

Vicerrectoría de Investigaciones U. de M.
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

LINEA: ENTORNOS VIRTUALES

GRUPO: E-VIRTUAL

PROGRAMAS

(de pregrado o posgrado):

Comunicación Gráfica, Maestría en Comunicación

FACULTAD:

COMUNICACIÓN

ASPECTO	JUSTIFICACIÓN
<p>Objeto <i>De qué se encarga o qué resuelve la Línea (Quiénes somos?, Dónde estamos y Para dónde vamos?)</i></p>	<p>La línea de investigación de Entornos virtuales tiene como propósito indagar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entornos virtuales de Aprendizaje EVA para la Educación Virtual y presencial • Convergencia digital: multimedios, televisión digital, radio digital, narrativa transmedia, audio, video y gráficos • Narrativas digitales: video juegos, objetos virtuales, libros digitales, contenidos digitales, interacciones y mundos inmersivos • Cultura digital: usabilidad, comunicación digital, comunicación para el desarrollo y TIC, prácticas de apropiación de medios, modelos evaluativos para las TIC <p>Pretendé que las investigaciones impacten la educación, los programas de pregrado y posgrado y la interacción comunicativa en los diferentes entornos virtuales.</p>
<p>Estado del arte⁶ <i>Vigilancia tecnológica de la Línea (revisar papers, patentes, desarrollos tecnológicos, entre otros)</i></p>	<p>Según la Real Academia, los entornos virtuales son "aquellos entornos que tienen existencia aparente y no real, capaces de producir un determinado efecto. Son distintos de la realidad, aunque la tengan como referente directo". Es importante diferenciar los 3 componentes que definen un entorno virtual:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El Entorno: que se define como un espacio, donde tenemos unas reglas de acción. (Internet) 2. Los Medios Técnicos: que permiten la realización de ese entorno y de esas reglas. (El computador y una interfase de usuario) 3. El Usuario: quien interactúa con el entorno y los medios técnicos. <p>Para los licenciados Guillermo Aguirre y Margarita Lucero de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina, "Una de las virtudes que caracterizan a los entornos virtuales, es que el usuario se siente formando parte de un mundo generado por un ordenador, estableciendo contacto con los diferentes objetos que componen estos mundos y estableciendo</p>

⁶ Para este punto, se pueden apoyar en el Centro de la innovación y el desarrollo empresarial

	comunicación con otros usuarios como él o usuarios artificiales que habitan sólo dentro del mundo virtual"
Pertinencia <i>Contribución al desarrollo académico e investigativo del programa: en los procesos de Formación para la investigación, Investigación científica e Innovación y transferencia del conocimiento</i>	La línea de entornos virtuales contribuye al programa de Comunicación Gráfica Publicitaria contribuye a la línea de énfasis e WEB; en la Maestría en Comunicación contribuye a la línea de énfasis de Comunicación y Educación en Entornos virtuales.
Contexto Articulación con planes de desarrollo Institucionales (PEI y Plan de desarrollo 2015 - 2020). <i>Planes de desarrollo Locales, regionales, nacionales e internacionales (OCDE, Objetivos del milenio, tendencias de desarrollo mundiales)</i>	El grupo de investigación E-Virtual como producto de sus investigación implementó y está encargado de gestionar la unidad Educación Virtual y TIC de la Universidad de Medellín; este equipo de trabajo es el encargado de liderar el proyecto 1.8 del plan de desarrollo denominado "Fortalecimiento de la docencia mediante entornos virtuales" Además dentro del Sistema de Gestión de la Calidad de la Universidad tiene a cargo el procesos de Educación Virtual y TIC
Talento humano <i>PTC que la desarrollan</i>	Beatriz Eugenia Quiceno Castañeda Sandra Isabel Arango Vásquez Carolina Llanos Tobón
Interdisciplinariedad <i>Relación con otras líneas, grupos de la institución y externos</i>	Trabajamos con los grupos: Arkadius y GRINBIO de la Facultad de ingenierías COP de la Facultad de Comunicación
Bibliografía: <i>Papers, libros, capítulos de libros, etc.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profesores frente a estudiantes: las dos orillas de la educación bimodal. 2. Innovación curricular para ciencias básicas de ingeniería, basada en competencias y aprendizaje activo 3. Campo de investigación en tecnologías de información y comunicación: estrategia de gobernanza en la Universidad de Medellín 4. Hacia la aproximación de un modelo didáctico para la creación de objetos virtuales de aprendizaje. En: Ciencias Sociales y Educación, 5. Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje