



NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES PARA NUEVAS NARRATIVAS INTERACTIVAS DIGITALES EN LA ERA MULTIDISPOSITIVO

**COORDINADOR:
JAVIER SIERRA SÁNCHEZ**

En este libro se recogen un total de cuarenta y dos aportaciones que profundizan en la proliferación de las nuevas tecnologías en la sociedad de la información y las nuevas formas de narrativa en la sociedad postmoderna. Actualmente formamos parte de un ecosistema digital en el que se están dando interacciones complejas entre cultura, economía y tecnología en un mundo globalizado que es dominado por símbolos, textos, sonidos e imágenes. En esta nueva ola de cambios se están redefiniendo las bases de la innovación y la productividad, pero también los modelos educativos y la forma del empleo futuro.

Los capítulos del libro profundizan en el cambio de paradigma que se está produciendo en las TIC y la generación de contenidos digitales. Éste puede caracterizarse por el impacto de algunos ámbitos que se intuye serán clave: la generación de datos y las capacidades para su análisis, la proliferación de redes con cada vez mayor capilaridad, que contribuyen al intercambio de datos y a la distribución de contenidos, la interconexión de todo tipo de dispositivos inteligentes cada vez más móviles, el desarrollo de servicios con capacidad creciente de aportación de valor desde múltiples perspectivas y la seguridad digital. Este volumen sintetiza las principales aportaciones en estas áreas con la finalidad de exponer las principales perspectivas, retos y oportunidades de este apasionante mundo digital.



NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES PARA NUEVAS NARRATIVAS INTERACTIVAS DIGITALES EN LA ERA MULTIDISPOSITIVO

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La información contenida en este libro procede de una obra original entregada por sus autores. Ni McGraw-Hill Interamericana de España ni la Universidad Camilo José Cela se responsabilizan de la exactitud o perfección de la información publicada ni suscriben los contenidos y opiniones vertidas en ellos, que representan exclusivamente el punto de vista de los autores.



 **Universidad
Camilo José Cela**

 **icono14**



Derechos reservados © 2017, respecto a la primera edición en español, por:

McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.
Edificio Valrealty, 1ª planta
Basauri, 17
28023 Aravaca (Madrid)

© UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

ISBN: 9788448613594
Código de VE: 9780008501563

Depósito legal: M-11384-2017

Editores: José María Muntané Rodríguez y Cristina Sánchez Sáinz-Trápaga

Director General España y Portugal: Álvaro García Tejeda

Director Gerente Universidad y Profesional: Norberto Rosas Gómez

Diseño de interiores: José María Muntané Rodríguez

Diseño de cubierta: José María Muntané Rodríguez + equipo de diseño de McGraw-Hill Education

Impresión: Producciones Digitales Pulmen, S. L. L.

IMPRESO EN ESPAÑA – PRINTED IN SPAIN

CONTENIDO

HOLIGRAMAS: NUEVA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE LA POLÍTICA HOLIGRAMS: NEW TECHNOLOGY AT THE SERVICE OF THE POLITICS José Ramón Budiño Sánchez	9
LONDRES 2012 Y RÍO 2016: AVANCES E INNOVACIONES TECNOLÓGICAS AL SERVICIO DE LA COBERTURA TELEVISIVA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN LA ERA DIGITAL LONDON 2012 AND RIO 2016: INNOVATIONS AND TECHNOLOGICAL AVANCES IN THE TV COVERAGE OF THE OLYMPIC GAMES IN THE DIGITAL AGE Francisco Javier Montemayor Ruiz, Sandra Daviu Ripoll	19
IMMERSIVEDOCU: EL DOCUMENTAL TURÍSTICO INMERSIVO, LA TECNOLOGÍA INMERSIVA EN 3D COMO HERRAMIENTA EN LA PRODUCCIÓN DE DOCUMENTALES CULTURALES. IMMERSIVEDOCU: THE IMMERSIVE TOURIST DOCUMENTARY. THE IMMERSIVE TECHNOLOGY IN 3D LIKE TOOL IN THE PRODUCTION OF CULTURAL DOCUMENTARIES. Iglesias Cruz, Ana Zulima, López Rivero, Alfonso José	31
UNA INTERFAZ DE VIDEO MAPPING Y SU RELACIÓN CON LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LAS TÉCNICAS VISUALES INMERSIVAS AN INTERFACE FOR VIDEO MAPPING AND ITS RELATIONSHIP WITH THE HISTORICAL EVOLUTION OF IMMERSIVE VISUAL TECHNIQUES Oswaldo García Crespo, Diana Ramahí García, Javier López Ruiz, Antonio Moratilla Ocaña, Eugenio J. Fernández Vicente	55
DEL VIDEO STREAMING AL FORMATO TRANSMEDIA EN LA NUEVA ERA DIGITAL DE LA RADIO EN ESPAÑA FROM VIDEO STREAMING TO TRANSMEDIA PROGRAM IN THE NEW DIGITAL ERA OF RADIO IN SPAIN Paloma López Villafranca	67
APUNTES SOBRE EL CINE INMERSIVO GRABADO EN 360° Y SUS APORTES AL ESPECTÁCULO CINEMATográfico NOTES ON THE IMMERSIVE CINEMA RECORDED IN 360° AND ITS CONTRIBUTIONS TO THE CINEMATOGRAPHIC SPECTACLE Miguel López, José Luis Carreño Villada	77
EL IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL IR IMPACT ON AUDIOVISUAL INDUSTRY Francisco Julián Martínez Cano	87
LA REALIDAD VIRTUAL Y EL FORMATO MULTIMEDIA EN 360° COMO MECANISMO DE ENRIQUECIMIENTO DE LOS CONTENIDOS PERIODÍSTICOS THE VIRTUAL REALITY AND VIDEO 360 AS A WAY TO IMPROVE JOURNALISM AND NEWS QUALITY Pavel Sidorenko Bautista, Juan Ignacio Cantero de Julián, José María Herranz de la Casa	99
LA CÁMARA COMO HERRAMIENTA PRINCIPAL PARA LA INVESTIGACIÓN AUDIOVISUAL APLICADA DE LA DIVERSIDAD EN LA PUBLICIDAD TELEVISIVA THE CAMERA AS A MAIN TOOL FOR APPLIED AUDIOVISUAL RESEARCH OF DIVERSITY IN TELEVISION ADVERTISING Nicolás Lorite García	109
PROPUESTA SOBRE METODOLOGÍAS DE TRABAJO EN TALLERES CINEMATográfICOS CON ROBOTS PROPOSAL ON METHODOLOGIES OF WORK IN FILM WORKSHOPS WITH ROBOTS Mario-Paul Martínez Fabre, Vicente Javier Pérez Valero	123
NARRATIVAS INFORMATIVAS APOYADAS EN FORMATOS INMERSIVOS: INICIATIVAS ESPAÑOLAS INFORMATIVE NARRATIVES SUPPORTED BY IMMERSIVE FORMATS: SPANISH INNIATIVES Aida María de Vicente Domínguez	133
CONTENIDOS, NARRACIÓN E INTERACTIVIDAD PROPUESTA METODOLÓGICA DE ANÁLISIS DE LOS 'INFOGAMES' CONTENTS, NARRATIVE AND INTERACTIVITY: METHODOLOGICAL PROPOSAL TO ANALYSE THE INFOGAMES Dolors Palau Sampio	141

"LA NARRATIVA EN LA CIUDAD: HISTORIAS QUE SIRVEN PARA VENDER." "THE NARRATIVE IN THE CITY: STORIES TO SELL"	
Livier Olivia Escamilla Galindo.....	151
NARRATIVA: MODELO DE GENERACIÓN DE TEXTOS A PARTIR DE DATOS NARRATIVA: TEXT GENERATION MODEL FROM DATA	
Eugenio Fernández, Antonio Moratilla, Javier López, David Llorente.....	159
ESTUDIO PROSPECTIVO DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO DOMÉSTICO PROSPECTIVE STUDY OF THE DOMESTIC VIDEO GAME SECTOR	
José Borja Arjona Martín.....	171
RECUPERANDO LOS PUNTOS CIEGOS DE LA HISTORIA: EL WEBDOC LAS SINSOMBRERO RECOVERING THE BLIND SPOTS OF HISTORY: LAS SINSOMBRERO WEBDOC	
Nieves Limón Serrano	183
MOVE: LABORATORIO DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y DESPLAZAMIENTO MOVE: LABORATORY OF ARTISTIC PRACTICES AND DISPLACEMENT	
Aurora Alcaide Ramírez, Domingo Campillo García, Inmaculada Abarca Martínez.....	193
PUBLICIDAD INTERACTIVA EN HBBTV: ESTUDIO DE CASO INTERACTIVE PUBLICITY IN HBBTV: CASE STUDY	
Joan Francesc Fondevila Gascón, Jordi Botey López, Javier Sierra Sánchez, Josep Rom Rodríguez, Enric Ordeix Rigo	201
UNA PROPUESTA PARA LAS EMPRESAS DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: INCORPORAR MÁS INFORMACIÓN NARRATOLÓGICA ESPECIALIZADA EN SUS CATÁLOGOS DE OFERTA AUDIOVISUAL A PROPOSAL FOR THE PRODUCTION AND DISTRIBUTION ENTERPRISES: INCORPORATE MORE NARRATOLOGICAL INFORMATION IN ITS CATALOGS OF AUDIOVISUAL PRODUCTS	
Víctor Lope Salvador	217
INGREDIENTES NARRATOLÓGICOS EN RECIENTES SERIES DE ÉXITO: INCERTIDUMBRE, SUSPENSE Y PULSIÓN ESCÓPICA NARRATOLOGICAL INGREDIENTS IN CONTEMPORARY TV SERIES OF SUCCESS: UNCERTAINTY, SUSPENSE AND SCOPIC PULSION	
Víctor Lope Salvador	227
LA COMUNICACIÓN INTERACTIVA COMO MEDIO PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL FUTURO: ¿ES ADECUADO APRENDER A PROGRAMAR CON SCRATCH? INTERACTIVE COMMUNICATION AS A MEANS FOR THE ACQUISITION OF COMPETENCES OF THE FUTURE: IS IT APPROPRIATE TO LEARN TO PROGRAM WITH SCRATCH?	
David Alonso Urbano, Rafael Conde Melguizo, Jose Cuesta Martínez, Ignacio Martínez de Salazar Muñoz.....	239
RE-EVOLUCIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DE NUESTRA CONTEMPORANEIDAD RE-EVOLUTION OF DIGITAL COMMUNICATION IN CURRENT ART PRACTICES	
Ramón Blanco-Barrera, Yolanda Spínola-Elías.....	255
ARTE INTERACTIVO, UNA ANIMACIÓN INMERSIVA PARA RESCATAR LA LITERATURA INFANTIL EN COLOMBIA INTERACTIVE ART, AN IMMERSIVE ANIMATION TO RESCUE CHILDREN'S LITERATURE IN COLOMBIA	
María Alejandra Bolívar Vargas, Angie Lorena Céspedes Forero, Mónica Chávez Tróchez	265
JORNAL DA USP: LA TRANSFORMACIÓN DESDE PAPEL HACIA LA PANTALLA JORNAL DA USP: TRANSFORMATION FROM THE PAPER TO THE SCREEN	
Dra. Carla de Araujo, Dr. Marcello Chami Rollemberg.....	275
REALIZACIÓN DE VIDEO EDUCATIVO: ANÁLISIS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LOS MOOC DE URJCX EDUCATIONAL VIDEO PRODUCTION: ANALYSIS OF THE AUDIOVISUAL PRODUCTION OF THE MOOC	
Manuel Gértrudix, Mario Rajas, Daniel Barrera, María Bastida, Cynthia Soto	289

PROPUESTA SOBRE METODOLOGÍAS DE TRABAJO EN TALLERES CINEMATOGRAFICOS CON ROBOTS PROPOSAL ON METHODOLOGIES OF WORK IN FILM WORKSHOPS WITH ROBOTS	
Ana-Pau Martínez Fabre, Vicente Javier Pérez Valero	303
COMIC AMERICANO Y SU EXPANSIÓN EN CONTENIDOS TRANSMEDIA AMERICAN COMIC AND ITS EXPANTION TO TRANSMEDIA CONTENTS	
José María Benito García, Sergio Oca Rodero.....	313
USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y EXPERIENCIA DE USUARIO MOBILE DEVICES AND USER EXPERIENCE	
José Álvarez Iglesias.....	327
UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL: EL PHOTOSHOOT. AN STRATEGY FOR TEACHING THE AUDIOVISUAL LANGUAGE: THE PHOTOSHOOT.	
Nayra Centeneras Navarro de Palencia	337
EL PERSONAJE JUGADOR EN EL VIDEOJUEGO: DE LA MÍMESIS VEROSÍMIL A LA VEROSIMILITUD NO MIMÉTICA CHARACTER-PLAYER IN VIDEOGAMES: FROM THE PLAUSIBLE MIMESIS TO THE NON-MIMETIC PLAUSIBILITY	
Ángel Colom Pons, Lluís Anyó Sayol.....	345
USO DE LITERATURA: APLICACIONES DIDÁCTICAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES DESDE EL TRABAJO COLABORATIVO USE OF LITERATURE: DIDACTIC APPLICATIONS TO MOBILE DEVICES FROM COLLABORATIVE WORK	
Iván Puente Martínez	357
INTERACTIVIDAD E ITINERANCIA EN LOS GRAFITIS EN BOGOTÁ CON EL FIN DE EVITAR EL ABUSO DEL ESPACIO PÚBLICO INTERACTIVITY AND ITINERANCE IN GRAFITIS IN BOGOTÁ IN ORDER TO AVOID ABUSE OF THE PUBLIC SPACE	
María Martha Gama Castro, Freddy León Reyes	371
USO DE FORMATOS PARA LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA: EL PROGRAMA #ACIENCIACERCA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA NEW FORMATS FOR THE POPULAR SCIENCE: #ACIENCIACERCA PROGRAM FROM THE UNIVERSITY OF GRANADA	
Celia Centeno Cuadros.....	379
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO APLICADO EN LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA EDUCATIVAS. CASO DE APLICACIÓN IMPORTANT LEARNING INTO TRANSMEDIA NARRATIVES EDUCATION. APPLICATION CASE	
Maribel García-Pojas, Inmaculada Berlanga-Fernández	389
LA LIBERTAD EN EL CINE. EL CASO DE DIARIOS DE LA CALLE (2007). LIBERTY IN CINEMA. THE CASE OF FREEDOM WRITERS (2007).	
Cristina Hernández-Carrillo de la Higuera, Estrella Martínez Rodrigo	397
CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES EN VÍDEO PARA INTEGRACIÓN EN SOLUCIONES EMPRESARIALES ERP: UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA VIDEO DIGITAL CONTENT CREATION FOR ERP SOLUTION INTEGRATION: A PRACTICAL EXPERIENCE	
Antonio Moratilla Ocaña, Eugenio José Fernández Vicente, Javier López Ruiz.....	407
DIAMETRALE	
Cristina Cañamero Alvarado, Javier Martínez de Centenera Velasco	421
ENTORNO A UNA HISTORIA DEL DOCUDRAMA EN ESPAÑA: PROPUESTAS Y PROBLEMÁTICAS ABOUT ONE STORY OF DOCUDRAMA IN SPAIN: PROPOSALS AND PROBLEMS	
Andoni Iturbe Tolosa.....	433

PRODUCCIONES ACTIVISTAS ONLINE DE LA VÍCTIMA DE VIOLENCIA COMO SUJETO POLÍTICO. EL PARO INTERNACIONAL DE MUJERES #8M

ONLINE ACTIVIST PRACTICES OF THE VICTIM OF GENDER-BASED VIOLENCE AS A POLITICAL SUBJECT. THE INTERNATIONAL WOMEN'S STRIKE #8M

Diana Fernández Romero, Sonia Núñez Puente445

LA LITERATURA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO: LAS NUEVAS FORMAS DE NARRAR

THE LITERATURE THROUGH THE VIDEOGAME: NEW WAYS IN THE NARRATION

Daniel Sánchez Mateos, Ana Gómez González.....455

UNA MIRADA RENOVADA HACIA LAS HURDES: EL DOCUMENTAL COMO ELEMENTO TRANSFORMADOR DE LA SOCIEDAD

A RENEWED LOOK AT THE HURDES: THE DOCUMENTARY AS A TRANSFORMING ELEMENT OF THE SOCIETY

Ana González Delgado, Javier Trabadelo Robles465

MOVE: LABORATORIO DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y DESPLAZAMIENTO

MOVE: LABORATORY OF ARTISTIC PRACTICES AND DISPLACEMENT

Aurora Alcaide Ramírez
Universidad de Murcia
alcaide@um.es

Domingo Campillo García
Universidad de Murcia
docampi@um.es

Inmaculada Abarca Martínez
Universidad de Murcia
iabarca@um.es

Actualmente, la difusión del conocimiento está soportada mayoritariamente por canales de comunicación online a los que el sistema universitario debe ir adaptándose paulatinamente, implementando nuevas metodologías docentes. Dentro del contexto de las enseñanzas de Bellas Artes es importante que los recursos didácticos se adecúen a las características de su alumnado, ajustándose a sus modos de ver dentro de la cultura visual contemporánea.

Este artículo aborda la tercera fase del Proyecto de Innovación Docente MOVE, iniciativa pedagógica y laboratorio para la reflexión y la práctica artística que se concreta en la plataforma www.um.es/move. Su objetivo es investigar, experimentar y difundir trabajos y proyectos que han sido generados considerando las poéticas del desplazamiento como concepto vertebrador entre la movilidad y movilidad/establecimiento.

Currently, the dissemination of knowledge is supported mainly by online communication channels to which the university system must gradually adapt, implementing new teaching methodologies. Within the context of the teachings of Fine Arts, it is important that the didactic resources are adapted to the characteristics of its students, adjusting to their ways of seeing within the contemporary visual culture.

This paper addresses the third phase of the MOVE Teaching Innovation Project, a pedagogical initiative and a laboratory for reflection and artistic practice that is concretized in the digital platform (www.um.es/move). Its objective is to investigate, experiment and disseminate works and projects that have been generated considering the poetics of displacement as a vertebrate concept between mobility / establishment.

Palabras clave

Práctica artística, Cultura digital, Pedagogías colectivas, Poéticas del desplazamiento, Recursos didácticos digitales.

Keywords

Artistic Practice, Digital Culture, Collective Pedagogies, Poetics of Displacement, Digital Didactic Resources.

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos inmersos en un mundo tecnológico y el sistema universitario tiene que adaptar nuevos tiempos para acercarse al alumnado que acude a sus aulas. Los nuevos estudiantes poseen una gran habilidad para el manejo de internet y de los dispositivos tecnológicos y una gran capacidad para asimilar todos los contenidos impartidos de manera visual e instantánea a través de las TIC. Por ello es de crucial importancia, especialmente en la enseñanza de Bellas Artes, elaborar recursos didácticos que se adapten a las características actuales del alumnado, encontrándose entre ellos los materiales digitales audiovisuales que solo permiten al estudiante un fácil acceso, sino que encajan perfectamente dentro del lenguaje visual en la que han crecido y se están formando.

Dentro de este contexto, auspiciado por las “Convocatorias para la producción de recursos didáctico digital” para los cursos 2013/2014 y 2014/2015, y en el ámbito de las asignaturas *Proyectos Pictóricos y Escultura*, pertenecientes al Grado en Bellas Artes de la Universidad de Murcia, y de las asignaturas *Estéticas Migratorias en el Arte Contemporáneo y Arte en el Espacio Público y Natural*, del Máster en Producción y Gestión Artística de esta universidad, se desarrolla el **Proyecto de Innovación Docente MOVE**.

La primera y segunda fases del proyecto han concluido habiendo sentado las bases metodológicas para generar un *corpus* documental que debe servir como plataforma para el conocimiento y análisis sobre producción artística basada en las poéticas del desplazamiento y las estrategias de establecimiento. La información recogida a partir de la metodología propuesta ha permitido desarrollar la estructura fundamental de la plataforma web www.um.es/move.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos y las vías abiertas a nuevas incorporaciones de colaboradores como de actividades susceptibles de ser incluidas en este proyecto, el balance de la experiencia es altamente positivo. La plataforma **MOVE** se está constituyendo como una herramienta integradora de ideas y proyectos en un marco de colaboración de diferentes disciplinas. Tras la implementación del espacio web www.um.es/move en la primera fase de desarrollo del proyecto, y la dotación de algunos contenidos en la segunda fase, la concesión de este proyecto de innovación en la convocatoria de 2016 está permitiendo completar los apartados en los que se estructura así como para poner en práctica la validez de esta metodología docente. La obtención de los datos de visitas y consultas así como la valoración de la plataforma a través de encuestas directas, tanto para el alumnado de las asignaturas a las que se dirige como también para los artistas, investigadores, docentes e interesados en general en la enseñanza del desplazamiento deben servir para ajustar la plataforma en tanto herramienta docente.

Estos resultados germinales e indiciarios, su exposición y análisis, así como el funcionamiento y generación del laboratorio son el objeto de esta ponencia.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO MOVE

2.1. GENERALES

- Llevar a cabo una experiencia docente y de investigación que genere conexiones verticales (entre diferentes niveles de formación) y horizontales (entre diferentes áreas de conocimiento) dentro de los estudios de Grado y Máster de la Facultad de Bellas Artes de la UM; pero también entre estos y los pertenecientes a otras disciplinas como la arquitectura, las ciencias medioambientales, la antropología o la sociología.

- Generar conocimientos y cuestionamientos que constituyan una masa crítica, que permita procesos de investigación a medio y largo plazo sobre “Poéticas del desplazamiento y prácticas del establecimiento”.
- Elaborar una página web, vinculada al OCW site de la Universidad de Murcia, que sirva de plataforma para difundir las experiencias docentes realizadas, así como los textos y otros materiales generados.

ESPECÍFICOS

- Llevar a cabo una experiencia docente e investigadora -Laboratorio- relacionada con las siguientes líneas temáticas:
 - Estudios de Territorios en transformación.
 - Territorio y dispositivos móviles. Relaciones entre redes digitales y espacio físico.
 - Neocartografía y derivas hipertextuales en el Arte de Internet 2.0.
 - El tránsito como experiencia artística.
 - El viaje en el arte contemporáneo.
 - Migraciones, culturas híbridas, identidades culturales y globalización.
- Producir textos y materiales audiovisuales conectados con las líneas temáticas citadas en el punto anterior. El proyecto está pensado como un laboratorio permanente que se va enriqueciendo con los textos y materiales que se originen en cada curso académico.
- Desarrollar una página web cuyos contenidos serán adaptados a las exigencias particulares del proyecto, y en la que tendrán cabida tanto artículos científicos elaborados por expertos invitados, como enlaces a las grabaciones de las conferencias que especialistas en las temáticas objeto de estudio puedan impartir en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Asimismo, se están recopilando los mejores trabajos elaborados por los alumnos, noticias de interés, actividades docentes, entrevistas a artistas y vídeos de exposiciones conectadas con el proyecto etc. Esta web, que tiene dominio de la UM, está vinculada a la OCW, de manera que su contenido se adapta a la estructura propia y pautas de presentación de este portal.

METODOLOGÍA, FASES DE DESARROLLO Y TEMPORALIZACIÓN

El proyecto **MOVE** está pensado para desarrollarse y afianzarse a lo largo de varios cursos académicos. En su primera fase y en las sucesivas se ha seguido el siguiente cronograma:

- Programación y organización de actividades coordinadas. Contactos con ponentes.
- Solicitud de textos a expertos invitados, grabación de las entrevistas, exposiciones, conferencias propuestas y prácticas de alumnos.

- Gestión y archivo de materiales.
- Edición, postproducción y maquetación del material.
- Elaboración de la estructura de la web.
- Diseño e implementación de la página web.
- Obtención de datos de consultas y análisis de resultados.

Para contextualizar y elaborar la estructura de la web, se han analizado diversas plataformas virtuales de otros proyectos similares. De todos los investigados, los que han servido como máximos referentes han sido:

- <http://articiviche.blogspot.com.es>, perteneciente al *Laboratorio Arti Civiche*. Vinculado al Grupo de Investigación y al Departamento de Estudios Urbanos de la Universidad Roma Tre, está dirigido por el arquitecto D. Francesco Careri, autor de *Walkscapes. El andar como práctica estética* (2002), un texto de referencia para los interesados en las poéticas del desplazamiento.

- <http://lab-tt.net> sitio web del *Laboratorio de Territorios en transformación*. Esta iniciativa surge como parte de la experiencia docente y de investigación surgida en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Granada coordinada por D. Juan Domingo Sánchez y D. Carlos Gor, contando con la colaboración, entre otros, del profesor de la Facultad de Bellas Artes de Universidad de Granada D. Antonio Collados.

Tras analizar los referentes citados se ha optado por estructurar la web en los siguientes apartados:

[Inicio]

[MOVE]

[SOMOS...]

[RED DE TRABAJO]

[Investigación]

[LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN]

[PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN]

[Actividad docente]

[PRÁCTICAS]

[Curso 2016/2017]

[Curso 2015/2016]

Figura 1: Imagen de la página de inicio.



4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Se han generado relaciones de interés mutuo entre diferentes áreas de conocimiento, pintura y escultura, y entre diferentes niveles de formación dentro del Grado de Bellas Artes, así como entre las asignaturas *Estéticas migratorias en el arte contemporáneo* y *Arte en el Espacio Público* y *Natural* del Máster Gestión y Producción artística de la Facultad de Bellas Artes. La vinculación entre las asignaturas que participan en este proyecto está resultando muy satisfactoria y operativa. Se han desarrollado debates en clases de Grado y Máster con la participación de los miembros de este proyecto y se han generado líneas de trabajo entre el alumnado que conforman los pilares básicos para la institución de esta plataforma/laboratorio.

Se ha continuado la recopilación y gestión del material producido por la actividad, y se continúa con el análisis de documentación externa válida en nuestro campo de estudio, susceptible de ser archivada en nuestra plataforma.

En cuanto a los objetivos específicos:

- Se han desarrollado sendos trabajos teórico-prácticos a partir de las líneas docentes e investigativas propuestas. Dichos trabajos se han originado tanto en las asignaturas de grado como en las de máster, destacando en este apartado las memorias realizadas para la consecución de TFG y TFM. Caben citar, por su calidad y rigurosidad en los planteamientos, los trabajos de los alumnos: Ilda Caiero Arias, Julián Garnés García, Cristóbal H. Barbero, María J. López Agulló, Rubén Lorca Moreno, Fulgencio Martínez Sánchez, Andrea Poveda González y Paula Javaloyes Azor. Estos trabajos serán incluidos en la plataforma web.

- La producción de textos y materiales específicos conforme a las líneas y temas propuestos ha sido constante, bien en forma de material generado por los propios alumnos, tal como ha quedado expresado en el punto anterior, bien a raíz de las aportaciones en forma de conferencias y/o seminarios realizados por docentes invitados. La experiencia está asentando definitivamente las bases de un grupo de trabajo interdisciplinar, fundamentándolo como laboratorio de reflexión y producción artística.

- La creación de una plataforma web se constituía objetivo primordial de este proyecto. La oportuna y eficaz gestión de los contenidos que se albergarán en la cuenta www.um.es/move permitirá un acceso diáfano a los mismos, constituyéndose en un apoyo didáctico complementario a los temas tratados en las clases presenciales. Aún se encuentra en fase de desarrollo y prueba, pero la estructura general, contenidos y diseño están establecidos (ver. Fig. 1). La reconsideración de la escala de uso de la herramienta, habida cuenta del material obtenido y el que aún quedaba por concluir en forma, por ejemplo, de TFG o TFM ha condicionado la puesta en marcha de la plataforma dentro de la temporización prevista en el proyecto de ejecución. Sin embargo, dado que este proyecto tiene carácter continuista, se hacía necesaria una reflexión acerca de la amplitud de contenidos y su vigencia como portadores de conocimiento válido. De esta forma, se ha estado analizando su utilidad, también, como contenedor de información útil proveniente de otras iniciativas relacionadas, así como proyectos específicos que de modo lineal o transversal puedan ser inspiradores de trabajos o proyectos en nuestro entorno docente.

Como señala Frías Navarro “Los entornos educativos personales que se enfocan en el estudiante del curso ofrecen al estudiante más autonomía que los sistemas de gestión de enseñanza tradicionales, y son particularmente aptos para modos independientes, auto-dirigidos de enseñanza (como en la educación superior)”. (2014, p. 135). Entre las múltiples ventajas que afectan en la creación de estos entornos colaborativos hay que destacar que el acceso al conocimiento por parte del alumnado se produce de una manera más interactiva y autónoma, y el rol del docente se transforma en orientador y facilitador de toda esta serie de recursos, aumentando la posibilidad de que los estudiantes generen sus propios procesos de aprendizaje.

Además, teniendo en cuenta los resultados obtenidos y las vías abiertas a nuevas incorporaciones de colaboradores como de actividades susceptibles de ser incluidas en este proyecto, los resultados no pueden sino calificarse de excelentes. La plataforma **MOVE** se está constituyendo como base integradora de ideas y proyectos en un marco de colaboración de diferentes disciplinas. La implementación próxima del espacio web www.um.es/move concluirá la primera fase, en un momento, el comienzo de curso, primordial y oportuno para poner en práctica la validez de esta tecnología docente, instituyéndose, sin duda, en una fuente de documentación de gran utilidad para el alumnado de las asignaturas a las que se vincula, complementando los contenidos tratados en las clases presenciales y ofreciendo una visión poliédrica sobre los mismos, en un momento siempre disponible para ser visualizado desde cualquier lugar. Asimismo, por su carácter gratuito y su accesibilidad, constituye una base de datos esencial para artistas, investigadores, docentes e interesados en general en las poéticas del desplazamiento, favoreciendo la creación de redes de trabajo y expertos, foros, debates etc.

En las dos fases anteriores de desarrollo del proyecto, la plataforma MOVE ha sido un referente para el alumnado de las asignaturas del Grado en Bellas Artes *Escultura* (1º), *Proyectos Artísticos* (3º) y *Trabajo Fin de Grado* (4º), como para las del Máster en Producción y Gestión Artística: *Estéticas migratorias en el arte contemporáneo*, *Arte en el Espacio Público y Natural* y *Trabajo Fin de Máster*. El apartado de [Referencias] ha sido ampliamente consultado, especialmente

por el alumnado que ha dirigido sus investigaciones y práctica artística hacia uno de los 5 temas temáticos en los que éste se estructura, proporcionándole información sobre fuentes de donde partir a partir de las cuales iniciar sus indagaciones, así como la ubicación y signatura de esos documentos, facilitando su localización. Lo mismo ha ocurrido con el apartado de [Conferencias] situado en el menú dentro de [Actividad docente]. Los trece vídeos de conferencias y entrevistas subidos han tenido cuantiosas visitas y reproducciones (muchas de ellas realizadas por nuestros alumnos y bajo nuestro asesoramiento), registrando la cifra más alta la conferencia del arquitecto y profesor de la universidad de Roma 3, Francesco Careri (2341 visitas y 570 reproducciones).

Partiendo de estos resultados tan positivos, creemos necesario continuar con este proyecto ampliando las fuentes documentales y audiovisuales, pero sobre todo, destinando más tiempo al apartado de [Prácticas], ya que lo consideramos de especial utilidad para el alumnado de las asignaturas vinculadas al proyecto, pues en él se van a ubicar ejemplos de actividades realizadas por alumnos durante cursos anteriores, con imágenes y datos que sin duda van a suponer un punto de partida para los estudiantes en curso (ver a modo de ejemplo la práctica subida en el momento de la alumna Andrea Poveda: <http://www.um.es/move/practicas/curso-20132014>).

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barberá, E. (Coord.). (2006). Educación abierta y a distancia. Barcelona: Editorial UOC, S.A.

Careri, F. (s.f.). Laboratorio di Arti Civiche. Recuperado de <http://articiviche.blogspot.com.es/blog-page.html>

Frías Navarro, M. D. et al. (2014). Open Course Ware -OCW- en las universidades españolas. Valencia: Palmero Ediciones.

Laboratorio de Territorios en Transformación (s.f.). Recuperado de <http://lab-tt.net>

OCDE (2009). El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos. Junta de Extremadura. Recuperado de <https://www.oecd.org/spain/42281358.pdf>.