

Anexo 1 (PI_13_008_Anexo 1)

Iniciativa WikiArS

La iniciativa wikiArS (Wikimedia más Art and Design Schools) es una iniciativa para involucrar las escuelas de arte y diseño en los proyectos y las metas del movimiento Wikimedia para contribuir a que el conocimiento humano sea accesible a cualquier persona.

wikiArS se encuentra en la intersección de la iniciativa GLAMwiki, que está involucrando al sector cultural (galerías, bibliotecas, archivos, museos y organizaciones), y de las iniciativas de Wikieducación, que exploran las posibilidades de mejorar la educación a través de la participación en proyectos Wiki.

wikiArS tiene el propósito de ser útil a los estudiantes en sus actividades de aprendizaje y, además, de proveer de imágenes y contenido la Wikipedia y otros proyectos de cultura libre. Busca involucrar las escuelas de arte y diseño, así como los centros educativos que proporcionan formación artística en sus titulaciones, en los objetivos de conocimiento libre del movimiento Wikimedia. El propósito es que los estudiantes generen recursos (principalmente gráficos) con los que contribuyen a mejorar Wikipedia y otros proyectos libres realizando una actividad que les sea útil para su aprendizaje y para las competencias profesionales que deben alcanzar. Así pues, esta iniciativa explora el encaje entre objetivos académicos y contribución a la producción de bienes comunes libres.

La iniciativa se inició en el curso 2011-12 con la escuela Llotja (Barcelona) y luego se fueron incorporando otros centros educativos (Serra i Abella, EDRA, Escola d'Art de Vic, Pau Gargallo...). Han participado en ella estudiantes de Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior en el área de diseño e ilustración; mediante la realización de sus prácticas profesionales (que hasta ahora se han realizado en la asociación Amical Wikimedia) o bien de sus Proyectos de Fin de Estudios. La Universidad de Cádiz (UCA) ha sido la primera universidad en incorporarse a la iniciativa y en poner en marcha la experiencia en el contexto de una titulación universitaria. Para ello ha contado con el apoyo de la asociación Wikimedia España y de varios de sus socios.

Los gráficos que realizan los estudiantes son contribuciones con las que se busca resolver carencias de los artículos de Wikipedia aportando imágenes necesarias para el contenido enciclopédico, que mejoran sensiblemente su comprensión o que simplemente proporcionan una ilustración a lo que se explica. También se han creado imágenes para otros proyectos libres como Wikilibros. Se han realizado un número significativo de retratos de personajes fallecidos de los cuales no hay fotografías libres para ilustrar entradas biográficas (Figura 1) y se han realizado ilustraciones de personajes de ficción para acompañar artículos sobre literatura (Figura 2). Pero en el campo en el que se ha puesto más empeño es en la creación de ilustraciones científicas y divulgativas con el asesoramiento de un experto en la materia que también da la validación del gráfico antes de ser publicado (Figura 3 y Figura 4). Con ello se busca poner al estudiante en un contexto real de producción gráfica divulgativa a partir de las pautas y correcciones de un asesor, mientras se evita que, de buena fe, se llene Wikimedia Commons de gráficos que pudieran tener errores que distorsionen su propósito divulgativo.



Figura 1: Fernando Krahn, artista chileno



Figura 2: Bilbo Bolsón, personaje del Hobbit y el Señor de los anillos

Son los propios estudiantes los que publican sus contribuciones a Wikimedia Commons, donde se han dado de alta, pasando a formar parte de una amplia comunidad de creadores gráficos y de gestores de gráficos en el dominio público o con licencias libres. Al publicar los estudiantes aceptan liberar sus aportaciones con una de esas licencias y su autoría constará en la página de descripción de archivo, lo que les dará una visibilidad importante que pueden utilizar para apoyar su proyección como autores en la red.

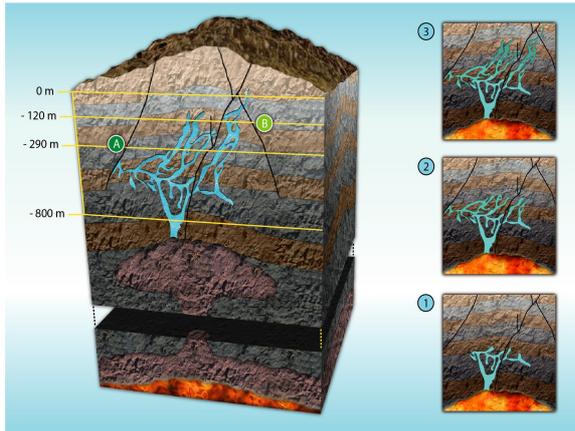


Figura 3: Bloque diagrama y viñeta de la influencia de los fluidos en la mina Naica de México

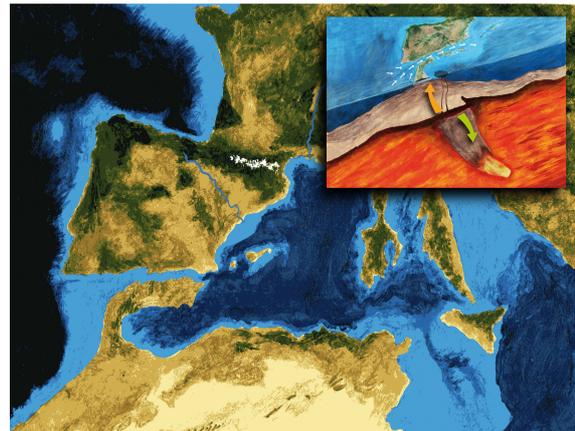
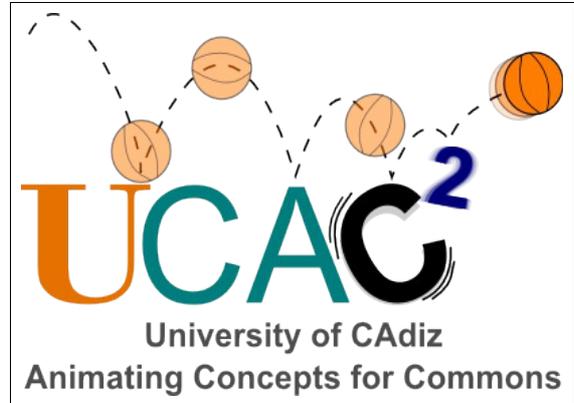


Figura 4: Una de las etapas de la crisis de salinidad en el Mar Mediterráneo

Anexo 2 (PI_13_008_Anexo 2)

Proyecto UCAC²

El proyecto UCAC² (University of Cadiz Animating Concepts for Commons) es la primera acción de WikiArS que se desarrolla en el contexto universitario, dentro del Proyecto de Innovación Docente de la UCA del curso 2012/13: "Desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Del aula a Wikimedia Commons" (código PI_13_008). Éste ha sido enfocado para la asignatura de tercer curso del grado de Publicidad "Herramientas Multimedia y Animación". Su principal objetivo ha sido el de involucrar al alumnado en la creación de animaciones con fines educativos. Estos resultados se han publicado finalmente en Wikimedia Commons (la base de datos multimedia de Wikipedia) con lo que se consigue que los alumnos que han participado, se hayan enfrentado a un trabajo en comunidad para satisfacer unas necesidades reales de un ámbito de aplicación concreto.



Los alumnos saben mejor que nadie la importancia de darse a conocer en los medios. La publicación de su obra en Wikimedia Commons y en Wikipedia, no sólo les ha aportado visibilidad para ellos y sus obras, sino que se les ha inculcado a trabajar con la comunidad y seguir unos estándares y normas. Su contribución es igualmente una aportación a la construcción de un bien común, la enciclopedia libre, del cual cualquier persona puede beneficiarse, también ellos mismos; que es bastante probable que ya hubieran hecho uso de ella. Se buscaba que tomaran conciencia que una Wikipedia mejor es un beneficio para todos.

Para crear sus animaciones los estudiantes podían hacer uso de modelos tridimensionales que alguien ya hubiera modelado y liberado en un repositorio abierto. A continuación el listado facilitado en clase de modelos tridimensionales y texturas:

Objetos 3D

- <http://www.blendswap.com/>
- <http://www.blender-models.com/>
- <http://resources.blogscopia.com/>
- <http://3dmodels.katorlegaz.com/>
- <http://blender-archi.tuxfamily.org/Models>
- <http://es.gnu.org/~littledog/free3d/acro1.html> (acrópolis)
- <http://3dr.adlnet.gov/>
- http://www.exchange3d.com/free-3d-models/cat_35.html?act=viewCat&catId=35
- http://www.wirecase.com/Gallery-Free-3D-Models_s-2_v-20-1_f-fc-0-321_f-fpx-f-fpn-f-oid-.html
- <http://www.infinitee-designs.com/Free-Maya-Models.htm>
- <http://yorik.uncreated.net/>
- <http://opengameart.org/>

Texturas

- <http://texturasaguarras.blogspot.com.es/>
- <http://www.cgtextures.com/>

De su trabajo publicado, también otras personas podrán crear obras derivadas. De esta forma se sitúa al estudiante en un punto intermedio de la cadena de la producción con licencias libres, como beneficiario del trabajo que otros han realizado antes y como benefactor del que otros puedan hacer en el futuro. Esa doble perspectiva le proporcionó una vivencia experiencial de los principios éticos y prácticos que justifican la creación con licencias libres.

Además de haber sido la primera experiencia universitaria en involucrarse en la iniciativa wikiArS, el proyecto UCAC² ha sido también la primera en hacerlo con un ejercicio de asignatura (las otras experiencias son prácticas profesionales y Proyectos de Fin de Estudios) y la primera en contribuir aportando animaciones (no gráficos estáticos). Como tal resulta interesante por lo que respecta a la adaptación de un modelo iniciado en otro contexto académico y con parámetros técnicos distintos. La inserción en una asignatura universitaria de un trabajo práctico de producción de gráficos para Wikipedia ha planteado cuestiones relativas a la definición del encargo, el proceso de trabajo y su evaluación que hasta ahora habían sido tratados sobre todo para la contribución escrita a la enciclopedia. Además con la aportación de animaciones se plantearon cuestiones sobre el formato y peso de los archivos a publicar, el dar acceso a los archivos fuente o la forma de hacer las descripciones sobre su contenido que son aportaciones importantes para futuras experiencias similares en el marco de esta iniciativa. Para ello se contó con la ayuda de la

Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la Universidad de Cádiz, que elaboró un guión para contribuir a Wikimedia Commons y con la ayuda de WikiArs, donde se elaboró una plantilla para agrupar todas las obras del proyecto UCAC².

EXPERTOS

La responsable de la asignatura se puso en contacto con varios expertos en diversas áreas: arquitectura, enología, medicina, fisioterapia, informática, ciencias del mar, geofísica, magia y química. Se les abrió a cada uno de ellos una nueva cuenta de correo electrónico, a través de la cuál podrían ponerse en contacto con los alumnos y aconsejarles y guiarles sobre sus animaciones. Cada uno de ellos propusieron varios conceptos que los alumnos podrían animar:

Arquitectura

- Cimentación
- Encofrado de pilares
- Forjados
- Movimientos de grúas, retroexcavadoras
- Placas alveolares
- Rehabilitación, restauración y técnicas no tradicionales en edificación: derribo de un edificio

Ciencias del mar

- Movimiento sinusoidal de una onda
- Roturas de una ola
- Zonación de una playa
- Zoología (Partes de animales):
 - Choco
 - Dorada
 - Jurel

Enología

- Cata de vino
- Fermentación
- Prensado / aplastado
- Embotellado
- Venencia

Fisioterapia

- Escalera de dedos
- Ejercicios de Codman para lesión de hombro
- Trabajo propioceptivo en miembro inferior
- Uso correcto del bastón inglés

Informática

- Movimientos en pilas
- Movimientos en colas
- Movimientos en listas
- Funcionamiento de punteros
- Transferencia de datos

Magia

- Transformación
- Volar
- Cambio de color
- Transposición
- Telequinesia

Medicina

- Movimiento del corazón
- Sistema digestivo
- Correcta posición para la toma de tensión arterial
- Administración de inyección intramuscular, subcutánea
- Transmisión del reflejo del dolor

Química

- Ebullición
- Sublimación
- Disolución
- Reacciones
- Extracciones sólido-líquido

Para el caso concreto de una de las animaciones, “Crisis en la salinidad del Mar Mediterráneo” (véase **Anexo 5**), se obtuvo una ayuda adicional de un experto geofísico del CSIC, que gracias al contacto de uno de los miembros de Wikimedia Commons, ayudó junto con una oceanógrafa de la Universidad de Cádiz, a que la alumna completase la animación.

Anexo 3 (PI_13_008_Anexo 3)

Fases del proyecto

Se dio una breve introducción del proyecto en una de las primeras sesiones de clase y luego se celebró un seminario abierto detallándoles el proceso a seguir. Los alumnos debían de tener la idea del concepto a animar, para ello escogían los conceptos propuestos por los expertos (véase **Anexo 2**) u otros conceptos de las mismas u otras áreas, en este último caso ellos debían buscar al experto.

Una vez escogido el tema, los alumnos tenían que informarse, a través del experto, por la misma Wikipedia u otros medios, sobre el concepto escogido. Buscaban, si es que existían, proyectos parecidos, hasta que conseguían suficiente información para comenzar con el storyboard, o secuencia de bocetos que describen la animación.

A continuación escogían los materiales, texturas y elementos libres que les podían ser de utilidad para su animación y comenzaban a adaptar el storyboard a la aplicación Blender. Usaban el material que habían encontrado en los diferentes repositorios de la red, o elaboraban los elementos que necesitaban para crear su animación. Las diferentes técnicas que emplean son las que se explicaron en clase para animar, o bien podían acudir a tutoriales hasta conseguir el resultado esperado.

Durante todo este proceso, estuvieron en contacto con los expertos a través de correo electrónico, para enseñarles sus avances y para que les guiaran. Semanalmente hacían una rúbrica (véase 4) para controlar sus avances e igualmente se les pedía que publicaran sus progresos en las redes sociales y en un foro específico de la asignatura. Las prácticas de la asignatura están orientadas para que puedan aplicar cualquiera de las diferentes técnicas en sus proyectos, aunque siempre podía acudir a los profesores de la misma para ayudarles en el proceso del proyecto.

Una vez finalizada la animación, se publica en Wikimedia Commons usando una plantilla que las agrupa y las relaciona con el Proyecto UCAC² en este wiki. Se celebró un segundo seminario en el que los alumnos que habían participado enseñaban al resto de sus compañeros sus obras y les contaban sus experiencia durante el desarrollo del proyecto.

1. Seminario de introducción al proyecto

El seminario "Contenidos libres en Wikimedia Commons" se celebró en las primeras semanas de clase para que el desarrollo del proyecto comenzara en una fase temprana (la imagen de la derecha es el cartel realizado para la difusión del mismo). En este seminario se les comunicó a los alumnos: el objetivo del proyecto de innovación, la iniciativa en la que participa el proyecto UCAC², la importancia de las licencias, las áreas en las que podían escoger su proyecto, las fases que tenían que seguir para el desarrollo del proyecto, el seguimiento que tendrían por parte de los expertos, profesores y comunidad y finalmente la guía elaborada por la Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la Universidad de Cádiz (OSLUCA) que indica los pasos para publicar la animación en Wikimedia. Se les ofreció toda esta información de forma detallada en un dossier creado expresamente para el seminario (véase **Anexo 6**).

2. Expertos

La comunicación entre alumno y experto se realizó a través de correo electrónico. Para los expertos se crearon nuevas cuentas de correo, a la que los alumnos escribían desde sus cuentas de la Universidad de Cádiz, poniendo copia en el correo al profesor responsable de la asignatura. De este modo, tanto el experto como el profesor responsable de la asignatura, tenían constancia de los avances realizados y podían guiar al alumno en las posibles modificaciones que tuviese que realizar. Los expertos no sólo ayudaron para aclarar y ofrecer información sobre los conceptos que tenían que animar los alumnos, sino también para hacer un seguimiento de la animación, así como guiar y corregir en las diferentes fases de desarrollo de la animación (véase 6).

3. Materiales libres

Durante el primer seminario se hizo especial hincapié sobre las licencias y sobre cómo hay que contribuir en Wikimedia Commons. Además, en la página web de la asignatura, se les ofrece un listado con varios repositorios libres tanto de objetos tridimensionales como texturas (véase **Anexo 2**). Al publicar su animación han tenido que hacer referencia a los objetos y materiales utilizados reseñando el autor, la fuente y la licencia, que debe ser compatible con la que ellos publican.

4. Rúbrica

A través del campus virtual de la asignatura, los alumnos respondieron semanalmente a ocho preguntas que permitían tener un control de los avances realizados durante la semana. Se les preguntaba sobre su comunicación con el experto, los progresos conseguidos en esa semana, la difusión que le había dado al proyecto y se le pedía que adjuntara un archivo que corroborara lo anterior.



1. ¿Has realizado algún avance en el proyecto esta semana?

Verdadero
Falso

2. En caso afirmativo a la pregunta anterior, ¿Has enviado dichos avances al supervisor de tu proyecto?

Verdadero
Falso

3. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has recibido respuesta del supervisor de tu proyecto?

Verdadero
Falso

4. ¿Qué avances has realizado en el proyecto esta semana? Seleccione una o más de una:

- Buscar información sobre mi proyecto
- Comparar proyectos similares a mi proyecto
- Crear o modificar el boceto de mi proyecto
- Buscar materiales apropiados para mi proyecto
- Adaptación del boceto a Blender
- Asignación o modificación de materiales y/o texturas al proyecto
- Asignación o modificación de luces al proyecto
- Asignación o modificación de movimiento a los elementos del proyecto

5. ¿Has realizado pruebas de renderizado para tu proyecto?

Verdadero
Falso

6. ¿Has publicado en algún medio los avances de tu proyecto?

Verdadero
Falso

7. Indica cualquier información adicional que consideres necesaria para tenerla en cuenta.

8. En esta última pregunta, escribe el título de tu proyecto y sube los avances que has realizado. Para mandar tus avances tienes las siguientes opciones:

- Enlaces web de los sitios donde has encontrado información adicional o proyectos similares
- Una fotografía (si hablamos del boceto)
- Una captura de pantalla
- El .blend del proyecto
- Una imagen renderizada

5. Animaciones y tutoriales

En todas las animaciones desarrolladas por los alumnos se ha utilizado Blender, algunas en su totalidad, y otras para partes específicas de la animación. Se les abrió la posibilidad de utilizar otras herramientas para el desarrollo del proyecto para que les fuera más sencillo abordar algún dominio específico que fuera más fácil elaborar en otra aplicación (véase **Anexo 2**).

Las prácticas de la asignatura están enfocadas en diferentes tipos de animaciones vistas en la teoría, por lo que se adecúan como base para desarrollar el proyecto. Bien es cierto que algunas de las animaciones requerían alguna explicación adicional que no se aplicaba en prácticas, de ahí a que se abriera un foro para todos los alumnos de la asignatura en el que han participado incluyendo tutoriales y/o repositorios libres.

6. Fases de desarrollo de la animación

El comienzo de toda animación o modelado comienza con una idea, en el primer seminario (véase 1) se les ofrecieron diferentes áreas y conceptos posibles animar. Tras tener la idea se buscaron información sobre el concepto a través de Internet o por medio del experto. Se comparaban proyectos existentes (si es que los había) para poder obtener más información o mejorarlos. La siguiente fase era dibujar el boceto o storyboard del concepto. Para la elaboración de un boceto se impartió un seminario en la asignatura en el que seguían los pasos indicados en *Cartoon Animation (Collector's Series)* por Preston Blair en 1994, diseñador de

Walt Disney Productions y de la Metro-Goldwyn-Mayer. Una vez que el boceto tenía el visto bueno por el experto, buscaban materiales en repositorios que podían ser útiles para plasmar el concepto. Si no se requerían, o bien no encontraban ninguno adecuado a su animación, los modelaban directamente en la aplicación. Éste paso se realizaba de forma paralela al siguiente, en el que se plasmaba en la herramienta (generalmente Blender) el storyboard. Durante esta fase el proceso de búsqueda y/o aplicación de materiales, luces, texturas y modelado se repetía hasta que se obtenía el visto bueno tanto del experto como del profesor. La fase final era generar el vídeo de la animación (con el formato adecuado para Wikimedia) y subirlo a Wikimedia Commons siguiendo la plantilla facilitada por WikiArS. En este paso era donde intervienen los miembros de la comunidad Wikipedia que, junto con la guía y documentación facilitada a los alumnos, los ayudan para subir las animaciones a Wikimedia Commons; éstas se describían, categorizaban, se les asignaba una licencia y se referenciaban de forma adecuada. Tras esto se enlazaban las animaciones con el concepto que describen en Wikipedia. Su descripción no era sólo en español, sino también en otros idiomas, en especial en inglés, de este modo también se fomentaba el estudio del idioma en los alumnos.

La descripción de los contenidos que la animación explica es un aspecto importante en la página del archivo en Commons. Al ser un gráfico en movimiento se ha optado por referirse en el texto a lo que se muestra en él indicando referencias de tiempo, de forma que el lector moviendo el cabezal del vídeo pueda ver cada parte que se describe. Esa descripción es importante para el uso posterior de la animación y por ello se le pidió al asesor experto que la revisara y corrigiera, si cabe.

7. Seminario “¡mi obra en wikimedia commons!”

En este segundo seminario, que se celebró a finales del semestre, la mayoría de los alumnos ya tenían terminada sus animaciones (la imagen de la derecha es el cartel realizado para la difusión del mismo). Cada uno comentó las experiencias vividas, la comunicación con el experto, sus ideas antes y después del proyecto, su evolución con el proyecto, la subida y reconocimiento de su obra en Wikimedia Commons y lo aprendido sobre las licencias. Es la puesta en común presencial final que complementa el intercambio en el foro durante el curso. A continuación imágenes de las exposiciones de algunos de los alumnos.



Figura 1: Exposición del alumno Manuel Arteaga Rico

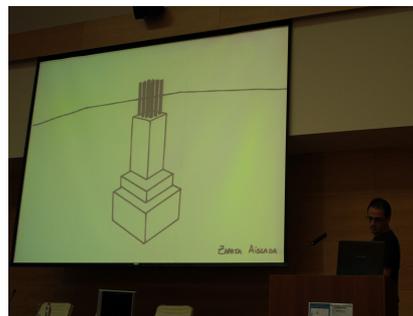


Figura 2: Exposición del alumno Carlos Calvo Luna



Figura 3: Exposición de la alumna erasmus Brígida Federica

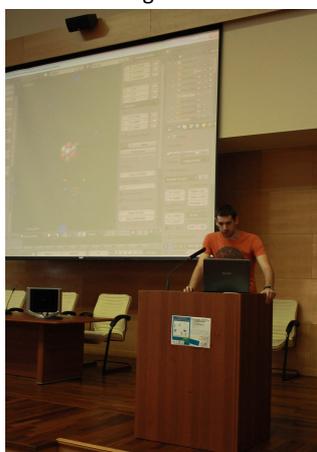


Figura 4: Exposición del alumno David Marín Sánchez



Figura 5: Exposición del alumno de intercambio Miguel A. Rodríguez Vázquez



Figura 6: Exposición del alumno Daniel Torres Sánchez

Anexo 4 (PI_13_008_Anexo 4)

Difusión

En Wikimedia Commons se pueden crear páginas para las entidades e instituciones que contribuyen o vehiculan contribuciones al fondo de archivos multimedia, los llamados *Commons cultural partnerships*. Eso permite explicar la forma en que se da esa contribución (lo que puede servir de modelo para desarrollar experiencias similares) y también acceder a una categoría de clasificación específica que agrupa las aportaciones desde esa entidad. Se creó una de esas páginas para Proyecto UCAC2 (1), tanto en inglés como en español (y abierto a traducciones a otras lenguas que los wikipedistas puedan hacer), al igual que el resto de entidades que colaboran con WikiArS (2, 3). Con esto tenemos una página de referencia dentro de la comunidad de Commons que proporciona una mayor difusión del trabajo de los alumnos y del Proyecto de Innovación; a la vez que el sitio donde acudir para quien quiera seguir el proyecto o ponerse en contacto con nosotros.

La difusión, no solo recayó en los profesores, miembros y expertos. Los avances que iban realizando también eran publicados en redes sociales y en un foro específicamente creado en la web del campus virtual de la asignatura. Para la difusión en Twitter, se creó una cuenta para el proyecto “@ProyectoUCAC2” (4) donde se retuiteaban los progresos realizados hasta la fecha por los alumnos y realizaban *hashtags* de los eventos. Algunos alumnos han utilizado también “youtube” para difundir sus proyectos, esta forma también servía como vía para recibir *feedbacks* (5, 6).

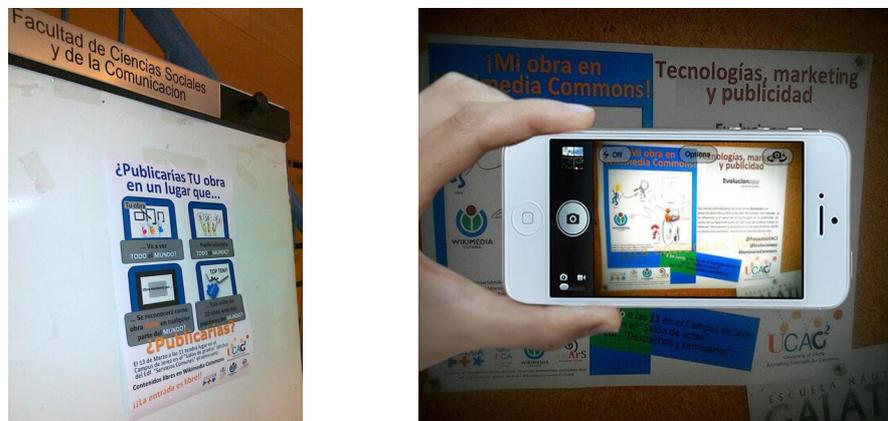


Figura 1: Carteles de los seminarios Commons en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, Jerez.

Para la difusión de los seminarios se crearon carteles que se expusieron en las Facultades de Jerez y Cádiz (Figura 1), así como anuncios en la web de la universidad (7, 8) y en la cuenta Twitter @ProyectoUCAC2. Estos anuncios tuvieron su repercusión en la comunidad Commons, en las redes sociales y en otras webs:

1. Blog de Wikimedia España anunciando el primer Seminario Commons en la Facultad de Jerez: <http://blog.wikimedia.org.es/2013/03/el-proximo-dia-13-de-marzo-de-2013.html>
2. Web de la Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la Universidad de Cádiz anunciando el primer Seminario Commons en la Facultad de Jerez: <http://softwarelibre.uca.es/node/1229>
3. Web de la Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la Universidad de Cádiz anunciando el segundo Seminario Commons en la Facultad de Jerez: <http://softwarelibre.uca.es/node/1238>
4. Planet 2.0 Wikimedia, el día 6 de marzo de 2013 hace eco del primer Seminario Commons en la Facultad de Jerez: <http://es.planet.wikimedia.org/>
5. Oficina de Software Libre, Universidad de La Laguna, anuncia el *Segundo Seminario Commons* en la Facultad de Jerez: http://osl.uull.es/aggregator?%60page%60_%202
6. Planeta Universidad (agregador de noticias de los grupos de trabajo de software libre en las universidades españolas), el 29 de mayo de 2013 publica la celebración del Segundo Seminario Commons en la Facultad de Jerez: <http://planetairlibre.rediris.es/>
7. Mailing list archive (lista de correos subcritos) “osdir.com” <http://osdir.com/ml/general/2013-03/msg10520.html>
8. Presspeople el 13 de marzo de 2013 con la cabecera: *El Campus de Jerez de la Universidad de Cádiz acoge el seminario “Contenidos libres en WikiMediaCommons”*: <http://www.presspeople.com/pr/campus-jerez-universidad-cadizacogeseminario>
9. Aula Abierta Radio el 18 de marzo de 2013 anuncia: *“El Campus de Jerez de la Universidad de Cádiz ha acogido el seminario “Contenidos libres en WikiMediaCommons”*: <http://aulaabiirtaus.wordpress.com/2013/03/18/actualidadinformativa-universidad-de-cadiz-9/>
10. Noodls (agregador universal de información oficial en tiempo real) publicaba el 3 de junio de 2013: *“Los II Seminarios ‘Commons’ se celebrarán mañana en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación”*: <http://www.noodls.com/view/0ACAC7FAE9960AEC5B176FAB1F090E5BA5BD8724>

11. En Universidades España se hacían eco de los seminarios y el día 2 de junio de 2013 titulaban: “*Los II Seminarios ‘Commons’ se celebrarán mañana en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación*”: <http://xn--universidadesespa-30b.com/2013/06/02/los-ii-seminarios-%E2%80%98commons%E2%80%99-se-celebraranmanana-en-la-facultad-de-jerez/>
12. Facebook Wikimedia España (vía UCA.ES) anunciaba el primer Seminario Commons en la Facultad de Jerez: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=364248560356012&id=119520204768841
13. Twitter Wikimedia España, el 6 de marzo de 2013, publicaba sobre el primer Seminario Commons en la Facultad de Jerez: https://twitter.com/wikimedia_es/status/309300768874299392
14. Facebook Wikimedia España (vía SOFTWARELIBRE.UCA.ES) difundía la celebración del primer seminario Commons en la Facultad de Jerez: https://www.facebook.com/permalink.php?id=119520204768841&story_fbid=356698594445989
15. Twitter Wikimedia Iberocoop, el 6 de marzo de 2013, también se hacía eco del primer seminario Commons en la Facultad de Jerez: <https://twitter.com/Iberocoop/status/309369580738985984>
16. Twitter Planeta Universidad, el 1 de junio de 2013, sigue difundiendo el segundo seminario Commons en la Facultad de Jerez: <https://twitter.com/planetirislibre/status/340906150046334977>
17. Twitter Wikimedia España, el 1 de junio de 2013, retwittea y difunde el segundo seminario Commons en la Facultad de Jerez: https://twitter.com/wikimedia_es/status/340757265139253248
18. Facebook Wikimedia España (comparte vía Twitter ProyectoUCAC2), publica la celebración del segundo seminario Commons en la Facultad de Jerez: https://www.facebook.com/permalink.phpstory_fbid=506416466079211&id=119520204768841
19. Vía google calendar para “surcódigo.com” anuncian el primer seminario Commons en la Facultad de Jerez: <https://www.google.com/calendar/rendereid=bHVoOGJqc3Njdm1tZTZqbGY4Z3FmNHROcmgdmjZW50ZWhlcnJlcmEuY29tXzI1MDZxbDJuMGYyMWVpoa281cDA2ODM4NjY4QGc&ctz=Europe/Madrid&pli=1&gsessionid=12ypryiCFma-HWuneCrFvg&sf=true&output=xml>
20. AteneaDigital.org, el 28 de mayo de 2013, anuncia el segundo seminario Commons en la Facultad de Jerez: http://ateneadigital.utopiaverde.org/ong-conocimiento-y-tecnologias-libres/+contextportlets+ContentWellPortlets.BelowPortletManager1/universidades/full_feed
21. En Identi.ca se anuncia el 1 de junio de 2013, la celebración del segundo Seminario Commons: <https://identi.ca/attachment/75937898>
22. Twitter OSLUCA, el 7 de junio de 2013, anuncia nuestra aparición en las noticias de “This month in GLAM” en el mes de mayo de 2013: https://twitter.com/osl_uca/status/342960220873580544

Se publicó sobre nuestro proyecto en los medios que Wikimedia tiene para compartir las experiencias que se están llevando a cabo en el campo educativo y cultural informando en el newsletter de la iniciativa GLAMwiki (9) y en el de Educación (10).

El proyecto, así como la Universidad de Cádiz se están dando a conocer a través de las conferencias internacionales: *X Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria* (11) y *Wikimania* (12). Así mismo la experiencia se ha expuesto como caso de éxito en el curso de “*Introducción al uso educativo de wikis del Campus Virtual*” de la UCA, donde algunos asistentes mostraron interés para colaborar con el proyecto a través de asignaturas de otras áreas y facultades.

REFERENCIAS

1. Proyecto UCAC2 (2013). Página en Wikimedia Commons del Proyecto UCAC2, UCAC2 Overview. Extraído de <https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:UCAC2>
2. Llotja (2011). Página en Wikimedia Commons de Llotja, Llotja Overview. Extraído de <http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Llotja>
3. Serra i Abella (2011). Página en Wikimedia Commons de Serra i Abella, Serra i Abella Overview. Extraído de http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Serra_i_Abella
4. Twitter Proyecto UCAC2, (2013). Cuenta Twitter para el Proyecto UCAC2, @ProyectoUCAC2, <https://twitter.com/ProyectoUCAC2>
5. Animación en youtube “Correcta posición para la toma de presión arterial” por Manuel Arteaga Rico: <http://www.youtube.com/watch?v=y3c9h6bbjY&feature=youtu.be>
6. Animación en youtube “Animación sobre la construcción de una cimentación por Zapata Aislada” por Carlos Calvo Luna: <http://www.youtube.com/watch?v=kHon-zmdMtU&list=UUaCkGeHdkSnwKnKAqGGcSMg>
7. Web de anuncios de la Universidad de Cádiz (Seminario 1) <http://www.uca.es/es/cargarAplicacionNoticia.do?identificador=5748>
8. Web de anuncios de la Universidad de Cádiz (Seminario 2) <http://www.uca.es/es/cargarAplicacionNoticia.do?jsessionid=C50EE503DD1F4CF2C0415D050B047BE4.wwwucaes5?identificador=5963>
9. This Month in GLAM, (2013). Students create graphics under expert advice, Spain Report – vol III, issue V, (May 2013) https://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM/Newsletter/May_2013/Contents/Spain_report#Students_create_graphics_under_expert_advice
10. This Month in Education, (2013), Growing contributions from wikiArS initiative, vol 2, issue 6, (June 2013) https://outreach.wikimedia.org/wiki/Education_Portal/Newsletter/June_2013/Growing_contributions_from_wikiArS_initiative
11. Gutiérrez Madroñal, L.; Gómez Fontanills, D.; Collado Machucha, J. C.; Palomo Duarte, M. *Desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Del aula a Wikimedia Commons*. Actas JIU 2013, Madrid. Julio 2013 (pp 917-924).

12. Wikimania 2013, Hong Kong (artículo adeptado)
http://wikimania2013.wikimedia.org/wiki/Submissions/wikiArS,_involving_art_and_design_schools

Anexo 5 (PI_13_008_Anexo 5)

Resultados

Trabajar con el asesoramiento y correcciones de un experto es una experiencia que le ha aportado al estudiante un sentido del rigor encaminado a la excelencia profesional; crear una animación que tiene que ayudar a hacer comprensible un contenido implica un sentido de responsabilidad hacia los usuarios finales. Seguir las indicaciones de una persona conocedora de un tema y ser capaz de traducir su información a una solución visual que sea divulgativa y comprensible implica usar códigos y estrategias de comunicación que están aprendiendo en la carrera.

Todas las obras de los alumnos que han participado en el proyecto están publicadas en Wikimedia Commons, todos están enlazados en páginas de Wikipedia (no sólo en español, sino también en otros idiomas). Un 43% de los participantes en la onceava semana del comienzo del proyecto (del 20 al 26 de mayo) ya habían subido sus obras a Wikimedia. En las sucesivas semanas subieron sus animaciones algunos de los alumnos, siendo un 71% de los alumnos los que tenían su obra en Wikimedia al finalizar las clases. El porcentaje restante finalizaron antes de la realización del examen.

Tras escuchar las experiencias de los alumnos en el último seminario, valoraron muy positivamente tanto publicar sus obras en un escaparate único para su portfolio como es Wikipedia como aprender a atender las indicaciones de una comunidad global así como un cliente en forma de experto en una materia que no suelen dominar. Algunas de las frases a destacar del seminario: *“Cuando creamos cualquier obra queremos que sea solo nuestra y que nadie haga uso de ella, pero siendo realistas, todo el mundo utiliza material de Internet y no hace uso de las licencias correctamente. De este modo utilizamos materiales a la vez que publicamos nuestra obra, siendo reconocidos todos”, “Yo he partido de unas simples texturas que han dado lugar a un pilar, quién sabe si tras ésto alguien utiliza mi pilar y hace la base de un edificio, y de ahí una ciudad...”*. Con estas frases vemos que los alumnos no sólo han aprendido a manejar la herramienta, un nuevo concepto de un área diferente a la que ellos estudian, aplicar diferentes métodos de animación vistos en clase, sino que han comprendido el objetivo de la comunidad Wikimedia Commons y las licencias.

A pesar de tener el visto bueno de los expertos en la materia, la comunidad Commons revisa los proyectos de los alumnos, indicando modificaciones que al experto se le pudieran haber escapado. Ha sido el caso precisamente del estudiante que citamos en el párrafo anterior y que hizo una animación explicando el concepto de cimentación. Al informar de la publicación de las animaciones realizadas en la Wikipedia en catalán un wikipedista se dio cuenta que las placas de encofrar estaban mal representadas y dejó un mensaje al respecto (1), se informó al estudiante quien hizo las correcciones y publicó la nueva versión. Esto se le comunica al alumno autor de la animación, se mejora la animación y toda la comunidad se beneficia de este cambio.

Buena parte de los estudiantes han tomado recursos de los repositorios libres para crear sus animaciones, con ello se ha hecho asequible la producción de una animación, que en algunos casos sería muy compleja realizada desde cero, en el marco de un ejercicio de asignatura. Además se han podido tratar cuestiones técnicas de inserción de material ya creado (algo que pasa en el campo profesional con el trabajo en equipo) y cuestiones de derechos de autor y compatibilidad de licencias. En uno de los vídeos creados, el de la crisis de salinidad del Mediterráneo, se usó material que ya estaba publicado en Wikimedia Commons. La estudiante Frederica Brígida utilizó como base para construir su animación las ilustraciones que el estudiante Pau Bahí de Llotja había realizado dentro de la misma iniciativa wikiArS y una animación 3D de Manolo Mantero y Daniel Garcia-Castellanos. Y contó con el asesoramiento de este último, geofísico del CSIC, y de Marina Bolado Penagos, oceanógrafa de la UCA.

En cuanto a la evaluación académica, esta se basó en la calidad de los trabajos al aplicar las diferentes técnicas enseñadas en la clase y otros aspectos como la interacción con la comunidad, difusión, etc. A la hora de enfrentarse a la evaluación práctica de la asignatura, estos alumnos han estado estudiando durante todo el semestre las diferentes técnicas de animación y el manejo de la herramienta Blender. Como consecuencia, para ellos, el examen práctico no ha supuesto esfuerzo.

LAS ANIMACIONES DE LOS ALUMNOS

Concepto: Modelo atómico de Rutherford

Autor: David Marín Sánchez



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:3D_animation_of_the_Rutherford_atom.ogv

Concepto: Correcta posición para la toma de presión arterial

Autor: Manuel Jesús Arteaga Rico



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Correcta_posici%C3%B3n_para_la_toma_de_presi%C3%B3n_arterial.webm

Comentario: El día 19 de junio de 2013, fue nombrada como "Multimedia del día" en Wikimedia Commons (2), dando más visibilidad a la animación e incluso al Proyecto UCAC².

Concepto: Crisis salina del Mar Mediterráneo

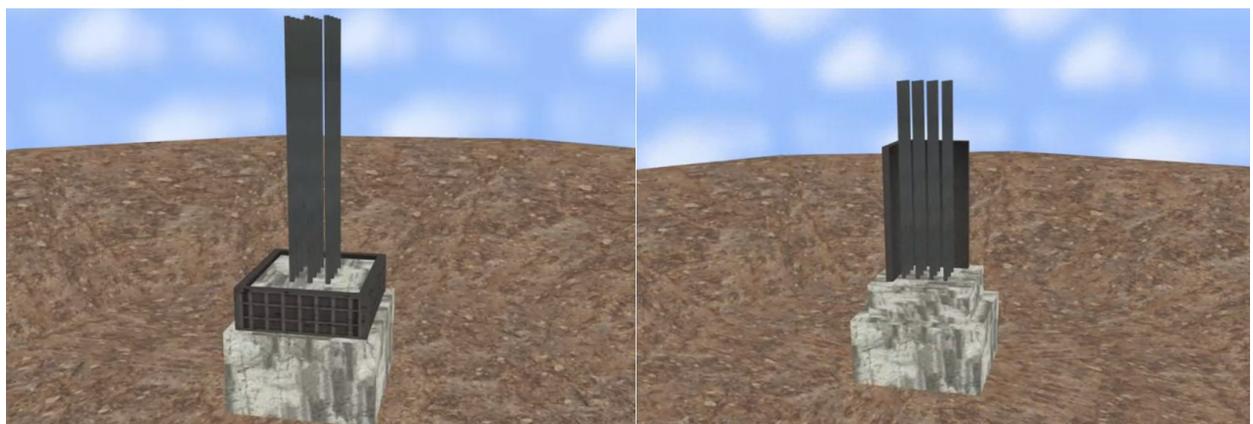
Autor: Federica Brigida



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Crisis_salina_del_Messiniense.ogv

Concepto: Cimentación

Autor: Carlos Calvo Luna



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Construcci%C3%B3n_de_una_cimentaci%C3%B3n_por_zapata_aislada.ogv

Concepto: Ebullición

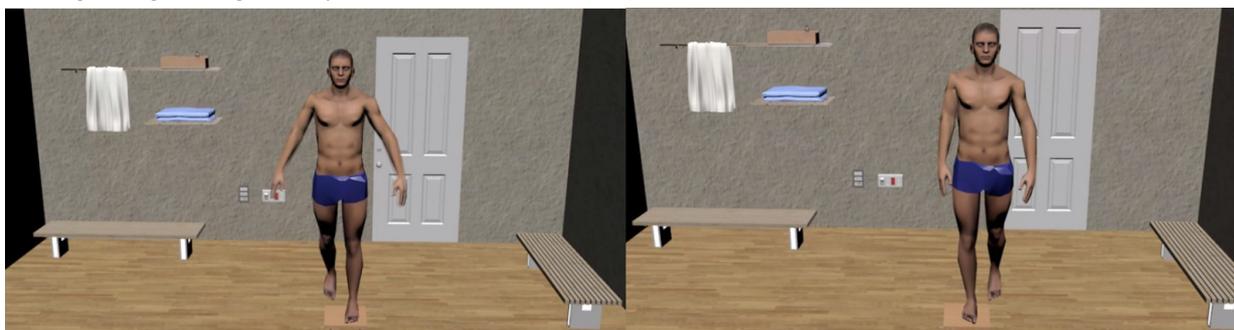
Autor: Cristobal Sánchez Ruiz



URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ebullici%C3%B3n.webm>

Concepto: Trabajo propioceptivo en miembro inferior

Autor: Miguel Angel Rodríguez Vázquez



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trabajo_propioceptivo_en_miembro_inferior.web

Concepto: Telequinesis

Autor: Daniel Torres Sánchez



URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Telequinesis_o_Telequinesia.ogg

Todas las animaciones pueden encontrarse en la siguiente URL:

http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Contributions_from_UCAC2

REFERENCIAS

1. Mensaje del wikipedista de la Wikipedia Catalana sobre la animación de la cimentación https://ca.wikipedia.org/wiki/Viquip%C3%A8dia:La_taverna#Noves_il.C2.B7lustracions_i_infografies
2. Referencia a Multimedia del día 19 de junio de 2013 <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:Motd/2013-06#19>

Dossier de
presentación del
Proyecto UCAC²
(University of Cádiz
Animating Concepts
for Commons)

13 de marzo

2013

Versión: 1.0.

(Ult. Modf. 10/03/2013)

Herramientas Multimedia y Animación
Grado en Publicidad

Dossier del *Seminario Commons* del Proyecto UCAC² (*University of Cádiz Animating Concepts for Commons*), para los alumnos de Grado de Publicidad de la Universidad de Cádiz.

En **Twitter**:
@ProyectoUCAC2
#SeminarioCommons

Autores:

Lorena Gutiérrez Madroñal
Manuel Palomo Duarte
José Carlos Collado Machuca



SEMINARIO

Proyecto UCAC²

(University of Cadiz Animating Concepts for Commons)

Wikipedia es el proyecto colaborativo más grande desarrollado por el ser humano. Tiene por objetivo crear una enciclopedia libre, a cada persona del planeta, en su idioma. Con dicho fin, millones de personas contribuyen con texto, imágenes y, en menor medida, con elementos multimedia.

El proyecto **UCAC²** (University of **C**ádiz **A**nimating **C**oncepts for **C**ommons), surge como idea para el Proyecto de Innovación Docente: “Desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Del aula a Wikimedia Commons” para la Universidad de Cádiz enfocado para la asignatura Herramientas Multimedia y Animación del Grado de Publicidad. El objetivo de este proyecto es involucrar a los alumnos en la creación de contenidos multimedia libres con fines educativos, a la par que realizan un trabajo en comunidad que satisface las necesidades de un ámbito de aplicación concreto y dan a conocer sus obras a través de otro medio.



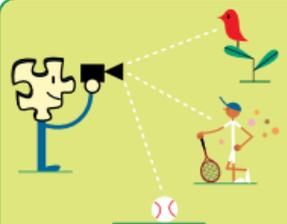
UCAC² está unido al proyecto **WikiArS**, iniciativa en la que participan escuelas de diseño y arte en los proyectos y objetivos de “Wikipedia’s Movements”, a la vez que, con su contribución, hacen posible que el conocimiento humano llegue a todo el mundo. **WikiArS** es un acrónimo de movimiento **W**ikimedia más **A**rt and **D**esign **S**chools. Comparte las iniciativas de **GLAMwiki**, que engloba un sector cultural (galerías, bibliotecas, archivos, museos y organizaciones) y de **Wikieducation**, que exploran la posibilidad de mejorar la educación a través de la participación en proyectos Wiki. Está diseñada para ser de utilidad para los estudiantes en sus actividades de aprendizaje, así como proveer imágenes y contenidos a **Wikipedia** y otros proyectos culturales libres.

Creemos que los elementos multimedia pueden completar la comprensión de algunos conceptos explicados en **Wikipedia** en algunas áreas tales como: Historia, Tecnología, Arquitectura, Diseño, Biología, Química, Enología, Ciencias del mar, etc. Los alumnos escogerán un concepto de estas áreas y elaborarán la animación o modelo del mismo siguiendo la descripción de **Wikipedia**. Este procedimiento será seguido por un experto en la materia que irá aconsejando y guiando con sus conocimientos al alumno para perfeccionar el resultado. Del mismo modo la comunidad de **Wikimedia** también guiará al alumno para que el proyecto del alumno sea visible en internet y cumpla los requisitos necesarios para su publicación.

A tener en cuenta... (Licencias)

Consejos útiles para contribuir en Wikimedia Commons

Puedes subir trabajos creados completamente por tí mismo 



Estos incluyen fotos y vídeos de:

- paisajes naturales, animales, plantas.
- personajes públicos y otras personas fotografiadas en lugares públicos.

• objetos utilitarios o no artísticos.

• gráficos, mapas, diagramas y clips de audio originales.

Recuerda:
Al compartir tu obra en Wikimedia Commons, estás otorgando permiso para que cualquiera la utilice, copie, modifique y venda sin necesidad de notificártelo.



No podemos aceptar obras creadas o inspiradas por otros 



En general, no puedes subir obras de otras personas.

Esto incluye material como por ejemplo:

- logos
- carátulas de CD / DVD
- fotos promocionales
- capturas de pantalla de programas de TV, películas, DVDs y software.

• la mayoría de las imágenes disponibles en Internet.

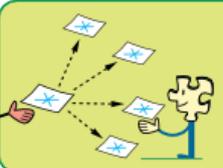


• dibujos de personajes de TV, historietas, o películas (inclusive si eres tú quien los dibuja).



...salvo dos excepciones principales: 

Puedes subir obras de otras personas si el autor otorga permiso para que sean utilizadas, copiadas, modificadas y vendidas por quien sea.



Puedes subir tus fotografías de obras de arte antiguas, estatuas y edificios (en general si tienen más de 150 años).



Resumiendo...

Puedes subir tus propias obras originales. 



No podemos aceptar obras de otros sin su permiso explícito. Gracias por tu ayuda; esto es muy importante. 



¿Aún tienes dudas? Pregunta en el 'Café'.



Ideas

Antes de empezar, tenemos que pensar la idea o tema que queremos realizar. De las siguientes áreas de conocimiento, localiza en **Wikipedia** aquellos conceptos que podrían ser comprendidos mejor con una animación, o que la animación pudiese ser mejorada, que carecen de imagen porque éstas tienen derecho de autor... Si tienes dudas sobre qué hacer... ¡No tienes más que preguntar!

1. Informática
2. Arquitectura
3. Ciencias del mar
4. Medicina
5. Enología
6. Química
7. Magia
8. Historia
9. Fisioterapia

¡Ojo! No desesperes. Es importante que localices el concepto que quieres plasmar y que te informes bien. Investiga por Internet por si puedes obtener más información sobre dicho concepto. Puede que éste no esté registrado en la **Wikipedia**, no pasa nada, el experto y tú podéis crear una nueva página en **Wikipedia** que lo explique.

Si quisieras hacer un proyecto que no esté relacionado las áreas que ofrecemos, comunícanoslo e intentaremos localizar algún experto en ella (o si conoces a alguno mejor).

El comienzo de toda animación o modelado...

Como ya se ha comentado, el comienzo de toda animación o modelado, comienza con el boceto del mismo. Elabora el boceto del concepto (bien sea animación o modelado), no esperes conseguirlo a la primera. ¡Nadie lo logra! Experimenta, descarta, haz varios dibujos... y luego escoge el mejor. Recuerda: construye el esqueleto, luego dibuja las masas y luego dibuja los detalles sobre éstas. Si vas a realizar una animación, es posible que te sea más cómodo dibujar varios bocetos individuales en los que cada uno de ellos el objeto u objetos se muestren en los diferentes “keyframes” de la animación.

Pasos a seguir...

Una vez que des por bueno el boceto que has realizado, tendrás que plasmarlo en Blender. Recuerda guardar todas las versiones de tu proyecto que consideres importantes, no sobrescribas ya que si la versión anterior te gustaba puede que te resulte complicado volver a ésta.

Una vez que tengas los objetos representados en Blender, aplícale los materiales y las texturas que consideres adecuadas. Busca en los repositorios que aparecen en la web de la asignatura o en los propuestos por tus compañeros en el foro... O si encuentras alguno nuevo, ¡comunícanoslo en el foro de la asignatura!

Una vez aplicados los materiales y las texturas, ilumina la escena.

Si es el modelado de un elemento ya podríamos terminar (siempre y cuando sea lo suficientemente realista para plasmar el concepto seleccionado) guardando y renderizando nuestro proyecto con el tamaño, resolución, calidad y formato que nos indicasen. En el caso de una animación tendremos que aplicar movimientos a los objetos de nuestra escena. Una vez que nuestra animación esté completa ya podremos guardar y renderizar el proyecto con el tamaño, resolución, calidad y formato que nos indicasen.

¡Recuerda! Independientemente de si hemos terminado o no el proyecto, en mitad de nuestra creación podemos renderizar tantas veces como queramos para ver el resultado.

Intenta avanzar un poco cada semana y comunicarle de cada avance al experto en la materia del proyecto que estás realizando.

Rúbrica: Seguimiento del proyecto

Es importante realizar un seguimiento del proyecto. Para ello vamos a facilitarte una herramienta para que se haga de una manera automática. La rúbrica que ha de rellenarse semanalmente consta de las siguientes 8 preguntas:

1. ¿Has realizado algún avance en el proyecto esta semana?
 - Verdadero
 - Falso
2. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has enviado dichos avances al experto que sigue tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
3. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has recibido respuesta del experto que sigue tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
4. ¿Qué avances has realizado en el proyecto esta semana? (múltiples respuestas)
 - Buscar información sobre mi proyecto
 - Comparar proyectos similares a mi proyecto
 - Crear o modificar el boceto de mi proyecto
 - Buscar materiales apropiados para mi proyecto
 - Adaptación del boceto a Blender
 - Asignación o modificación de materiales y/o texturas al proyecto
 - Asignación o modificación de luces al proyecto
 - Asignación o modificación de movimiento a los elementos del proyecto
5. ¿Has realizado pruebas de renderizado para tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
6. ¿Has publicado en algún medio los avances de tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso

7. Indica cualquier información adicional que consideres necesaria para tenerla en cuenta
8. En esta última pregunta, escribe el título de tu proyecto y sube los avances que has realizado. Para mandar tus avances tienes las siguientes opciones:
 1. Enlaces web de los sitios donde has encontrado información adicional o proyectos similares
 2. Una fotografía (si hablamos del boceto)
 3. Una captura de pantalla
 4. El .blend del proyecto
 5. Una imagen renderizada

Publicación (guía)

Una vez que terminemos el proyecto, ¡hay que publicar nuestra obra de arte! Para ello contamos con la guía realizada por la **OSLUCA** (Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la UCA) que está en la web de la asignatura o haciendo clic [aquí](#). Hemos de seguir los pasos que nos indican y Voilà! Ya tenemos publicado nuestro proyecto (que podrá ser visto por todo el mundo, literalmente hablando), hemos contribuido con la **Wikipedia** haciendo más fácil la comprensión o visualización de un concepto, y hemos aprendido otro medio para dar publicidad a nuestras obras.

Bien es cierto que no termina esto aquí, tendremos que esperar que los supervisores de **Wikipedia** den el visto bueno a nuestro trabajo. También es cierto que nos pueden indicar que hagamos una serie de modificaciones para que la subida de nuestro proyecto se adapte a los requisitos de **Wikipedia**.

Agradecimientos

El **Proyecto UCAC²** se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente "*DESARROLLO DE MATERIALES MULTIMEDIA LIBRES DE CARÁCTER ENCICLOPÉDICO: DEL AULA A WIKIMEDIA COMMONS*", de la Convocatoria de Proyectos de Innovación y Mejora Docente para el curso 2012/2013 (proyecto con código PI_13_008).

UCAC²: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:UCAC2/es>

wikiArS: <https://outreach.wikimedia.org/wiki/WikiArS>

Wikimedia Commons (sobre las licencias):
http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Sobre_las_licencias

OSLUCA: <http://softwarelibre.uca.es/>

Distribuido bajo la licencia CC v3.0 BY-SA

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>

