

Tecno lógicas

Gerson Luiz Martins
Gloria Rodriguez Garay
Jacqueline Oyarce
(Coordenação)

Tecnológicas

Gerson Luiz Martins
Gloria Rodríguez Garay
Jacqueline Oyarce
(Coordenação)

RIA
Editorial

Ria Editorial - Conselho Editorial

PhD Abel Suing (UTPL, Equador)

PhD Andrea Versutti (UnB, Brasil)

PhD Anton Szomolányi (Pan-European University, Eslováquia)

PhD Carlos Arcila (Universidade de Salamanca, Espanha)

PhD Catalina Mier (UTPL, Equador)

PhD Denis Porto Renó (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Fátima Lopes Cardoso (ESCS/IPL, Portugal)

PhD Fernando Gutierrez (ITESM, México)

Ms. Fernando Irigaray (Universidade Nacional de Rosario, Argentina)

PhD Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Brasil)

PhD Jerónimo Rivera (Universidade La Sabana, Colombia)

PhD Jesús Flores Vivar (Universidade Complutense de Madrid, Espanha)

PhD João Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)

PhD Joseph Straubhaar (Universidade do Texas – Austin, Estados Unidos)

PhD Juliana Colussi (Universidade Rey Juan Carlos, Espanha)

PhD Koldo Meso (Universidade do País Vasco, Espanha)

PhD Lionel Brossi (Universidade do Chile, Chile)

PhD Lorenzo Vilches (Universidade Autônoma de Barcelona, Espanha)

PhD Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD Marcelo Martínez (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)

PhD Marcos Pereira dos Santos (Univ. Tec. Federal do Paraná – UTFPR e
Fac. Rachel de Queiroz, Brasil)

PhD Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)

PhD Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)

PhD Pedro Nunes (Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Brasil)

PhD Piero Dominici (Universidade de Perugia, Italia)

PhD Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Brasil)

PhD Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de São Paulo – USP, Brasil)

PhD Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Brasil)

PhD Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)

PhD Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

FICHA TÉCNICA

Copyright 2024 ©Autoras e autores. Todos os direitos reservados

Foto de capa: ©JCLobo - stock.adobe.com (arquivo nº 213140953)

Design da capa: ©Denis Renó

Diagramação: *Luciana Renó*

ISBN 978-989-9220-22-5

Título: Tecnológicas

Coordenadores: Gerson Luiz Martins, Gloria Rodríguez Garay e Jacqueline Oyarce

1.ª edição, 2024



Esta obra tem licença Creative Commons *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives*. Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato sempre que seja feito o reconhecimento de seus autores, não utilizá-la para fins comerciais e não modificar a obra de nenhuma forma.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

©Ria Editorial

RIA
Editorial

riaeditora@gmail.com

<http://www.riaeditorial.com>

ESSA OBRA FOI AVALIADA POR PARECERISTAS

Todos os textos foram avaliados e selecionados pelos organizadores da obra. Os comentários dos organizadores foram enviados aos autores, que, mediante a aprovação, receberam tempo hábil para eventuais correções.

O livro foi posteriormente avaliado e aprovado pelo avaliador externo Dr. Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi), que informou parecer positivo à publicação da seguinte forma:

A obra ‘Tecnológicas’, coordenada por Gerson Luiz Martins, Gloria Rodríguez Garay e Jacqueline Oyarce, é um marco nos estudos da comunicação. Ao analisar de forma crítica as dinâmicas da produção e da recepção de conteúdos, o livro se torna um guia indispensável para pesquisadores e profissionais que desejam compreender as transformações da cultura contemporânea impulsionadas pelas tecnologias digitais.

O parecer foi enviado previamente ao lançamento.

Autoras e autores

Adriana Omena Santos

Ana Clara Campos dos Santos

Ana Elisa Alencar Silva de Oliveira

Antonino Condorelli

Antonio Amaro da Silva Junior

Bernardo Fontaniello

Carlos Pernisa Júnior

Carolina Fernandes da Silva Mandaji

Christina Ferraz Musse

Cristiane Turnes Montezano

Eduardo Campos Pellanda

Eduardo Martins Morgado

Fernanda Lourena Pereira Soares

Gabriel Bhering

Gloria Olivia Rodríguez Garay

João Paulo Rodrigo Hermes da Silva

Karem Morigi

Kenia Maia

Laan Mendes de Barros

Lucas Carlini Lespier

Luiz Ademir de Oliveira

Mágda Rodrigues da Cunha

Marcelo Bolshaw Gomes

Marcelo M. Araújo

Martha Patricia Álvarez Chávez

Mateus Altimari Filippin Soares

Maurício João Vieira Filho

Millena Gonçalves Constantino dos Santos

Mirna Tonus

Nathalia Figueiredo de Oliveira Brito

Oma Roxana Cordeiro de Oliveira

Paloma Rubinl

Silvia Husted Ramos

Susana Azevedo Reis

Vinicius Durval Dorne

SUMÁRIO

Apresentação.....	13
<i>Denis Renó</i> <i>Diretor Geral</i>	
Tecnología, diseño digital y narrativa: experiencias en el proceso creativo y colaborativo de un hackathon en el que interactúan estudiantes universitarios.....	15
<i>Gloria Olivia Rodríguez Garay</i> <i>Martha Patricia Álvarez Chávez</i> <i>Silvia Husted Ramos</i>	
A ascensão de Kylie Jenner como influenciadora contemporânea: dinâmica de poder e influência no cenário digital.....	37
<i>Nathalia Figueiredo de Oliveira Brito</i> <i>Oma Roxana Cordeiro de Oliveira</i>	
A influência das redes sociais nos adolescentes.....	64
<i>Ana Elisa Alencar Silva de Oliveira</i> <i>Eduardo Martins Morgado</i>	

As motivações dos usuários para colaboração em plataformas de informação geolocalizada.....	101
<i>Eduardo Campos Pellanda</i>	
<i>Márgda Rodrigues da Cunha</i>	
Autovigilância literária: a prática da leitura em prol de si e do outro.....	122
<i>Susana Azevedo Reis</i>	
<i>Ana Clara Campos dos Santos</i>	
<i>Christina Ferraz Musse</i>	
Simone de Beauvoir em publicidade no Facebook: análise do discurso conservador da Brasil Paralelo.....	148
<i>Lucas Carlini Lespier</i>	
Cartografia da controvérsia no humor: a piada racista do caso do comediante Leo Lins.....	167
<i>Antonio Amaro da Silva Junior</i>	
<i>João Paulo Rodrigo Hermes da Silva</i>	
<i>Kenia Maia</i>	
Chocar não é informar: reflexões sobre desinformação no contexto de plataformização.....	194
<i>Maurício João Vieira Filho</i>	
<i>Gabriel Bhering</i>	
Colonialidade digital: esboço de uma proposta de conceituação e de possíveis caminhos de de/contracolonialidade tecnológica.....	217
<i>Antonino Condorelli</i>	

Comunicação pública e engajamento com a divulgação científica em países Iberoamericanos.....	245
<i>Adriana Omena Santos</i>	
<i>Mirna Tonus</i>	
<i>Marcelo M. Araújo</i>	
<i>Vinicius Durval Dorne</i>	
Cultura de moda em tempos de convergência: uma discussão sobre o <i>Fashion Film</i>	269
<i>Karem Morigi</i>	
<i>Carolina Fernandes da Silva Mandaji</i>	
Desinformação e comunicação sindical na pandemia de Covid-19: a atuação do SinMed e do Sindsaúde no Rio Grande do Norte.....	297
<i>João Paulo Rodrigo Hermes da Silva</i>	
<i>Fernanda Lourena Pereira Soares</i>	
<i>Kenia Maia</i>	
Metamorfoses tecnológicas do espírito.....	321
<i>Marcelo Bolshaw Gomes</i>	
O audiovisual em fluxo digital: mapeando as possibilidades de transmissões 'ao vivo' em <i>streamings</i>	338
<i>Cristiane Turnes Montezano</i>	
<i>Carlos Pernisa Júnior</i>	
Mudanças e continuidades da televisão em canais de <i>streaming</i> no YouTube e Twitch na Argentina.....	354
<i>Paloma Rubinl</i>	

O emprego do telefone celular em sala de aula como ferramenta de apoio pedagógico.....	385
<i>Mateus Altimari Filippin Soares</i>	
<i>Eduardo Martins Morgado</i>	
O imaginário tecnológico brasileiro na série 3%: tecnologia e sociedade na ficção científica brasileira.....	418
<i>Millena Gonçalves Constantino dos Santos</i>	
<i>Luiz Ademir de Oliveira</i>	
Uma leitura crítica das tecnologias midiáticas no contexto da datificação.....	448
<i>Laan Mendes de Barros</i>	
<i>Bernardo Fontaniello</i>	
<i>Índice Remissivo</i>	465

TECNOLOGÍA, DISEÑO DIGITAL Y NARRATIVA: EXPERIENCIAS EN EL PROCESO CREATIVO Y COLABORATIVO DE UN HACKATHON EN EL QUE INTERACTÚAN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Gloria Olivia Rodríguez Garay¹
Martha Patricia Álvarez Chávez²
Silvia Husted Ramos³

En el avance de la tecnología digital asumimos que se han establecido enseñanzas y formación de profesionales que obedecen a la necesidad de uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

-
1. Doctora en Periodismo y Sociedad.
Profesora de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México).
grodrigu@uacj.mx
 2. Doctora en Periodismo y Sociedad.
Profesora de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México).
malvarez@uacj.mx
 3. Doctora en Educación de las Ciencias, Ingenierías y Tecnologías.
Profesora de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México).
shusted@uacj.mx

con propuestas para la resolución de problemáticas propias de ese entorno. Ya en el año 2002, Betancour esgrimía que los cambios que enfrenta el diseñador digital varían dramáticamente conforme la tecnología avanza, pues los obliga a elaborar diseños más rápidos, con más salidas y de menor dimensión. Por ello, las competencias que demanda dicho entorno tecnológico al diseñador digital de medios interactivos, como profesión emergente de las TIC, exigen una enseñanza-aprendizaje que conlleve prácticas profesionales y desarrollos concordantes a los contextos del ejercicio de la profesión de manera real, pertinente, responsable y comprometida con la sociedad en general.

De esta forma surge en la enseñanza universitaria la imperante necesidad de realizar un hackathon estudiantil como espacio para la práctica profesional en el tejido universitario, que factibilice el análisis de procesos de comunicación y procesos creativos; que, en el desarrollo de un evento de estas características, los estudiantes deben asumir para precisar temas o problemas sociales a resolver, identificar las áreas de conocimiento que se involucran, el género de medios digitales en los que se va a aplicar, los procesos de diseño y desarrollo, el establecimiento de contenidos y la narrativa pertinente, uso del color, formas, texturas, modelado 2D o 3D, tecnología a utilizar, programación e identidad gráfica de las propuestas a fin de ser atrayente al usuario o receptor del producto digital.

Hackathon y ambiente de Aprendizaje Basado en Proyectos

Hay que resaltar, primeramente, que el hackathon es un ejercicio del diseño digital y del tratamiento de la información. El diseño digital es considerado como una disciplina relativamente nueva “cuyas bases

retóricas están en una fase evolutiva muy fuerte, al igual que la propia tecnología” (Royo, 2004, p. 19), pues como afirma Betancourt (2002, p. 73) “El diseño digital es cambiante y para los diseñadores, la eficiencia puede estar influenciada por las diferentes técnicas utilizadas para desarrollar e implementar el diseño”. En definitiva en el diseño digital se involucra el software (programas) y el hardware (equipos informáticos capaces de procesar el diseño) para crear productos digitales, a saber, aplicación web, aplicación móvil, e-commerce, video, videojuego, realidad virtual, animación, etc.

Es en esta taxonomía que el entendimiento del desarrollo de un hackathon, como entorno digital, obedece a ser considerado como

un tipo de evento en el que varios desarrolladores de software colaboran entre sí para afrontar distintos retos, compartir conocimientos y establecer contactos. Aunque el término surge de la combinación de ‘hacker’ y ‘maratón’, no es un evento dirigido a ‘hackers’ (...), sino a programadores. (UNIR, párr.1)

De igual forma, los hackathones, como espacios para la resolución de retos digitales, han girado la mirada a la solución de problemas para la comunidad con el uso de tecnologías informáticas y telemáticas, y están

traspasando los intereses tecnológicos para llegar a los sociales. Sin duda es una tendencia al alza que permite intercambiar información y experiencias, aprender y crear conocimiento de manera colectiva, resolviendo problemas y dando respuesta a las necesidades de la sociedad. (Sanz-Martos, 2017, p. 274)

Además, Lima y Barbosa (2020, pp. 280-281) aseveran que a partir de la teoría de la adaptabilidad los “Hackathon events are configured

as opportunities to develop individual and collective competencies from adapting to unpredictable and uncertain situations.” Y facilitan el desarrollo de competencias adaptativas como los conocimientos teórico-prácticos, el autoaprendizaje, la resolución de problemas, el desarrollo de proyectos, la adaptabilidad socioemocional y el liderazgo situacional. Para Machado y Kroll do Prado (2024) es también

un evento que promueve la multidisciplinariedad debido a los roles implicados en el desarrollo de los proyectos y que, al final, es interdisciplinar. Representa una oportunidad para conectar personas e ideas que en el futuro no se limitará a la duración del evento. Contribuye a la innovación abierta, aportando más visibilidad, eficacia y viabilidad a los productos, servicios y profesionales de la información. (Machado & Kroll do Prado, 2024, p. 101)

Al mismo tiempo, un hackathon representa un ambiente de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y trabajo colaborativo, porque como abonan Vivanco-Galván et al. (2018, p. 121) “se ha implementado dentro del desafío educativo a los Hackathons, como la oportunidad de practicar intensivamente el aprendizaje basado en problemas (ABP)” y “la cooperación y colaboración entre personas de un mismo equipo, permitiendo así compartir conocimientos y experiencias previas” (Guijo-Rubio et al., 2022, p. 21); con lo cual se acomete brindar solución a un problema [social] o reto tecnológico, en el interior de un evento intensivo, entiéndase por ello, maratónico; a fin de encontrar soluciones innovadoras y creativas, integrando equipos con habilidades para la ideación, innovación, el arte, el diseño de concepto e ilustración, el modelado y la animación, edición digital y la programación. Tal cual señalan Rosell et al. (2014, p.7) “dedicar energía a un esfuerzo creativo

fuera de sus responsabilidades normales de trabajo [de clase, en este caso] dará como resultado una amplia gama de ideas valiosas e innovaciones” cualidades que se forjan en un hackathon.

Descripciones metodológicas

En el estudio de los procesos de comunicación, de procesos creativos y colaborativos, utilizando una metodología cualitativa con un diseño de investigación acción, con un alcance analítico-descriptivo y el objetivo de identificar estrategias de comunicación, el proceso de aplicación del diseño digital y narrativas lineales e interactivas, 100 estudiantes participan integrándose en equipos de cuatro colaboradores para la propuesta y desarrollo de trabajos en el 5to. Hackathon DDMI | Construyendo mundos digitales de la licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos (DDMI), que se dicta en el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) en México.

El 5to. Hackathon DDMI tiene como propósito generar un espacio de aprendizaje del diseño digital, de creatividad, comunicación, colaboración y prácticas profesionales, en torno a las aplicaciones para dispositivos móviles, diseño y desarrollo web, contenido interactivo y videojuegos, estimulando el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Para ello se establecieron tres categorías de trabajo colaborativo a las que debían atender los estudiantes:

1) Desarrollo web y aplicaciones móviles: Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles o algún tipo de desarrollo web que permita aportar alguna solución a la problemática inicialmente planteada.

2) Videojuegos: Desarrollo de videojuegos educativos que contribuyan a la información, prevención y sensibilización sobre el problema especificado.

3) Contenido multimedia interactivo: Crear soluciones de diseño digital con técnicas como animación 2D, 3D, realidad virtual, realidad aumentada, programación, audio, video, etc. para difundir o generar impacto social sobre el problema abordado en el evento.

Se registran los hallazgos en bitácoras y se aplican rúbricas para calificar los desarrollos de productos digitales con base en criterios descriptivos y aplicables al diseño digital para su posterior análisis. Los criterios generales se especifican en: *Importancia del problema* ¿Cómo se aborda el problema que se busca resolver? ¿Qué tanto contribuye la solución al problema?, *Innovación, estética y creatividad* ¿Qué tan novedoso es el acercamiento que propone? ¿Cómo se distingue esta propuesta de solución en relación con otras?, *Mérito técnico* ¿Qué retos técnicos se enfrentaron y cómo se resolvieron? ¿Cómo se aprovecharon los conocimientos, herramientas tecnológicas y recursos? ¿Qué aspectos se implementaron internamente para satisfacer los requerimientos de la solución al problema?

Experiencias del proceso comunicativo, creativo y colaborativo del Hackathon DDMI

La celebración del 5to. Hackathon DDMI de la licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos de la UACJ llevó como lema “Construyendo mundos digitales”. Fue celebrado del 19 al 21 de marzo de 2024 durante 30 horas de trabajo colaborativo de forma presencial, bajo una convocatoria para realizar proyectos y productos digitales,

coordinado por docentes de la licenciatura DDMI e investigadores del Cuerpo Académico Procesos Comunicativos y Tecnologías Emergentes (UACJ-CA-114); utilizando aulas equipadas con computadoras y los laboratorios MiniLab i104 de DDMI y DigitLab Media del UACJ-CA-114, ambos con equipo computacional y paquetería especializada, oculus y guantes con sensores para realidad virtual, cámaras de video, cámaras de video 360, tabletas, lápices lectores, etc., y salas audiovisuales para exposición.

Dicha convocatoria otorga una premiación a los tres primeros lugares de cada categoría, y un jurado calificador de docentes universitarios expertos en desarrollo tecnológico y representantes de empresas privadas dedicadas al desarrollo web, aplicaciones y/o videojuegos, evalúan los desarrollos alcanzados, tecnología digital implementada, narrativa, estética y tema del evento que este año se centró en el ciberacoso (ciberbullying), el cual sólo se da a conocer al haber iniciado el evento.

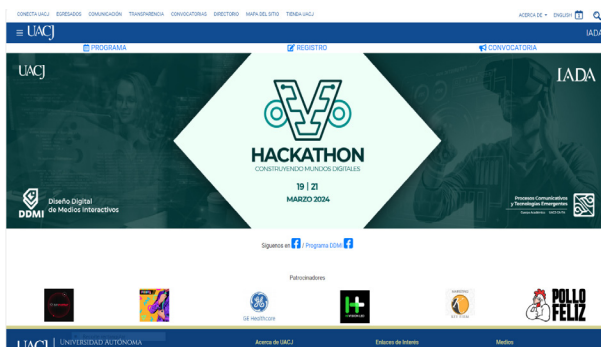
Durante el hackathon un grupo de estudiantes, prestadores de servicio social de la carrera de DDMI, coordinados por los docentes y con la aprobación del comité organizador, elabora la identidad gráfica, logotipos, banners, página web⁴, redes sociales⁵, constancias, diplomas, entre otros documentos y camisetas (Figura 1). El sitio web y las redes sociales son utilizados para difundir la convocatoria, el reglamento y código de conducta, el registro de los participantes, información relevante de la premiación, de actividades de emprendimiento, charlas con egresados de DDMI, así como conocimiento de los patrocinadores y el jurado calificador.

4. <https://www.uacj.mx/IADA/HackathonDDMI/>

5. 5to Hackathon DDMI (s.f.)

Figura 1

Página web y premios del 5to Hackathon DDMI | Construyendo mundos digitales



UACJ-IADA.

Cabe resaltar que la participación de egresados de la carrera DDMI representa un apoyo informativo sobre las vivencias durante el transcurso de la carrera, estancias académicas de los estudiantes y conocimiento laboral y desarrollos en áreas del diseño digital, por lo que es invaluable para el estudiantado universitario el poder contar con estas experiencias (Figura 2) que abonan en el desarrollo del hackathon y en general en la información que deben obtener de sus estudios y de eventos académicos los estudiantes universitarios.

Así también se utilizó Microsoft Teams, como un apoyo para los equipos en procesos comunicativos en línea, durante espacios específicos para el cierre del proyecto y elaboración de documentos finales con miras a la presentación ante los evaluadores del hackathon y, a su vez, como un repositorio de archivos documentales, narrativos, de guionismo, storyboards, gráficos, fotográficos, de video, etc.

Figura 2

Banners de charlas en el 5to Hackathon DDMI



UACJ-IADA.

En el evento se registraron 100 estudiantes en equipos de cuatro colaboradores para elaborar la propuesta y desarrollo digital; se le solicita a los estudiantes darle un nombre al equipo. En la tabla 1 pueden apreciarse estos datos, los relativos al nombre del proyecto, el tema del ciberacoso y su enfoque particular, considerando que el mismo tiene diversas variantes presentes, principalmente, en jóvenes y niños/as que utilizan redes sociales y dispositivos móviles.

Tabla 1

Registro equipos de estudiantes, proyectos y categorías en 5° Hackathon DDMI

Categoría	Nombre del equipo	Nombre del proyecto	Enfoque del ciberacoso
Desarrollo web y aplicaciones móviles (36 estudiantes)	ByteBuddies	Ciber consejero	Ciberbullying/ ciberacoso
	IconicBits	Athena	Sexting
	JAIME	StopStalk	Stalking
	Los 4 de Juárez	Sexting	Sexting
	Los Mapachines	Machapa Security	Doxing
	Panzonas	InterFlautas	Ciberbullying
	Pollitos Digitales	Shaming	Body shaming
	TBA4	Ciberbullying	Acoso en línea
Tofu	You're Save	Peligros del Stalking	
Videojuegos (48 estudiantes)	Alternative Games	Cyber Survivor	Ciberbullying
	Cerezos	Mensajes en los pasillos	Sexting
	CodeBreaker	Biteblocker: combatiendo el ciberstalking	Ciberstalking
	The Alternatives	Stalker	Acoso
	Hada	Spy-Venger	Doxing
	New Jeans	Virtual Obsession	Stalking
	Nova Byte	Ana Mara	Sexting
	Pollitos en Fuga	Chicken Dox	Doxing
	Sindicato de Magos Exiliados	Marioneta	“Sockpuppet” como forma de ciberacoso
	TBA3	Sofia	Harrasment, Sexting y Stalking
Teletubbies	MoB	Shaming	
XoloStudio	Shame defender	Shaming	

Contenido multimedia interactivo (16 estudiantes)	Cinematic (Cortometraje)	Stalky	Ciberacoso
	Equipo Dinamita (Realidad Virtual)	Just a puppet	Ciberacoso
	Delulu (Animación 2D)	Doxing: Peligro desde la pantalla	Doxing
	Los Motomamis (Animación 2D)	Toc Toc	Shaming

Elaboración propia con datos del estudio de campo.

En los procesos comunicativos, considerando la actividad colaborativa del aprendizaje basado en proyectos, en todos los equipos se identificó una comunicación sincrónica (lineal) de tipología grupal con un flujo comunicativo multidireccional, debido a que los alumnos debían mantener una actitud dialógica para documentar el proceso creativo del proyecto, que consistía en: 1) Nombre de los miembros del equipo, 2) Nombre del tutor, 3) Nombre del proyecto, 4) Plan de trabajo definiendo la participación de los miembros, 5) Problema por resolver sobre el ciberacoso (delimitar), 6) Conceptualización, 7) Narrativa, 8) Mecánicas del juego (en caso de los videojuegos), 9) Áreas de conocimiento que involucra, 10) Identidad gráfica, 11) Dossier de la propuesta (proceso en imágenes), 12) Descripción breve de los procesos de diseño y desarrollo (pasos), y 12) Tecnología utilizada. Así también, mantuvieron conversaciones textuales y en video, sincrónicas y asincrónicas, por medio de Microsoft Teams para acordar las formas de presentar sus proyectos ante los evaluadores, depurar documentos y organizar archivos.

En los procesos creativos los estudiantes debieron investigar conceptos, características, impacto de los temas, antecedentes, definir

y comprender ampliamente el término ciberacoso, el cual es entendido por la UNICEF (2024, párr. 2) como

acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociales, las plataformas de mensajería, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles. Es un comportamiento que se repite y que busca atemorizar, enfadar o humillar a otras personas. Por ejemplo:

- Difundir mentiras o publicar fotografías o videos vergonzosos de alguien en las redes sociales.
- Enviar mensajes, imágenes o videos hirientes, abusivos o amenazantes a través de plataformas de mensajería.
- Hacerse pasar por otra persona y enviar mensajes agresivos en nombre de dicha persona o a través de cuentas falsas.

A partir de ahí, en la categoría de Desarrollo web y Aplicaciones móviles se integraron 9 equipos en los que participaron 36 estudiantes, enfocando los temas del proyecto a ciberacoso (*ciberbullying*: acto reiterativo de acosar, agredir y dañar a otra persona a través de medios telemáticos: internet, telefonía móvil, computadoras, otros dispositivos), *Sexting* (envío de mensajes sexuales, eróticos o pornográficos, a través de dispositivos, principalmente teléfonos móviles), *Doxing* (exposición no autorizada de información personal en línea con la intención de dañar, avergonzar o acosar), *Body shaming* (avergonzar o burlarse de alguien por la apariencia de su cuerpo, edad, gustos, etc., en redes sociales), y *Stalking* (stalkear: acechar o espiar a una persona). Todos ellos conceptos ampliamente identificados en el uso del Internet, las redes sociales e intercambios informativos utilizando la tecnología digital.

Como muestra de los proyectos, en esta categoría se puede apreciar parte del proceso creativo y comunicativo en la Tabla 2.

Tabla 2

Proceso creativo y comunicativo categoría Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Tofu	Primero		
JAIME	Segundo		
Panzonas	Tercero		





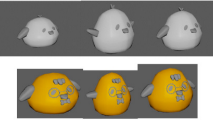








Elaboración propia con datos del estudio de campo.


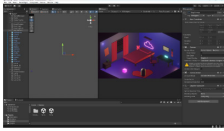
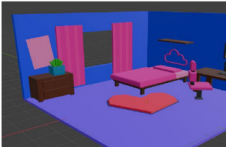
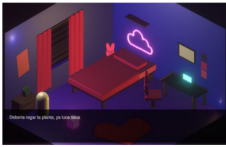

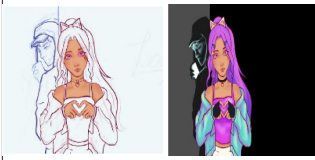
Por su parte, en la categoría de videojuegos se integraron 12 equipos en los que participaron 48 estudiantes, orientando los temas del

proyecto a *Cyberbullying, Sexting, Cyberstalking, Doxing, y Shaming*. La Tabla 3 muestra las propuestas de algunos estudiantes y su proceso creativo y comunicativo.

Tabla 3

Proceso creativo y comunicativo categoría Videojuegos

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Pollitos en fuga	Primero	<p>Diseño visual</p> <p>Logotipo</p> 	<p>Personajes</p>  <p>Diseño de (objetos)</p> 
		<p>Objetos para la interacción</p> 	
			<p>Game Over</p> 
Cerezos	Segundo	<p>Mensajes en los pasillos</p>  <p>César Julián Méndez Sañudo, 204909 Sofía Tamara Velasco, 195613 Sofía Yara Roldán, 205827 Sergio Martínez Rosales, 103375</p>	<p>NARRATIVA</p> 
		<p>MODELADOS</p> 	<p>ARTE</p> 
		<p>DISEÑO UI</p> 	<p>GAMEPLAY</p> 






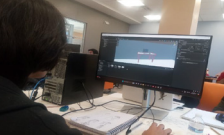

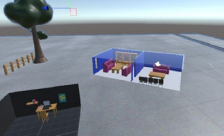


New Jeans	Tercero	Identidad grafica 	
			
			

Elaboración propia con datos del estudio de campo.

De igual forma, en la categoría de contenido multimedia interactivo se integraron 4 equipos en los que participaron 16 estudiantes, guiando los temas del proyecto a *Ciberacoso*, *Doxing* y *Shaming*. En la Tabla 4 se pueden observar propuestas de los estudiantes y parte de su proceso creativo.

Tabla 4

Proceso creativo y comunicativo categoría Contenidos interactivos

Equipo	Lugar	Imágenes del proceso creativo de producción y comunicación	
Los Motomamis	Primero		 <p>Conceptualización</p>
			
Dinamita	Segundo	<p>Equipo Dinamita: Just a puppet</p> 	
			
			

Elaboración propia con datos del estudio de campo.

Discusión y conclusiones

El vínculo entre la tecnología informática que soporta el desarrollo del diseño digital y la narrativa audiovisual manifiestan en los productos digitales, como lo son el desarrollo web y las aplicaciones

móviles, los videojuegos y la elaboración de contenidos multimedia interactivos, formas de informar en el contexto de un hackathon como experiencia estudiantil y de prácticas profesionales en la enseñanza universitaria. Igualmente demuestran el trabajo colaborativo a través del aprendizaje basado en proyectos y la eficacia en los procesos comunicativos y creativos para atender temas de interés social en beneficio de la comunidad.

Asimismo, la propia evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) nos enmarcan en el diseño y avance de nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje (Roig-Vila, 2016) que cultivan las propuestas de aplicación del conocimiento, experiencias educativas y profesionales que se exhiben en eventos de diseño digital como un hackathon; pero por otro lado,

La influencia negativa de la innovación en el campo de las tecnologías de la información y de la comunicación han configurado una nueva realidad. La globalización del mundo y el uso masificado de Internet crea nuevas figuras delictivas dotadas de peculiares características que hace que las actuales legislaciones tanto a nivel nacional como internacional queden obsoletas [... lo que] ha supuesto un avance para dar respuesta a los ataques de los delitos cometidos a través de los medios tecnológicos, como el ciberacoso. (Prada, 2020, p. 2)

Ante ello, por estar enmarcado en el diseño digital, atender el tema del ciberacoso (ciberbullying) en el 5to. Hackathon DDMI obedece a un campo de interés del propio diseño digital y a una urgente necesidad de propuestas a soluciones de problemas reales que enfrentamos los ciudadanos; considerando que el ciberacoso se convirtió en un problema social exponenciado, más allá del uso de las computadoras,

por el empleo de los dispositivos móviles y las redes sociales en las juventudes adolescentes.

Esta realidad ha provocado la diversificación de los espacios de comunicación, de ocio y de relación, en los que la virtualidad adquiere cada vez, más importancia en la gestión de las relaciones de amistad o afectivo/sentimentales. (Ruido et al., 2017, p. 49)

Para lo cual se ha considerado que en México, las cifras que aportan los estudios del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) a través del Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) en 2023, presentan resultados de la prevalencia de ciberacoso:

En México, en 2023, 20.9 % de la población usuaria de internet (18.4 millones de personas de 12 años y más) vivió alguna situación de ciberacoso.

- El mismo año, 22.0 % de las mujeres y 19.6 % de los hombres que usaron internet fueron víctimas de ciberacoso.
- El ciberacoso más frecuente que experimentaron ambos sexos fue el contacto mediante identidades falsas.
- Las 3 entidades federativas con mayor porcentaje de población de 12 años y más que experimentaron alguna situación de ciberacoso fueron: Durango (28.8 %), Oaxaca (25.5 %) y Puebla (25.0 %). (Comunicado de prensa número 413/24, 2024, p. 1)

Esta situación está situada en un ecosistema de comunicación digital entre el placer y el peligro (Pérez Domínguez, 2020), lo que se vuelve un espacio propicio para el intercambio de información que puede o no respetar las prácticas sociales, convenciones o leyes, surgiendo nuevas tipologías del delito. A decir de Sánchez Almeida y Villareal

(2018, p. 66) “la aplicación de los medios informáticos y telemáticos favorecen a la impunidad de quien ejecuta el delito; esta manera de delinquir es muy novedosa y se la cataloga como una nueva forma de cibercriminalidad.” Por lo que, para el futuro diseñador digital de medios interactivos tener una visión consciente de los hechos, contribuye a una atención a las causas del problema y a propuestas de solución, cuidado y ciberseguridad.

Considerando aspectos señalados por Liakopoulos (2020) que están presentes en el ciberacoso de forma reiterada como la agresión, intencionalidad, repetitividad, conjuntamente con el hábito de uso de medios de comunicación electrónicos y digitales. Esto nos sitúa en la imperante necesidad de tener un rol responsable en el uso de las redes sociales (Martínez y Cuevas, 2020), la mensajería instantánea y los dispositivos móviles que las apoyan en este “marco de virtualidad donde surgen nuevas prácticas de riesgo virtual y real, como el Sexting.” (Alonso-Ruido et. al., 2015, p. 58)

Estas prerrogativas entre el consumo de productos digitales, el uso de tecnología informática y telemática en la que se exterioriza el diseño digital y el abrumador uso de dispositivos móviles factibilizan el desarrollo de proyectos que exhiben una narrativa audiovisual conductora y esclarecedora de problemáticas reales que exigen a los estudiantes investigar sobre el tema, trabajar colaborativamente para proponer una solución y distribución de contenidos por medio del desarrollo web y las aplicaciones móviles, los videojuegos y la elaboración de contenidos multimedia interactivos.

A su vez, los contenidos y productos pensados y elaborados durante 30 horas continuas de trabajo en equipo dentro de un hackathon,

evidencian que estas estrategias en la enseñanza universitaria aportan una solución a los problemas reales y directos, preparan al estudiante para la efectividad en la práctica profesional del diseño digital, vehicular, en el ámbito didáctico, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos; además, del desarrollo de narrativas audiovisuales pertinentes. Experiencias todas de un proceso creativo y comunicativo autoregulado, que dan paso a continuar investigando estos procedimientos en el ámbito de la educación superior desde distintos enfoques.

Referencias

5to Hackathon DDMI. (s.f.). *Home* [Facebook page]. Facebook. <https://www.facebook.com/5toHackathonDDMI>

Alonso-Ruido, P., Rodríguez-Castro, Y., Pérez-André, C., & José-Magalhães, M. (2015). Estudio cualitativo en un grupo de estudiantes ourenseños/as sobre el fenómeno del Sexting. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 58-62.

Betancourt, U. A. (2002). El diseño digital y lógica mixta. *Ingeniería*, 7(2), 73-78.

Dias, J. J. L., Júnior., & Silva, A. B. (2022). Mobilizing adaptive competencies in hackathon teams. *Contextus – Contemporary Journal of Economics and Management*, 20(20), 280-294. <https://doi.org/10.19094/contextus.2022.78744>

Guijo-Rubio D., Vargas, V. M., Barbero-Gómez, J., Die, J. V., & González-Moreno, P. (2022). Hackathon en docencia: Aprendizaje

Automático aplicado a Ciencias de la Vida. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 11(2), 19-37.

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (17 de julio de 2024). Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2023. *Comunicado de prensa número*, 413/24, 1-28.

Liakopoulos, D. (2020). Cyberbullying and sexting. New open frontiers of criminal law: The case of Spain. *Revista Electrónica de Estudios Penales y de la Seguridad, REEPS*, 6, 1-53.

Machado B. S., P. y Kroll do Prado, J. M. (2024). Uma prática de Inovação Aberta para bibliotecas em prol da sociedade: Hackathon da FEBAB. *Biblios*, 86, 100-113.

Martínez J., L. A., & Cuevas G., M. E. (2020). Efectos del ciberacoso en mujeres jóvenes estudiantes universitarias. *Ecos Sociales*, 8(23), 1156-1168.

Pérez Domínguez, M. E. (2020). Comunicación digital entre el placer y el peligro: una lectura feminista del sexting juvenil. *Comunicación y Sociedad*, e7432, 1-24. <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7432>

Prada Garrudo, P. B. (2022). *Proyecto de justicia restaurativa para el ciberacoso* [Tesis doctoral, Universidad de Alcalá].

Roig-Vila, R. (Ed.), (2016). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Octaedro.

Rosell, B., Kumar, S., & Shepherd, J. (2014). Unleashing innovation through internal hackathons. In *Digest of Technical Papers – InnoTek*

2014: 2014 IEEE Innovations in Technology Conference. <https://doi.org/10.1109/InnoTek.2014.6877369>

Royo, J. (2004). *Diseño digital*. Paidós Ibérica.

Ruido, P., Castro, Y., Fernández, M. y Román, R. (2017). Las motivaciones hacia el Sexting de los y las adolescentes gallegos/as. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 47-51. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13.2280>

Sánchez Almeida, E. L. y Villareal, D. (2018). Tecnologías de la información y comunicación como recurso jurídico-educativo y la prevención del ciberacoso sexual en adolescentes ecuatorianos. *Revista Digital de Ciencias Jurídicas de UNIANDES*, 1(1), 64-75.

Sanz-Martos, S. (2017). Hackathon: el poder del intercambio de información y el aprendizaje. *Anuario ThinkEPI*, 11, 274-277. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2017.53>

UNICEF (2024). Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo. Lo que los adolescentes quieren saber acerca del ciberacoso. <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>

UNIR. (2022, 26 de julio). ¿Qué es un hackathon? Concepto y consejos para participar. Ingeniería y Tecnología. UNIR - La Universidad en Internet | Formación Profesional. PROEDUCA. <https://unirfp.unir.net/revista/ingenieria-y-tecnologia/hackaton/>

Vivanco-Galván, O. A., Castillo-Malla, D., Jiménez-Gaona, Y. (2018). HACKATHON multidisciplinario: fortalecimiento del aprendizaje basado en proyectos. *Revista electrónica Calidad en la Educación Superior*, 9(1), 118-135. <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v9i1.1893>

RIA

Editorial

A quien corresponda P r e s e n t e.-

Ria Editorial fue creada por investigadores con el claro objetivo de compartir conocimiento científico en diferentes áreas del saber. Para hacer realidad esta tarea, publica trabajos en un sistema *Creative Commons* de investigación científicamente relevante y revisada por pares. Los miembros revisores respetan las directrices científicas de **Ria Editorial** y así garantizan la calidad en lo que se selecciona para su publicación. Los libros publicados por Ria Editorial están disponibles en su sitio web en la siguiente liga: <https://www.riaeditorial.com>

Con ello **hago constar** que se realizó una revisión científica por pares a los siguientes libros y capítulos:

- ✓ Capítulo.- “Tecnología, diseño digital y narrativa: experiencias en el proceso creativo y colaborativo de un hackathon en el que interactúan estudiantes universitarios” de las autoras Gloria Olivia Rodríguez-Garay, Martha Patricia Álvarez-Chávez y Silvia Husted Ramos, para el libro *Tecnológicas (2024)* coordinado por Gerson Luiz Martins, Gloria Olivia Rodríguez-Garay y Jacqueline Oyarce, pp. 15-36, ISBN 978-989-9220-22-5.
- ✓ Capítulo.- “Aproximaciones al estudio de la conformación del imaginario social en estudiantes universitarios: efectos de la exhibición y percepción cinematográfica” de los autores Erick Arenas Góngora y Gloria Olivia Rodríguez-Garay, para el libro *Narrativas da sétima arte (2024)* coordinado por Dorotea Bastos, Jerónimo Rivera y José Carlos Marques, pp. 159-186, ISBN 978-989-9220-17-1.

Quedo a sus órdenes.
Aveiro, Portugal, el 02 de diciembre de 2024.



RIA EDITORIAL
Luciana Reno
Directora Geral