



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2015. Nº de proyecto: 20

Calificación obtenida: 8,75

Título

Glosario social multimedia de innovación educomunicativa y TIC

Título para su divulgación

Glosario Social Expandido (GSE)

Sede web del proyecto: <http://www3.uah.es/proyctogse>

Canal de Youtube: <http://goo.gl/tlBNu5>

Nombre del responsable del proyecto

Isidro Moreno Sánchez

Grupo Museum I+D+C (www.ucm.es/gi5068/)

Centro

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento

Comunicación Audiovisual y Publicidad II

Universidad Complutense de Madrid, España

Índice

Introducción

1. **Objetivos propuestos en la presentación del proyecto**
2. **Objetivos alcanzados**
3. **Metodología empleada en el proyecto**
4. **Recursos humanos**
5. **Desarrollo de las actividades**
6. **Anexos**

Introducción

La información sobre conceptos de innovación educomunicativa en la web, sobre todo los relacionados con las TIC, suele ser confusa y presentarse de una forma divulgativa inexacta o de una manera científica compleja en artículos largos. Además, suelen utilizarse términos en inglés o en extrañas hibridaciones. Las y los estudiantes –y cualquier persona- que buscan estos términos suelen recurrir a la divulgación inexacta, lo que hace que no comprendan el término en toda su extensión y, por tanto, que los desarrollos que se realizan, tanto teóricos como prácticos, se alejen de la excelencia ya desde su inicio. Conceptos como Branding, Big Data, Force Touch, Gamificación, Geocaching, InRead video, Inroll Video, Interfaz Social, Mobile First, Mooc, Neurocomunicación, Responsive Web Design, Transmedia, Walking Cinema, Walking Documentary, Wayfinding... o no se comprenden o se comprenden sin los matices imprescindibles para un buen desarrollo académico y profesional.

Los investigadores del grupo “Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital y museografía hipermedia” de la Universidad Complutense de Madrid, pertenecientes a distintas universidades de Argentina, Brasil, España, México, Colombia, Chile, Ecuador y Reino Unido, coinciden en la necesidad de intentar clarificar esos términos.

Queremos animar a cualquier persona que lea estas líneas a participar en el proyecto, bien proponiendo mejoras o aportando nuevos términos.

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

La investigación es, ante todo, colaborativa, y alcanzar los objetivos está siendo posible gracias, precisamente, a esa red de profesoras y profesores que se ha ido constituyendo y que cada vez crece más. Es una investigación abierta en el tiempo que aspira a una vital continuidad.

Conocer los objetivos es una forma de animar a compartir el proyecto y a que la red se enriquezca con nuevas aportaciones. Estos son los objetivos que se plantearon al iniciar la investigación:

1. Creación de un glosario social multimedia de innovación educomunicativa en TIC que permita conocer de una manera rigurosa y participativa conceptos de educomunicación y TIC mediante diversos grados de profundización que facilitará el sistema.
2. Desarrollo de una base de datos narrativa multimedia de acceso abierto que aproveche todas las posibilidades de la web 2.0 en conexión con el Campus Virtual y los Eprints de la UCM.
3. Potenciar herramientas virtuales que ayuden a los docentes en el desempeño de su labor académica.

4. Se pretende que el glosario trascienda más allá de las búsquedas y se convierta en un tratado abierto de innovación educacional al que se vaya no solo a buscar un término que se acaba de escuchar o leer, sino a consultar directamente para encontrar términos que reflejen innovaciones que puedan inspirar la investigación, el conocimiento y las innovaciones en la profesión.

5. Conversión en un futuro próximo del glosario en una pequeña red social de aprendizaje colaborativo mediante una óptima gestión del conocimiento, conocimiento que presentará distintos grados de profundidad, para que cada persona encuentre el suyo. Se potenciará la participación activa de toda la comunidad educativa y profesional, especialmente, de los estudiantes, incentivando a crear nuevas entradas o a solicitar que sean creadas, y, por supuesto, impulsando la mirada crítica que permita mejorar cada concepto.

6. - Crear un foro de discusión sobre estos nuevos conceptos que, en algunos casos, reflejan más que una novedad, una forma de mercadotecnia vacua. Es por ello, imprescindible destacar la importancia del espíritu crítico en el proyecto.

2. Objetivos alcanzados

Se repasan los objetivos propuestos y los logros alcanzados y se anima a seguir profundizando en ellos. Además de justificar la investigación, lo que se quiere es convencer de la utilidad y necesidad de la misma y de la importancia de que siga creciendo.

1. Creación de un glosario social multimedia de innovación educomunicativa en TIC que permita conocer de una manera rigurosa y participativa conceptos de educomunicación y TIC mediante diversos grados de profundización que facilitará el sistema.

Se ha creado una base de datos multimedia con términos poco conocidos o no conocidos con la profundidad que estiman los autores. Estos términos se irán aumentando tanto desde el grupo de investigación como desde otras colaboraciones. Dirección del glosario: <http://www3.uah.es/proyectogse>

2. Desarrollo de una base de datos narrativa multimedia de acceso abierto que aproveche todas las posibilidades de la web 2.0 en conexión con el Campus Virtual y los Eprints de la UCM.

Gracias a ese proceso colaborativo, el grupo de ingeniería de sistemas del Dr. Andrés Adolfo Navarro Newball de la Universidad Pontificia Javeriana de Cali ha apoyado la investigación y la creación de esa base de datos que aprovecha las posibilidades de la web 2.0. La base de datos, por ejemplo, se nutre de los vídeos del canal de Youtube creado al efecto: <http://www.youtube.com/channel/UCXSqWpi3AIHX8gpSBtmEa3Q>

3. Potenciar herramientas virtuales que ayuden a los docentes en el desempeño de su labor académica.

Se piensa que si estas herramientas son de utilidad a los docentes implicados en la investigación, también lo serán para otras personas de la Academia o de cualquier ámbito. Se ha logrado con el proyecto contar con el apoyo de docentes de universidades de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México y Reino Unido, y se espera que vaya en aumento esta participación. Estas herramientas virtuales que propician la interactividad (relaciones tecnológicas), están propiciando también la interacción (relaciones personales).

4. Se pretende que el glosario trascienda más allá de las búsquedas y se convierta en un tratado abierto de innovación educomunicativa al que se vaya no solo a buscar un término que se acaba de escuchar o leer, sino a consultar directamente para encontrar términos que reflejen innovaciones que puedan inspirar la investigación, el conocimiento y las innovaciones en la profesión.

Este objetivo tan ambicioso comienza a materializarse gracias a esas colaboraciones ya materializadas y, sobre todo, a otras muchas que se están fraguando.

5. Conversión en un futuro próximo del glosario en una pequeña red social de aprendizaje colaborativo mediante una óptima gestión del conocimiento, conocimiento que presentará distintos grados de profundidad, para que cada persona encuentre el suyo. Se potenciará la participación activa de toda la comunidad educativa y profesional, especialmente, de los estudiantes, incentivando a crear nuevas entradas o a solicitar que sean creadas, y, por supuesto, impulsando la mirada crítica que permita mejorar cada concepto.

Nuevamente, este objetivo tiene que irse potenciando con el crecimiento de la red y la implicación de las personas académicas y profesionales que participen.

6. Crear un foro de discusión sobre estos nuevos conceptos que, en algunos casos, reflejan más que una novedad, una forma de mercadotecnia vacua. Se vuelve a recordar la importancia de una mirada crítica.

Este objetivo fundamental podría ir el primero si este listado de objetivos reflejase una jerarquía. A todas las personas que participan en la investigación les mueve el espíritu crítico necesario para que el conocimiento profundice y no se quede en la espuma de las modas. A todas las personas involucradas en la investigación les impulsa tanto el espíritu crítico como la posibilidad que se ofrece de limitar desde la institución el florecimiento de un léxico inapropiado o vacuo.

3. Metodología empleada en el proyecto

Una vez realizada una exploración para definir el estado de la cuestión en cuanto al tipo de glosarios que se han desarrollado y se están desarrollando, se ha seguido la siguiente metodología:

- Diseño de cuestionarios para docentes y discentes pidiendo que colaboren definiendo términos y/o proponiendo otros para que sean definidos.
- Creación de un espacio común virtual de participación en el que cada miembro del equipo ha ido proponiendo términos generales y de su especialidad. Este espacio compartido, ahora privado, se lleva a la web para abrirlo completamente.
- Creación de una base de datos en una sede web accesible, atractiva, abierta y participativa conectada con los Eprints UCM y el Campus Virtual de la UCM. Se ha tenido muy en cuenta uno de los términos que se tratan: Mobile First + Responsive Web Design, que se podría traducir como diseño web adaptativo. Se ha pensado así, primero en el móvil o celular y que esa pantalla, ya la más utilizada, conviva con el resto armoniosamente, de manera que los contenidos puedan consultarse desde cualquier pantalla sin ningún problema de accesibilidad y, además, participar.
- Diseño visual de la web teniendo en cuenta la accesibilidad. Se ha tenido muy en cuenta el diseño universal y todavía se está trabajando en ese tema y se piensa seguir haciéndolo. Y es que ese diseño universal debe pensar en la accesibilidad física, cognitiva, tecnológica, cultural...
- Producción audiovisual para definir los conceptos por expertos.

La investigación parte de un grupo de investigación, Museum I+D+C del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Tanto el grupo como las personas que colaboran apuestan por la comunicación audiovisual. La base de datos, como se ha dicho, se nutre del canal de Youtube creado para la investigación: <http://www.youtube.com/channel/UCXSqWpi3AIHX8gpSBtmEa3Q>

- Implantación de la aplicación, siguiendo el concepto Mobile First + Responsive Web Design ya mencionado, en una URL proporcionada por la Universidad de Alcalá (Alcalá de Henares, Madrid, España) que colabora en el proyecto.

Se vuelve a incidir en que este concepto es fundamental para el proyecto, de manera que cualquier persona pueda participar o consultar la web desde el dispositivo que desee.

4. Recursos humanos

Además de participar interdisciplinariamente en todos los términos, a cada miembro se le asigna la responsabilidad de los específicos de su campo. Todas las personas que participan en la creación del proyecto son miembros o colaboradores del grupo Museum I+D+C (<http://www.ucm.es/gi5068/quienes-somos-about-as>). A partir de su aterrizaje en la web, se espera que se amplíe la participación, siempre con el compromiso del rigor científico. Se presenta a las personas que han hecho posible la investigación:

Responsables de la investigación

Moreno Sánchez, Isidro (Universidad Complutense de Madrid). Responsable de la investigación.

Navarro Newball, Andrés Adolfo (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Responsable de la tecnología de la investigación.

Coordinación, diseño, programación, comunicación y pruebas de la investigación

Álvarez Delgado, Roberto (Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, Madrid, España). Responsable de la comunicación web.

Contreras Roldán, Victoria Eugenia (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Coordinadora de la tecnología y responsable de las pruebas de usuario.

Dávila Urrutia, Juan Ramón (Universidad Nebrija, Madrid, España). Diseño.

Gómez Díaz, Francisco (Universidad Complutense de Madrid). Comunicación.

Juri, Santiago (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Desarrollo y programación web.

Martínez Garrido, Sara (Universidad Complutense de Madrid). Coordinadora de la investigación.

Mezquita, Edgar (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Desarrollo y programación web.

Loaiza, Diego Fernando (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Análisis del sistema informático.

Osorio, Luis Santiago (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Desarrollo y programación web.

Paredes Chamorro, Franco Daniel (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia). Desarrollo y programación web.

Romero Higes, Manuel (Universidad Complutense de Madrid). Coordinador de la investigación.

Equipo de la investigación

Adam, Fred (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Álvarez Delgado, Roberto Carlos (Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, Madrid, España).

Barinaga López, Borja (Universidad Francisco de Vitoria).

Bellido Gant, María Luisa (Universidad de Granada).

Bueno Doral, Tamara (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Colorado Castellary, Arturo (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Contreras Roldán, Victoria Eugenia (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia).

Dávila Urrutia, Juan Ramón (Universidad Nebrija, Madrid, España).

Falcón Díaz-Aguado, Laia (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

García Guardia, María Luisa (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

García Alberti, Alberto (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Gil Gil, Francisco Alfonso (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Gómez Alzate, Adriana (Universidad de Caldas, Colombia).

Gómez Díaz, Francisco (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Jiménez Segura, Jesús (Universidad de Sevilla, Sevilla, España).

Loaiza, Diego Fernando (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Cali, Colombia).

Lizarralde Gómez, Christian Felipe (Universidad del Valle, Cali, Colombia).

Martín Sánchez, Gonzalo (Universidad Nebrija, Madrid, España).

Martínez Garrido, Sara (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Mínguez Martín, Ignacio Pedro (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Mora Fernández, Jorge Ignacio (Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador).

Moreno Sánchez, Isidro (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Montemayor Ruiz, Francisco Javier (Universidad Francisco de Vitoria, Madrid, España).

Navarro Newball, Andrés Adolfo (Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Cali, Colombia).

Perales Blanco, Verónica (Universidad de Murcia, Murcia, España).

Prakash, Edmond (University of Westminster, Londres, Reino Unido).

Remacha Recio, Marta (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Rivera de la Cuadra, Patricia (Universidad Alberto Hurtado, Santiago de Chile, Chile).

Rodríguez Ibáñez, Margarita (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Ruiz Torres, David (Universidad de Granada y Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil).

Solano Santos, Luis Felipe (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Zabala Vázquez, Jon (Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España).

Zavala Scherer, Diego (Instituto Tecnológico de Monterrey, Guadalajara, México).

Se cuenta, además, con el apoyo del **CEV Medialab** (Madrid, España), dirigido por **Manuel Rodríguez**, y con los profesores **Joaquín Carnicer** y **Alfonso Sánchez Valdeolivas**.

Universidades coordinadoras

- Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia.
- Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, Madrid, España.

Universidades participantes

- ESPM de Brasil.
- Universidad Alberto Hurtado, Santiago de Chile, Chile.
- Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, Madrid, España.
- Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.
- Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Río de Janeiro, Brasil.
- Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Brasil.
- Universidad Francisco de Vitoria, Madrid, España.
- Universidad de Granada, Granada, España.
- Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Universidad Nebrija, Madrid, España.
- Instituto Tecnológico de Monterrey, Guadalajara, México.

- Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Universidad del Valle, Cali, Colombia.
- University of Westminster, Londres, Reino Unido.

Otras entidades participantes

CEV Medialab, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido. Madrid, España, dirigido por **Manuel Rodríguez**. Participan los profesores **Joaquín Carnicer** y **Alfonso Sánchez Valdeolivas**.

5. Desarrollo de las actividades

Han sido muchas las actividades, como la creación y desarrollo de la web, de la base de datos... Se resaltan las más significativas de cara al desarrollo de los contenidos: desarrollo del modelo de creación para nuevos términos y los términos que se desarrollan en esta primera fase.

Desarrollo de un modelo para la creación de los contenidos para cada término (continúa abierto)

Se usará el término en inglés o en castellano, según sea su uso habitual.

Término en inglés (traducción aproximada al castellano cuando no esté establecida).

Término en castellano (traducción al inglés, cuando se utilice habitualmente en castellano).

Vídeo (2 o 3 minutos máximo, salvo excepciones justificadas que decidirán las personas responsables de cada término). Siempre se contará con una explicación audiovisual muy breve. Hay que intentar contar con la definición de la persona que crea el término y/o lo desarrolla o de un verdadero experto. El vídeo (tanto si es en castellano, inglés u otro idioma) debe ir con subtítulos en castellano para facilitar el acceso a las personas con limitaciones auditivas.

Fotografías que permitan comprender mejor el término (si fuese necesario).

Infografías que expliquen visualmente el concepto (si fuese necesario).

Texto explicativo: hay que contar con un texto explicativo claro y riguroso de unas 150 palabras (cada autor decidirá): definición del término, origen, quién lo inventa y/o desarrolla, evolución, acepciones si las hubiere, trascendencia social y proyección de cara al futuro (otras que consideren las personas que desarrollan el término).

Referencias. Algunas referencias bibliográficas fundamentales que ayuden a profundizar en el concepto: artículos, libros, webs... Hay que procurar que sean referencias muy rigurosas cuando sea posible. Unas cinco referencias, siguiendo siempre las normas APA.

Información complementaria: documentos en PDF, imágenes, enlaces a webs...

Créditos:

Autor/a, autores/as de la entrada y su universidad, empresa...:

Autor/a, autores/as del vídeo:

Agradecimientos a las personas que colaboran en la definición del término.

Geolocalización del término (si es que se conoce). Se indica dónde nace el término y dónde se define para el Glosario.

Términos prioritarios para la primera

3D (infográfico): Gonzalo Martín, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Nebrija, España.

3D (estereoscópico): Gonzalo Martín, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Nebrija, España.

4K: Ignacio Mínguez, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Complutense de Madrid, España.

8K: Francisco Javier Montemayor Ruiz, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Francisco de Vitoria de Madrid, España (entrevista a Kensuke Hisatomi, laboratorio desarrollo tecnológico NHK 'Japón').

Branding: Sara Martínez, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Complutense de Madrid, España.

Big Data : Jon Zabala, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

BYOD: Manuel Romero Higes, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Documental web y documental interactivo: Diego Zabala, grupo Museum I+D+C, Instituto Tecnológico de Monterrey, México.

Force Touch: Falta adjudicación.

Gamificación: Andrés Adolfo Navarro Newball, Grupo Museum I+D+C, Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia con la colaboración de Edmond C. Prakash, Head of Creative Technologies, University of Westminster. El profesor Prakash colabora con Museum I+D+C a través del Dr. Navarro Newball y se ha colaborado en su publicación de Springer *Transforming Learning an IT through Gamification*. Verónica Perales aportará datos de mujeres pioneras en gamificación.

Geocaching: Verónica Perales Blanco, Grupo Museum I+D+C, Universidad de Murcia, Murcia, España.

Humanidades digitales: María Luisa Bellido Gant, Universidad de Granada, Granada, España.

Impresión 3D: BQ coordinados por Gonzalo Martín, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

InRead video: Falta adjudicación.

Inroll video: Falta adjudicación.

Inread video: Falta adjudicación.

Interfaz: Adriana Gómez Alzate, Grupo Museum I+D+C , Universidad de Caldas, Colombia. Desarrolla también el término *Wayfinding*.

Interfaz Social: Christian Lizarralde, Francisco Gómez Díaz, Grupo Museum I+D+C, Universidad del Valle, Colombia.

Mobile First + Responsive Web Design: Falta adjudicación.

Mooc: Margarita Rodríguez Ibáñez, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Narrativa hipermedia: Isidro Moreno, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Neurociencia: Jesús Jiménez Segura y Luis Martínez, Grupo Museum I+D+C, Universidad de Sevilla, España, y Universidad del País Vasco.

Neurocomunicación: María Luisa García Guardia, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Realidad aumentada: David Ruiz Torres, grupo Museum I+D+C, Universidad.

Realidad mezclada y su variantes: Andrés Adolfo Navarro Newball, grupo Museum I+D+C, Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia.

Realidad virtual: Andrés Adolfo Navarro Newball, grupo Museum I+d+C de la UCM, Universidad Pontificia Javeriana de Cali.

Responsible research and innovation. Tamara Bueno Doral, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Singularidad tecnológica: Margarita Rodríguez Ibáñez, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Transmedia: Francisco Javier Montemayor Ruiz, Grupo Museum I+D+C de la UCM, Universidad Francisco de Vitoria, España e Isidro Moreno Sánchez, grupo Museum I+D+C de la UCM, España.

Vídeo 360: Falta adjudicación.

Videocreación: Francisco Gómez Díaz, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Videoarte: Francisco Gómez Díaz, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Walking Cinema: Fred Adam, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Walking Documentary: Fred Adam, Grupo Museum I+D+C, UCM, España.

Wayfinding: Adriana Gómez Alzate, Adriana Gómez Alzate, Grupo Museum I+D+C , Universidad de Caldas, Colombia.

6. Anexos

Todo el desarrollo de la investigación puede seguirse en la sede web del proyecto: <http://www3.uah.es/proyectogse>

Si se desea repasar el material audiovisual, se encuentra completo en el canal de Youtube: www.youtube.com/channel/UCXSqWpi3AIHX8gpSBtmEa3Q

Además de las colaboraciones, el propio equipo de la investigación está desarrollando nuevos términos que irán apareciendo en la web.

Descripción del proyecto

La información sobre conceptos de innovación educacional en la web, sobre todo los relacionados con las TIC, suele ser confusa y presentarse de una forma divulgativa inexacta o de una forma científica compleja en artículos largos. Además, suelen utilizarse términos en inglés o en extrañas hibridaciones. Las y los estudiantes –y cualquier persona- que buscan estos términos suelen recurrir a la divulgación inexacta, lo que hace que no comprendan el término en toda su extensión y, por tanto, que los desarrollos que se realizan, tanto teóricos como prácticos, se alejen de la excelencia ya desde su inicio. Conceptos como Branding, Big Data, Force Touch, Gamificación, Geocaching, InRead video, Inroll Video, Interfaz Social, Mobile First, Mooc, Neurocomunicación, Responsive Web Design, Transmedia, Walking Cinema, Walking Documentary, Wayfinding... o no se comprenden o se comprenden sin los matices imprescindibles para un buen desarrollo académico y profesional.

Los investigadores del grupo “Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital y museografía hipermedia” de la Universidad Complutense de Madrid, pertenecientes a distintas universidades de Argentina, Brasil, España, México, Colombia, Chile, Ecuador y Reino Unido, coinciden en la necesidad de intentar clarificar esos términos.

Se ha decidido que la mejor forma de aproximación a los conceptos sea multimedia: un breve audiovisual con personas que han inventado, desarrollado o que conocen el término profundamente, un texto breve, unos ejemplos prácticos y una bibliografía rigurosa que permita profundizar hasta donde se desee. Como el glosario es social, se busca la participación de alumnos, profesores y profesionales proponiendo mejoras a los conceptos planteados y proponiendo nuevos conceptos, bien para que se desarrollen en la plataforma o proponiendo ya su explicación multimedia. Las aportaciones serán revisadas antes de subirlas a la plataforma para evitar inexactitudes.

Se ha desarrollado una base de datos narrativa multimedia accesible que aprovecha todas las posibilidades de la web 2.0 en conexión con el Campus Virtual y los Eprints de la UCM. A pesar de los escasos medios económicos, esto ha sido posible gracias a los desarrollos previos de bases de datos narrativas llevados a cabo por el equipo del profesor Dr. Andrés Adolfo Navarro Newball (Departamento de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Pontificia Javeriana de Cali, Colombia) en el I+D+i terminado en 2014, “Conocimiento aumentado y accesibilidad”, cuyo Investigador Principal, Isidro

Moreno Sánchez, es también responsable de este glosario. La ambición del equipo es que el glosario se convierta en un tratado abierto de innovación educucomunicativa.

Se pretende conocer de una manera multimedia rigurosa, sencilla, atractiva y participativa los conceptos fundamentales de educucomunicación que afectan transversalmente a numerosas disciplinas y que puedan resultar confusos, bien por su novedad o porque el uso no ha fijado bien sus significados. Se cuenta con la ventaja de la interdisciplinariedad del grupo Museum I+D+C y su carácter multinacional, lo que permitirá dotar al glosario de una importante difusión y un significativo uso ya desde el principio. En el proyecto participan investigadores de universidades de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México y Reino Unido. Hay que destacar que todas las personas pertenecen al grupo Museum I+D+C desde hace tiempo y todas han participado en el proyecto I+D+i mencionado anteriormente.

La aplicación tiene en cuenta el concepto “Mobile First + Responsive Web Design”, ya que el móvil o celular debe ser la primera pantalla con la que se pueda interactuar adecuadamente con el glosario y, por supuesto, es “Responsive”, de manera que puede utilizarse cualquier pantalla de una forma óptima. Es importante deslindar los términos que reflejan avances para la ciencia de aquellos que son pura mercadotecnia.

Aspectos novedosos para la docencia

Decía Albert Einstein que se debe hacer todo tan sencillo como sea posible, pero no más sencillo. Se buscará esa sencillez para comprender el concepto que se estudie sin caer en la simplicidad, y siempre dejando distintos niveles de profundidad que animen a las personas a ir más allá de la definición para comprender el concepto en un contexto amplio.

Quizá el aspecto más novedoso sea que se procurará convertir el glosario en un lugar no solo para buscar palabras de difícil comprensión, sino en un lugar donde, además, se vaya a buscar conceptos que marcan el devenir de la educucomunicación relacionada con las TIC.

Aunque es social y de acceso abierto, se revisarán las aportaciones antes de subirlas para que sean absolutamente rigurosas. No se puede caer en un “wikiglosario”. Desde la Academia se debe definir con precisión e incentivar la investigación rigurosa, revisando no solo el concepto, sino las referencias. Por otra parte, es fundamental que la definición y contextualización en vídeo cumplan unos requisitos mínimos de profesionalidad.

Que se hayan involucrado 11 universidades de seis países en el proyecto, sin contar apenas con medios económicos, refleja la necesidad del mismo en los contextos de aprendizaje. Esta variedad de países permite pensar en el gran ámbito latinoamericano de educación, no solo en España que es una mínima parte del mundo que se comunica con el mismo idioma.

Utilidad en contextos diferentes

En la propuesta se han involucrado docentes y doctorandos de seis países que imparten docencia en facultades de comunicación, documentación, arte, diseño, ingeniería, sociología y educación. Todas estas personas pertenecen al grupo “Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital y museografía hipermedia” o son colaboradoras del mismo y están acostumbradas a trabajar interdisciplinariamente en proyectos de investigación. Desde el grupo, se defiende la interdisciplinariedad en la que se comparten metodologías y formas de abordar los procesos educativos y comunicativos, frente a la multidisciplinariedad en la que cada cual se dedica a la parcela de su especialidad. Esta interdisciplinariedad del grupo Museum I+D+C facilita que la creación del glosario social multimedia de innovación educomunicativa tenga utilidad en contextos diferentes. Las TIC hacen que sea necesario investigar y desarrollar los proyectos trabajando interdisciplinariamente desde la educación, la comunicación, la tecnología... Ciencias sociales, humanidades e ingenierías confluyen en el campo de desarrollo de aplicaciones interactivas, campo, por otra parte que utilizan todas las disciplinas.

En la descripción del proyecto se ponían algunos ejemplos de los conceptos a desarrollar: Branding, Big Data, Force Touch, Gamificación, Geocaching, InRead video, Inroll video, Interfaz Social, Mobile First, Mooc, Neurocomunicación, Responsive Web Design, Transmedia, Walking Cinema, Walking Documentary, Wayfinding... Una mirada atenta descubre que, por ejemplo, también está involucrada la neurocirugía. De hecho el grupo Museum está preparando un proyecto de neurocomunicación con el Luis Millán Martínez, director de un grupo de neurociencia de la Universidad del País Vasco. Se pretende con ello, conocer ciertos procesos de comunicación en los que la neurociencia permite ir más allá de la encuesta y de la opinión. Un miembro del grupo de la Universidad de Sevilla, Jesús Jiménez Segura, ha colaborado ya en varios proyectos con el Luis Millán Martínez.

La educación y la comunicación imbricada con las TIC interacciona con la mayoría de las disciplinas. Compartir conocimientos transversales es fundamental para la investigación y el desarrollo interdisciplinar, tanto en la Academia como en el mundo profesional.

7. Referencias

Las referencias se encuentran asociadas a cada término.