



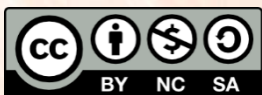
CID

COMPETENCIAS EN
INFORMACIÓN
DIGITAL

**MANTENERSE AL DÍA EN
INFORMACIÓN CIENTÍFICA:
INGENIERÍA MULTIMEDIA**



Biblioteca de la Universitat d'Alacant
Biblioteca de la Universidad de Alicante



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

ÍNDICE

Para empezar	2
RSS (Really Simple Syndication).....	2
Alertas y suscripciones	3
Webs, blogs y wikis	3
Foros y listas de distribución	4
Marcadores sociales.....	4
Preprints y onlinefirst	5
Redes sociales verticales profesionales	5
Curación de contenidos (Content Curation)	6
Mantenerse al día en Ingeniería Multimedia	9
Blogs.....	9
Portales y Sitios Web.....	10
Foros, Listas de distribución y Redes Sociales.....	12
Congresos	12
Para finalizar.....	14

PARA EMPEZAR

La adquisición y uso de competencias en información digital no concluye con la finalización de los estudios superiores.

Estas competencias y habilidades obtenidas hay que enmarcarlas dentro del aprendizaje continuo a lo largo de la vida (lifelong learning), tratándose, por tanto, de un proceso cíclico y de actualización constante.

Uno de los objetivos del nivel avanzado de las CID es precisamente mantenerse al día en la información científica. Para ello contamos con diversas herramientas que facilitan esta tarea.

RSS (REALLY SIMPLE SYNDICATION)

La sindicación de contenidos es quizás la herramienta más comúnmente utilizada para estar al día de las últimas noticias o publicaciones en el ámbito de nuestro interés.

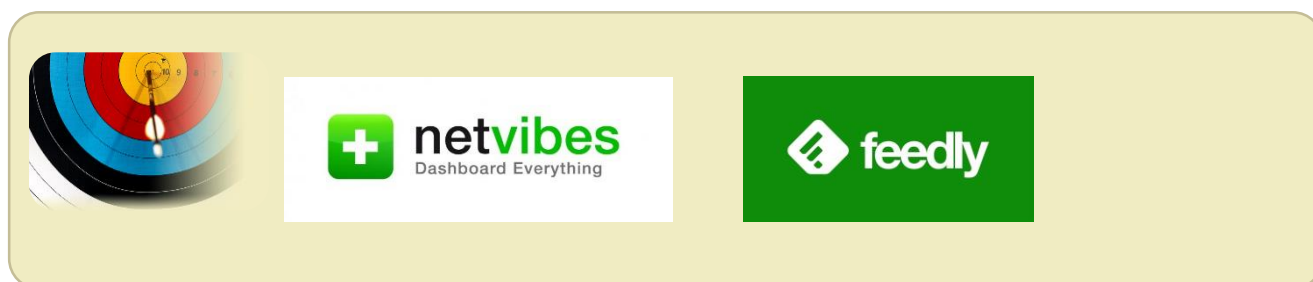


Prácticamente todas las webs y recursos de información disponen de un servicio de sindicación de contenidos que permiten recibir notificaciones cuando el contenido suscrito se actualiza.

Son programas de escritorio o sitios web (también para smartphones) que permiten visualizar de forma centralizada los canales suscritos en distintas fuentes, facilitando el acceso a los mismos sin necesidad de tener que visitar una a una las páginas webs suscritas.

Para facilitar la lectura de los canales suscritos mediante RSS es conveniente utilizar agregadores.

Ejemplo



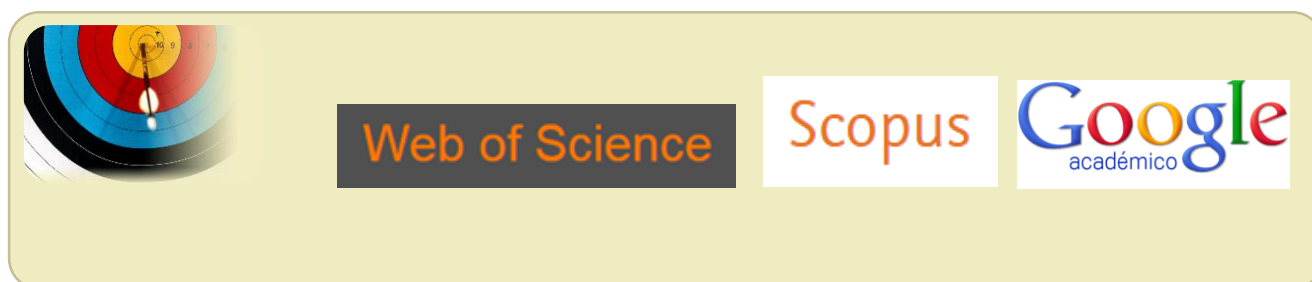
ALERTAS Y SUSCRIPCIONES

Los recursos de información tales como bases de datos, portales de revistas-e, sumarios-e, OPACs... permiten suscribirse a sus servicios personalizados. Aunque no están disponibles en todos los recursos, los servicios principales que suelen ofrecer son:

- **Suscripciones (favoritos):** envía notificaciones al correo electrónico cuando se publica un nuevo contenido con los criterios seleccionados (un nuevo número de revista, nuevos documentos de una materia concreta...).
- **Guardar búsquedas:** permite volver a ejecutar una búsqueda previamente guardada. En algunos casos se puede recibir en el correo de forma periódica, nuevo contenido publicado que coincida con los criterios de la búsqueda guardada (i.e. ScienceDirect).

En algunos recursos de información existe la posibilidad de crear **alertas de citas** que permiten recibir notificaciones cuando se publiquen documentos que nos citen, o bien cuando indexen un trabajo de nuestra autoría.

Ejemplo



WEBS, BLOGS Y WIKIS

Además de las fuentes de información científica más convencionales y académicas como bases de datos, portales de revistas-e..., existen otras con un carácter más independiente y abierto a la participación colectiva.

Estos recursos, salvo excepciones, son de acceso abierto y gratuito. Pertenecen a la llamada web 2.0 y permiten la participación colectiva en la creación de contenidos ya sea publicando comentarios, puntuando, recomendando, aportando conocimientos...

Son fuentes menos rigurosas en principio, pero también más versátiles y dinámicas.

Importante



Las [guías temáticas de la BUA](#) contienen una selección rigurosa de estas fuentes de información clasificadas por materia.

FOROS Y LISTAS DE DISTRIBUCIÓN

Los foros están orientados al debate o intercambio de opiniones mientras que las listas de distribución se encargan de la difusión de información relevante en un ámbito temático concreto.

En ambos casos suelen estar promovidos por asociaciones o colectivos profesionales.

Ejemplo



MARCADORES SOCIALES

Un marcador social es un enlace a un recurso web que se desea compartir.

Las aplicaciones de marcadores sociales permiten a las usuarias y usuarios almacenar, compartir y clasificar enlaces en Internet, mediante etiquetas personalizadas (*tags*) que describen el contenido o materia del recurso compartido.

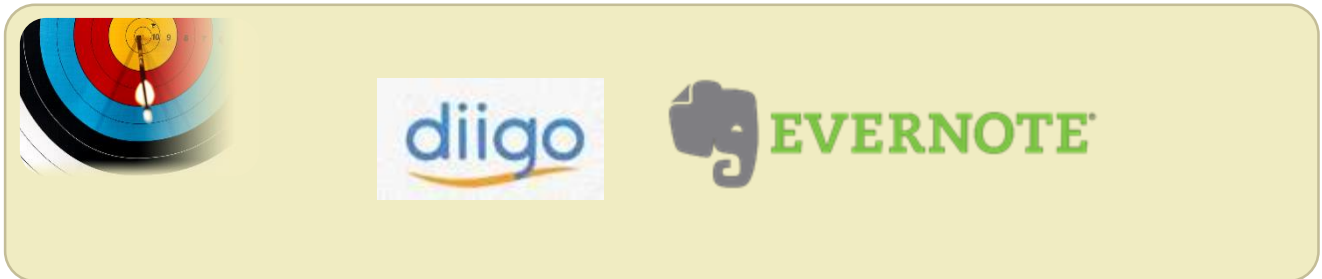
La información suele ser bastante relevante puesto que la clasificación y selección de recursos se realizan de forma manual.

Importante



Los marcadores sociales son especialmente interesantes para obtener información de grupos con intereses comunes en áreas temáticas concretas.

Ejemplo



PREPRINTS Y ONLINEFIRST

Este apartado contempla otras alternativas para estar al día en la información más reciente. Dependiendo del recurso reciben denominaciones distintas, aunque aquí se muestran las más comunes:

- **Pre-prints:** son documentos que están pendientes de revisión y que todavía no han sido publicados en una revista, pero están disponibles para su consulta en línea.
- **Onlinefirst:** son documentos ya revisados y pendientes de ser publicados formalmente en una revista. También son consultables en línea.

REDES SOCIALES VERTICALES PROFESIONALES

Consideramos redes sociales **verticales** a aquellas que versan sobre una temática concreta, a diferencia de las llamadas redes horizontales o generales (Facebook, Twitter...).

Los perfiles de usuarias y usuarios en estas redes verticales son más homogéneos y segmentados, al compartir intereses comunes en un campo concreto.

Las redes sociales **profesionales** son, en definitiva, redes verticales que están especializadas en el mundo laboral y de los contactos profesionales. Permiten interactuar y compartir conocimientos en el plano profesional/laboral con profesionales de diferentes ámbitos.

Ejemplo



Para todos los ámbitos profesionales:

LinkedIn **XING**

Para sectores concretos:

 **esanum**
comunitat adiuvat

 **STRATOS**
Punto de encuentro de desarrolladores

 **womenalia**

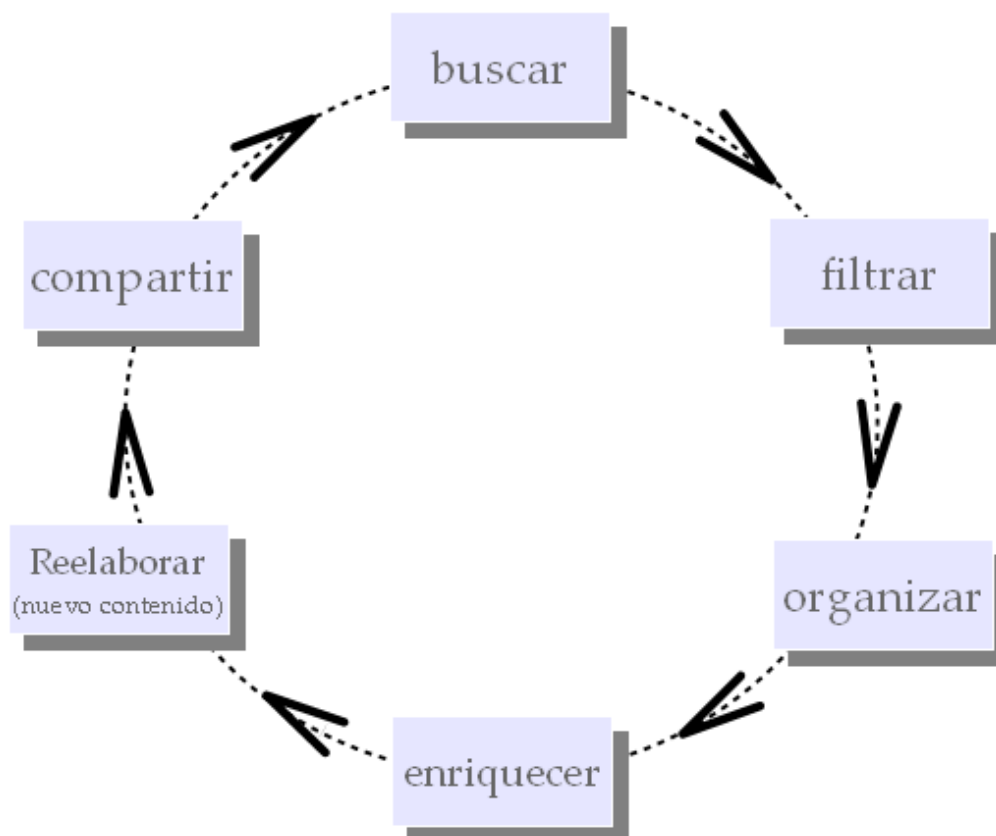
CURACIÓN DE CONTENIDOS (CONTENT CURATION)

Aunque este apartado trata más aspectos que el tema que nos ocupa, puede ser de interés conocer de forma global otras fases que intervienen en el tratamiento de la información.

La curación de contenidos tiene como objetivo fundamental filtrar la información relevante para la usuaria/o, con el propósito de recopilar, organizar y crear nuevo contenido para posteriormente difundirlo.

Esta estrategia surge como respuesta a la ingente cantidad de información a la que tenemos que hacer frente en cualquier proceso de búsqueda.

El proceso de curación por tanto consta de diversas etapas:



En definitiva, las herramientas de curación de contenidos se encargan de filtrar y seleccionar información, devolviendo sólo aquello que nos sea útil en función de nuestros intereses.

Ejemplo



Para buscar: permiten buscar y analizar, de manera simultánea y a tiempo real, en la web social (blogs, marcadores, redes sociales...).



Para filtrar: Automatiza acciones en canales y servicios web mediante condiciones. Herramienta muy potente para estar al día de la información publicada de nuestro interés, permitiendo automatizar envíos de información cuando se cumpla la condición puesta.



Para organizar: Red colaborativa de marcadores sociales para la organización de contenidos web.



Para difundir: Creación de contenidos con formato de periódico online con una temática concreta a partir de contenidos recogidos y filtrados desde distintos canales (redes sociales, web, Youtube, RSS...)



MANTENERSE AL DÍA EN INGENIERÍA MULTIMEDIA

Como complemento a los recursos genéricos explicados en los apartados anteriores, en la siguiente tabla os ofrecemos una serie de recursos específicos que os pueden ser útiles a la hora de estar informados y al día en el campo de la Ingeniería Multimedia. No pretende ser una lista exhaustiva sino sólo orientativa de la cantidad de recursos que hay a vuestra disposición para permanecer al día en la red.

BLOGS

Título	Descripción
Genbeta Dev	Blog muy técnico orientado a profesionales del sector, ofrece artículos de actualidad del sector, novedades de las diferentes plataformas y lenguajes.
Xataka	Blog español que analiza la actualidad tecnológica, publica noticias sobre internet móvil, equipos en red, equipos en la nube y artículos sobre TIC. También encontrarás noticias sobre módems, routers y artículos sobre las principales operadoras de telefonía y cable.
Andro4all.com	Blog dedicado al mundo del sistema operativo Android. Aquí encontrarás noticias sobre la actualidad de Android, reviews, aplicaciones de Android y juegos.
Clawder	Blog sobre informática, con tutoriales, posibilidad de descargar juegos, programas, etc.
Softzone	Blog sobre software, sistemas operativos, etc. con tutoriales de ayuda.
Unity Blogs	Blog para los interesados en comenzar a desarrollar juegos o aplicaciones interactivas con Unity.
Estadística+Ingeniería Multimedia	Blog de la asignatura realizado por la profesora Violeta Migallón.
Accesibilidad en la Web	Blog realizado por Sergio Luján, profesor de la Universidad de Alicante, que ofrece todo tipo de información sobre accesibilidad en la Web: errores de accesibilidad, ejemplos de páginas inaccesibles, noticias, software, hardware, ayudas técnicas, tecnologías de apoyo, consejos, pautas y guías de accesibilidad, etc.
Usableaccesible	Blog de Olga Carreras sobre accesibilidad en la Web.
Medium	Plataforma de diversa temática, interesante destacar Medium TEch.
Singularity Hub	The Singularity Institute for Artificial Intelligence. Blog sobre Inteligencia Artificial. Recopila noticias sobre las actividades del Instituto relacionadas con IA.
AltDevBlogADay	Un blog con artículos de calidad. En él escribe mucha gente que se dedica al desarrollo de videojuegos, algunos con muchísima experiencia que trabajan en compañías de renombre. Desde reflexiones generales de la industria hasta grandes artículos de nivel técnico de alguna tecnología específica.

GDRI	Blog sobre personas y empresas dedicadas al mundo del videojuego.
Genbeta Dev	Blog muy técnico orientado a profesionales del sector, ofrece artículos de actualidad del sector, novedades de las diferentes plataformas y lenguajes.
Gamescenes	Blog sobre arte y videojuegos, con artículos, noticias, entrevistas, etc.
Hipertextual	Blog sobre informática y tecnología en general.
I designer	Blog sobre programación y diseño de videojuegos.
OpenGameArt	La idea era un sitio donde publicar y recopilar ordenadamente arte libre para videojuegos, para que todo desarrollador tuviera un sitio donde encontrar gráficos para sus juegos o prototipos. Hay mucho contenido y de mucha calidad tanto gráficos en 2D como en 3D, incluso música y efectos de sonido.

PORTALES Y SITIOS WEB

Título	Descripción
Secivi	Página web de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego. Secivi nació con el objetivo de promover la investigación, la innovación y la transferencia tecnológica del diseño y desarrollo de videojuegos a otras disciplinas. Entre las actividades que realiza destaca la celebración de un Congreso.
AEVI	Página web de la Asociación Española de Videojuegos. AEVI trabaja para aglutinar a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego -desarrolladores, editores, comercializadores, etc.
Game Institut	Página web de Game Institut donde ofrecen cursos tanto presenciales como online.
All games	Página web con noticias y blogs sobre diversos aspectos del mundo de los juegos. Base de datos de juegos de diversas plataformas.
AnaitGames	Sitio web muy completo con artículos, noticias, entrevistas y fóruns de discusión.
ArsGames	ArsGames es una asociación cultural que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos a partir de áreas de acción: pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana.
IGDA	Página web de la “International Game Developers Association” fundada por Ernest W. Adams con sede en Estados Unidos. Es una organización sin ánimo de lucro que sigue el modelo de la Association for Computing Machinery .
ACM SIGGRAPH	Organización dedicada a difundir información sobre la infografía y las técnicas interactivas. La página web incluye una recopilación de recursos para el aprendizaje organizados por temática, información sobre los eventos que organiza, etc.

Isophonics	Isophonics es la sede de los recursos de software y datos del Centro de Música Digital (C4DM) de Queen Mary, Universidad de Londres. El C4DM es el principal grupo de investigación sobre música digital del Reino Unido, y se centra en la tecnología relacionada con la recuperación de información musical, el procesamiento de señales digitales, la reproducción automática y los efectos de audio digitales. Isophonics.net alberga programas informáticos, conjuntos de datos, demostraciones y otros recursos creados por el equipo de investigación y desarrollo del Centro, además de proporcionar enlaces y más información sobre los recursos del Centro alojados en otros lugares.
Designing Sound	Página web dedicada al diseño de sonidos. Su objetivo es compartir información y conocimientos sobre el tema. Ofrece novedades, artículos y un listado de archivos sonoros.
Eurographics	Sección española de la Asociación Europea de Gráficos por ordenador creada en 1986 para promover las actividades relacionada con la informática gráfica en España, en base a la organización de cursos, reuniones, seminarios, así como otras actividades de carácter científico y técnico.
Game Institut	Página web del Game Institut donde ofrecen cursos presenciales y online.
Gamedev.net	Web para programadores de juegos. Ofrece tutoriales, además de múltiples recursos para el desarrollo del videojuego, fórums, debates, novedades, etc.
Developer.com	Web sobre recursos e información que incluye herramientas de programación en Internet, libros electrónicos sobre diversas materias (ActiveX o gestión de páginas Web) recursos gratuitos de códigos y gráficos.
Programacion.net	Portal dedicado a la programación con directorio de sitios web especializados, tutoriales, artículos a texto completo, fórums de debate, etc.
Web Design Software	Recopilación de webs, fórums, guías de ayuda, etc.
Computer Vision	Recopilación de recursos realizada por la Carnegie Mellon University.
TAW	Test de Accesibilidad Web. Herramienta que analiza la accesibilidad de sitios Web basados en las pautas de Accesibilidad al Contenido Web 2.0 del W3Cosortium.
Usability.gov	Página web que ofrece recursos sobre guías y buenas prácticas en experiencias de usabilidad (UX).
UX Matter	Recurso muy completo dirigido tanto a profesionales como a no profesionales interesados en la mejora e innovación en el tema de la “usabilidad” de los sitios Web.
Web Accesibility	Iniciativa que desarrolla estrategias, recursos y directrices a los autores para que el contenido de la página web sea accesible para todos incluso para personas mayores, personas con discapacidad, etc.
Video Help	Esta página ayuda a crear tu propio DVD, Blu-ray, AVI, MKV, MP4 que se puede reproducir en su dispositivo móvil, reproductor de DVD independiente, reproductor de Blu-ray, centro de medios o dispositivo portátil desde cualquier fuente de video como video en línea, DVD, AVCHD, VHS, DV o películas descargadas como MKV, MP4, WMV, AVI.

FOROS, LISTAS DE DISTRIBUCIÓN Y REDES SOCIALES

Título	Descripción
Stratos	Stratos es una de las mejores comunidades en español sobre desarrollo de videojuegos. En sus foros hay personas dispuestas a ayudar a resolver alguna cuestión. Además, podrás encontrar ofertas de trabajo de la industria.
Gaming Tribe	Red social exclusiva para personas interesadas en los juegos de ordenador.
Entre desarrolladores	Sitio web en español de preguntas y respuestas para programadores. Valoración de las consultas y las respuestas. Incluye un apartado social con perfiles de los usuarios, que podemos seguir o establecer contacto.
Notas Web.com	Posiblemente la red social de programadores web de habla hispana más extensa. De consulta abierta y con un simple registro gratuito que da acceso a crear artículos propios, comentar y valorar artículos de otros programadores, incluso participar en grupos de debate y discusión sobre programación web. Los temas tratados son: PHP, CSS / Diseño, JavaScript, AJAX, SQL, .mobi, .NET, Flash, SEO, Optimización y Servidores.
Stack Overflow	Stack Overflow es un sitio web a modo de foro utilizado por la comunidad de programadores informáticos, donde los desarrolladores pueden plantear dudas, preguntas y consultas concretas, para encontrar soluciones a problemas de programación en diferentes lenguajes. De uso y consulta gratuita, y sin registro. Los usuarios registrados pueden crear consultas concretas, ganar diferentes grados de reputación entre los usuarios, incluso llegar a ser moderador del foro.
Stack Exchange	Stack Overflow forma parte de la extensa red "Stack Exchange" que ofrece otras muchas redes de preguntas/respuestas sobre temas específicos como educación, android, arduino, webmasters y otros muchos más.
La Web del programador	Comunidad de programadores dedicado a la programación informática en general. Es un sitio web muy amplio que está diseñado tanto para programadores aficionados, o que están en período de aprendizaje, como para programadores profesionales. Se ofrecen servicios para que puedan compartir conocimientos, resolver dudas o publicar sus propias creaciones. Incluso se mueven ofertas de trabajo y recursos y programas para ello. Se puede elegir foros por temas, por ejemplo Foro Java
Gamedev.net	Acceso a los foros que ofrece esta página con todo tipo de recursos para el desarrollo del videojuego, en la que puedes elegir la temática del foro que te interese.

CONGRESOS

Título	Descripción
AAAI Conferences	Página web de la Association for the Advancement of Artificial Intelligence, que ofrece un listado de todos los Congresos realizados y por realizar. Ofrece un listado de todas las ponencias y publicaciones de la Asociación.

ACMSIGGRAPH	Acceso a los eventos que ofrece esta comunidad internacional de investigadores, artistas, desarrolladores, cineastas, científicos y profesionales de la empresa que comparten el interés por los gráficos por ordenador y las técnicas interactivas. Destacar CMVP, Conference on Visual Media Production
ACM VRIC	<i>ACM Virtual Reality International Conference</i> , organizada por la Association for Computing Machinery, es el principal evento europeo en el campo de la realidad virtual y aumentada. Los trabajos tratan sobre una variedad de temas, como la realidad mixta, la interacción hombre-computadora, la evaluación de interacción 3D y el análisis de imágenes.
CEIG	Congreso Español de Informática Gráfica. EL CEIG pretende ser el foro de discusión de investigadores y profesionales de los gráficos por computador y la visualización en España.
@ICCVG	International Conference on Computer Vision and Graphics. El objetivo de este evento es ser un foro internacional para la formación científica y técnica, presentaciones y debates sobre los últimos avances en Visión por Computador y Gráficos
IVMSP	<i>Image, Video and Multidimensional Signal Processing Workshop</i> reunirá a los principales expertos del mundo académico y de la industria para compartir los avances más recientes en materia de procesamiento y análisis de imágenes, vídeo y señales multidimensionales. Organizado por el Comité Técnico de Procesamiento de Imágenes, Vídeo y Señales Multidimensionales (IVMSP TC) de la Sociedad de Procesamiento de Señales del IEEE.
MEI	<i>Music Encoding Initiative</i> (MEI) es una iniciativa de código abierto para definir un sistema de codificación de documentos musicales en una estructura legible por máquina. MEI reúne a especialistas de diversas comunidades de investigación musical en un esfuerzo común por definir las mejores prácticas para representar una amplia gama de documentos y estructuras musicales. Los resultados de estos debates se han formalizado en el esquema MEI, un conjunto básico de reglas para registrar las características físicas e intelectuales de los documentos de notación musical expresadas en un esquema de Lenguaje de Marcado Extensible (XML).
ACM MM	ACM International Conference on Multimedia, es un evento mundial clave para mostrar los logros científicos y los productos industriales innovadores en el ámbito multimedia.
MMM	International Conference on Multimedia Modeling.
Computer Science Conference Search	Buscador de congresos en informática. Abarca campos como inteligencia artificial, bases de datos, minería de datos, recuperación de la información, redes, sistemas operativos, etc. Se puede buscar o navegar por los temas. Muestra el calendario e información de congresos con un interfaz gráfico.
COMS	Directorio de conferencias de temática variada.
Conference Alerts	Buscador de congresos internacionales. Busca eventos en todos los países del mundo. Se puede explorar por materias, por países y por ciudades. Si buscamos por materias dentro de Engineering and Technology.

PARA FINALIZAR

En esta unidad hemos visto algunas herramientas y utilidades que nos pueden ayudar en la tarea de permanecer al día en información científica.

Las herramientas descritas son a modo representativo, en ningún caso se trata de una enumeración exhaustiva.

En definitiva, el objetivo de esta unidad es facilitar y ahorrar tiempo en la tarea de estar al día en un mundo tan cambiante como es el de la información científica.