

INSTRUCTIVO DE SOLICITUD DE TRANSMISIONES POR STREAMING

En noviembre de 2011, la Universidad Virtual de Quilmes emitió por primera vez un evento en vivo y en directo¹ a través del Campus Virtual Qoodle para los más de 9000 miembros de su comunidad. Esto se enmarcó en la decisión de lograr cada vez mayor inclusión de los alumnos y graduados de UVQ a la vida sociopolítica de la Universidad Nacional de Quilmes que -a partir del desarrollo tecnológico- se integran de manera real a las actividades presenciales que se desarrollan en nuestra Casa de Altos Estudios. De este modo, la UVQ profundiza el proceso de democratización de los espacios de participación, crecimiento institucional y avance continuo en pos de la inclusión plena de todos sus miembros.

La transmisión fue posible gracias al trabajo de la Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico y el Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales quienes, a través de la investigación y el desarrollo, agregaron valor a la cobertura de necesidades que impone la Educación a Distancia en Entornos Virtuales. Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (TICs), tendientes a converger diversos lenguajes en uno solo -multimedial-, requieren de investigación constante para lograr desarrollos maduros. La Universidad Virtual de Quilmes -pionera en Latinoamérica en Educación en Entornos Virtuales- logra mediante desarrollos de estas características profundizar la innovación para la explotación eficiente de las TICs, brindando mejores servicios para el desarrollo pleno de las capacidades de cada uno de los docentes, alumnos y miembros de la comunidad UVQ.

Vale destacar que todas las tecnologías utilizadas para la emisión *online* fueron desarrolladas por nuestros equipos a partir del trabajo sobre software libre (o de código abierto).

¹ Conferencia: “¿Cómo puede la tecnología mejorar el aprendizaje de las matemáticas y las ciencias?” - Richard Noss y Celia Hoyle

No obstante, las transmisiones mediante éste sistema **no son más que una de la tareas** que llevan adelante la Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico y el Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales de la Secretaría de Educación Virtual, por lo que **es imperante establecer ciertos criterios destinados a generar una planificación acorde a los diversos proyectos en los cuales ambas áreas trabajan.**

Para solicitar la transmisión en vivo y en directo de eventos a través del sistema de streaming, los interesados **deberán cumplimentar los requisitos** detallados a continuación:

- **Solicitud:** *Es condición sine qua non* que sea por **nota escrita dirigida a la Secretaría de Educación Virtual, fundamentando la necesidad de contar con el recurso y la importancia académica del evento a cubrir.** La misma debe contar –de acuerdo al caso– con el **aval escrito de la Secretaría o el Departamento Académico** a los que pertenecen los interesados, **siendo potestad de la Secretaría de Educación Virtual la decisión última sobre la realización de la transmisión.**
- **Prioridad y criterios de emisión:** Las actividades **deben estar relacionadas con las carreras de grado de la Universidad Nacional de Quilmes que son dictadas a través de su modalidad de estudios a distancia.** No obstante, **se contemplarán excepciones a esta regla de acuerdo a criterios establecidos por la Secretaría de Educación Virtual.**
- **Planificación general de transmisiones** (Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico y Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales): Para evitar superposición de transmisiones con otras tareas cumplidas por ambas áreas, la Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico y el Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales establecerán **las horas hombre mensuales máximas** determinadas de acuerdo a la planificación y jerarquía de tareas que cumple cada una de ellas. Vale destacar

que este cronograma no incluye sólo el momento de la emisión, sino que también los tiempos de traslado y armado de equipamiento, puesta en línea, diseño de gráficas y producción de información para ser visualizado por los canales correspondientes, etc, son parte de la estructura de emisión.

- **Plazo de solicitud: 10 días de anticipación al evento** (como mínimo) **sin excepción**, puesto que deben planificarse las tareas de la Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico y del Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales. A su vez, **ciertos eventos necesitan de mayor cantidad de recursos técnicos y humanos**, que deben ser negociados con el área de Producción Audiovisual de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad, por lo que la necesidad de la planificación mencionada debe ser aún más contemplada que en aquellos casos en que pueden resolverse las emisiones desde las áreas mencionadas al principio. **Vale repetir y destacar que estos recursos son escasos y que llevan adelante otras tareas que no tienen que ver con la puesta online de transmisiones audiovisuales.**

- **Información que deben proporcionar los organizadores de los eventos a transmitir, para la difusión previa a la transmisión:**

- información general
- programa
- horarios de transmisión
- detalle de panelistas por mesa
- detalle de uso de proyecciones (ppt o videos)
- detalle sobre espacio de preguntas del público presencial y virtual (en este caso, el organizador del evento debe asegurarse de nombrar a un moderador que se encargue de coordinar el espacio, solicitar micrófono inalámbrico para las preguntas del público, etc.)

- **Certificación de presencia virtual:** En caso de que el evento a transmitir entregue certificados de presencia virtual (similares a los que se entregan a quienes presencian *in situ* alguna actividad) **es condición sine qua non que la transmisión sea bajo**

acceso con usuario y contraseña en el Campus Virtual Qoodle: quien desee obtener la certificación debe ser usuario del Campus sí o sí². Los organizadores deberán establecer una **inscripción previa** e informar al Departamento de Comunicación en Entornos Virtuales –mediante un listado de preinscriptos- el criterio de conectividad requerida para acceder a la certificación (porcentaje de minutos conectados al sistema de streaming, equivalente a la asistencia presencial). **Dicho listado debe ser enviado al cierre de la inscripción a Comunicación en Entornos Virtuales para que ésta división coordine con la Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico los elementos necesario para informar si los preinscriptos cumplieron con los requisitos de conectividad mencionados.**

- **Requerimientos técnicos** (Dirección de Planificación y Desarrollo Tecnológico): **los organizadores del evento a transmitir deben contemplar el espacio físico para la implementación tecnológica, la disposición de cámaras y equipos, etc., y de conectividad (debe asegurarse que exista en el aula/sala a utilizar una boca de red en funcionamiento) y que esté disponible -al menos- dos horas antes de que inicie el evento.**

- **Difusión:** En la difusión que se realice desde la organización del evento -blogs, sitios web, folletería, etc.- deberán incluir el siguiente texto (o similar): “*La Jornada será transmitida -en vivo y en directo- a través del [Portal de la Universidad Virtual de Quilmes \(UVQ\)](#) por nuestro sistema de Streaming” **referenciando al portal de la UVQ: <http://virtual.unq.edu.ar>.***

Toda transmisión por el Sistema de Streaming se realizará **solamente** a través del Campus Virtual Qoodle y/o el **portal de la UVQ**, en un espacio específico destinado para tal fin, **con un acceso directo bien diferenciado y visible.**

Vale destacar que el servicio de streaming engloba una serie de **actividades complementarias** que se realizan desde el Departamento de Comunicación en Entornos

² Estudiantes y Docentes de las carreras de Grado y Posgrado dictadas bajo la modalidad de estudios a distancia de la UNQ.

Virtuales:

- Novedad portal UVQ con destacado en el banner, Novedad Campus Virtual Qoodle, Novedad en redes sociales (Facebook/ Twitter)
- Imagen e información para la Sala de Stream
- Alerta de acceso directo al evento desde el Portal UVQ
- Solicitud a Prensa UNQ de alerta de acceso directo desde el Portal UNQ
- Cobertura del evento en tiempo real a través de la cuenta oficial de UVQ en Twitter (con replica en la cuenta oficial de UVQ en Facebook) utilizando un *hashtag* específico creado para el evento.
- Solicitud de la disponibilidad de una red particular en el lugar de la transmisión.