



CID
COMPETENCIAS EN INFORMACIÓN DIGITAL

MANTENERSE ACTUALIZADA/O EN INFORMACIÓN CIENTÍFICA



Reconocimiento – NoComercial-CompartirIgual (By-ns-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

ÍNDICE

| | |
|---|---|
| Para empezar | 2 |
| RSS (Really Simple Syndication) | 2 |
| Alertas y suscripciones | 3 |
| Webs, Blogs, Wikis | 4 |
| Foros y listas de distribución | 4 |
| Marcadores sociales | 5 |
| Preprints y Onlinefirst | 6 |
| Redes sociales verticales profesionales | 6 |
| Curación de contenidos (content curation) | 7 |
| Mantenerse actualizada/o en Ingeniería Multimedia | 9 |
| Para finalizar | |

PARA EMPEZAR

La adquisición y uso de competencias informáticas e informacionales 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 CI2 es precisamente mantenerse actualizada/o 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.

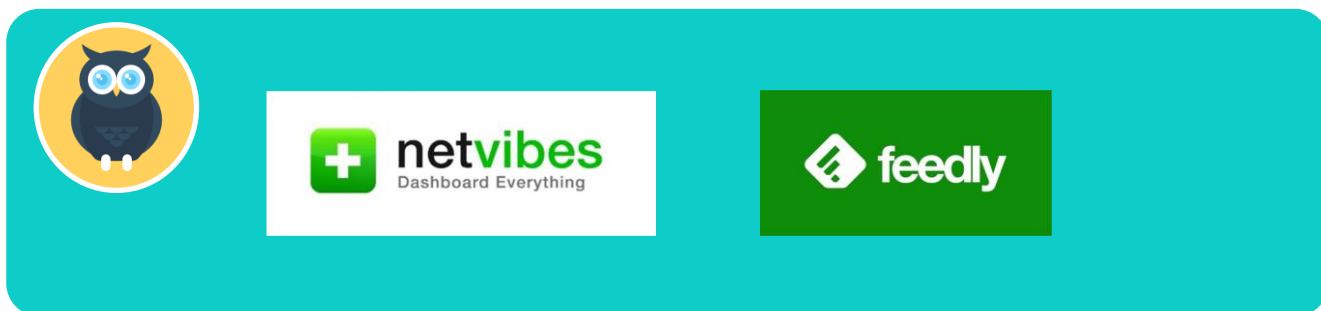


Prácticamente todas las webs y recursos de información disponen de un servicio de sindicación de contenidos que permiten recibir notificaciones cuando el contenido suscrito se actualiza.



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.

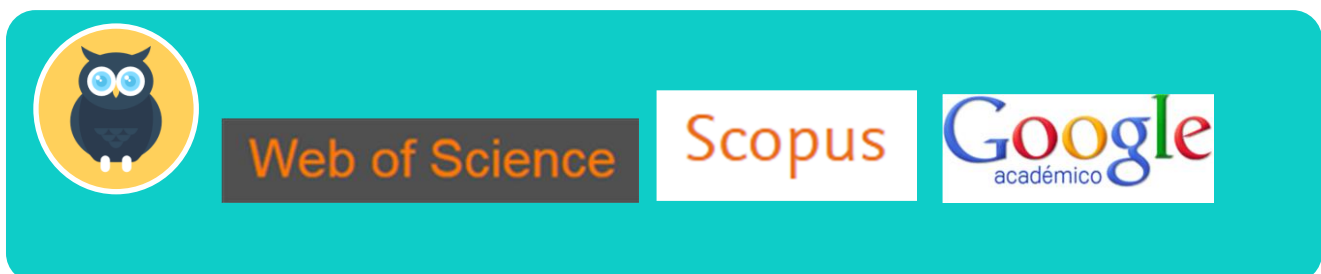


ALERTAS Y SUSCRIPCIONES

Los recursos de información tales como bases de datos, portales de revistas-e, sumarios-e, OPAC's... 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.



WEBS, BLOGS, 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.



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.



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.



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



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.



Para todos los ámbitos profesionales:

LinkedIn

viadeo

XING

Para sectores concretos:

esanum
communio adiuvat

openart

STRATOS
Punto de encuentro de desarrolladores

CURACIÓN DE CONTENIDOS (CONTENT CURATION)

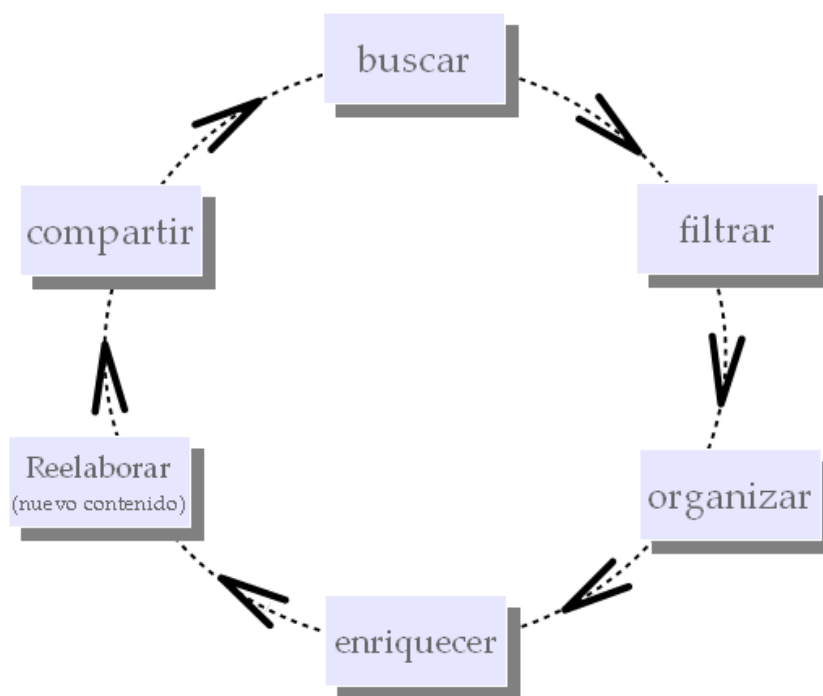
Aunque este apartado trata más aspectos que el tema que nos ocupa, puede ser de interés conocer de forma global otras fases que intervienen en el tratamiento de la información



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.



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 ACTUALIZADO EN INGENIERÍA MULTIMEDIA

A continuación os presentamos una selección de recursos relevantes en esta disciplina.

| BLOGS | DESCRIPCIÓN |
|--|--|
| AI in Game Development | Blog en inglés para estudiantes, profesionales, investigadores y entusiastas de la inteligencia artificial para los juegos. |
| 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. |
| 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. |
| DesdeLinux | Blog con los mejores consejos, recomendaciones y herramientas para Linux. También te mantendrá al día con las últimas noticias en todo lo relacionado al software libre. |
| Gamasutra | En Gamasutra puedes encontrar siempre las últimas novedades de la industria. No se centra solo en la programación sino también en diseño, gráficos, audio, producción y marketing. |

| | |
|--|--|
| 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 |
| Microsiervos | Blog divulgativo sobre tecnología y ciencia |
| MIT Technology Review | Blog con artículos de gran calidad |
| 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. |
| The Singularity Institute Blog | Blog sobre inteligencia artificial, de The Singularity Institute for Artificial Intelligence. Recoge notas, noticias... sobre las actividades del Instituto relacionadas con la IA. |
| 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. |
| 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 |

| PORTALES Y SITIOS WEB | DESCRIPCIÓN |
|-------------------------------|---|
| AEV | <p>Página web de la Asociación de Estudiantes de Videojuegos, asociación sin ánimo de lucro de carácter estatal en la que se da cabida a todo aquel que quiera aprender a desarrollar videojuegos, punto de encuentro entre personas interesadas en los videojuegos con talleres de interés didáctico impartidos por profesionales o asociados.</p> |
| AI Topics | <p>Web creada por la American Association for Artificial Intelligence (AAAI). Se trata de un repositorio de recursos sobre aprendizaje automático, lenguaje natural, robótica, aspectos éticos de la inteligencia artificial, etc. Cada sección consta de una introducción y un conjunto de recursos descritos y comentados.</p> |
| All games | <p>Página web con noticias y blogs sobre diversos aspectos del mundo de los juegos. Base de datos de juegos de diversas plataformas.</p> |
| AnaitGames | <p>Sitio web muy completo con artículos, noticias, entrevistas y foros de discusión.</p> |
| ArsGames | <p>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.</p> |
| Computing Now | <p>Portal Web que da libre acceso a una selección de artículos de la Computer Society Digital Library (CSDL), así como a noticias sobre tecnología, blogs y contenido multimedia.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Eurographics</p> | <p>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.</p> |
| <p>Game Institut</p> | <p>Página web del Game Institut donde ofrecen cursos presenciales y online.</p> |
| <p>IGDA</p> | <p>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.</p> |
| <p>IIIA web server</p> | <p>Página web del Institut d'investigació en Intel·ligència Artificial, centro dedicado a la investigación en Inteligencia Artificial (IA) perteneciente al Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). Ofrece enlaces a webs, información sobre congresos relacionados con la IA, sobre actividades de este centro, abstracts de publicaciones, organismos, congresos y observatorio tecnológico. Los temas de investigación son: Sistemas de Aprendizaje, Agentes Inteligentes, etc.</p> |
| <p>Web de la Sección Española del IEEE</p> | <p>La Sección Española del IEEE, englobada dentro de la Región 8, cuenta con más de 1500 miembros distribuidos por toda la geografía nacional. actúa como dinamizador de los miembros, organizando actividades periódicas de interés, favoreciendo la colaboración e intercambio de ideas.</p> |
| <p>Programacion.net</p> | <p>Portal en castellano sobre programación incluye: directorios de sitios web especializados, tutoriales, artículos a texto completo, etc.</p> |

| | |
|--------------------------------------|--|
| SECiVi | Página web de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego |
| Software Engineering | Página web del profesor Ian Sommerville que contiene información sobre sus publicaciones, cursos, enlaces de interés, etc. |
| TechCrunch | Importante sitio web de novedades informáticas |
| 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. |

| CONGRESOS | DESCRIPCIÓN |
|----------------------------------|--|
| AAAI Conferences | Página web de la Association for the Advancement of Artificial Intelligence, que ofrece un listado de todos los Congresos que ha realizado, y los que se van a realizar. Ofrece un listado de todas las ponencias y publicaciones de la Asociación. |
| ACM VRIC | ACM Virtual Reality International Conference, organizada por la Association for Computing Machinery , es el principal evento europeo en el campo de 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 . |

| | |
|--|--|
| | <p>Sus procedimientos se publican en la Biblioteca digital de ACM . Está organizado y patrocinado por ACM SIGGRAPH , Association française de réalité virtuelle y Laval Virtual.</p> |
| CEDI | <p>El Congreso Español de Informática pretende servir de marco de encuentro para profesionales dedicados preferentemente a la investigación, desarrollo, innovación y enseñanza universitaria, dentro del ámbito de la ingeniería informática.</p> |
| CEIG | <p>El Congreso Español de Informática Gráfica pretende ser el foro de discusión de investigadores y profesionales de los gráficos por ordenador en España donde se presenten los últimos avances o donde se discutan las nuevas líneas de investigación.</p> |
| Computer Science Conference Search | <p>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.</p> |
| COMS | <p>Directorio de conferencias de temática variada. Podemos seleccionar Informatics y dentro de esta materia seleccionar por ejemplo: "Multimedia, Computer Graphics and Visualization"</p> |
| Conference Alerts | <p>Buscador de congresos internacionales. Busca eventos en todos los países del mundo. Se puede discriminar o explorar por materias, por países y por ciudades.</p> |
| Conference Calendar | <p>Acceso al Calendario de Conferencias que ofrece la página de la IEEE Computer Society.</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| COSECIVI | <p>Información sobre el congreso realizado por SECIVI. A través de la página del SECIVI podemos acceder a otros eventos sobre la materia</p> |
| GDC | <p>Game Developers Conference es un congreso-festival independiente. Es el evento de la industria de los juegos profesionales más grande del mundo.</p> |
| ICDM | <p>Página web de IEEE International Conference on Data Mining, la más importante serie de Conferencias internacionales sobre minería de datos, teoría, sistemas y aplicaciones. Proporciona información sobre todas las conferencias celebradas, anualmente desde 2001 y futuras.</p> |
| ICIGP | <p>International Conference on Image and Graphics Processing, se celebra con el objetivo de reunir a investigadores y profesionales para intercambiar conocimientos técnicos e impulsar actividades de colaboración técnica y educativa en los campos relacionados del procesamiento de imágenes y gráficos. Organizado por la Asociación Internacional de Ciencias de la Computación y Tecnología de la Información. Los documentos aceptados (Registrados y Presentados) serán publicados en la Serie de Procedimientos de la Conferencia Internacional por ACM (ISBN: 978-1-4503-6367-9), que se archivarán en la Biblioteca Digital de ACM.</p> |
| JISBD | <p>"Jornadas de Ingeniería del Software y Bases de Datos" (JISBD). Foro de referencia para los investigadores de España, Portugal y Latinoamérica en las áreas de Ingeniería del Software y Bases de Datos.</p> |
| SIGGRAPH | <p>International Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniques, es uno de los eventos más importantes en el campo de la investigación, diseño de producción, juegos,</p> |

| FOROS Y LISTAS DE DISTRIBUCIÓN | DESCRIPCIÓN |
|---|--|
| Foro sobre Ingeniería Web en Yahoo | Foro sobre Ingeniería Web |
| Foro sobre Ingeniería del Software en Yahoo | Foro sobre Ingeniería del software |
| Red Iris | <p>Las listas de distribución de RedIRIS son herramientas que favorecen la coordinación y colaboración de grupos de investigadores con intereses comunes facilitando el intercambio de información a través del correo electrónico. El objetivo es promover y facilitar el intercambio de información y experiencia entre profesionales e interesados en este caso en el área de informática, SECIVI (Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego) entre otros.</p> |
| Gaming Tribe | Red social para los interesados en el mundo de los juegos de ordenador y la tecnología relacionada. |

| GUÍAS TEMÁTICAS | DESCRIPCIÓN |
|---|--|
| Guía temática sobre IA de la UA | Colección de recursos de información sobre inteligencia artificial seleccionados por la Biblioteca de la Universidad de Alicante en colaboración con el profesorado. |

| | |
|--|---|
| Guía temática de Informática de la Universidad de Sevilla | Colección de recursos de información sobre ingeniería informática seleccionados por la Biblioteca de la Universidad de Sevilla en colaboración con el profesorado. |
| Guía temática de ingeniería informática de la Universidad de Navarra | Colección de recursos de información sobre ingeniería informática seleccionados por la Biblioteca de la Universidad de Navarra en colaboración con el profesorado. |
| Guía temática de la Universidad Politécnica de Valencia | Colección de recursos de información sobre ingeniería informática seleccionados por la Biblioteca de la Universidad Politécnica de Valencia en colaboración con el profesorado. |
| Guía temática de informática de la Universidad de Alcalá | Colección de recursos de información sobre ingeniería informática seleccionados por la Biblioteca de la Universidad de Alcalá en colaboración con el profesorado. |

PARA FINALIZAR

En esta unidad hemos visto algunas herramientas y utilidades que nos pueden ayudar en la tarea de permanecer actualizadas/os 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.