

## **Agora. Soporte para eventos virtuales.**

### **Autores:**

**Ing:** Yoanna Oliveros  
**MSc:** Juan Carlos Sepúlveda  
**Dr:** Alejandro Rosete  
**Ing:** Katia Viera Cañive  
**Ing:** , Marilyn Rodríguez Pomares  
**Ing:** Yarima Ramos  
**MSc:** Amnia La O Theraux  
Yadina Marsán Cárdenas  
Mailyn Moreno Espino.

**Institución:** CEIS, Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría (CUJAE, Cuba)

**Presentación:** ponencia

**Contacto:** e-mail (<mailto:mcampus@ceis.cujae.edu.cu>)

Dirección Postal (CEIS, cujae, Marianao 19390, Ciudad Habana Cuba)

Teléfono (2607912)

Fax (2671574, 2671575)

### **Resumen**

Hace algunos años la palabra conferencia o evento nos ubicaba en un salón, un conferencista, un público, capacidad límite, viajes, horarios...

Con el surgimiento de la red de redes, Internet, y el alcance que ha demostrado tener, un evento, una conferencia, son algo más: la posibilidad de participar aún no estando presente, de ver las discusiones en el tiempo y horario del que dispongamos, de interactuar con personas de prácticamente todo el mundo intercambiando opiniones y por lo tanto lograr que el conocimiento sea más amplio, compartir materiales sin costo alguno, permitir a los organizadores aumentar el nivel de participación de los acreditados, en fin, facilidades que en un evento tradicional no tendríamos.

La plataforma *Ágora* que se presenta en esta ponencia fue diseñada para concebir eventos online o para apoyar a los presenciales. Entre las opciones que brinda se encuentran las que se describen a continuación. Como usuario acreditado, luego de llenar una solicitud y recibir la notificación de haber sido aceptado, podrá autenticarse en la página de inicio del sitio creando así una sesión en la que tendrá privacidad. En este ámbito se podrá ubicar en dos niveles: *Evento* compuesto por Lobby (especie de círculo social donde los participantes podrán comunicarse a través del chat, publicar y leer noticias generales del evento, participar en discusiones habituales), Correo (típico correo electrónico), Biblioteca (se almacenan los trabajos de los

ponentes además de materiales complementarios para consultar o descargar), Comisiones (listado de enlaces de las comisiones que integran el evento que al acceder a ellas lo ubicará en el segundo nivel), Participantes online (listado de los participantes que se encuentran conectados en el momento), Modo de uso (breve descripción de la plataforma y sus funcionalidades) y el segundo nivel, *Comisión* compuesto por Leer anuncios/Escribir anuncios (publicar y leer noticias propias de la comisión a la que pertenece), Foro de discusión (discusiones agrupadas por tópicos referentes a las ponencias de la comisión), Chat de la Comisión (para “conversar” sólo con los integrantes de la comisión), Correo, Calendario (horarios de discusiones, charlas con invitados), Ponencias (listado de enlaces de los trabajos de la comisión).

Los participantes tendrán acceso a la plataforma días antes de la apertura del evento familiarizándose así con la plataforma además de poder conocer los trabajos que se presentarán y sus autores.

Sin duda alguna la creación de eventos o congresos online enriquece el desarrollo y calidad de los mismos. No se pretende con esta plataforma eliminar la forma presencial donde predominan las relaciones humanas, sino brindarle el apoyo necesario.

## **1. Introducción.**

Hoy en día gracias a la popularidad de la Red y al gran avance en la capacidad de transmisión de información, ésta se está convirtiendo en un medio adecuado y accesible, para realizar eventos, congresos virtuales.

Un evento virtual es una reunión científica que tiene como sede el ciberespacio y en la cual los asistentes participan haciendo uso de una computadora conectada a Internet, sin necesidad de desplazarse físicamente, y pudiendo coincidir o no en el tiempo en dependencia de la actividad que vayan a realizar. [2]

Una ponencia virtual es un trabajo presentado en formato digital que se publica en el evento virtual y que los participantes podrán leer, navegar a través de los hipervínculos que esta pueda tener, descargar. Una ponencia virtual admite información textual, gráfica, vídeo, audio, es decir, todos los formatos que son soportados por la Web. [3]

Los profesionales de la actualidad, gracias al desarrollo de la informática y su aplicación en casi todas las esferas, pueden disponer de los recursos que ofrece Internet para intercambiar y difundir sus ideas. Una de estas vías es a través de los eventos virtuales.

La realización de eventos virtuales comienza alrededor del año 1996 y ofrecen una serie de ventajas que han hecho posible su difusión en el intercambio científico [1]. Propician una comunicación rápida, la posibilidad de acceso permanente a los materiales actualizados producidos para/por el evento, eliminan barreras geográficas pudiendo disponer de información proveniente de cualquier lugar del mundo, especialización con la posibilidad de obtener información altamente específica, reducción de costos al no tener que incurrir los participantes en gastos de alojamiento, comida, pasaje etc., un ahorro considerable de tiempo para los participantes, mayor interacción entre los participantes y con los conferencistas gracias a las herramientas de comunicación, mayor volumen de aceptación de ponencias entre otras.

Esta ponencia aborda los objetivos y características de los eventos virtuales así como la estructura, funcionalidad y características específicas de la plataforma Ágora.

## **2. Desarrollo**

Con el desarrollo de plataformas para efectuar eventos virtuales se trata de propiciar la comunicación entre profesionales con intereses científicos comunes para que compartan información especializada [5]. De esta manera la información científica fluiría de forma más rápida y eficaz para su uso en todo el mundo.

Estos eventos ayudan a desarrollar posiciones comunes, estimulan el trabajo en red y motivan la participación de quienes no se atreverían a hablar ante el público. Su mayor ventaja es que pueden participar personas de cualquier ubicación geográfica con costos mínimos y en ocasiones sin ninguno.

Contrario a lo que se imagina generalmente, un evento virtual requiere de casi tantos recursos como un evento en vivo. Además de las plataformas de soporte técnico se necesita de la administración del evento, la promoción, el contenido y el desarrollo, pero esta inversión se ve compensada con el gran número de participantes que puede haber por ser menos costoso acreditarse en un evento de este tipo. [4]

## **3. Diferencias entre participar en un evento de forma virtual y participar de forma presencial.**

Las grandes diferencias son pocas pero esenciales:

- ✚ El participante virtual no tiene que desplazarse al sitio donde se celebra el evento sino que accede a él a través de su computadora. Si el evento es puramente virtual no existe sitio físico donde se efectúa el evento ya que este toma lugar en la red de redes.

- ✚ La participación de los inscritos en el evento virtual es discreta, es decir, salvo a las actividades fijadas con fecha y hora (por ejemplo un debate con el ponente mediante el chat) a las demás se accede en el momento que más convenga al participante. Por lo general un evento virtual tiene una duración mucho mayor a la de un evento real pudiéndose aprovechar mejor el esfuerzo en la creación de la infraestructura de comunicaciones, acumulación de documentos y otros.
- ✚ Los materiales como ponencias y documentos están disponibles a los asistentes los cuales pueden "descargarlo" (download) y reproducirlo selectivamente a través de los medios que disponga.
- ✚ En un evento virtual el porcentaje de actividades "asincrónicas" (sin fecha y hora fija de presentación) se incrementa. Mediante los foros se pueden consultar inquietudes e intercambiar ideas sin necesidad de que los implicados coincidan en tiempo. Las conferencias pueden ser sincrónicas o diferidas. Aparecen otras modalidades sincrónicas de tipo colectivo, como es el caso de los "chats" y la posibilidad (dependiendo de la implementación) de salvar las conversaciones para su posterior análisis o referencia. El participante tendrá mayores posibilidades de asistir a un mayor número de actividades.

En la mayoría de los demás aspectos que caracterizan a un evento, el evento virtual se comporta como sus equivalentes reales.

Desde el punto de vista del trabajo en sí a presentar en el evento se ofrecen las mismas facilidades para los asistentes que en uno presencial, gracias a las herramientas de comunicación existentes sobre Web: foro, chat y correo electrónico directo con los ponentes para enviarles tantas preguntas como sean necesarias. La principal diferencia es que toda la información presentada está en formato digital y gracias a esto se logra un dinamismo de contenido y duración imposible de conseguir en una presentación convencional y permite que los participantes consulten la información tantas veces como deseen.

Otra posibilidad que tienen los asistentes al evento es consultar todas las preguntas y respuestas que fueron generadas en el foro durante el debate de una ponencia.

#### **4. Aspectos a tener en cuenta durante el diseño de una plataforma para eventos virtuales.**

Al diseñar una Plataforma para Eventos Virtuales, deben tenerse en cuenta los siguientes requerimientos:

- El sistema informático debe permitir comunicaciones en grupo y personales.
- La forma fundamental de comunicación debe ser asíncrona.
- El objetivo de los espacios de comunicación debe estar bien definido.
- Debe existir un Manual de usuario donde se explique la utilización de la Plataforma de Eventos Virtuales claramente, de acuerdo al nivel de conocimiento de los participantes y organizadores.
- Para conformar una plataforma para eventos virtuales, es necesario que al menos existan los siguientes espacios de comunicación :
- Un espacio dedicado a los aspectos relacionados con las comisiones, como las temáticas a abordar en las mismas, la programación.
- Un espacio dedicado a las ponencias.
- Un espacio de comunicación informal, que contribuya al debate y confrontación de diversas opiniones, etc.
- Un espacio dedicado a la resolución de dudas relacionadas con el uso y utilización de las diferentes opciones de la Plataforma.
- Se pueden crear espacios nuevos según los objetivos y necesidades de la plataforma como un historial de ponencias efectuadas en otros años.
- Se permitirá modificar la interfaz según el evento que se esté desarrollando o montando en ese momento.

Es importante que los requerimientos técnicos permitan publicar todos los eventos y de una manera más sencilla y organizada, para que los organizadores del mismo muestren interés y se sientan complacidos con la herramienta así como sus participantes; además garantizar una accesibilidad adecuada para todos los que interactúen con la plataforma.

## 5. Características fundamentales de Ágora.

La plataforma Ágora agrupa a los participantes al evento en comisiones por línea temática. Al autenticarse el usuario podrá ubicarse en dos niveles, el Evento (primer nivel en que se ubica al entrar a la plataforma) y la Comisión. A continuación se dará una explicación más detallada de las opciones que aparecen en cada uno de esos niveles.

El Evento está compuesto por:

- ✚ Lobby: Simula un círculo social donde los participantes podrán comunicarse a través del chat, publicar y leer noticias generales del evento, participar en discusiones habituales. Podría verse como un espacio para socializar.
- ✚ Correo: Típico correo electrónico con las direcciones del correo de la plataforma de todos los participantes a los que se les podrá escribir.
- ✚ Biblioteca: Se almacenan dividido por Comisiones los trabajos de los ponentes además de materiales complementarios para consultar o descargar.
- ✚ Comisiones: Listado de enlaces de las comisiones que integran el evento que al acceder a ellas lo ubicará en el segundo nivel (Comisión).
- ✚ Participantes online: Listado de los participantes que se encuentran conectados en el momento con estado visible.
- ✚ Modo de uso: breve descripción de la plataforma y sus funcionalidades.

La Comisión consta de las siguientes secciones:

- ✚ Leer anuncios/Escribir anuncios: Permite publicar y leer noticias propias de la comisión a la que pertenece.
- ✚ Foro de la comisión: Discusiones agrupadas por tópicos referentes a las ponencias de la comisión.
- ✚ Chat de la comisión: Sólo pueden comunicarse los integrantes de esa comisión. Propio para debates acerca de las ponencias, para interactuar con los ponentes por lo general en las fechas acordadas.
- ✚ Correo: El mismo del Evento.
- ✚ Calendario: Aparecen las actividades que se realizarán sólo en una fecha dada (como debates mediante el chat con los ponentes o personalidades de la especialidad invitados etc.)

✚ Ponencias: Listado de los títulos de las ponencias que pertenecen a la comisión. Son un enlace para acceder al contenido de cada una de ellas.

Cada evento podrá contar con su propia imagen al poder personalizar el sitio cambiándole el color, forma, logo, banners y demás. Ágora ofrece grandes potencialidades para efectuar un evento o congreso virtual. El área de comunicaciones permite al participante interactuar con los demás asistentes y ponentes y casi sentir que se encuentra en un evento presencial. La variedad de multimedia a utilizar en el desarrollo de una ponencia enriquece la forma de transmitir el conocimiento, más cuando para conservarla sólo basta descargarla a la computadora personal. Se pueden olvidar, con los eventos virtuales, las agendas para tomar notas apresuradas durante las exposiciones y debates.

## 5. Conclusiones

Siempre existirá alguna persona que desee participar en un evento y que por varias razones no pueda hacerlo. Con el surgimiento de los eventos virtuales aparece una nueva posibilidad de participación y por ende una opción de gran interés que incrementa el número de personas que pueden participar en el mismo. La difusión del conocimiento y el intercambio puede llegar a los lugares mas apartados del planeta. Los eventos virtuales se incorporarán progresivamente a lo diario como un recurso para desarrollar los beneficios colectivos y para darle apoyo a los eventos presenciales.

## 6. Bibliografía

- [1]. Abreu, Maité. *Eventos Virtuales: Cuba no es una excepción*. <http://fcmfajardo.sld.cu/imagen/cubasi.htm> (7/4/2003).
- [2]. Anónimo. *¿Qué es un congreso virtual?*. <http://www.interpsiquis.com/2003/informacion.html> (7/4/2003).
- [3]. Anónimo. *¿Qué entendemos por ponencia virtual?*. <http://www.cibereduca.com/cive/cive2003.htm#ponencia> (7/4/2003).
- [4]. Anónimo. *¿Cómo puedo organizar un foro de discusión o una conferencia virtual eficaz, con un buen número de asistentes?*. [http://216.239.39.100/search?q=cache:3xXG6ercvRMC:www.bancomext.com/Bancomext/aplicaciones/Secretos/documentos/SECRETOS\\_38.pdf+%22eventos+virtuales%22inicio&hl=en&ie=UTF-8](http://216.239.39.100/search?q=cache:3xXG6ercvRMC:www.bancomext.com/Bancomext/aplicaciones/Secretos/documentos/SECRETOS_38.pdf+%22eventos+virtuales%22inicio&hl=en&ie=UTF-8) (7/4/2003).
- [5] Sánchez Ramos MA y otros. *Congresos Virtuales*. <http://www.servitel.es/inforsalud97/49/49.htm> (7/4/2003).