

SISTEMAS DE DISEÑO GRÁFICO  
Cátedra Wolkowicz - 1° cuat. 2016  
Alumna: Soledad Labrador

Parcial Domiciliario

1) ¿Qué características distinguen de los medios de comunicación y sus soportes que sean capaces de modificar conductas? ¿Por qué?

Las características que más cambios producen los medios y sus soportes son las que generan una respuesta participativa de los receptores. A mi parecer uno de los cambios más radicales desde la expansión de las redes sociales, es el cambio de conducta hacia una comunidad en red colaborativa, donde el intercambio de producciones, opiniones e información es constante. Obviamente, como explica **Scolari** en su reseña de **Participatory Culture in a Networked Era**, las tecnologías no son participativas, sino las culturas lo son.

Pero las tecnologías permiten cada vez más una interactividad de fácil acceso gracias al diseño de interfases eficaces. Las conductas participativas no eran de la misma manera cuando las prácticas en red se limitaban a la **Monomedialidad** (E-mails, por ejemplo) comparadas con las prácticas actuales de **Muchos-a-muchos**, donde las redes sociales permiten un proceso de comunicación donde tanto emisor como receptor son productores de contenido, intercambiantes de opiniones e información. Y también este proceso da como resultado un aprendizaje fuera del contexto donde típicamente se considera que se puede absorber determinado conocimiento. Esto se refiere al concepto de **"aprendizaje en conexión"** donde los usuarios adquieren competencias (en red, en videojuegos, etc) fuera del ámbito educativo tradicional.

A su vez, los soportes tecnológicos apuntan cada vez más a una interactividad de muchos-a-muchos, instantánea. Smartphones y tablets, permiten desarrollar una conducta de inmersión a la red casi constante dado su facilidad de acceso en todo momento y lugar.

2) ¿Nos determinan los dispositivos tecnológicos o los entornos virtuales? ¿Por qué?

Los dispositivos tecnológicos y los entornos virtuales nos determinan. En mayor manera lo hacen los entornos virtuales, dado que es la interfaz que nos permite interactuar con contenidos. Los dispositivos tecnológicos lo que hacen es reforzar la intención de un entorno virtual, hacer que sea más o menos "desarrollable". Sin un dispositivo móvil, como un celular smart, Facebook seguiría siendo un entorno de alta importancia, pero el dispositivo, el celular, refuerza el concepto de compartir tu contenido al instante. Entornos como Snapchat, que en su constitución plantea la instantaneidad y lo pasajero de compartir una imagen por unos segundos solamente, necesitan dispositivos que acompañen esas ideas. Dispositivos que estén al alcance de la mano.

Así que por un lado, los entornos nos determinan. Nos guían en caminos de aprendizaje y nos abren las puertas a un intercambio de gran poder abarcativo. Mientras que por otro lado, los dispositivos condicionan estas posibilidades, y permiten mayor eficacia gracias a la tecnología.

SISTEMAS DE DISEÑO GRÁFICO  
Cátedra Wolkowicz - 1° cuat. 2016  
Alumna: Soledad Labrador

Parcial Domiciliario

3) ¿Cuál es la propuesta de comunicación que acerca R. Aparici y cuál representa las piezas producidas? (App, Cuento, etc)

En el proceso de Comunicación dos ó más personas intercambian conocimientos y experiencias. Aparici nos acerca tres modelos de comunicación posibles:

**\* El modelo bancario:**

Emisor --> Mensaje --> Receptor

**\* El modelo falsamente democrático:**

Emisor --> Mensaje --> Receptor

Emisor <----- Receptor

**\* El modelo horizontal: "Emirec"**

Éste modelo el emisor se convierte en receptor y viceversa. Es un modelo donde los papeles se intercambian constantemente. Por éste motivo se le llama Emirec (emi de emisor y rec de receptor).

La finalidad de este modelo es que ambas partes puedan ser productores en el proceso de comunicación. Que el receptor tenga autonomía, conocimientos de los lenguajes del medio, una actitud crítica y se convierta en productor.

Emisor/Receptor <----> Mensaje (imágenes) <----> Receptor/Emisor

A su vez Aparici habla del **proceso de comunicación con tecnologías** donde especifica que es un proceso indirecto, inmediato, a través de una distancia (espacio, tiempo, espacio-temporal) donde la mayoría de los mensajes se transmiten de forma unilateral, con las propias limitaciones del medio. Aclara que hay pocos medios que permiten interactividad en tiempo real.

En mi parecer, hoy en día los procesos de comunicación con tecnologías están más inmersos en una interactividad en tiempo real y poseen características del modelo horizontal; el Emirec. Ya no son procesos de una sola dirección. Se busca la interacción del Receptor.

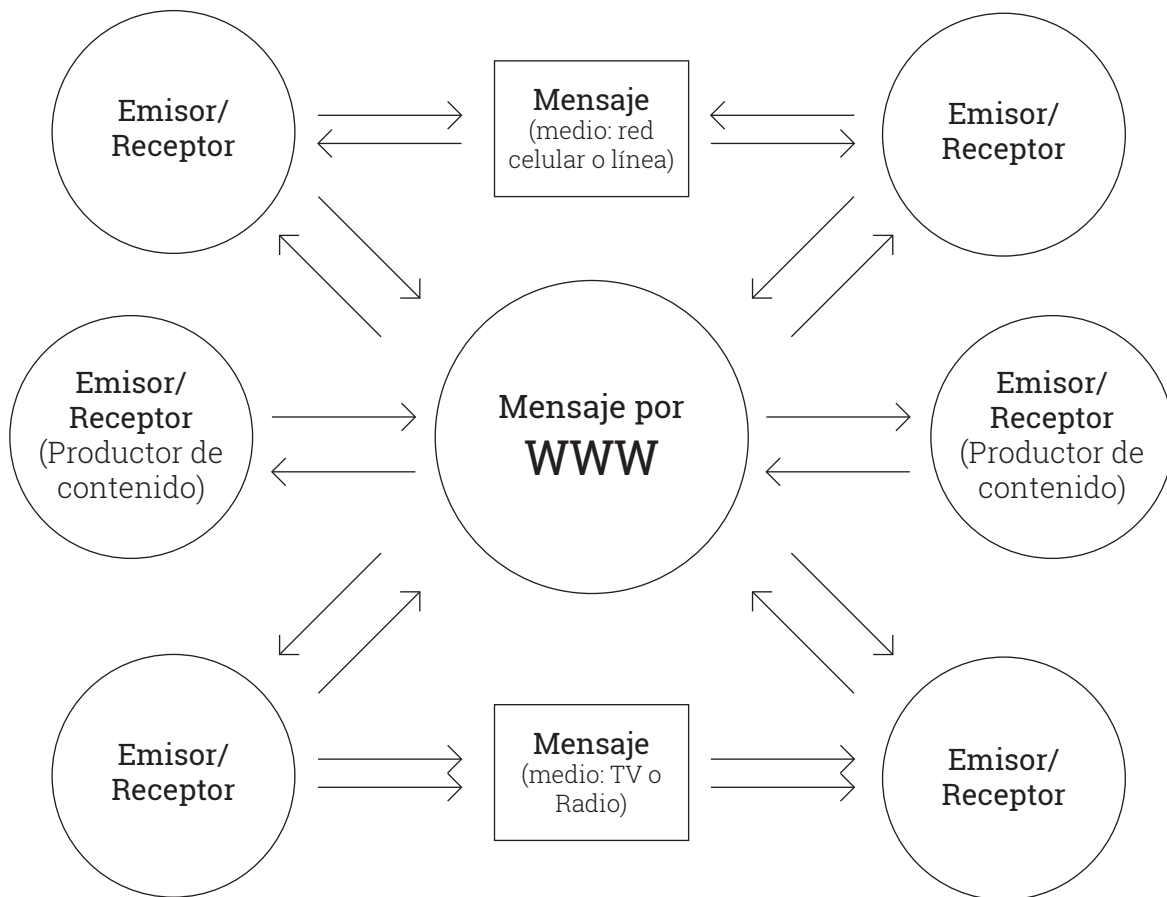
Con respecto a los trabajos realizados en el cuatrimestre, el que más se ve representado por el modelo Emirec y que utiliza el medio tecnológico a su favor es el trabajo de **Entorno Interactivo en Museos**. Dado que la finalidad de diseñar una interfaz compleja que abarque la experiencia del recorrido al museo era generar una experiencia de usuario enriquecida, dónde este sea receptor de los estímulos de la propuesta y a su vez, productor de una respuesta a través de la interfaz. En el trabajo que realicé con mi compañera sobre el MACBA, nos enfocamos en un punto de la interfaz clave para esta relación "Emirec": Las mesas interactivas, donde se le propone al usuario crear sus propias obras a partir de lo aprendido en su recorrido por el museo, como dice Stuart Hall; "el receptor construye sus propios mensajes en base a los adquiridos".

Parcial Domiciliario

4) ¿Cómo sería un esquema de comunicación en RED actual que represente WWW hoy? Pensando en la evolución de la web ¿Y en 10 años?

**WWW hoy:**

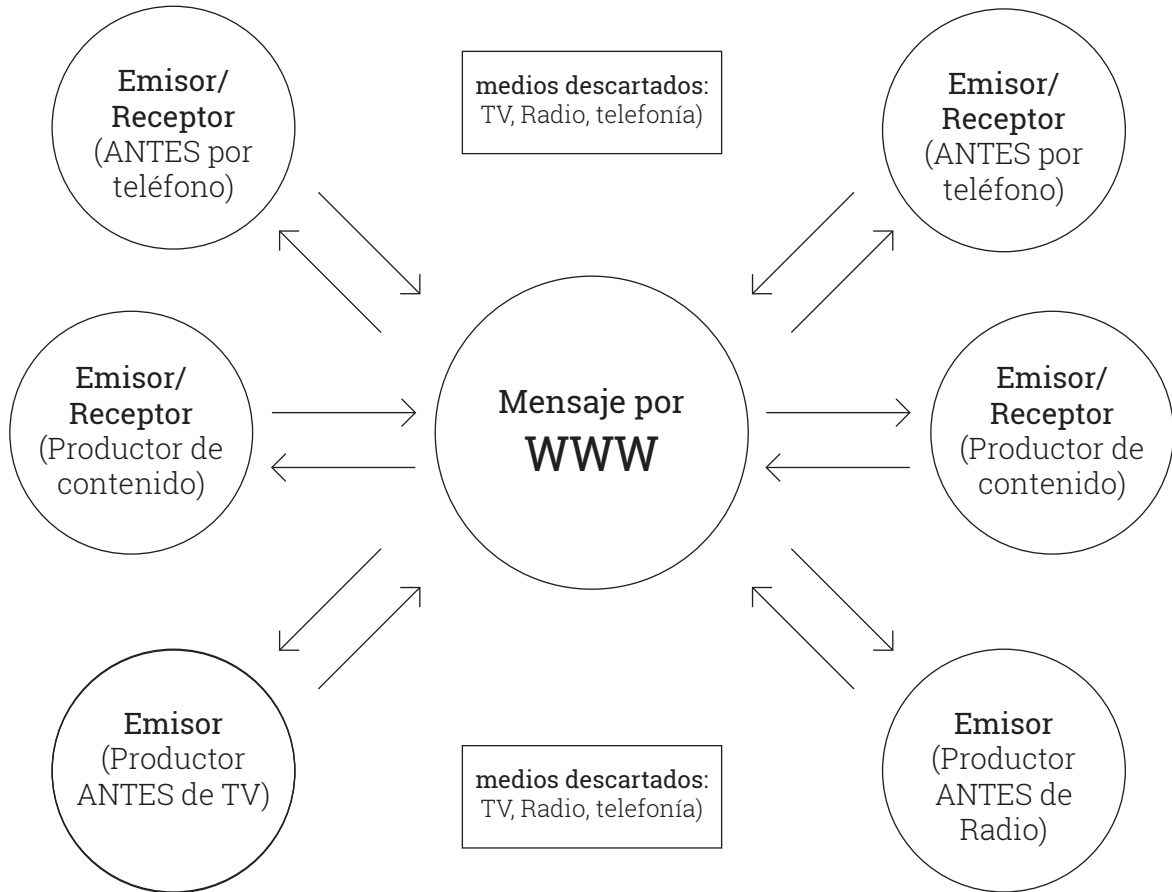
Actualmente la WWW es el centro de todo proceso de comunicación. Sus usuarios son productores, y no solo receptores de información dado que ésta red permite una experiencia participativa mayor a los otros medios que están en segundo plano como la TV y la Radio, por ejemplo. Los emisores de estos medios (radio y tv) se comunican ya no solo por el mismo, sino que recurren a la WWW como método alternativo de comunicación dado que es el fujo principal al que los usuarios recurren.



**WWW futuro cercano:**

Los emisores de Tv y Radio ya no usarán estos medios para comunicarse y volcarán su contenido solamente por la WWW, dado que esta poseerá una interfaz eficaz y general, donde no serán necesarios otros medios más pequeños y dispersados.

Parcial Domiciliario



**WWW en 10 años:**

Los usuarios de la WWW seguirán siendo productores de contenido en paralelo con la producción propia de la WWW. La WWW será un ente artificial que generará contenido en base a la información publicada por sus usuarios, sus preferencias, sus búsquedas en los buscadores, y las noticias de actualidad. Será un programa inteligente que genere información real personalizada.

