran a través de PowToon permiten crear una alternativa no solo difusora sino pedagógica para demostrar las diferentes competencias de nuestra área, como también promocionar las diferentes actividades que se realizan en nuestros centros de información.

Siendo además utilizada por diferentes empresas para promocionar sus productos o como herramienta en presentaciones comerciales, estadísticas de consumo y demás.

Permite ampliar los canales de comunicación con el usuario, la interacción en los centros de información acompañando a la sociedad en la que vivimos, donde los efectos multimedia a través de las redes sociales son la principal ventana de visualización y donde se logra alcanzar a la mayor cantidad de usuarios.

Esta herramienta permite que a los futuros profesionales de la información se les integre la adquisición de competencias multidisciplinares donde se fomentan los espacios de investigación como una actividad central en la formación, promueve al desarrollo de profesionales con espíritu crítico, donde al momento de enfrentarse al desempeño de sus actividades laborales lograrán optimizar sus resultados, contando con mayores recursos para superar obstáculos que se le presenten.

Los equipos de investigación son una alternativa pedagógica, otra opción de formación, una oportunidad para adquirir conocimientos y crecer profesionalmente.

Bibliografía

PowToon (2017) Tutorial PowToon. Disponible en: www.powtoon.com/online-presentation [Consultado: 20/12/17]

Tommasino, Humberto; Rodríguez, Nicolás (2011) Tres tesis básicas sobre la extensión y prácticas integrales en la Universidad de la República. En: *Cuadernos de extensión 1: Integralidad: tensiones y perspectivas*. Montevideo: CSEAM, 2011. Disponible en: http://pim.udelar.edu.uy/publicacion_generica/integralidad-tensiones-y-perspectivas/ [Consultado: 10/01/18]

Sutz, Judith (2011) La integralidad de las funciones universitarias como espacio de preguntas recíprocas. En: *Cuadernos de extensión 1: Integralidad: tensiones y perspectivas*. Montevideo: CSEAM, 2011. Disponible en: http://pim.udelar.edu.uy/publicacion_generica/integralidad-tensiones-y-perspectivas/ [Consultado: 10/01/18]

Web de Mimeti.co (2017) que es un video explicativo animado. Disponible en: <http://www.mimeti.co/es/que-es-un-video-explicativo-animado-es/> [Consultado: 22/06/17]