

Competencias digitales para la construcción del mensaje en el entorno digital: la imagen como soporte informativo

Aida María de Vicente Domínguez*, Nereida Cea Esteruelas
Universidad de Málaga, C/ de Leon Tolstoi, s/n 29010 Málaga

Resumen

El objeto de la comunicación es abordar las nuevas competencias digitales que debe adquirir el alumnado de los grados de comunicación, principalmente de comunicación audiovisual, para contar historias a través de los nuevos formatos que ofrece la red para producir piezas informativas de forma diferente a las clásicas estructuras lineales. Se abordan los que permiten usar la imagen como soporte para informar de un acontecimiento manteniendo la misma rigurosidad que cuando se usa el texto como soporte principal. Herramientas que consideramos deben incluirse en la programación docente de la materia denominada construcción del mensaje periodístico. Tras identificarlas en el aula se procede a realizar un cuestionario al alumnado para comprobar el grado de competencias adquirido y el grado de interés por estos conocimientos. La metodología se ha basado en mostrar algunas de las herramientas usadas por el Lab de RTVE.es o RTVE.es en España. Últimas tendencias que también pueden extrapolarse a los docentes para usarse como material didáctico. Los resultados indican un alto grado de satisfacción por parte del alumnado en su conocimiento y un alto grado de iniciativa para usarlas en futuras presentaciones académicas y trabajos profesionales.

Palabras clave: competencias digitales, comunicación, imagen, nuevos formatos, educación superior.

1. INTRODUCCION

Uno de los retos de la formación universitaria es adaptarse a los nuevos contextos o tendencias sociales para formar a profesionales en competencias genéricas y específicas, entendiéndose por competencias “una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto” [1]. Y si hay una competencia que se deba adaptar y readaptar a los planes curriculares es la digital, debido al imparable avance de las nuevas tecnologías y a su incorporación en prácticas profesionales, lo que hace necesario implantarlas dentro de las aulas universitarias para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo que en un futuro próximo tendrán que desarrollar en el entorno mediático.

Esto implica que los profesores investigadores de las facultades deben ir adaptando las programaciones docentes de las materias que imparten a las nuevas tendencias comunicacionales en el sector, porque el “buen profesional de la educación y la investigación siempre se ha mantenido informado de los cambios tecnológicos que se producen a su alrededor, para poder llevar al aula y a su laboratorio aquéllos que supongan un avance en su trabajo” [2]. Y es que “el logro de un mejoramiento de la educación como consecuencia del cambiante contexto socio histórico, está vinculado con las acciones pedagógicas impulsadas por el grupo docente” [3].

En este contexto, esta comunicación propone una adaptación de las programaciones docentes de las materias de los grados de comunicación, en concreto de comunicación audiovisual, que enseñen formatos para crear una pieza informativa o construir la realidad periodística. Las empresas de comunicación están experimentando con nuevas formas de contar historias a través de los recursos que ofrece la red y el alumnado debe estar al día de estas tendencias para ser eficientes en su futura tarea profesional. Con este fin, se proponen algunas de las nuevas herramientas de comunicación que deberían incorporarse en dichas programaciones caracterizadas por construir piezas informativas usando la imagen como soporte o interfaz, en vez del texto, en el entorno digital.

*aidamaria@uma.es

Franco (2004) indicaba: “Así pues, ¿Quién sostiene a quién, la imagen al texto o viceversa? En esa doble parcela la imagen es el elemento sostenido y el texto es el sostén. La experiencia en medios me ha demostrado que las pautas de producción de la composición de diarios han ido cambiando” [4]. Y más de una década después continúan experimentando con las nuevas herramientas que ofrece Internet para contar historias a través de la imagen y estas deben impartirse en las aulas.

Con el objeto de acercar la programación docente a las últimas tendencias se pretende incluir en la programación docente las herramientas usadas por el Lab de rtve.es o RTVE.es para contar historias usando la imagen como soporte. Últimas tendencias que también pueden extrapolarse a los docentes para usarse como material didáctico. Y es que se debe conseguir que el alumnado también esté formado en las futuras o posibles tendencias del entorno mediático, para producir piezas informativas en la sociedad contemporánea.

El laboratorio de Innovación audiovisual de RTVE.es fue creado en el 2011 y está compuesto por un grupo interdisciplinar de investigadores que se dedican a investigar “nuevas narrativas, lenguajes y formatos en el entorno digital con los que ensayan, experimentan y crean sus piezas informativas. Piezas que se pretenden abordar para ofrecer una panorámica de los nuevos usos estilísticos y narrativos que ofrece la plataforma digital” [5].

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal del estudio es identificar o dar a conocer al alumnado las herramientas usadas por el Lab de rtve.es o rtve.es para informar a través de la imagen, en la asignatura Construcción del Mensaje Periodístico del grado de Comunicación Audiovisual de la UMA. Una información que se obtiene mediante una entrevista a la responsable del Lab de RTVE.es. Recolectado el material se procede a impartirlas en los grupos reducidos porque son las clases dedicadas a las prácticas. En total son tres grupos prácticos. Por tanto, se imparte la misma sesión a cada grupo. Y de todas las herramientas aportadas, se seleccionan cuatro para impartirlas en una hora de clase: JuxtaposeJS, Thingling, TimelineJS y StoryMapJS. Unas herramientas que estudios precedentes han analizado y comprobado, demostrando su uso por otros laboratorios como el Lab de Navarra [6].

Estas sesiones están conformadas por un cuestionario previo donde se les pregunta por las herramientas que conocen para contar historias a través de la imagen, y si consideran relevante esta formación. Y uno posterior para comprobar si han adquirido las siguientes competencias: conocimiento de herramientas gratuitas; estar al día de las últimas tendencias; usar la imagen como soporte informativo; informar mediante link y enlaces; y la importancia de la documentación para contextualizar imágenes. Asimismo, también se les pregunta acerca de si las usarían en sus presentaciones académicas y futuros trabajos profesionales, y si creen que ayudan a la que la audiencia entiende mejor el mensaje.

3. RESULTADOS

3.1 Herramientas digitales para contar historias a través de la imagen

3.1.1 Juxtapose

La herramienta *Juxtapose* permite comparar dos imágenes. Herramienta muy significativa, por ejemplo, para que de un impacto visual la audiencia capte el contraste entre ambas. En vez de narrar lo reciente y lo pasado de un acontecimiento, mediante el contraste de las imágenes la audiencia puede informarse de las modificaciones, alteraciones o progresos de un primer impacto.

Fue creada por Alex Dunner en el *Knight Lab* de la Universidad de Northwestern y anunciada el 24 de septiembre de 2014. Significativo es que al usar una url para acceder a las imágenes, quedan registrados los derechos de autor de las imágenes. Así que, impartir esta herramienta en clase no sólo sirve para formar al alumnado en nuevos formatos, sino también para incidir en la importancia de los derechos de autor y la citación de los mismos en las imágenes.

Domenech (2013) indica que fue el diario estadounidense *The New York Times* quien la usó por primera vez para mostrar visualmente los cambios de la zona afectada por el Tsunami que afectó a Fukujima “aprovechando las fotografías capturadas por satélite para comparar el antes y el después de un territorio determinado facilitando su comparación temporal con sencillo desplazamiento de un slide”[7]. Y RTVE.es hizo uso de esta herramienta en la pieza informativa *¿Se parece Pacino a Al Pacino? ¿Ves a Hugo Silva como Serpico?* Las imágenes permitían a la audiencia que visionase ambos rostros para captar posibles parecidos.



Figure 1. Captura del uso de JuxtaposeJS en la pieza informativa *¿Se parece Pacino a Al Pacino? ¿Ves a Hugo Silva como Serpico?* Fuente: RTve.es

Para usar esta herramienta tan sólo se precisa escoger dos imágenes de Internet que tengan el mismo tamaño, incluir en la URL de cada una imagen indicando cual se pondrá a la izquierda y a la derecha. Tomar decisiones respecto a las opciones adicionales que se ofrecen (uso o ausencia de animación, *slide* en vertical u horizontal, indicación de los créditos). Copiar el código e insertarlo en nuestra web.

3.1.2 Thinglink

Thinglink es una herramienta que permite informar tomando como interfaz una fotografía convirtiendo la imagen en interactiva. Interactividad que se genera insertando vínculos en el soporte visual sobre cada elemento de la composición visual del que se pretende ofrecer una información a la audiencia. De este modo, una imagen puede quedar ligada a otra imagen, a un video, a una pieza de sonido, a una web o prácticamente a cualquier recurso documental que se considere apto para contextualizar el hecho o informar del mismo.

Este formato es usado por el laboratorio de innovación audiovisual en diversas piezas informativas. Si bien, en cada una de ellas introducen una novedad porque la esencia del laboratorio es lanzar piezas informativas que innoven respecto a las anteriores. Un referente es la pieza informativa publicada en RTVE.es *Tahrir: Misma celebración; motivos opuestos*.

Tahrir: Misma celebración; motivos opuestos

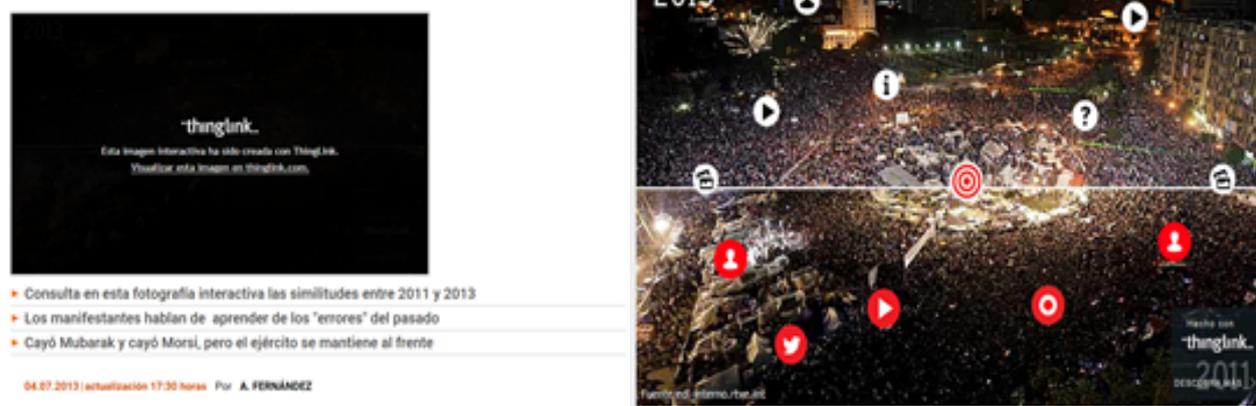


Figure 2. Captura del uso de Thinglink en una pieza informativa Fuente: RTve.es

Este formato permite convertir una imagen en interactiva permitiendo enriquecerla mediante una herramienta de fácil manejo. Del Río (2015)[7] indica los pasos que se deben seguir son: entrar en <http://www.thinglink.com/> y registrarse en la versión gratuita; realizar el *login* y marcar la opción Create; elegir la imagen que formará parte del soporte visual y subirla a través de la opción Choose images o Drag-and-drop here. La última acción es señalar con el ratón el elemento visual de la imagen visual que vamos a enriquecer mediante un link. Así, como indica Miriam Hernanz, responsable de Lab de Rtve.es, hay imágenes que no dicen nada pero que cuando las conviertes en interactivas lo dicen todo.

3.1.3 Timeline

La herramienta *Timeline* permite realizar ejes cronológicos usando la imagen como interfaz. Los ejes cronológicos tradicionales, en los formatos impresos, consisten en crear una línea de tiempo conformado por una representación del tiempo de un acontecimiento por meses, años, etc, y al lado el hecho destacado de ese momento histórico de una secuencia temporal. Ahora, esta herramienta permite crear una línea interactiva en el tiempo. El laboratorio de Innovación Audiosvisual de RTVE.es la usó para dar a conocer las etapas de la vida de Margaret Thatcher desde su infancia y también, más recientemente para hacer un eje cronológico del procés.



Figure 3. Captura del uso de Timeline en una pieza informativa sobre Margaret Thatcher . Fuente: Lab de rtve.es

3.1.3 StoryMap

La herramienta Storymaps permite contar historias usando como interfaz o soporte un mapa. Por tanto, su aportación es que se crea una narrativa a partir de la geolocalización. Unos lugares que se presentan acompañados de textos e imágenes. Es útil para mostrar recorridos mapeando la historia. Y para usarla tan sólo se debe tener una cuenta de Gmail, descargar las imágenes que se vayan a usar en el ordenador e ir rellenando cada *slide* dando a cada uno una descripción de la ubicación. En rtve.es se usó para contar la cronología del atentado de París.



Figure 4. Captura del uso de Storymaps en una pieza informativa sobre los atentados de París. Fuente:rtve.es

3.2 Resultados del cuestionario

Los resultados del cuestionario indican que del total de la muestra (n= 65) el 78% del alumnado no conocía herramientas para contar historias a través de la imagen. Y aunque un 22% contestaron que sí, al recolectar las herramientas indicadas éstas no permitían hacer uso de la imagen como soporte para contar historias: lo que se traduce también a un desconocimiento de las mismas. Ergo, el alumnado que comienza la carrera está familiarizado con las nuevas tendencias para informarse, como las redes sociales, pero no con las nuevas herramientas que permitan añadir información a los soportes visuales. Un conocimiento que el 98% considera relevante que se imparta, lo que implica que hay un alto grado de interés o predisposición para adquirir estas competencias.

Una vez impartidos los contenidos los resultados sobre el nivel de competencias son muy positivos puesto que la mayor parte del alumnado considera que ha adquirido una competencia excelente y muy buena en la mayoría de éstas como se puede observar en la figura 5. Por tanto, la planificación de esta clase ha tenido resultados docentes óptimos.

Otros resultados significativos son que el 100% del alumnado considera que estas herramientas para contar historias a través de la imagen ayudan a comprender mejor los contenidos y que un 93,8% las usaría en sus presentaciones académicas y futuros trabajos profesionales., frente a un 6,15% que indica lo harían probablemente. Así, esto permite interpretar que en una hora de clase han detectado el potencial de estas herramientas, la importancia de la imagen como generadora de nuevas narrativas y su aplicación en otros campos además del informativo. Lo que indica que se trata de herramientas fáciles de enseñar, de posicionar en el alumno y de incentivarles en su uso.

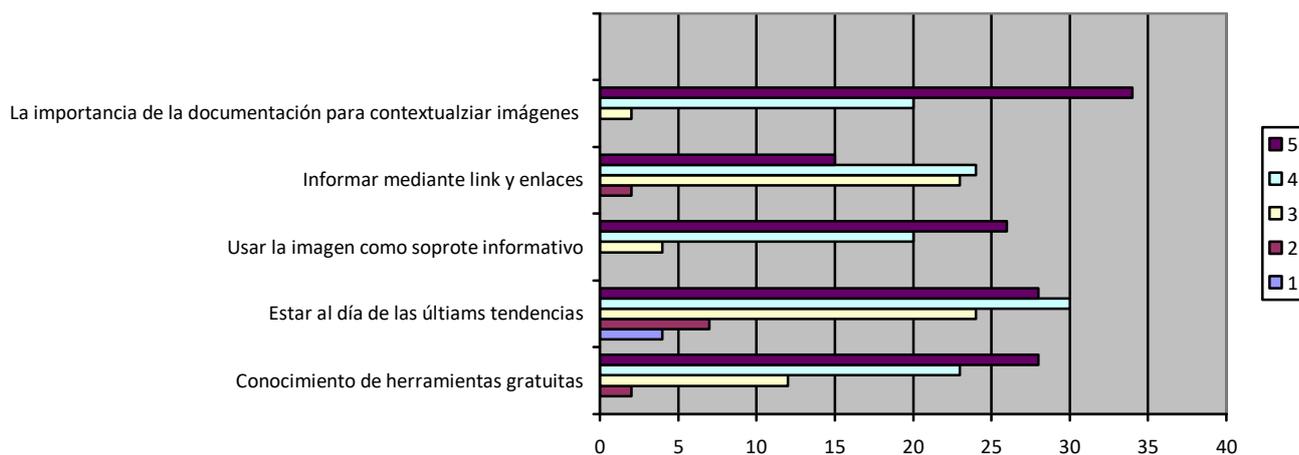


Figure 5. Nivel de competencias adquiridas por el alumnado. Fuente: elaboración propia.

4. CONCLUSIONES

El objetivo de la comunicación es identificar las herramientas o aplicaciones usadas por el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE.es y rtve.es para contar historias a través de la imagen en el soporte digital. Datos que se consideran necesarios para adaptar la programación docente de las materias que se imparten en las Facultades de Ciencias de la Comunicación que enseñan formatos periodísticos o cómo construir a través del mensaje el relato informativo.

Las herramientas impartidas en una primera sesión son cuatro herramientas: *Timeline*, *Thinglink*, *JuxtaposeJS* y *StoryMapJS*. Herramientas que permiten que los alumnos adquieran competencias digitales al tiempo que también adquieren competencias en el tratamiento de la información, competencias hipertextuales, competencias en arquitectura de la información y habilidades en navegación transmedia.

Estudios futuros volverán a impartir el resto de herramientas y valorar el nivel tanto de competencias como de utilidad en el alumnado. Y es que quizás, les atraen porque son herramientas gratuitas, que se aprenden en un corto espacio de tiempo y permiten contar historias, a través de imágenes sencillas, aportando una información rigurosa de forma atrayente y dinámica.

5. REFERENCIAS

- [1] EC (2005). Comisión de las comunidades Europeas. Recomendación del Parlamento Europeo y Consejo sobre las competencias clave y el aprendizaje permanente. Recuperado de: <http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/Keyrec-es.pdf>
- [2] Peña, I.; Córcoles, C.P; Casado, C. (2006). El profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red. UOC Papers, 3.
- [3] España y Corrales (2014). Un estudio exploratorio sobre el desarrollo de competencias digitales en la Educación Superior. 34, nº49 (1-25). https://www.academia.edu/39002501/Un_estudio_exploratorio_sobre_el_desarrollo_de_competencias_digitales_en_la_educacion_superior
- [4] Franco, G. (2004). Hacia un nuevo discurso de la visual: la imagen digital aplicada al periodismo. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 1(2), 29-39. (Del Campo y Zaragoza, 2004)

[5] De Vicente, A. M (2016). Periodismo y redes sociales: piezas informativas producidas con twitter. En Larrondo, A. y Meso, K. y Peña, S. (coords.), El impacto de las audiencias en los perfiles profesionales y los contenidos: Bilbao: Universidad del País Vasco.

[6] Del Campo, E. y Zaragoza, T. (S/F). Medialabs españoles. Un análisis de sus formatos narrativos. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/321385364_Medialabs_espanoles_Un_analisis_de_sus_formatos_narrativos

[7] Doménech, H. (2013). La manipulación de la imagen informativa. Retos y oportunidades para el fotoperiodismo en el contexto Digital.Sphera, 13, 106-123