

# Realidad virtual para los procesos de Capacitación Bibliotecaria del SIBIUNAM (RV-CBS)

**MARTHA IBÁÑEZ MARMOLEJO,\* MA. GUADALUPE VENTEÑO JARAMILLO\*\***

\* Subdirectora de Planeación y Desarrollo, Dirección General de Bibliotecas (DGB) UNAM. Edificio de la Biblioteca Central, piso 2, lado poniente. Circuito Escolar, Ciudad Universitaria, 04510, Coyoacán, CDMX. Correo electrónico: mimmartha@dgb.unam.mx

\*\* Jefa del Departamento de Desarrollo de Personal, Dirección General de Bibliotecas (DGB) UNAM. Edificio de la Biblioteca Central, piso 11, lado poniente. Circuito Escolar, Ciudad Universitaria, 04510, Coyoacán, CDMX. Correo electrónico: guadalupevj@dgb.unam.mx

**A** finales del año 2017 se gestó el proyecto de Realidad Virtual (RV) como parte de las actividades para la capacitación bibliotecaria llevadas a cabo por la Subdirección de Planeación y Desarrollo de la Dirección General de Bibliotecas (DGB), donde confluyen diversos factores que se suman a la propuesta: como la convergencia tecnológica, la multidisciplinar y una fuerte participación del género femenino.

La propuesta en RV-CBS es una aportación que presenta la DGB de la UNAM en colaboración con la Subdirección de Capacitación y Desarrollo de la Dirección General de Personal (DGP) y la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC), tomando en cuenta los beneficios que ofrece la RV como una herramienta para la capacitación con características particulares a través de la construcción de entornos virtuales y el uso de un casco o dispositivo que cubra el ángulo de visión, lo cual genera en el usuario una sensación de ambiente real y pueda demostrar sus habilidades.

El papel del bibliotecario administrativo en las labores diarias de las bibliotecas del SIBIUNAM es relevante. En este sentido, identificar la importancia del trato a los usuarios permitirá contribuir al mejoramiento de los servicios bibliotecarios. La propuesta de RV-CBS lleva por título “Las siete virtudes del servicio bibliotecario”, encaminada a capacitar y sensibilizar al personal bibliotecario administrativo por medio de entornos virtuales. Se tiene planeado generar en él una serie de emociones humanas que le permitan una mayor comprensión hacia el trato con el usuario, así como considerar una nueva propuesta para la capacitación a través de la aplicación tecnológica en áreas bibliotecológicas.

En este contexto, el proyecto tiene una mayor aportación porque fortalece el área humanística por medio de escenarios virtuales encaminados a despertar sensaciones y vigorizar virtudes del ser humano con la simulación de situaciones reales que se experimentan en las bibliotecas del Sistema Bibliotecario y de Información

**NOTA**

de la UNAM (SIBIUNAM). El objetivo es situar al personal bibliotecario administrativo en ambientes virtuales que les proporcionen información para que interactúen de acuerdo a como lo harían en el mundo real. Se han incorporado por área tecnológica elementos del modelado, diseño de espacios bibliotecarios virtuales mezclando ambientes reales y transformarlos en digitales; así también, conocimientos en animación. Se consideraron las nuevas experiencias en bibliotecología con relación a las tendencias en servicios de información.

En el marco de los objetivos del SIBIUNAM se considera “Eleva la calidad del desempeño del personal que presta sus servicios en las bibliotecas, por medio de un plan permanente de capacitación y actualización...”<sup>1</sup> Con base en ello se ha planeado la incorporación de la RV como parte de las técnicas didácticas para la capacitación y desarrollo del personal bibliotecario administrativo que labora en las bibliotecas del SIBIUNAM; es decir, que a través de las experiencias reales se comparta el conocimiento inmerso en los ambientes virtuales para desarrollar una interactividad sobre el comportamiento humano hacia y con el usuario.

En el proyecto intervienen equipos de trabajo de tres dependencias universitarias. Por la DGB, de la Subdirección de Planeación y Desarrollo participan: Mtra. Martha Ibáñez Marmolejo (subdirectora de Planeación y Desarrollo), Dra. María Guadalupe Venteño Jaramillo (jefa del Departamento de Desarrollo de Personal), Pas. Verónica Páez González (académica) y la Pas. Isabel Ávila Camacho (académica); por la DGP: Dr. Eduardo Trujillo Sánchez (subdirector de Capacitación y Desarrollo), Dr. Rubén Álvarez (jefe del Departamento de Planeación de la Capacitación), Lic. Estefanía Cabrera (Departamento de Planeación de la Capacitación); y por la DGTIC: Mat. María del Carmen Ramos Nava (jefa del Departamento de Visualización y Realidad Virtual - Observatorio IXTLI), Ing. Javier Rodrigo Díaz Espinosa (programador), DCV. Víctor Hugo Franco Serrano (diseñador), Arq. Ricardo Cornejo Bravo (apartado gráfico, arte y modelado), DCV. Katty Esmeralda Moreno Barranco (diseñador), DCV. Javier Reyes Santiago (diseñador), Samuel Guillermo Vane-gas Sánchez (animación), Nicté G. Sánchez Flores (concepto artístico y diseño de personajes).

La intervención de cada una de estas dependencias ha permitido conjugar los saberes y experiencias de los participantes, lo cual permite hacer ajustes y lograr avances en el proyecto, mismo que se encuentra en la fase terminal. Pronto se dará a conocer este producto, resultado del esfuerzo y colaboración de este equipo interdisciplinario que coadyuvará a mantener el liderazgo en materia de capacitación de la Universidad Nacional Autónoma de México. ■

## “LAS SIETE VIRTUDES DEL SERVICIO BIBLIOTECARIO”



---

1 UNAM (2010) Reglamento General del Sistema Bibliotecario y de Información de la Universidad Nacional Autónoma de México. p. 24.