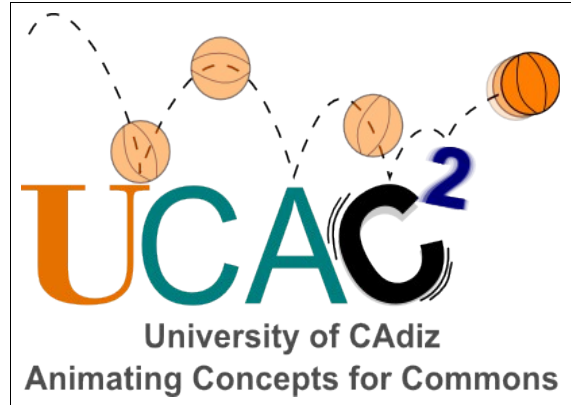


Anexo 2 (PI_14_062_Anexo 2)

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, cuya primera edición presentada en el Proyecto de Innovación Docente: “Desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Del aula a Wikimedia Commons” (código PI_13_008) tuvo una mención ASCESIC. La segunda edición del Proyecto UCAC² se encuentra dentro del Proyecto de Innovación Docente de la UCA del curso 2013/14: “Una visión mixta en el desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Wikimedia Commons y la empresa” (código PI_14_062). 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. En esta segunda edición del Proyecto UCAC², se ha centrado en enseñarles a los alumnos la importancia de una buena publicidad a través de un experto en el software (Blender) y una empresa. Gracias a los seminarios impartidos en el transcurso de la asignatura, los alumnos han aprendido y/o comprendido los distintos puntos de vista de personas involucradas en el mundo publicitario. De este modo han entendido no solo el peso de la tecnología en la publicidad, sino también la visibilidad del trabajo en Internet, así como la importancia del manejo de herramientas tecnológicas para obtener un buen resultado.



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>
- <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/>
- <http://www.esi.uclm.es/museo/>
- <http://www.3dmodelfree.com/>
- <http://www.3dm3.com/modelsbank/>
- <http://archive3d.net/>
- <https://www.mixamo.com/c/3d-characters>
- <http://www.cgtrader.com/>
- <http://tf3dm.com/>

Texturas

- <http://texturasaguarras.blogspot.com.es/>
- <http://www.cgtextures.com/>
- <http://textures.thefree3dmodels.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 sigue siendo la única en hacerlo con un ejercicio de asignatura (las otras experiencias son prácticas profesionales y Proyectos de Fin de Estudios) y la única en contribuir aportando animaciones (no gráficos estáticos). Para ello se ha seguido contando con la ayuda de la Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la Universidad de Cádiz, que ha seguido y contribuido muy de cerca la difusión de las aportaciones así como de las actividades realizadas por el Proyecto UCAC² y con la ayuda de WikiArS, los cuales elaboraron una nueva 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, aeronáutica y química. Los expertos continuaron comunicándose con las cuentas de correo creadas en el curso pasado y también se creó una nueva cuenta de correo electrónico al experto en aeronáutica, a través de la cuales 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

- 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
- 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

Medicina

- Movimiento del corazón
- Sistema digestivo
- Administración de inyección intramuscular, subcutánea
- Transmisión del reflejo del dolor

Química

- Sublimación
- Disolución
- Reacciones
- Extracciones sólido-líquido

Aeronáutica

- Aplicación aeronáutica del principio de bernoulli (vuelo de los aviones)
- Barrera del sonido
- Vórtice
- Turbo reactor
- Efecto suelo (helicóptero)