

Viaje 2.0 | Un *moleskine* digital

Viaje 2.0 | a digital *moleskine*

Fernando García Amen

Facultad de Arquitectura, Universidad de la República, Uruguay
efe@farq.edu.uy

Marcelo Payssé Álvarez

Facultad de Arquitectura, Universidad de la República, Uruguay
paysse@farq.edu.uy

Juan Pablo Portillo

Facultad de Arquitectura, Universidad de la República, Uruguay
jpportillo@farq.edu.uy

Andrés Richero

Facultad de Arquitectura, Universidad de la República, Uruguay
arichero@gmail.com

Abstract: For sixty-seven years, students of architecture from our University have made an academic journey around the world. It lasts between five and nine months, and students can visit the most important works of architecture from all the times. Therefore, Viaje 2.0 arises as a digital interactive real-time platform, where travelers from this year and further ones will be able to register their own experiences, and develop knowledge through direct contact with buildings, cities, and authors. Viaje 2.0 combines elements of social networking, geo-positioning apps, and architectural information, developing a conceptual mashup, capable of constituting a large database, which may be consulted in real-time from all over the world.

Palabras clave: Plataforma educativa; 2.0; interacción; registro; viaje

La experiencia multiplicadora del conocimiento, sus visiones fragmentarias, y la búsqueda permanente del saber, hacen que las tareas de registro adquieran gran relevancia como estrategias de documentación y como trazas testimoniales del camino recorrido.

Desde hace sesenta y siete años, los estudiantes de arquitectura de la Universidad de la República realizan un Viaje Académico alrededor del mundo, que dura entre cinco y nueve meses, y en el que se visitan las obras de arquitectura más relevantes, no solo de la contemporaneidad, sino de todos los tiempos.

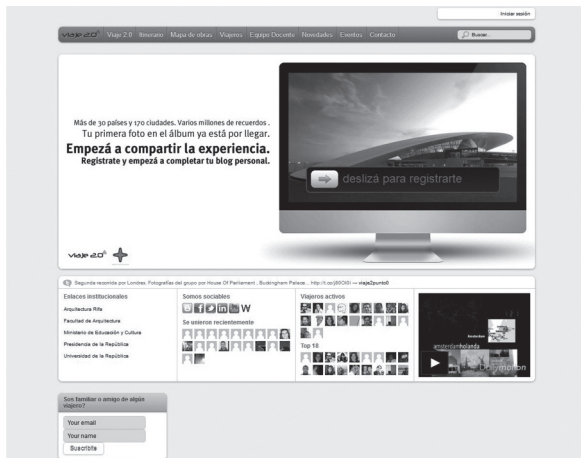
La documentación de ese viaje es, además del registro de los más de doscientos viajes personales que realizan los estudiantes, el archivo escrito, fotográfico y videográfico, de una experiencia global única.

En ese sentido, Viaje 2.0 (www.viaje2punto0.com) surge como una plataforma digital de registro en tiempo real, interactiva, donde los viajeros del presente año y los años subsiguientes podrán documentar sus experiencias y desarrollar conocimiento, a través del contacto presencial y a distancia con los docentes, mediante el uso de esta plataforma.

Viaje 2.0 combina elementos de las redes sociales, de las aplicaciones de geo posicionamiento, y de la bibliografía arquitectónica del momento, formando un mashup conceptual y práctico, capaz de constituirse en una gran base de datos, que podrá ser consultada en tiempo real por el mundo entero.

En tal sentido, Viaje 2.0 posee una doble finalidad: difundir una actividad académica esencial en la formación de los arquitectos, y democratizar el acceso a la cultura, a través de una plataforma de acceso libre, para consulta permanente de todos los estudiantes, profesionales y demás actores del mundo académico iberoamericano.

Viaje 2.0 es una óptica de construcción colectiva, y una mirada desde las nuevas tecnologías del conocimiento. Es un reconocimiento de la ciudad, la arquitectura y el territorio a través de la interacción, discusión y aprendizaje colaborativos, con sustento en los conceptos más actuales de Internet: la Web 2.0.



Texto: Plataforma "Viaje 2.0". Pantalla de inicio, presentación e inscripción.

Background

El Viaje de Arquitectura de la Universidad de la República conforma una experiencia de corte académico prolongada en el tiempo, y sin dudas perdurable de cara al futuro. Su génesis temporal se debate aun en términos historiográficos, ya que se trata de una estructura mutante en el tiempo y polimórfica en su adecuación a los diferentes entornos históricos en que le ha tocado transcurrir. No obstante, se acepta comúnmente el año 1944 como el origen de la primera experiencia de esta naturaleza, repitiéndose hasta el día de hoy en modo continuado, año tras año.¹ Esta experiencia educativa de la Universidad de la República llamada Viaje de Arquitectura, posee un carácter único en tanto que no se registran casos similares de estudio en otros ámbitos educativos formales de la región o del mundo.

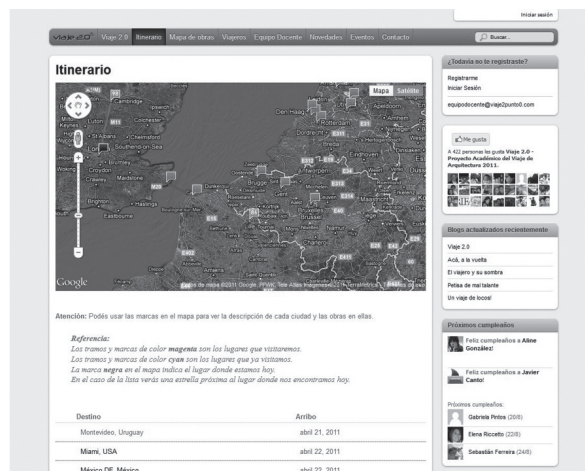
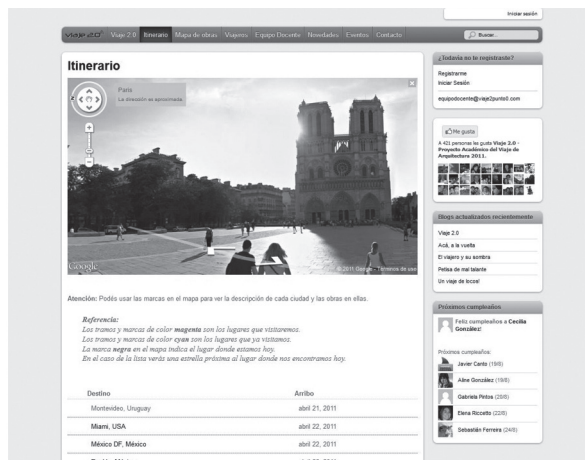
En ella convergen dos guidelines operativos e indisolubles. Por un lado, la veta formativa, que apela al perfeccionamiento del ciclo educativo del estudiante a través de la experiencia vivencial directa, en contacto con las obras de arquitectura de todos los tiempos, y los arquitectos más destacados; y por otro, la veta comunicacional, de incipiente potencial, que aspira a constituir un soporte cognoscitivo al desarrollo de las capacidades didácticas del conjunto de estudiantes de arquitectura, tanto de nuestra casa de estudios, como de las universidades de toda Iberoamérica.

1 Para una profundización en los orígenes del Viaje de Arquitectura, consultar el libro "Boarding Pass", publicación institucional de Arquitectura Rifa del año 2010. Versión online: <http://bit.ly/r7SWRA>

Guidelines

Las claves operativas de comprensión del proyecto Viaje de Arquitectura, como se expresa más arriba, pueden reducirse a las dos líneas de acción citadas, que aun siendo diferentes, son partes complementarias de un sistema en permanente retroalimentación. Estas son, la *formación* y la *difusión* del conocimiento.

La primera, involucra la experiencia vivencial del Viaje de Arquitectura *per se*, y constituye el principal elemento generador de conocimiento, a través de las posibilidades de la experiencia directa y el registro en tiempo real, y los dos niveles de procesamiento de información, el inmediato y el continuado en el tiempo, durante y *post* viaje.



Texto: Integración con API's de Google. Vinculación de geo posicionamiento con el itinerario de viaje.

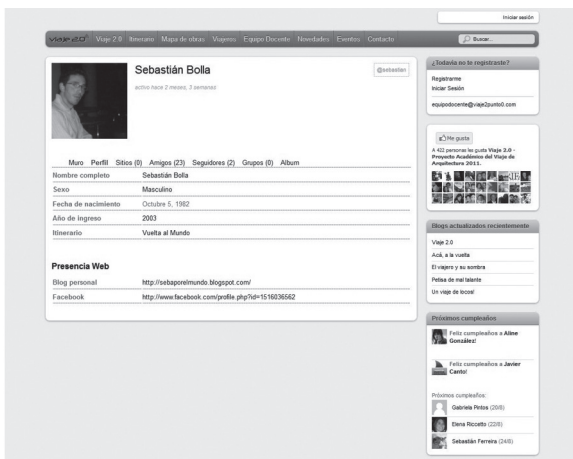
La segunda, contribuye al acercamiento global de la experiencia Viaje de Arquitectura, así como su producto académico al conjunto de los actores involucrados y a todos aquellos que directa o tangencialmente tengan vinculación con el mismo. Esto es, un modo de acercamiento general del conocimiento adquirido, al resto del

demos estudiantil y docente, con el objetivo de lograr un estímulo que repercuta en su forma de ver y entender la arquitectura, y que pueda conformar una herramienta más de análisis dentro de la metodología didáctica utilizada por cada línea docente.

Asimismo, la difusión del conocimiento, en tanto que elemento multiplicador de la cultura, contribuye también a la formación de nuevos insumos, nuevas categorías de análisis, y nuevas ópticas y formas de comprender el entorno cognoscitivo. De este modo, la difusión del conocimiento es también un modo de retroalimentación general del sistema, puesto que favorece la formación de nuevos conocimientos, no solo dentro sino fuera de la experiencia Viaje de Arquitectura.

Highlights 2.0

La plataforma “Viaje 2.0”, surge entonces como una modalidad de soporte digital a las actividades formativas y de difusión del Viaje de Arquitectura, acorde a las líneas operativas arriba descriptas. Partiendo de la premisa esencial de funcionamiento in thecloud, en ella convergen los elementos centrales definitorios de la Web 2.0; esto es, interacción en tiempo real, participación colaborativa, aplicación orientada al usuario, y herramientas de creación y difusión de contenidos internas y externas, que interactúan en mashup entre sí.



Texto: Perfil personal de usuarios. Posibilidad de vinculación por chat y por mensaje con otros usuarios. Generación de blogs y espacios personales dentro de la plataforma.

La *estructuración* del proyecto responde a los siguientes parámetros:

- Es una plataforma creada con una finalidad académica, y se sostiene, al menos en esta primera instancia, exclusivamente con fondos propios del Viaje de Ar-

quitectura, como un rubro más del Proyecto Académico, rector del viaje.

- Es una estructura enteramente *online*.
- Permite el acceso en dos niveles: usuario “inscripto” y usuario “visitante”.
- Habilita al usuario inscripto a aportar contenidos, comentar, votar, actualizar su blog personal, participar de grupos, y recibir actualizaciones periódicas, semanales y mensuales.
- Habilita al usuario visitante a recorrer todos los contenidos creados por los usuarios inscriptos, comentarlos, y descargar y/o reproducir lo que considere conveniente.²

El sitio, en esta primera instancia de desarrollo permite:

- Inscripción de viajeros y personalización del perfil.
- Creación de blogs personales, con alto nivel de personalización (varios *templates*, posibilidad de inserción de *gadgets*, etc.).
- Vinculación con redes sociales y de *microblogging* (*Facebook*, *Twitter*, etc.).
- Vinculación con APIs abiertas, como Google Maps.
- Posibilidad de consulta de itinerario con referencia temporal.
- Fichas de usuarios inscriptos (viajeros y docentes), con referencias de uso, y vinculaciones externas y/o internas definidas por ellos.
- Fichas de obras de arquitectura, y cortes por ciudad, por país, por autor, y por año. De esta manera, se elabora una base de datos que puede ser accedida por múltiples criterios de transversalidad.
- Base de datos con reseña fotográfica y videográfica.
- Tablero de novedades, detallando las actividades del grupo durante el viaje, como forma de acercamiento del mismo al entorno familiar, afectivo, etc.
- Tablero de eventos, detallando actividades grupales, puntos de reunión, visitas programadas, etc., durante la experiencia misma del viaje.
- Contacto directo con la organización del proyecto, abriendo la posibilidad de una retroalimentación permanente entre coordinadores, usuarios en viaje, y usuarios visitantes.

Resultados esperados

La plataforma es, en sí misma, un elemento central de apoyo del Proyecto Académico del Viaje de Arquitectura 2011. Sin embargo, es también un elemento híbrido, capaz de mutar y adaptarse a las circunstancias didáctico-

² Los contenidos de Viaje 2.0 son de libre acceso, siempre y cuando se cite la fuente, por supuesto.

temporales de los proyectos académicos futuros. Se pretende que el producto del Viaje de Arquitectura de la Universidad de la República pueda volcarse sobre la actividad formativa dentro y fuera de la Universidad de la República, a través de la plataforma “Viaje 2.0”; y además, que la plataformamisma se transforme en una vía de comunicación, conocimiento y desarrollo para toda la actividad académica vinculada a la arquitectura.

haciendo parte; y permitiendo el crecimiento, intercambio, difusión y comprensión para el más amplio espectro posible. En suma, deberá ser un cuaderno de viajes interactivo en la nube; un *moleskine* digital.

Pressreleases

Sitio Oficial de Viaje 2.0

<http://www.viaje2punto0.com>

Universidad de la República

<http://bit.ly/pe2n3X>

Facultad de Arquitectura

<http://bit.ly/nPz6CS>

Montevideo COMM

<http://bit.ly/j1OzYb>



Texto: Mapa de obras de arquitectura a estudiar integrado a la plataforma y vinculado a las fichas personales de cada edificio, ciudad o país. Cada ficha incluye galería de imágenes, datos de interés general, descripción, geo posicionamiento y vinculaciones a eventos, novedades y otras recomendaciones relacionadas al sitio de estudio.

En tal sentido, puede afirmarse que la plataforma “Viaje 2.0” es el inicio de un proyecto a largo plazo, y no una unidad acabada. El mismo deberá responder a las exigencias de los proyectos académicos venideros, así como también adaptarse a las exigencias y consultas de los usuarios visitantes que accedan al material disponible. Deberá ser, en todo sentido, un cuaderno de viajes, un proyecto participativo en el sentido amplio: siendo y

Referencias

- Castells, M.: La era de la información; Economía, sociedad y cultura
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Editorial Paidós.
- Milgram, H. C. (1999). A taxonomy of real an virtual world display integration, mixed reality – mergin real and virtual worlds. Tokyo: Y.O.a.H. Tamura.