

Tutoriales visuales: una herramienta administrativa-formativa

Ma. Elena Tavera Cortés Instituto Politécnico Nacional
Ma. de los Ángeles Martínez Ortega Instituto Politécnico Nacional
Martha Jiménez García Instituto Politécnico Nacional

Tel. 57296000 ext.50486, mtavera@ipn.mx, mmartinezo@ipn.mx, majimenez@ipn.mx

Resumen

Actualmente una constante preocupación del devenir social y desde luego académico es el desarrollo de competencias, entendida esta condición humana, como una facultad manifiesta en el comportamiento (Clelland, 1973).

El presente trabajo es un desarrollo tecnológico que apoya la cultura de la comunicación cibernética, entendida esta desde el punto de vista etimológico como el "arte de pilotar un navío" (proviene del griego kybernetes).

"La cibernética es una ciencia, nacida hacia 1948 e impulsada inicialmente por Norbert Wiener, que tiene como objeto el control y comunicación en la máquina o desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitan abordar el problema del control y la comunicación en general (wikipedia). En este caso favorecerá la comunicación hombre-máquina y hombre-hombre a través de la Web. Con el apoyo y uso de los tutoriales visuales, se propone que el proceso de navegación de los usuarios del Sistema de Administración de Programas y Proyectos de Investigación (SAPPI) (SIP-IPN, 2009) de la Secretaría de Investigación y Posgrado (SIP) sea efectivo y eficiente, despertando el interés de los usuarios, provocando además el desarrollo de competencias, de comunicación de abstracción, análisis, navegación, toma de decisiones, entre otras.

A través del uso de programas de software, se diseñaron tres guías específicas denominadas Tutoriales Animados, una para ingresar al SAPPI, otra para el alta de investigadores y una más para el registro de proyectos. Estas guías llevarán de la mano al usuario, para que su tránsito por la página de la SIP, resulte una experiencia agradable, segura, de un verdadero aprendizaje y sobre todo, que satisfaga sus necesidades en los procesos elegidos, a través de multimedios visuales y amigables.

Palabras clave: Tutoriales, página web, competencias, Investigadores, Proyectos

Abstract

Now become a constant concern of the social and academic course is the development of skills, understood human condition, manifested as a faculty in the (Clelland, 1973).

This paper is a technological development that supports the culture of cyber-communication, understood from the etymological point of view "the art of piloting a ship" (from the Greek kybernetes).

"Cybernetics is a science, born around 1948 and promoted initially by Norbert Wiener, which is designed for the control and communication in the machine or to develop a language and techniques that allow us to address the issue of control and communication in general (wikipedia). In this case favor the man-machine communication and man-man across the Web. With the support and use of visual tutorials, it is proposed that the process of navigation system users Programme Management and Research Projects (SIP-IPN, 2009) of the Ministry of Research and Graduate Studies is effective and efficient, attracting the interest of users, also causing the development of skills, communication abstraction, analysis, navigation, decision making, among others.

Through the use of software programs were designed three specific guidelines called Animated Tutorials, one to enter the SAPPI, one for high research and more for recording projects. These guides take the user's hand so that their transit through the website of the SIP, it becomes an enjoyable, secure, real learning and above all, to meet their needs in the processes chosen through visual and multimedia friendly.

Key words: Tutorials, website, skills, research, projects

Introducción

El presente trabajo es una propuesta, que pretende facilitar el proceso de navegación de los usuarios del Sistema de Administración de Programas y Proyectos de Investigación (SAPPI) de

la Secretaría de Investigación y Posgrado (SIP) del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Es una respuesta a la necesidad que manifiestan los cibernautas que utilizan el SAPPI, de contar con una orientación específica, que los lleve de la mano y de una manera sencilla y segura en cada proceso.

El propósito fue diseñar un instrumento que oriente al investigador, a concluir de manera fácil y exitosa, cada acción emprendida dentro del SAPPI.

Se diseñaron tres guías como Tutoriales Animados, una para ingresar al SAPPI, otra para el alta de investigadores y una más para el registro de proyectos. Estas guías pretenden, que la travesía de los usuarios del sistema, sea una experiencia enriquecedora y desde luego placentera.

Metodología

Esta investigación fue realizada con base en el método científico en su proceso inductivo y deductivo, iniciando con la observación detallada de la problemática presentada, el análisis de los datos manifiestos, como fue la repetición constante de la necesidad de atención personalizada de los usuarios del sistema SAPPI, para llevar a cabo con éxito su navegación por el sistema. Esto llevó a la inferencia hipotética, que con la existencia de un tutorial animado, se orientaría al usuario del sistema de una manera eficiente y eficaz, en cada uno de los procesos que necesitara llevar a cabo.

A través del uso de programas de software como ADOBE CAPTIVATE 3, herramientas como AGENTES, PODCAST, LENGUAJES COMPUTACIONALES, se diseñaron tres guías específicas denominadas Tutoriales Animados.

Proceso de diseño

Se realizaron las guías en tres momentos:

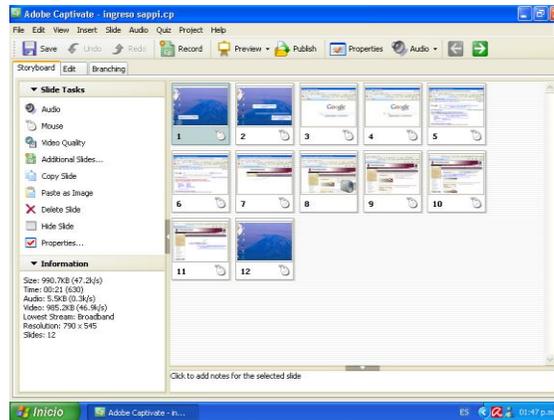
- I) Un usuario novel intentó ingresar al sistema y se observó puntualmente su desempeño y en particular cada una de las diapositivas-guía grabadas.
- II) Con los datos observados, se revisó cada duda del usuario, corrigiendo las desviaciones manifestadas en cada diapositiva.
- III) Se seleccionaron las diapositivas necesarias considerando la imagen, la información ofrecida y el tiempo secuencial. Esto último es muy importante, pues si no se cuida de manera puntual, en lugar de ser una guía, puede resultar una actividad cansada y de gran desgaste para el usuario, y por qué no, llegar a provocar un bloqueo psicológico al no poder realizar la actividad deseada.

Resultados

Una vez llevada a cabo la investigación, en su etapa de desarrollo se concluyó con el diseño de tres guías:

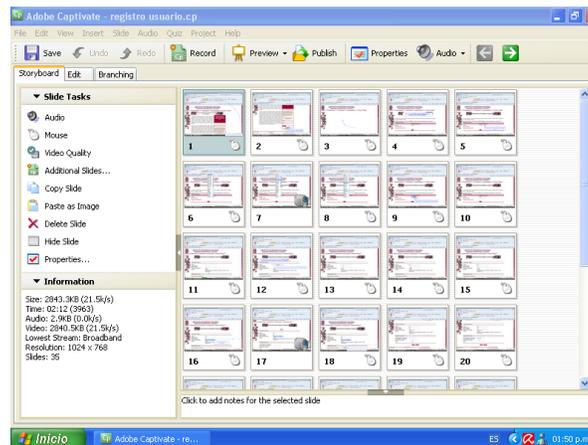
1) Ingreso al SAPPI

Este tutorial permitirá acceder a la página específica del Sistema de Administración de Programas y Proyectos de Investigación desde un navegador, como se muestra en la siguiente figura:



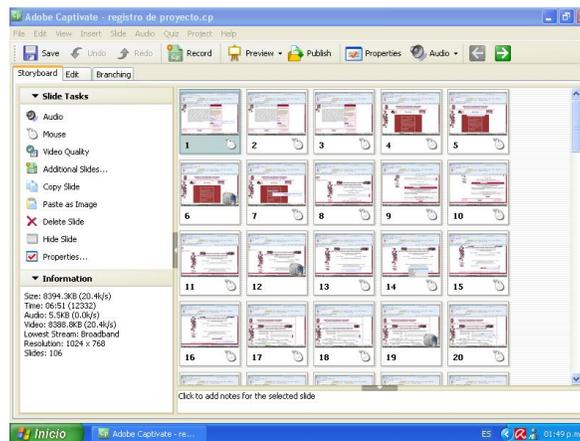
2) Registro de usuario

Este tutorial orientará al solicitante a registrarse como investigador candidato a participar en el proceso de investigación de la SIP, habiéndoles el acceso al SAPPI para el registro de proyectos y seguimiento de sus investigaciones en general.



3) Registro de proyecto

Este tutorial lleva de la mano al investigador para registrar debidamente su proyecto.



Conclusiones

Actualmente, con el desarrollo de las nuevas tecnologías, los saberes se extienden como una consecuencia natural fuera de las aulas y además con la presencia de la autosuficiencia de los materiales preparados para el uso a distancia del receptor, que lo convierte en un agente interactivo de manera inmediata, provocando el desarrollo de competencias multimodales.

El uso de la red como un medio de promoción de nuevos espacios de intercambio de información, habilitan posibilidades de interactividad y el manejo de procesos a distancia, así como el uso de información con una estructura hipertextual y multimodal, haciendo de este proceso un enlace descentralizado y a distancia.

La propuesta presupone que la acción tutorial, guíe el devenir del investigador en diversos procesos sobre todo administrativos, como es el acceso a la Página de la SIP en particular al SAPPI: alta como investigador y el registro de proyectos.

Será de gran apoyo en la orientación oportuna y recreativa de actividades inherentes a la práctica sustantiva de investigador, que necesite realizar en la página de la SIP, específicamente: su ingreso, alta como investigador y registro de proyectos de investigación.

Bibliografía

Clelland, D. (1973). Testing for competence rather than Intellince. American Psychologist .

Hernández Sampieri, R., Et Al . (2008). Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill.

SIP-IPN. (2009). SAPPI.

Wikipedia. (s.f.). <http://wikipedia.org>. Obtenido de <http://es.wikipedia.org>