

EVENTOS

IX WORKSHOP REBIUN DE PROYECTOS DIGITALES.

INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN E INFORMACIÓN: TENDENCIAS EN LOS SISTEMAS DIGITALES DE
GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA.

2009

e

La biblioteca en la universidad digital



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

VrTIE Vicerectorat de Tecnologia i Innovació Educativa



La biblioteca en la universidad digital

Faraón Llorens Largo
octubre 2009



Faraón Llorens Largo



Vicerrector de Tecnología e Innovación Educativa
Universidad de Alicante

Dpto de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial
Escuela Politécnica Superior

Profesor Universitario de Informática

 ¿de qué voy a hablar?

Educación 2.0 (seminario Inventando la Universidad 2.0)

Los retos Web 2.0 de cara al EEES



La biblioteca en la universidad digital

 una reflexión ...

“La cuestión es cómo equilibrar la profundidad del pensamiento que encontramos en la meditación deliberada de la **torre de marfil** con la confusión, el ruido y el fugaz entusiasmo del **bazar de la educación abierta**”

J. Philipp Schmidt

Los recursos educativos abiertos como una estrategia para la apertura y el desarrollo social de la educación superior

GUNI , september 14, 2007

 ... otra reflexión ...

“Creatividad.

1. Para crear algo nuevo tenemos que ser capaces de *mirar* la realidad de forma desacostumbrada.
2. Cuanto más conocimiento poseamos mayor será nuestra capacidad de encontrar fórmulas desacostumbradas, pues tendremos mayor cantidad de elementos para combinar”

Cuentos que mi jefe nunca me contó,

Juan Mateo

 ... más reflexiones ...

“La **simplicidad** consiste en sustraer lo que es obvio y añadir lo específico”

Las Leyes de la Simplicidad,

John Maeda

 ... antepenúltima reflexión ...

Hibridar: una fórmula inmejorable para innovar

“**Hibridar**: acción de crear nuevos productos y servicios innovadores a partir de otros ya existentes; es una de las fórmulas más claras para innovar” (del libro “La Alquimia de la innovación” de A. Flores y A. Cornella). La principal razón es obvia: resulta mucho más sencillo innovar combinando soluciones que ya funcionan en el mercado, que concibiéndolas desde cero o innovando radicalmente. Hay dos formas de hibridar, **combinando productos y/o servicios ya existentes**, o coordinando a profesionales de diferentes campos, es decir, montando **equipo multidisciplinarios**.

Infonomía, Revista If ... número 68, julio 2009

 ... penúltima reflexión ...

“Nigel Barlow es un replanteador. Es decir, alguien que:

1.- /.../

2.- Combina la **filosofía** (ideas) con la **fontanería** (acciones prácticas) para lograrlo.

3.- /.../

4.- /.../”

Nigel May Barlow
Re-think



... y última reflexión

“La suerte no dura demasiado tiempo, porque no depende de ti. La **Buena Suerte** la crea uno mismo, por eso dura siempre.”

La Buena Suerte,
Álex Rovira Celma y Fernando Trías de Bes

universidad 2.0

eAdministración

eBusiness

eContenidos

eMundos

eSanidad

eUniversidad

eCiencia

eLearning

bLearning

iLearning

*a*Learnin
g

mLearning

gLearning

uLearning

openAccess

openInnovation

openContents

*open*Sistemas

openKnowledge

openEducation

openSource




mundo digital

Digital: del átomo al bit (Negroponte)

La Galaxia Internet: de lo local a lo global (Castells)

La tierra es plana. Breve historia del mundo globalizado del siglo XXI (T. Friedman)

 nativos digitales, generación del milenio o generación Einstein

Pasan su tiempo de ocio rodeados de productos tecnológicos: ordenadores, Internet, reproductores mp3, teléfonos móviles y videojuegos. Son la primera generación digital por excelencia, han crecido en la sociedad de la información y están acostumbrados a consumir información en cualquier lugar, a cualquier hora, de múltiples fuentes y en cualquier formato. Son tanto consumidores de información como emisores y fuentes de información en la red.

paradoja de las tecnologías digitales en la educación

Los *nativos digitales* están siendo educados
por *bárbaros digitales*,
o en el mejor de los casos por *inmigrantes digitales*





Educación

analógico

fijo

aislado

genérico

consumidor

cerrado

Educación 2.0

digital

móvil

conectado

personal

creador

abierto



www.ua.es

LA TEUA FINESTRA AL MÓN



TU VENTANA AL MUNDO



aulas sin paredes



aulas con paredes transparentes



Opening Up Education, T. Iiyoshi y Ms. Vijay (ed.), The MIT Press

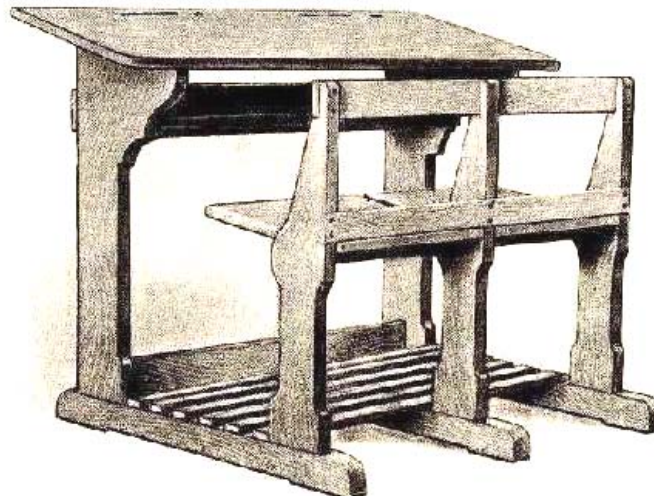


interacción

Presencialidad *versus* no presencialidad

espacios educativos

- ✓ Entornos personales de aprendizaje
- ✓ Entornos institucionales de enseñanza



identidad digital



ecosistema tecnológico de aprendizaje



 un mismo objetivo, pero distintos modelos y formas de enseñar

No se trata tanto de centrar el aprendizaje en una herramienta tecnológica como de proporcionar una diversidad que facilite y permita que cada profesor encuentre y cree un entorno de aprendizaje que se adapte a su forma de enseñar

retos 2.0

UNO. Historia de dos ciudades

Bolonia, Lisboa, EEES, universidades, enseñanzas, convergencia, armonización, legible, comprensible, comparable, flexible, competitividad internacional, modelo educativo, formación centrada en el estudiante, créditos, suplemento al título, grado, master, calidad, acreditación, reconocimiento mutuo, movilidad, mercado laboral, tecnologías de la información, TIC, gobierno de las TI, administración electrónica, e-Universidad, universidad digital.

DOS. Un mundo en versiones

cambio, evolución, innovación, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, nativos digitales, inmigrantes digitales, bárbaros digitales, generación del milenio, generación einstein, internet, global, web institucional, sitios web, visibilidad, accesibilidad, usabilidad, web 2.0, web 3.0, servicios, creatividad, proactividad, hibridar, remezcla, complejidad, simplicidad, competencias digitales, CI2 aprender, desaprender, reaprender.

TRES. Las TI, motor de la innovación educativa

tecnologías de la información, innovación educativa, renovación metodologías, cambio pedagógico, investigación en docencia, enseñanza+aprendizaje, competencias, evaluación, formación del profesorado, llanero solitario, proyectos piloto, estrategias institucionales, aprendizaje activo, aprendizaje significativo, constructivismo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en la tecnología.




CUATRO. α Learning para eMundos

e-Learning, i-Learning, m-Learning, u-Learning, b-Learning, docencia tradicional, docencia virtual, modelo educativo, plataforma tecnológica, campus virtual, laboratorios remotos, ecosistema tecnológico de aprendizaje, presencialidad, interacción, equipamiento informático, ordenador portátil, red inalámbrica, pizarras digitales, objetos de aprendizaje, aprendizaje autónomo, aprendizaje a lo largo de la vida, aulas sin paredes.



CINCO. Colaborar para competir

colaborar, comunicar, compartir, crear, redes de profesores, grupos de innovación, equipos docentes, multidisciplinaridad, buenas prácticas, intercambio de experiencias, conocimiento abierto, repositorios institucionales, autoarchivo, open course ware (OCW), derechos de autor, creative commons, copyleft, blog, wiki, redes sociales, RSS, aprender de múltiples fuentes, creadores de información, inteligencia colectiva, aulas con paredes transparentes, bazar de la educación abierta.



SEIS. El imperio de los sentidos

digital, móvil, personal, digitalización, formatos, dispositivos, multimedia, audiovisual, imagen, fotografía, sonido, vídeo, animaciones, simulaciones, videojuegos, videoconferencia, videostreaming, youtube, iTunes, flicker, slideshare, jpg, mp3, recursos didácticos, recursos digitales.



SIETE. Cajón de sastre

planificación estratégica, sistema de información, toma de decisiones, indicadores, atención a los usuarios, reconocimiento, premios, docencia 2.0, universidad 2.0.

biblioteca 2.0



la blablateca

Más allá de google
Jorge Juan Fernández García
Libros infonomía





aislar el silencio

de consumidores a productores de información

Ley de la transformación del *stock en flujo*

[Recopilada por el equipo editorial]

“Internet ha pasado de ser la gran biblioteca a ser la gran conversación”

Más allá de google

Jorge Juan Fernández García

Libros infonomía



facebook

folksonomía y el arte de las etiquetas

Derivado de *taxonomía*, el término *folksonomy* ha sido atribuido a [Thomas Vander Wal \[3\]](#). Taxonomía procede del griego "taxis" y "nomos": *Taxis* significa clasificación y *nomos* (o *nomia*), ordenar, gestionar; por su parte, "folc" proviene del alemán "pueblo" (Volk). En consecuencia, de acuerdo con su formación [etimológica](#), folksonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "**clasificación gestionada por el pueblo** (o [democrática](#))".

Wikipedia



(buen) gobierno

- ✓ Alinearse con la estrategia de la universidad
- ✓ Tándem directivo: vicerrector y director de la biblioteca
- ✓ Enfocado al usuario
- ✓ Permeabilidad de servicios
- ✓ Organización por capas



conocimiento abierto




contenidos ricos



Propiedad intelectual



CI2 (Competencias informáticas e informacionales)



Competencias
informáticas
e informacionales
en los estudios de
grado.

Comisión mixta CRUE-TIC y REBIUN

Abril 2009



Universidad Politécnica de ...
http://www.upm.es/evntos/JornadasCRAI/objetivos.html

CRUE
TIC
Comisión Sectorial de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
REBIUN
Red de Bibliotecas Universitarias

VII Jornadas CRAI
"Competencias informacionales e informáticas
en el ámbito universitario"
4 y 5 junio 2009

Está en Inicio / Objetivos

ÍNDICE

- 01. OBJETIVOS
- 02. DEREGO A
- 03. METODOLOGÍA
- 04. PROGRAMA
- 05. EVENTO SOCIAL
- 06. LUGAR
- 07. ALOJAMIENTO
- 08. FECHAS
- 09. INSCRIPCIÓN
- 10. POSTJORNADAS
- 11. COMITE CIENTIFICO

Objetivos

El objetivo de estas Jornadas es el conocimiento de experiencias de convergencia de servicios informáticos y de biblioteca en Universidades del entorno europeo y la importancia de esta nueva visión a la hora de afrontar los retos que el Espacio Europeo de Educación Superior plantea a las Universidades.

En particular, las Jornadas se centrarán en la adquisición de competencias informacionales e informáticas y el papel que los bibliotecarios y los informáticos desempeñan en esta tarea conjunta.

Viceministerio de Calidad, Infraestructuras y Medio Ambiente - Universidad Carlos III de Madrid
Viceministerio de Tecnologías de la Información y Servicios en Red - Universidad Politécnica de Madrid Teléfono: 913 363 656
Correo: JornadasCRAI@upm.es



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

VrTIE Vicerectorat de Tecnologia i Innovació Educativa



La biblioteca en la universidad digital

Faraón Llorens Largo
octubre 2009



Faraón Llorens Largo

Faraon.Llorens@ua.es



Vicerrector de Tecnología e Innovación Educativa
Universidad de Alicante (www.ua.es)

Dpto de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial (www.dccia.ua.es)
Escuela Politécnica Superior (www.eps.ua.es)

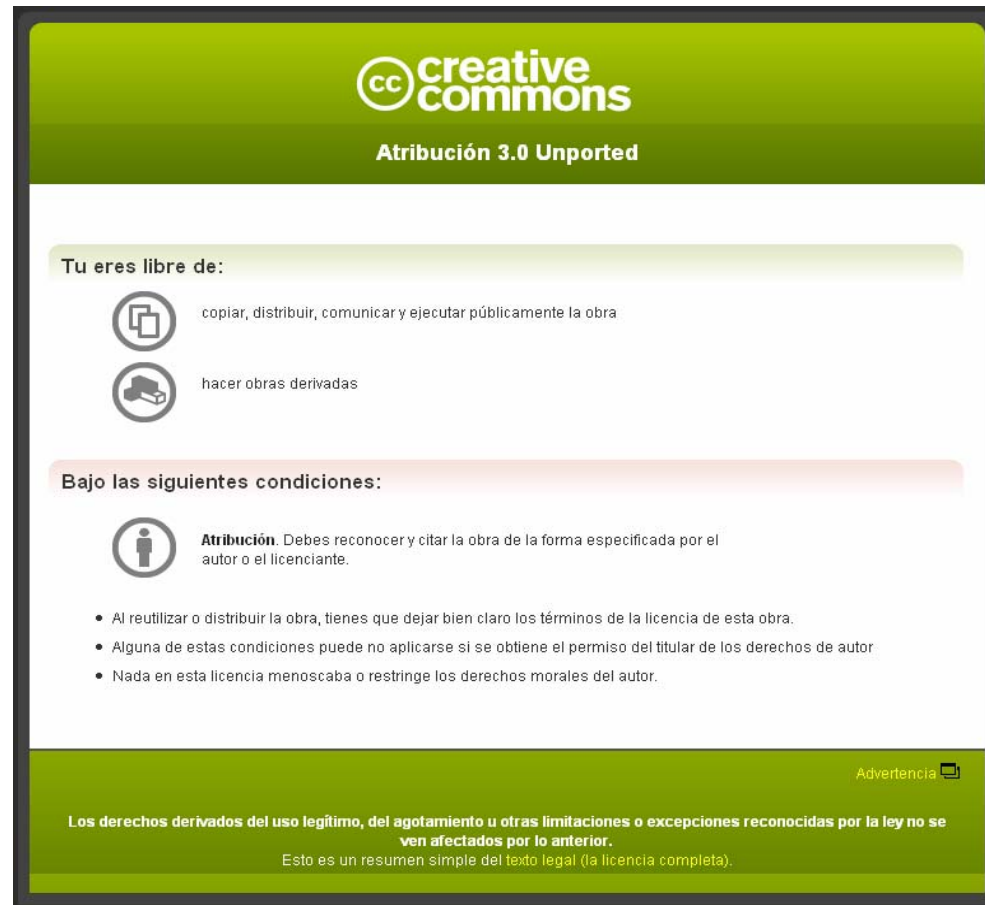


<http://blogs.ua.es/blogvrtie>

blogsUA





<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>




creativecommons
Atribución 3.0 Unported


Tu eres libre de:

-  copiar, distribuir, comunicar y ejecutar públicamente la obra
-  hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones:

-  **Atribución.** Debes reconocer y citar la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tienes que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Advertencia 

Los derechos derivados del uso legítimo, del agotamiento u otras limitaciones o excepciones reconocidas por la ley no se ven afectados por lo anterior.
Esto es un resumen simple del texto legal (la licencia completa).