

TÉCNICO SUPERIOR EN TELEMÁTICA EN LA USB-SDL

INFORME 2

LINEAMIENTOS DEL ÁREA TELEMÁTICA

DEFINICIONES

Profesora Angela Sagrat Chikhani Coello

Dpto. Tecnología Industrial USB-SDL

Según Sabogal (2000), básicamente, puede definirse como telemática la transmisión de datos a distancia entre y por medio de computadores. Pero esta definición dice, aparentemente, poco del concepto de telemática y menos de su aplicación en el medio educativo. Si sustituimos el vocablo transmisión por el concepto de comunicación, comprendemos la palabra datos en un sentido amplísimo y sobreentendemos que tras los equipos informáticos hay personas, el concepto adquiere otro significado: la comunicación entre personas utilizando el computador como medio.

Por otra parte, para las empresas que prestan servicios en telemática. La definición habla de que telemática es informática aplicada a las telecomunicaciones. Hoy en día, si una compañía quiere mejorar su eficiencia o cubrir cualquier necesidad, a través del uso de la tecnología, tiene que usar la informática y las telecomunicaciones para lograrlo.

Según, Internet es la red mundial de redes. Con esto, nos referimos a las redes telemáticas, palabra que se forma a partir de los términos telecomunicaciones e informática, es decir conexiones de teléfonos, radios, cables especiales, satélites, y cualesquiera otros medios de conexión, que relacionan computadoras entre si. Estos sistemas, o redes, una vez conectados funcionan independientemente: las máquinas toman decisiones entre ellas e intercambian información sin intervención humana. Esta es una realidad que ilustra claramente el término posthumano, que ya está en uso para calificar los tiempos que corren. Ahora bien, el intercambio que realizan las computadoras, relacionadas telemáticamente, se ejecuta básicamente mediante cuatro operaciones:

- I. Una máquina transfiere archivos de su depósito de información permanente llamado disco duro, al depósito o disco duro de otra computadora.
- II. Una máquina envía una orden o solicita una tarea a otra maquina que obedece y que una vez terminada se la remite.
- III. Una máquina envía un mensaje, o correo electrónico, a otra máquina que lo recibe casi inmediatamente.
- IV. Las tres anteriores tareas son hechas en lenguajes computacionales, o lenguajes de programación lógica, pero hay una cuarta competencia que tienen las computadoras, mediante un tipo de programa universal llamado navegador, que consiste en importar, archivos de texto, imagen fija o en

movimiento y audio, todos ellos venidos de una o varias máquinas, y componer gráficamente, una página en el monitor de la computadora. Esto es lo que conocemos como el World Wide Web (www), o la Web, que mucha gente confunde con el campo más amplio de Internet.

Alguien bautizó toda esta compleja trama de operaciones como ciberespacio, una certera metáfora dimensional que ilustra la importancia de Internet. Lo que se dice corrientemente cada vez que se pregunta por el sitio o la página Web de una institución o un artista es el resultado de esta operación de las máquinas conectadas en redes telemáticas, que permite transmitir información de manera gráfica, es decir visual. Y esto ha hecho que se haya convertido en un medio exponencialmente popular y que cada vez más artistas se incorporen al uso de estas tecnologías. Estos artistas, por definición, son artistas que ejercen las artes visuales y constituyen en su conjunto un estimable y creciente movimiento que solicita la atención de nuestros organismos públicos y privados encargados de fomentar y promover las artes. La profusión de estas experiencias artísticas ha dado origen a categorizaciones muy variadas y cuya conceptualización está todavía en curso; sin embargo, y sin desmedro de la necesaria discusión colectiva sobre la especificidad de los géneros emergentes, a los efectos operativos para la organización y realización de las tareas que a continuación se propone, se debe contar con una definición instrumental de Arte Cibernético y Telemático. Antes es necesario aclarar esto: Frente a Internet nos encontramos ante un fenómeno mucho más complejo que una nueva generación de artefactos transmisores de información, como el teléfono, la radio o la televisión. Es muy probablemente una transformación del orden de la aparición del lenguaje humano, de la invención de la escritura y de la imprenta. Las formas técnicas perceptibles que proyectan las máquinas de las redes telemáticas, aun siendo similares a las de las mencionadas tecnologías mediáticas, se denominan multimedia interactivos y tienen una cualidad que las diferencia de las anteriores. Los multimedia son más que la simple suma o agregado de diferentes tipos de Información (texto, gráficas y animación, sonido e imágenes en movimiento). Lo que les diferencia es precisamente que los multimedia son interactivos, por lo que el ingrediente determinante no es la multiplicidad de medios, sino la interactividad, por esta consideración no son considerables multimedia interactivos aquellos que no tengan interacción. La definición técnica más aceptada ha sido proporcionada por el Media Lab de M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), que define la interactividad como el acceso no secuencial, a demanda del usuario, con interruptibilidad, que tiene la apariencia de infinitud, y opera mediante una interfaz no directiva, sino solidaria. De manera que podemos definir a los multimedia interactivos como la integración de mensajes sensibles enviados por diferentes canales y emitidos perceptivamente bajo control interactivo de los usuarios, a través de computadoras. Y el Arte Cibernético y Telemático es aquel cuyos usos artísticos son generados o transformados por computadoras, que se difunde para su expectación por Internet, con una característica condicional que es, al momento presente: interactividad multimedia. Objetivo General: De acuerdo con lo anteriormente expuesto, el objeto o razón amplia de la Comisión es el de promover la creación y difusión del arte telemático y cibernético venezolano, fomentando la comunicación ciudadana en redes telemáticas para generar usos sociales interactivos con contenidos estéticos venezolanos. Objetivos Específicos: 1. Convocar y reunir a los artistas cibernéticos venezolanos para potenciar y desarrollar conjuntamente el campo de posibilidades creativas en Internet. 2. Implementar un Directorio Nacional

de Arte Cibernético y Telemático con el fin de avanzar hacia la conformación de comunidades virtuales mediante recursos interactivos y participativos. 3. Establecer lineamientos, así como estrategias adecuadas, para el desarrollo de plataformas tecnológicas compartidas con el fin de potenciar y racionalizar recursos. 4. Fomentar el intercambio con otros campos mediante experiencias en espacios interdisciplinarios, con el interés de explorar las posibilidades transformadoras de las nuevas tecnologías. 5. Promocionar y difundir las propuestas y obras, tanto colectivas como individuales, del arte cibernético y telemático venezolano. 6. Conformar mediante consultas democráticas subcomisiones para adelantar colectivamente las tareas necesarias para la consecución de estos objetivos.