



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

**MÁSTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTOS DE ESCULTURA Y PINTURA
FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**PROYECTO FINAL DE MÁSTER
USO DE BLOGS Y MEJORA DE LA CALIDAD
EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Realizado por:

Luis Escolar Bartet

Dirigido por:

Dr. D. Adolfo Muñoz García

Valencia, junio 2010



Este Proyecto responde a la tipología Proyecto Aplicado, dentro de las opciones establecidas en el Master de Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia, adscribiéndose a la línea de investigación Lenguajes Audiovisuales, Creación Artística y Cultura Social, participando su contenido de la sub-línea Computación y sociedad. Atendiendo al propósito de la modalidad Proyecto Aplicado, *“aportar información útil y aplicable de forma directa al desarrollo de una producción audiovisual o multimedia novedosa, mediante la creación de prototipos, elementos o modelos físicos y/o virtuales, incluyendo aplicación de técnicas y/o metodologías específicas”*, se ha realizado este proyecto.

Contenido	3
INTRODUCCIÓN.....	6
PARTE.I CORPUS TEÓRICO	7
I.1 Definición de “Blog”.....	7
I.2 Antecedentes históricos.	8
I.3 Conectar con el servicio Usenet.....	14
I.4 Publicación de los primeros blogs	17
I.4.1 Justin Hall.....	17
I.4.2 Chris Anderson.....	21
I.4.3 Andrew Michael Sullivan	24
I.4.4 Rebecca Blood.....	26
I.5 Anatomía de un blog	29
I.5.1 Título	29
I.5.2 Subtítulo	29
I.5.3 Contacto con la audiencia	29
I.5.4 Suscribirse a un blog.....	34
I.5.5 Seguimiento de visitantes	35
I.5.6 Las entradas.....	36
I.5.7 El título de las entradas	36
I.5.8 Conexión entre blogs	37
I.5.9 Permalinks	37
I.5.10 Blogrolls y lista de enlaces.....	38
I.5.11 Trackbacks.....	39
I.5.12 Recomendaciones a la hora de publicar.....	40
I.5.13 Mantener un blog.....	40
I.6 Reflexiones de Rebecca Blood	41
I.7 Las primeras plataformas que ofrecen servicio de blog.....	42
I.8 Elegir entre un blog o un gestor de contenidos (CMS).....	43
I.8.1 Software utilizado	47
I.8.2 Blogs sobre Arte.....	50
I.8.3 Buscadores y conglomerados de blogs.....	67

I.8.4	Glosario	69
PARTE.II	CASO PRÁCTICO.....	71
II.1	Creación de un blog para una asignatura de grado universitario	71
II.2	Objetivo	73
II.3	Asignatura de estudio	73
II.4	Estructura de las clases.....	74
II.5	Plataforma institucional PoliformaT	74
II.6	Documentación disponible para el alumno.....	78
II.7	Propuesta: Blog docente de la asignatura.....	83
II.7.1	Blog como medio complementario.....	83
II.7.2	Software utilizado para la creación del blog.....	83
II.7.3	Software utilizado para generación de contenidos	83
II.7.4	Contenidos del blog.....	84
II.7.5	Tipo de contenidos	84
II.7.6	Un cuestionario para cada tema	85
II.7.7	Modelo de publicación propuesto	87
II.7.8	Corrección de los cuestionarios	88
II.7.9	Comentarios en las entradas.....	91
II.7.10	Ventajas de utilizar cuestionarios	91
II.7.11	Etiquetas en las entradas	93
II.7.12	Otro tipo de entradas en el blog	94
II.7.13	Integración con los cuestionarios	95
II.7.14	Contenidos en formato audio.....	96
II.7.15	Entradas con audio.....	98
II.7.16	Entradas con video	100
II.7.17	Otros formatos.....	101
II.8	Encuestas realizadas	102
II.8.1	Encuesta académica.....	102
II.8.2	Encuesta “Uso de la tecnología por el alumno”	103
II.8.3	Encuesta “Mejora de la docencia y medios”	106
II.9	Conclusiones	111
II.10	Bibliografía	116

INTRODUCCIÓN

“Todo el mundo tiene talento, es original y tiene algo importante que contar.”

Rebecca Blood

“Todo comienza con una idea, todavía ninguna acción. Cada nota se escribe en un papel. Las clases son magníficas oportunidades para observar, para crear. Esas notas escritas dan paso a un blog que permite tener siempre a mano las ideas. Las ideas viven en la red, circulan, son activadas y se reproducen.

Utilizo un blog como medio de apoyo a la docencia y publico allí para los alumnos. Ellos entran, miran, utilizan y comentan.

Este trabajo es sobre todo una aplicación práctica que estudia la influencia de los blogs en la calidad de la docencia universitaria. En una primera parte se realiza una introducción teórica al mundo del blog desde sus orígenes y en la segunda se presenta la aplicación práctica, la creación del blog y los elementos multimedia, presentando finalmente los resultados obtenidos siguiendo una metodología basada en encuestas.

Este trabajo no se circunscribe al medio artístico pero cuestiona los blogs como medio docente, cultural y de repercusión en la sociedad. Es una oportunidad de dar continuidad a una iniciativa personal, de seguir investigando y sobre todo me permite cambiar de perspectiva (muy técnica por mi formación en informática) al aplicar los conocimientos aprendidos en el Máster. En definitiva, reaprendiendo a crear.

PARTE.I CORPUS TEÓRICO

I.1 Definición de “Blog”.

El término blog está formado por los términos “web” y “log” que significa diario. Un blog o cuaderno de bitácora en castellano, es una página web o contenedor multimedia en el que el contenido se actualiza frecuentemente, en el que se archivan las entradas del autor de forma cronológica, primero las entradas más actuales.

El término "weblog" fue acuñado por Jorn Barger el 17 de diciembre de 1997. La forma corta, "blog", fue acuñada por Peter Merholz, quien dividió la palabra *weblog* en la frase *we blog* en la barra lateral de su blog Peterme.com en abril o mayo de 1999. Rápidamente fue adoptado tanto como nombre y verbo, asumiendo "*bloguear*" como "editar el weblog de alguien o añadir un mensaje en el weblog de alguien".



Figura 1. Principales características de un blog.

Un blog puede tener uno a más autores que escriben en este diario digital. Cuando se habla de cuaderno de bitácora se hace referencia a la naturaleza de diario por parte del autor. Algunos blogs pueden permitir el diálogo con los usuarios, recibiendo comentarios sobre los artículos, siendo ésta una opción determinada por el autor.

La naturaleza del blog es variada, desde el ámbito personal, empresarial, tecnológico o educativo, etc. La publicación de los artículos o contenidos en el blog puede hacerse mediante el sistema que da soporte al blog o con otras herramientas que facilitan el trabajo evitando editar el código HTML en bruto.

I.2 Antecedentes históricos.

Los grupos de discusión nacieron en 1979 desarrollado por los estudiantes de informática de las universidades de Duke y Carolina del Norte. Al año siguiente se establecía la red que unía a ambas universidades, llamada *Usenet*. Es un sistema inspirado en los tableros de anuncios especializados. Los usuarios de este sistema pueden publicar mensajes en los grupos de discusión que pueden ser leídos y respondidos por los integrantes del grupo. Con el paso del tiempo el número de grupos de discusión se ha incrementado cubriendo muchos temas y siendo alojados en servidores de todo el mundo.

La diferencia fundamental con el correo electrónico es que con los grupos de discusión, el mensaje es emitido hacia una comunidad de usuarios. La comunicación no integra sólo dos actores como el un correo electrónico. Los grupos de discusión pretenden fomentar la cooperación de los participantes y en el intercambio de conocimientos. El éxito de un grupo de discusión depende de la participación del grupo. Cuando alguien responde a un mensaje dejado por otra persona se responde más al grupo que a esa persona. Las primeras herramientas de comunicación entre usuarios vinieron de la mano de Usenet, acrónimo de Users Network o red de usuarios, que consistía en un sistema global de discusión en Internet.

Creado en 1979 por dos estudiantes de la Universidad de Duke, Tom Truscott y Jim Ellis. En este sistema los usuarios pueden enviar y leer mensajes (denominados artículos) a distintos grupos de noticias ordenados jerárquicamente.

Los grupos de discusión pueden incluir otros elementos como archivos adjuntos, imágenes o archivos binarios, sin embargo, la palabra escrita es lo que prevalece, en un principio, no fue pensado como un contenedor multimedia. El funcionamiento se basa en la publicación de mensajes sobre los que los que se debate.



Figura 2. Pilares básicos del sistema de discusión.

En los primeros tiempos de las comunicaciones digitales existían dos modelos de comunicación: centralizados y descentralizados. En el primero, todos los nodos estaban conectados directamente a una máquina única. Toda la información es enviada y recibida desde ella a todos los nodos conectados. Si la máquina central es destruida o se produce un mal funcionamiento, este problema se transmite a los nodos y la conexión se rompe.

En un sistema de red descentralizado, hay diferentes máquinas que trabajan juntas como nodos centrales, cada una es independiente de las demás, de modo que si una de ellas deja de funcionar, los datos encuentran otro camino y la comunicación no se ve interrumpida (véase figura en la que se compara los sistemas centralizados y descentralizados).

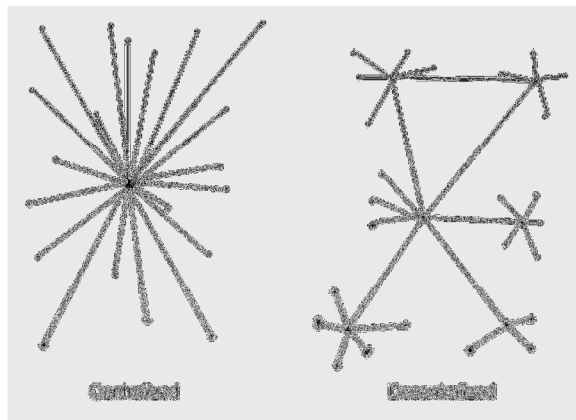


Figura 3. Redes centralizadas y descentralizadas.

Paul Baran sugirió las redes distribuidas (Baran, P. 1964). En este tipo de redes cada nodo actúa como gestor de la red, actuando como un nodo central. Cada máquina está conectada a sus vecinos en una especie de malla de conexiones y cada nodo tiene tantos caminos para canalizar sus datos como máquinas a las que se conecta (véase figura 4). Si uno de sus vecinos es destruido, existirá otra ruta alternativa entre las miles posibles.

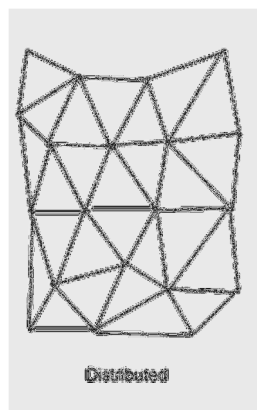


Figura 4. Nodos conectados en una red distribuida según Paul Baran.

Los grupos de discusión se sostienen gracias a un gran número de servidores distribuidos y actualizados mundialmente que guardan y transmiten los mensajes. Este sistema propicia los primeros foros temáticos que incluían conversaciones con hilos donde el usuario debe acostumbrarse a una determinada secuencia de mensajes y a su descomposición en hilos temáticos (Christine Hine, 2000). Este tipo de realimentación permite generar un nuevo conocimiento partiendo de un mensaje inicial.

**LOS GRUPOS DE DISCUSIÓN GENERAN
INFORMACIÓN ESTRUCTURADA EN HILOS**

Figura 5. Hilos de mensajes y grupos de discusión.

Usenet es uno de los sistemas más antiguos de comunicaciones entre redes de computadoras, aún en uso. Algunos de los grupos creados en Usenet están moderados, hay una persona que controla qué mensajes son publicados. Los usuarios escriben un mensaje que es enviado por email al moderador que actúa como eje central o publicador. La figura de moderador tiene la función de controlar que los mensajes enviados por los usuarios siguen los 'estatutos' del grupo. También hay grupos sin moderador, donde los mensajes son publicados por los lectores inmediatamente.

**LOS GRUPOS DE DISCUSIÓN PRESENTAN LA FIGURA DEL MODERADOR
QUE ADMINISTRA LOS CONTENIDOS**

Figura 6. El moderador se convierte en la figura de administrador de contenidos.

Puede establecerse una comparación con los blogs, ya que también existe un administrador que es el que publica los contenidos en el sitio, actuando como moderador. Inicialmente los blogs son publicados por una sola persona aunque permiten la administración compartida con otros usuarios. En este sentido, un blog puede asociarse a un tablón de anuncios en el que los usuarios pueden dejar algún comentario, pero no está orientado al debate inicialmente, aunque pueden añadirse herramientas para dotarlos de esta funcionalidad.

Cuando un usuario desea publicar una pregunta en un foro de discusión, localiza un grupo relacionado con la temática buscada. Los grupos de discusión están jerarquizados y esta organización ayuda mucho a la hora de localizar foros de interés. Existen grupos de usuarios muy variados: entretenimiento, ciencia, tecnología, deporte, etc. Algunas categorías se presentan aquí:

- **biz.*** Temas relacionados con los negocios
- **sci.*** Temas científicos
- **rec.*** Pasatiempos y ocio
- **comp.*** Temas de Computadoras
- **soc.*** Temas culturales y sociales

Usenet gira en torno al objeto artículo, cada uno de los cuales puede ser publicado en uno o más grupos. Los artículos son los datos que se propagan mundialmente a través de esta red. Los artículos tienen un formato de texto simple.

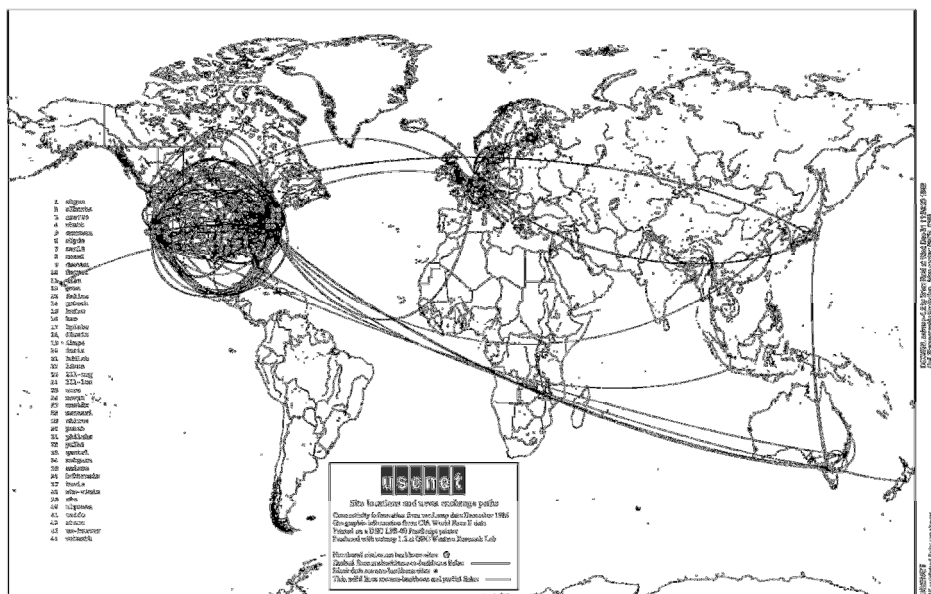


Figura 7. Mapa de nodos Usenet en 1986.

Factores como la escasez de recursos requeridos, la velocidad, el anonimato, su libre acceso y su descentralización hicieron de Usenet la mayor red de intercambio de información y debate del mundo usada también hoy en día. Usenet da lugar al nacimiento de términos ampliamente reconocidos como los archivos de preguntas frecuentes (“FAQ”) y el correo no deseado (“SPAM”).

UN SISTEMA DE PUBLICATION ONLINE TIENE ÉXITO SI CUENTA CON RECURSOS MÍNIMOS, ANONIMATO, LIBRE ACCESO Y ES DESCENTRALIZADO

Figura 8. Factores de éxito de un sistema de publicación online.

I.3 Conectar con el servicio Usenet

Se puede conectar con el servicio Usenet a través de una aplicación cliente o del navegador. En el primer caso se pueden utilizar programas de correo electrónico como Outlook Express que pueden tener acceso a los grupos de noticias, pero requiere un proceso de configuración. También puede hacerse a través de Google (<http://groups.google.com>). Usenet se integra en Google Grupos y es posible tener acceso al histórico de mensajes publicados desde el año 1981.

EL ACCESO A LOS FOROS DE DISCUSIÓN REQUIERE DE UN NAVEGADOR O DE UN PROGRAMA CLIENTE

Figura 9. Sistema de acceso a los foros de discusión.

En la siguiente figura puede verse la página que proporciona Google para el acceso a los diferentes grupos de discusión. Es un interfaz estándar, no es necesaria ninguna aplicación instalada en el ordenador y permite búsquedas rápidas de grupos de noticias y mensajes.



Figura 10. Acceso a los grupos de discusión a través de Google Grupos.

Se puede acceder a los grupos de discusión utilizando Outlook Express, Windows Live Mail, Mozilla Thunderbird¹ u otros programas de correo electrónico. En la siguiente figura puede verse un uno de los foros de discusión de la UPV con noticias publicadas por los usuarios. En este foro hay un moderador, es un lugar de intercambio y es gratuito. Si se utiliza un programa para el acceso a los grupos de discusión debe configurarse el servidor al que nos conectaremos, en este caso es “news.upv.es”.



Figura 11. Ejemplo de un foro de discusión, la lista de mensajes y el servidor.

La configuración del servicio es muy parecida al correo electrónico. Se crea una cuenta en el programa cliente y se especifica la dirección del servidor al que deseamos conectar y que constituye nuestro punto de entrada al sistema. Puede verse en las siguientes figuras el proceso de alta al servicio de noticias de la UPV. Se selecciona la opción “Cuenta de grupo de noticias”, se elige el nombre de usuario y el correo electrónico en el que recibir los mensajes y por último el servidor.

¹ Es un programa que se usa para leer el correo electrónico y es gratuito, su página web es: <http://www.mozillamessaging.com/es-ES/thunderbird/>

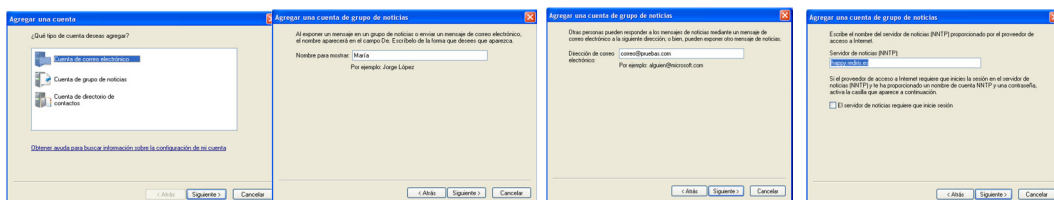


Figura 12. Conectarse a un grupo de noticias con Outlook Express.

Cada servidor es capaz de administrar grupos diferentes. Una vez registrados en el servidor se puede buscar grupos de los que deseamos recibir los mensajes publicados por los usuarios. El uso de las news o grupos de discusión es una práctica que podría considerarse en desuso (Ortuño M., Sánchez R. 2000) y que evidencia el estudio “Patrones de uso de Internet en estudiantes universitarios” en el que puede verse gráficamente la diferencia de uso de los sistemas utilizados por los usuarios.

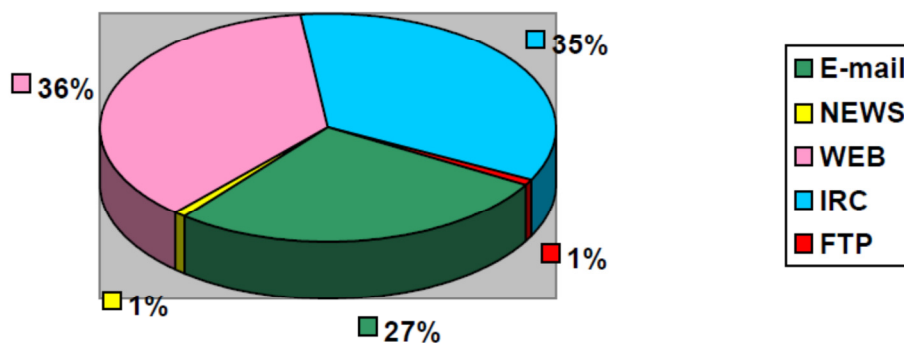


Figura 13. Patrones de uso de Internet en estudiantes universitarios.

I.4 Publicación de los primeros blogs

I.4.1 Justin Hall

<http://www.links.net/vita>



"When I started writing I wanted to find a place for myself in the world. I wanted a mate, I wanted to work with passionate people, I wanted to explore computers and publishing. Those things have come to pass, I need to find new things to write about."

Nacido el 16 de Diciembre de 1971 en Chicago, Illinois. Es uno de los primeros bloggers reconocido por la comunidad. Comenzó a publicar en 1994 siendo estudiante en la Universidad de Swarthmore. En diciembre de 2004 es considerado por el diario New York Times como el padre del blog personal. Su blog "Justin's Links from the Underground" pretendía ser una guía en la red. Puede verse en la siguiente figura el aspecto que ofrecía su publicación en línea.



Justin's Home Page

Welcome to my first attempt at Hypertext

Howdy, this is twenty-first century computing... (Is it worth our patience?) I'm publishing this, and I guess you're readin' this, in part to figure that out, huh?

High Stylin' on the World Wyde Webb

This is a Hypertext server using [MacHTTP v1.2.3](#) running on a Powerbook 180 w/ 8 RAM and a 120 HD. It is currently being broadcast from the depths of [Swarthmore College](#) in Swarthmore, Pennsylvania.

I put this together with MacHTTP and the assistance of [NCSA's HTML Primer](#) that was invaluable. I would recommend it to anyone who is interested in creati vastland. More general information about [HyperText Mark-up Language](#) is also available. For information about the World Wide Web and Mosaic, here's a re


Figura 14. Blog de Justin Hall.

Como puede verse en su blog, su medio pretendía ser una guía de Internet, ofreciendo consejos y publicando acontecimientos cotidianos, incluyendo información de su vida pública y privada. En la siguiente figura puede verse su biografía completa:


autobio

early daze


I was born Justin Allyn Hall in [Chicago](#) at 12:01pm on [December 16](#), 1974.




After I was two, and until I was seventeen, I lived in the same [house](#) on the city's North side, near the lake and the State/Division tourist/suburban bar scene. I attended [Francis Parker](#), a private school in Lincoln Park, from kindergarden through high school: fourteen years. Out of my graduating class, 33 out of 70 had been there that long with me. Some heavy relationships!




My [family](#) are intense folk. I have one brother, [Colin](#). Four years older than I. We are good friends now, but we used to abuse each other something fierce. my [mom](#), [dad](#) and [step-father](#) were/are [lawyers](#), and very dedicated ones at that. Due to their work ethic, I was raised primarily by a series of nannies.



When I was eight, [my father](#), an alcoholic, killed himself, much of my early [writing wrestles](#) with this.



I was raised pretty much without strict [religious background](#), 'cept for two week summer trips to visit my [Grandparents](#) in Stuart, a town of 640 people in north central [Nebraska](#) - I attended church with them.



[School](#) and I didn't always get along so good. I enjoyed [my peers](#) and I did a lot of extra curriculars, I just didn't do homework. Tenth grade, 1991 some time, I started [smoking a lot of pot](#), listening to [Jane's Addiction](#). I failed sophomore history, biology and math, and I [shaved my head](#).

Figura 15. Información personal en su diario online.

Justin como editor independiente estudia el impacto social de las tecnologías multimedia. Sus artículos han aparecido en periódicos como The New York Times, South China Morning Post y publicaciones como Rolling Stone, Wired y JapanInc entre otras. También ha colaborado en el Centro para Internet y la Sociedad de la Universidad de Stanford². En su artículo: “Publish the Spew: The Way of the Web Publisher”³ publicado en la revista Wired en 1995, anticipa un cambio de mentalidad, la repercusión que tendrá la inclusión de contenidos, la contribución personal y las historias sobre personas serán las que alimentarán Internet.

² <http://cyberlaw.stanford.edu/>

³ http://www.wired.com/wired/archive/3.03/net_surf.html



Figura 16. Artículo de Justin Hall publicado en Wired en 1995.

“The Web is still virgin territory. It's brimming with opportunity”

- Justin Hall.

En su artículo comentaba que la web era una oportunidad, un terreno por explorar. Durante estos años ha experimentado un crecimiento muy importante y es un medio ideal para tener presencia precisamente porque ahora es más fácil que nunca gracias a los servicios online de publicación.


LA REPERCUSIÓN DEL BLOG DE JUSTIN ES UN CRECIMIENTO EN LA PUBLICACIÓN PERSONAL ONLINE SE INICIA UN PROCESO DE CAMBIO DE MENTALIDAD QUE ESTAMOS RECIBIENDO EN LA ACTUALIDAD.

Figura 17. La repercusión del blog es un cambio de mentalidades.

“Get out there, play around, contribute. Find someone with an interesting story that you can help tell on the Web. Compelling, dynamic, and human stories illustrated online are still the best defense against a Netwide wasteland”. - Justin Hall.

Invita a probar, a jugar, a contribuir, a encontrar a alguien con una historia interesante, invita a publicar en la red, en un proceso de alteración de las mentalidades.

“With enough perseverance and personality, and a little bit of hardware, you can create a seminal site - and maybe even blow a few minds in the process”. - Justin Hall.



Justin Hall
Media Research & Development

Recent Articles:

- 24 May 2005 - **RES Magazine - Please Make Games**
An essay evangelizing independent, personal video game production for the May/June 2005 issue.
[Filed Under:]
- 24 May 2005 - **TheFeature - E3: Mobile Game Hardware Merging**
What is a mobile gaming handset? What is a mobile entertainment device? Fortunately those distinctions are being blurred, and playful mobile social networks might be the result.
[Filed Under: Mobile Gaming]
- 31 March 2005 - **TheFeature - Towards a Methodology of Mobile Game Design**
Announcing an independent mobile gaming special interest group: the spirit of knowledge sharing and cooperation for mobile play developers.
[Filed Under: Mobile Gaming]
- 18 March 2005 - **TheFeature - GDC Mobile 2005: Maturation before Innovation**
Mobile games had a stronger presence than ever at the Game Developer's Conference, but hopefully, innovation will continue in spite of this legitimacy.
[Filed Under: Mobile Gaming]
- 23 November 2004 - **Gamasutra - The State Of Church: Doug Church on the Death of PC Gaming and the Future of Defining Gameplay**
Justin Hall talks to former Ultima Underworld co-creator and System Shock and Thief contributor, Doug Church, discussing exactly where the PC gaming market is heading, as well as the precise difference between entertainment and play in this console-heavy era. [Registration Required]
[Filed Under: Game Culture]

Figura 18. Listado de artículos publicados por Justin Hall.

I.4.2 Chris Anderson <http://www.thelongtail.com>



March 26, 2009

Terrific survey of free business models online

From *Box UK*, a survey of business models used by the top Web apps, most of them variations of ad-supported Free and Freemium. In the chart below, the largest segment (ITA) is ad-supported, the second largest (ISI) is Freemium. After that is referral (ITR) and then the sale of virtual goods (IPI), such as the gifts in Facebook.

"We spent a few hours going through the *Wired* 100 Top Web Apps for 2009, analyzing the business model(s) used by each. The chart below shows the results of this survey: 34% use Advertising, 12% a Variable Subscription model, and 8% each for Virtual Products (typically digital downloads), Related Products (typically a large software company offering a free product to attract you to their platform) and Pay-

TIDBITS
Thu, 16 Apr 2009 19:11:12
Ning's Freemium percentage: 6%
Good Silicon Alley Insider story on Ning, the booming social networking platform that I use for DIY Drones. They now have 1 million networks, of which 200,000 are active daily. 12,000 of them (including me) pay for premium services, for a conversion percentage of 6%. They say the average user pays about \$55. I pay just

SEARCH THIS SITE
Popular Searches
long tail theory longtail ppt
free look "freeconomics" long tail graph free long tail music freemium sex and the single ... the long tail chris anderson web 2.0 netflix

Figura 19. Blog de Cris Anderson en Wired.

Chris Anderson, periodista y escritor, es editor jefe de Wired. Anderson es autor de un artículo "The Long Tail" que se ha convertido en un clásico. También ha escrito *La economía Long Tail*, considerado el libro de negocios más importante desde *La frontera del éxito*. La larga estela o larga cola (del original en inglés *The Long Tail*) fue una expresión acuñada por Chris Anderson en un artículo⁴ de la revista Wired de Octubre de 2004 para describir determinados tipos de negocios y modelos económicos tales como Amazon o Netflix. Lo hizo a partir de un texto publicado por Clay Shirky, uno de sus redactores. El término larga cola se utiliza normalmente en estadística en relación con distribuciones de riqueza.

⁴ <http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>

LA REPERCUSIÓN DEL BLOG DE CHRIS ANDERSON ES UN CAMBIO DE MENTALIDAD EN LA ECONOMÍA DIGITAL ABRIENDO CAMINO A USUARIOS QUE DESCONOCEN EL HOWTO DE LA ECONOMÍA DE LA RED.

COMO HIZO JUSTIN HALL CON LOS CONTENIDOS, CHRIS ANDERSON HACE LO PROPIO PERO RENTABILIZANDO LOS BITS

**PRONOSTICA PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS UN INCREMENTO DE LOS “NEGOCIOS PUROS EN INTERNET”
PEQUEÑAS EMPRESAS CON ALTA GRANULARIDAD (ESPECIALIZACIÓN)**

Figura 20. Cambio de mentalidad en la economía digital.



Figura 21. El área de baja frecuencia puede abarcar la mayor parte del gráfico.

La larga cola es el nombre coloquial para una conocida característica de las distribuciones estadísticas (en general distribuciones de Lévy). La característica es también conocida como heavy tails, power-law tails, o las colas de Pareto. Estas distribuciones son semejantes al gráfico que puede verse arriba. En estas distribuciones una amplia frecuencia o gran frecuencia de población es seguida por una baja frecuencia o baja amplitud de la población que disminuye gradualmente. En muchos casos, los acontecimientos de baja frecuencia o escasa amplitud -larga cola-, representada aquí por la porción amarilla del gráfico- pueden abarcar la mayor parte del gráfico.

Internet y el entorno digital han cambiado las leyes de distribución y las reglas del mercado. La reducción en el coste de almacenamiento y distribución que permiten las nuevas tecnologías, hace que no sea ya necesario focalizar el negocio en unos pocos productos de éxito, en los superventas. Hay que darse cuenta de que ahora existen dos mercados: uno centrado en el alto rendimiento de pocos productos y otro, nuevo y todavía no familiar, basado en la suma o acumulación de todas las pequeñas ventas de muchos productos, que puede igualar o superar al primero. Son el antiguo mercado de masas y el nuevo nicho de mercados, representados por la cabeza y la cola de la conocida gráfica de distribución estadística.

Esta gráfica establece nuevos modelos de negocio en la red. Por ejemplo una empresa típica vende maquinaria muy cara a pocos clientes (modelo de negocio tradicional). Ahora esta empresa podría vender productos más económicos a muchos más clientes (modelo Internet) y esas ventas (zona amarilla) superar las ventas del primer producto, es decir, muchas ventas pequeñas superan las pocas ventas de productos de mayor precio. Se impone una producción adaptada al nuevo mercado. Estudios sobre el comercio electrónico ya pronostican esta evolución [21].

En 2007, los sitios, excluyendo aquellos relacionados con los viajes, alcanzaron unas ventas de \$175 billones, un incremento del 21% respecto al año 2006, según un estudio de Forrester Research⁵. Este informe, titulado "*U.S. E-Commerce Forecast: 2008 to 2012*" predice que las ventas online alcanzarán los \$204 billones en 2008, \$235.4 billones en 2009, \$267.8 billones en 2010, \$301 billones en 2011 y \$334.7 billones en 2012. Este crecimiento tiene origen en la difusión de los nuevos modelos de negocio que el público asimila trasladando el negocio a la red.

⁵ <http://www.forrester.com/rb/research>

I.4.3 Andrew Michael Sullivan
<http://andrewsullivan.theatlantic.com>



"In deference to my relationship (and my sanity), I'm not blogging in the early hours any more... I blog when I feel like it... The pressure to promise something every day first thing no longer haunts me... But I'm making progress on the book and writing longer stuff. It's all about balance, no?"

Nacido el 10 de Agosto de 1963, británico y periodista político, es considerado como uno de los pioneros en la publicación de blogs destacándose por su estilo personal y análisis político. Fue el primer periodista político en USA que utilizó un blog como herramienta de publicación online. Trabajó en la publicación "Time" y más tarde ficharía por The Atlantic⁶ donde trabaja actualmente (2009). Su blog recibió una media de visitas de 40 millones de páginas vistas durante el primer año de su contrato (2007). Desde que comenzó a publicar en dicho diario el tráfico de esta web se incrementó en un 30%.

Figura 22. Blog de Andrew M. Sullivan "The Daily Dish".

⁶ <http://www.theatlantic.com/>

Hay una relación directa entre la publicación de contenidos y el aumento del tráfico hacia la web que actúa de proveedor de espacio web (conocido como hosting). Pudiendo establecer una relación directa entre contenidos y el tráfico que generan. Un blog puede considerarse un medio de vida personal. Los medios de comunicación actuales se convierten en buscadores de talento que integran en sus editoriales.

LA PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS DE OPINIÓN INCREMENTA EL TRÁFICO HACIA LOS MEDIOS DE PUBLICACIÓN ONLINE CONVIRTIENDO ESTE TRÁFICO EN DINERO (PUBLICIDAD)

LA REPERCUSIÓN DE ESTE TIPO DE CONTENIDOS GENERA EN EL PÚBLICO UNA NECESIDAD DE COMUNICAR DE HACER ALGO PARECIDO Y LA OPINIÓN SE DEMOCRATIZA, YA NO HAY UNA SOLA FUENTE DE INFORMACIÓN

Figura 23. La publicación de contenidos incrementa el tráfico web.

Sullivan, después de publicar durante cinco años ininterrumpidamente ha decidido tomarse un respiro. El número de visitas parece impresionante, 50.000 al día y es uno de los blogs más enlazados del mundo. En 2008 fue premiado como mejor blog en "The Weblog Awards". Publica desde el año 2000 y anunció en febrero de 2009 que tenía intención de publicar con menor frecuencia. Tímidamente introduce el término caducidad del blog, al tiempo que habla de una cierta saturación inherente en el proceso de publicación.

"The ability to keep on top of almost everything on a daily and hourly basis just isn't compatible with the time and space to mull over some difficult issues in a leisurely and deliberate manner. Others might be able to do it. But I've tried and failed." - Andrew Sullivan.

I.4.4 Rebecca Blood www.rebeccablood.com



Wider adoption, by individuals, businesses, and journalism. We've almost gotten to the point (thank God!) that blogging is so common it's unremarkable. I love sharing the interesting things I find.

rebecca's pocket

[about](#) / [archive](#) / [syndicate](#)

Friday, 24 April 2009

» Dear President Obama is a [collection of letters](#) from children aged 4 to 18 to the new President. [My favorite letter](#) may be the one from 12-year-old Kara Hirschman - but it's hard to choose. [04.24.09]

» I understand that it's more complex than this, but when I think about our culture's obsession with beauty - and especially [the ways in which its relentless marketing affects our children](#) - I feel that we're more misogynistic than we ever have been.

Four years ago, a survey by the NPD Group showed that, on average, women began using beauty products at 17. Today, the average is 13 - and that's got to be an overstatement. According to market-research firm Experian, 43 percent of 6- to 9-year-olds are already using lipstick or lip gloss; 38 percent use hairstyling products; and 12 percent use other cosmetics. [...]

[T]hese days, body dissatisfaction begins in grammar school. According to a 2004 study by the Dove Real Beauty campaign, 42 percent of first- to third-grade girls want to be thinner, while 81 percent of 10-year-olds are afraid of getting fat. "When you have tweens putting on firming cream" - as was revealed by 1 percent of girls in an NPD study - "it's clear they're looking for imaginary flaws," says Harvard psychologist Nancy Etcoff. [...]

Susie Orbach's new book, "Bodies," [...] argues that good looks and peak fitness are no longer a biological gift, but a ceaseless pursuit. And obsession at an early age, she says, fosters a belief that these are essential components of who we are - not, as she puts it, "lovely add-ons." It primes little girls to think they should diet and dream about the cosmetic-surgery options available to them, and it [makes body the primary place for self-identity](#). (Emphasis mine.)

[This video says the same thing more powerfully yet](#). I always cry when I watch it, that beautiful little face, so full of hope, and so unprepared for a childhood filled with an unrelenting emphasis on, and implicit and explicit criticism of, how she looks.

I have yet to see an article examining the effect these unrealistic media images have on young men. How do you judge women - how do you rate your in-every-way extraordinary girlfriend - compared to the [ideals of beauty](#) you've been constantly surrounded with? [04.24.09]

WEBLOG / SPEAKING / ARTICLES / PORTAL / BOOKS /
FILM / DOMESTIC / GOTHIC / GAIA

[search] []

legend

- » [primary link](#) / [supplemental information](#) / [internal link](#)

features

- » [Bloggers on Blogging: Trine-Maria Kristensen](#)
- » [2007 Summer Reading Lists](#)

my book

- » [the weblog handbook](#)
- » [amazon editors' best of 2002, digital culture](#)

current

- » [BioShock, 2K Games](#)
- » [How to Win Friends and Influence People, Dale Carnegie](#)
- » [Hungry Planet: What the World Eats, Peter Menzel, Faith D'Aluisio](#)

recent

- » [Harry Potter and the Deathly Hallows, J.K. Rowling \[more\]](#)
- » [The Bourne Ultimatum \[***1/2 \] \[more\]](#)
- » [The Way of the Peaceful Warrior, Dan Millman \[more\]](#)
- » [Live Free or Die Hard \[** \] \[more\]](#)

recipe reviews

- » [Sindhi Flatbreads with Black Pepper — Okay. \[more\]](#)
- » [Cucumbers in Sour Cream — Good, with adjustments. \[more\]](#)

where to find me

- » [at home](#) | [at large](#)

projects

- » [Baby set VIII](#)
- » [silver pattern](#)
- » [lady hamilton](#)

Figura 24. Blog de Rebecca Blood (21--abril-2010).

Actualmente vive en San Francisco. Comenzó a publicar en 1999. Su blog es uno de los más citados, siendo reconocida como una de las figuras más representativas en el mundo de los blogs. Es autora del libro "The Weblog Handbook" que fue elegido por Amazon uno de los 10 mejores libros en cultura digital del año 2002 y ha sido traducido a 5 idiomas. Su blog sigue figurando como uno de los mejores en los rankings mundiales. Ha aparecido en medios de comunicación como New York Times, Newsweek, Fast Company, BBC.

Es autora de algunos ensayos sobre la teoría y práctica de los weblogs y la relación entre periodismo y blogger. Sus estudios son utilizados por universidades y medios de comunicación de todo el mundo. Como lo hiciera Justin Hall en su blog, uno de los mensajes de Rebecca es que todo el mundo tiene talento, es original y tiene algo importante que contar, las herramientas ya están al alcance de todos⁷

Afirma que *“soportamos una carga de sobreinformación inimaginable hace unas décadas, tenemos más información de la que podemos absorber; por este motivo, debemos aprender a desarrollar mecanismos para procesar la buena información, sea cual sea su línea argumental”*. Los capítulos de su libro son una magnífica guía que cualquier usuario que quiera comenzar un blog debería tener en cuenta: ¿qué es un blog?, ¿por qué los blogs son interesantes?, ¿cuáles son las convenciones de los blogs?, ¿qué contar en un blog?, ¿para quién escribir?, ¿cómo dar a conocer tu blog? y que cosas deben evitarse y tener en cuenta.

LA SOBREENFORMACIÓN HACE NECESARIOS MECANISMOS PARA PROCESAR LA BUENA INFORMACIÓN

SE CREA EL PRIMER MANUAL DE USO DE BLOGS Y MILLONES DE PERSONAS COMIENZAN A PUBLICAR SUS OPINIONES COINCIDIENDO CON LA APARICIÓN DE HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE BLOGS COMO BLOGGER.

TODO EL MUNDO TIENE TALENTO, ES ORIGINAL Y TIENE ALGO IMPORTANTE QUE CONTAR

Figura 25. El exceso de información hace necesarios filtros de información.

⁷ Blood, Rebecca. "Weblogs: A History and Perspective", *Rebecca's Pocket*
http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html

Su filosofía de vida es aprovechar las cosas al máximo, reutilizar como lo hace con una toalla de baño vieja cortándola en tiras. En su blog adopta una actitud espartana, haciendo suyo el término de minimalismo digital, no cuenta con diseño alguno, sólo información y esta opción y su éxito con la audiencia da que pensar en el tiempo que nos pasamos eligiendo una plantilla o pensando en otras cosas que vienen muy por detrás de contenido que da forma a cualquier obra en la red.

Rebecca también habla del ciclo o caducidad de los blogs, en referencia al blog de Justin Hall “I think it's totally normal what Justin's done. Closing down a Web log is part of the life cycle of the Web log. I've seen this happen a thousand times”.

Uno de sus primeros comentarios es que un blog es interesante porque ayuda a cualquier persona a expresar sus ideas, a plasmarlas en papel (escribirlas) y a hacerlo de forma concisa, mensajes breves y razonada, citando o enlazando. Partiendo de la base de que “todo el mundo tiene talento, es original y tiene algo importante que contar” (cita del clásico If You Want to Write de Brenda Ueland), Rebecca da en su libro una serie de consejos prácticos sobre cómo conseguirlo, que vienen de la experiencia personal y de la comunidad de bloggers.

**UN BLOG ES INTERESANTE PORQUE AYUDA A CUALQUIER PERSONA
A EXPRESAR SUS IDEAS A PLASMARLAS EN PAPEL Y HACERLO
DE FORMA CONCISA Y RAZONADA**

EL CIERRE DE UN BLOG FORMA PARTE DEL CICLO DE VIDA DE UN BLOG

**PARA MUCHA GENTE, EL BLOG ES UN MEDIO DE EXPRESIÓN
PARA REBECCA ES COMPARTIR INFORMACIÓN**

Figura 26. El blog como medio para generar y compartir conocimiento.

I.5 Anatomía de un blog

Cada blog es diferente tanto en su diseño y contenidos, pero todos comparten elementos comunes como el título, subtítulo, enlaces recomendados y los artículos publicados son los elementos que dan sentido a este tipo de publicación online. Un blog es un contenedor de información, pero ¿Cuál es el objetivo? Doctorow (2002), hace referencia a varios modelos de publicación:

“Algunos son listas de enlaces a otros sitios, mientras otros publican largos ensayos; otros son diarios personales, hablan de tecnología, algunos son editados por una persona, otros por varias.”

I.5.1 Título

Suele ser auto explicativo y como en cualquier proyecto debe ser fácil de recordar, deletrear y que sea diferenciador.

I.5.2 Subtítulo

Es una oportunidad para explicar la razón para entrar en el blog ya que si se busca en Google se verá justo en la línea de debajo.

I.5.3 Contacto con la audiencia

El blog es una herramienta que pone en contacto escritores y lectores. Muchos de los visitantes de un blog van a sugerir direcciones de Internet que piensan que pueden interesar. Pueden hacerlo de varias maneras, enviando un correo electrónico o a través de un formulario. El uso de un formulario permite detallar los campos con la información necesaria y se evita volver a contactar con el usuario si éste ha omitido algún dato. Se puede utilizar muchas herramientas gratuitas para crear un formulario.

En el año 2004, se utilizaba una herramienta de programación, un script, que el usuario debía instalar y configurar para poder añadir un formulario de contacto en el blog. El usuario debía de tener conocimientos de programación para hacerlo. En la siguiente figura puede verse las utilidades que permitían crear formularios:

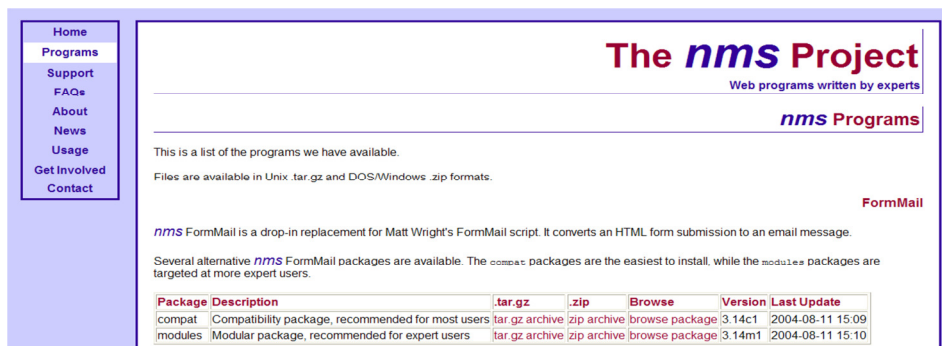


Figura 27. Herramientas para crear formularios en 2004 [<http://nms-cgi.sourceforge.net>]

Actualmente (2010) este proceso se ha simplificado y no es necesario tener conocimientos de programación. Un ejemplo de este servicio es Wufoo⁸. El usuario se registra en la página web del servicio y una vez hecho, el servicio dispone de tres formularios gratuitos. El siguiente paso es configurar el diseño, los campos requeridos, el logotipo a mostrar y otras opciones como el reenvío de los datos, el aviso por correo electrónico de los datos, etc.

Cuando el diseño se termina, sólo hay que copiar el código HTML que esta web proporciona en el blog. Es muy sencillo de utilizar y no requiere conocimientos de programación.

⁸ <http://wufoo.com>



Figura 28. Herramienta para incluir formularios en tu blog.

Los formularios generados con este tipo de herramientas permiten aumentar el contacto con la audiencia mediante sondeos, suscripciones, listas de distribución, invitaciones, seguimiento de incidencias, solicitudes de participación en eventos, etc. En las capturas de pantalla se puede ver algunos ejemplos de formularios generados por este servicio gratuito.

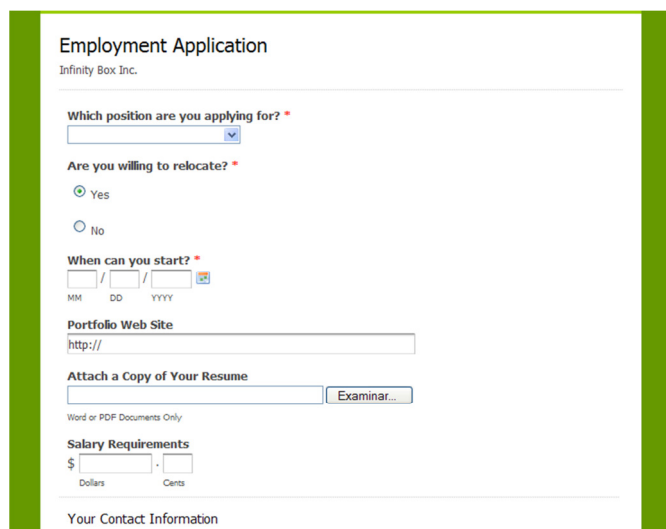
This is a screenshot of a "Join our Mailing List" form. The form has a red header with the WUFOO logo. The main content area is white and contains the text "Join our Mailing List" and "Stay up to date on the latest news and info!". Below this is a text input field labeled "Your Email Address *". At the bottom of the form is a "Submit" button.

Figura 29. Formulario de suscripción a una lista de distribución.

This is a screenshot of a "Contact Form". The form has a blue header with the WUFOO logo. The main content area is white and contains the text "Contact Form". Below this is a large text area labeled "Message *". Below the message area is a text input field labeled "Email Address". At the bottom of the form is a "Submit" button.

Figura 30. Muestra de un formulario de contacto.

Con este tipo de servicio de creación de formularios se puede generar encuestas que pueden o no coincidir con ciertos acontecimientos y que invitan a los lectores a participar. No obstante, conviene no abusar de ellos, todos sabemos el mal humor que despierta una encuesta interminable.



The image shows a screenshot of an online employment application form titled "Employment Application" for "Infinity Box Inc.". The form is set against a white background with a green border. It contains several sections: "Which position are you applying for?" with a dropdown menu; "Are you willing to relocate?" with radio buttons for "Yes" (selected) and "No"; "When can you start?" with a date picker showing MM/DD/YYYY; "Portfolio Web Site" with a text input field starting with "http://"; "Attach a Copy of Your Resume" with a file upload button labeled "Examinar..."; "Salary Requirements" with a field for dollars and cents; and "Your Contact Information" at the bottom.

Figura 31. Muestra de un formulario de solicitud de empleo.

Es recomendable que el formulario no incluya más de 10 preguntas o acabaremos aburriendo a nuestros lectores nada más empezar.

El hecho de recibir peticiones de enlazar no implica ninguna obligación para el autor del blog, de hecho, suelen tomarse en cuenta ciertas recomendaciones:

- No hay obligación de publicar los enlaces sugeridos.
- No hay que dar explicaciones si no se hace.
- Si alguien se enfada y despotrica porque no se ha enlazado su web, se puede enviar un correo comentando que una enfermedad

degenerativa en los dedos impide hacerlo.

- Si se publica un enlace, se puede agradecer incluyendo una reseña al autor.

"It's your blog" - Rebecca Blood.

Como ejemplo personal, en enero de 2008 recibí un correo sugiriendo un intercambio de enlaces de una empresa de informática dedicada al diseño de páginas web. El blog en el que quería aparecer tenía una marcada orientación educativa y todos los enlaces aportaban alguna experiencia, un proyecto relacionado, un sitio donde los alumnos pudieran aprender algo. La empresa que sugería el intercambio, no proporcionaba en su sitio web ningún tipo de contenido educativo.

Se les agradeció su ofrecimiento indicándoles que todos los enlaces tenían naturaleza educativa. Precisamente es lo que esperaba encontrar un lector que hiciera clic en los enlaces sugeridos por otros usuarios dentro de este blog en concreto.

Los intercambios de enlaces y los sitios sugeridos se publican pensando en los lectores. Un intercambio de enlaces con una empresa podría sonar a publicidad encubierta.

Por lo tanto:

- Un buen enlace persigue la misma naturaleza del blog.
- Cuando una empresa solicita un intercambio, se habla de publicidad o patrocinio.
- Si no se hace efectivo el intercambio, envía un correo agradeciendo el interés.

Para usar este tipo de herramientas o scripts en el año 2004, no hacía falta registrarse, simplemente el usuario lo descargaba y lo usaba. La identidad del usuario quedaba en segundo plano. Hoy en día (2010) la identidad del usuario, su correo electrónico ha cobrado mayor importancia y se requiere para el uso de casi todas las aplicaciones o servicios online. Podría entenderse como un intercambio entre usabilidad y anonimato.

1.5.4 Suscribirse a un blog

Una lista de distribución permite dar a conocer a los lectores cuando se ha publicado alguna entrada en el blog. De este modo no tienen que comprobar una y otra vez el sitio buscando cambios. Hay muchos servicios gratuitos⁹ que generan automáticamente código HTML para incluir en el blog.

Algunos servicios como el de Blogger permite añadir este servicio con un sólo clic incluyendo un módulo de suscripción en el blog (véase figura 32).



Figura 32. Herramienta de suscripción a un blog proporcionada por Blogger (2010).

⁹ *FeedBurner*, www.feedburner.com/

En la figura anterior se muestran las opciones que ofrece Blogger, una suscripción a las entradas del blog o a los comentarios del mismo.

1.5.5 Seguimiento de visitantes

En los años anteriores a 2005, sólo aquellos que administraban sus propios servidores tenían acceso a potentes herramientas de auditoría (curiosamente también conocidas como weblogs).

Ciertas empresas ofrecían un servicio gratuito de contadores para una página web. El usuario se registraba y el sistema le entregaba un código HTML que debía incluir en la página web o blog. Los contadores permitían realizar un seguimiento sencillo de accesos al sitio web.

Otras empresas se especializaron en servicios de pago que incluían información muy detallada como el origen geográfico de los visitantes, el tiempo en el sitio, informe de los contenidos más visitados, etc.

Una de las informaciones más relevantes es conocer los sitios de los que provienen nuestros visitantes, ya que pueda dar una idea de los sitios que enlazan el blog.

En el año 2005 Google lanzó una herramienta gratuita llamada Analytics¹⁰. Permite realizar un seguimiento completo de un blog o de cualquier otro sitio web. Se muestra un ejemplo de un informe de visitas generado por este sistema para el blog de la asignatura¹¹:

¹⁰ <http://www.google.com/analytics/>

¹¹ <http://infoind-etsid-upv.blogspot.com/>

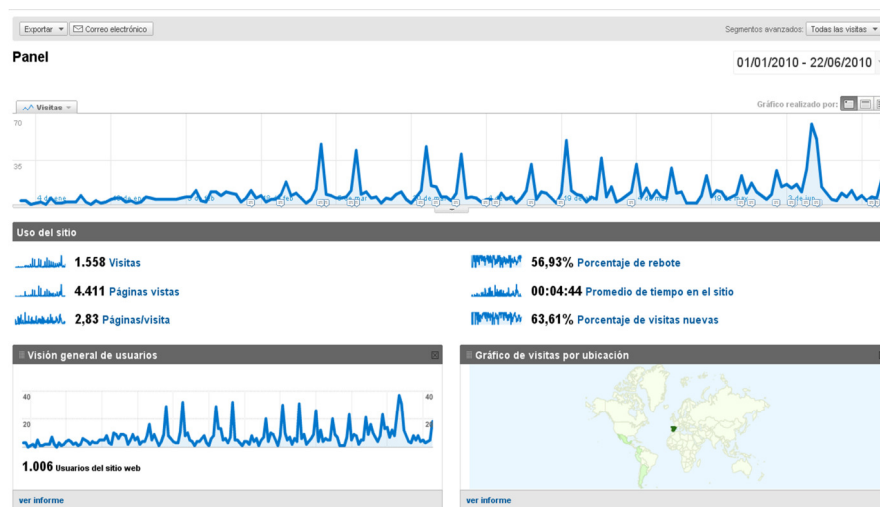


Figura 33. Informe de visitas del blog de la asignatura.

1.5.6 Las entradas

El elemento fundamental de un blog es una entrada (post en inglés). Es la pieza más pequeña de información que da forma al contenido de un blog. Algunos se actualizan a diario, otros semanalmente y otros mensualmente. No hay reglas para publicar.

1.5.7 El título de las entradas

Es como la cabecera de una noticia en un periódico. Cumple el mismo papel, cautivar la atención del lector, resumir la noticia para intrigar e inducir al lector a consumirla. El título de una entrada actúa de barrera entre publicaciones diferentes, entre noticias diferentes.

En su ensayo Microcontent (Nielsen, 2000) advierte a los creadores de títulos que los lectores a veces leen las cabeceras fuera del contexto. En resultados de búsqueda de Google, en listas alfabéticas, cuando se utiliza algún sistema de suscripción será lo único que el lector podrá leer entre cientos de otros titulares.

El título debe ser lo suficientemente independiente del contenido para que sea entendido fuera de contexto. Avisa evitar el uso de artículos como “El” o “Un” porque en una lista alfabética puede aparecer junto a otras entradas como “El mejor antivirus...”, “Eliminar archivos”, etc.

En este caso alguien que buscara un antivirus, encontrará dicha entrada en un orden inadecuado porque está precedido por un artículo “El”. Este detalle permite organizar mejor la información.

1.5.8 Conexión entre blogs

Los blogs comienzan a utilizar herramientas de enlaces a otros blogs. Es posible crear listas de blogs favoritos y compartirlos con los lectores.

1.5.9 Permalinks

Es un enlace permanente. Se usa en los blogs para asignar una URL permanente a cada entrada del blog, para luego poder referenciarla.

De esta forma estamos identificando de manera unívoca un contenido (artículo, discusión, análisis,..) sobre un tema o cuestión en el blog de destino. Es decir, se facilita el acceso (y una referencia) directo a todos aquellos que puedan estar interesados en el contenido referenciado.

Tags: [bioartificial](#) [células](#) [Corazón](#) [órgano](#) [oxígeno](#) [pulmón](#) [respirar](#) [trasplante](#)
Categorías:
[Ciencia](#) [Ciencia y Espacio](#)

[« Volver a Neoteo](#) Enlazar esta nota:

 ¿Te interesa esta nota? Suscríbete al RSS de Neoteo.

Figura 34. Ejemplo de un artículo con su referencia permanente.

1.5.10 Blogrolls y lista de enlaces

Un blogroll es una colección de enlaces de blogs, normalmente presentado en una columna lateral de la página web. Los autores de blogs pueden definir diferentes criterios para incluir otros *blogs* en sus *blogrolls*. Habitualmente el listado de otras direcciones de *blogs* se compone de direcciones que los propios autores visitan con asiduidad o a veces páginas de *blogs* de amigos o cercanos.

Desde un punto de vista puramente intuitivo *blogroll* puede ser un acrónimo resultante de dos palabras de origen *blog* y *rollo* (o lista); entendiéndose como "rollo o lista de blog". Además de hacer publicidad gratuita a los amigos, es una manera de acceder a los enlaces favoritos.



Figura 35. Blogroll del blog <http://infoind-etsid-upv.blogspot.com/>

La figura anterior es una captura de un blogroll, una lista de blogs enlazados situada en la columna derecha. Para crearla se puede utilizar un complemento gratuito de Blogger (véase figura 36).



Figura 36. Herramienta online de Blogger para crear una lista de blogs.

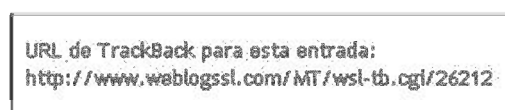
1.5.11 Trackbacks

Es un concepto que surge del mundo de los weblogs (bitácoras, diarios, blogs). Se trata de un enlace inverso que permite conocer qué enlaces apuntan hacia un determinado post; de ese modo, avisa a otro *weblog* que se está citando uno de sus *posts*. Básicamente, si un *blog* admite *trackbacks* quiere decir que es capaz de recibir un aviso de otro *blog*, de forma que dos de los artículos de ambos quedan relacionados entre sí, normalmente porque el segundo hace referencia al primero. Los *trackbacks* a un artículo quedan reflejados habitualmente al pie del mismo, más o menos en el lugar en que aparecen los comentarios.

El uso de trackbacks permite notificar, enviar una señal de forma

automática a otro blog. La diferencia con los enlaces normales es que si pones un enlace normal no es posible conocer si se está haciendo referencia a algo que se ha escrito en otro blog. Habría que hacerlo avisando al creador del blog mediante un email.

Depende del blog. En la mayoría al final de los mensajes tienen un apartado que pone **Trackbacks** o **Vínculos de referencia**. Al hacer click sobre ellos te informará de la dirección para hacer el trackback. Por ejemplo en [Genbeta](#) los muestran así:



En blogs como el nuestro, la dirección para el trackback viene indicada al final de los mensajes.

Figura 37. Muestra de un trackback para un blog <http://www.blogoff.es/> (25-junio-2010).

1.5.12 Recomendaciones a la hora de publicar

Citar las fuentes y dar crédito a los autores, avisar si ciertos contenidos o enlaces pueden herir la sensibilidad de alguien, publicar hechos que sean realmente ciertos, enlazar si existe material en línea y corregirse cualquier desinformación publicada. No debe atacarse a los demás, tampoco debe entrarse en discusiones, no está bien visto solicitar que te enlacen y como sugerencia no se debe censurar los comentarios.

1.5.13 Mantener un blog

Cada blog tiene una frecuencia, reflexiona sobre ello y toma una decisión sobre la publicación en el sitio: diaria, semanal, mensual, etc. Un horario es importante para que el blog se alimente correctamente. No se debe utilizar tiempo de la jornada laboral para el blog, hay gente que ha sido despedida por ello. La información publicada en Internet nunca desaparece, debe tenerse en cuenta para evitar hacer pública información

que pueda comprometerte. Borrar esta información no será la solución porque la información queda archivada. En boca de Rebecca Blood, deberá mantenerse un nivel de intimidad que resulte confortable. También recomienda no publicar cuando se esté enfadado. Como última reflexión, escribe:

“Tras más de 7 años escribiendo un blog, considera que la comunidad de bloggers necesita más pensadores independientes, mentes más abiertas, más gente que escuche y más irreverencia. Aboga por usar los blogs como plataformas para definirnos individualmente a medida que avanzamos juntos como una comunidad, unidos por nuestro compromiso compartido de opinión propia, libertad de expresión y un vigoroso intercambio de ideas.”

I.6 Reflexiones de Rebecca Blood

“Antes de comenzar a usar un blog, hay que pensar muy bien el objetivo, ¿va a ser para los amigos o la familia? ¿Será un negocio? ¿Será un sitio de referencia sobre un tema en concreto? ¿Qué información compartirá?”

“Uno de los beneficios más importantes que aportan los blogs a las personas normales es que les da mucha visibilidad dentro y fuera de la Red. Al tener un lugar en la Red, los lectores pueden encontrarme y comunicarse directamente conmigo. Si fuera una autora más conocida, seguramente el nivel de audiencia de mi blog subiría; pero en mi caso, primero soy bloguera y luego escritora.”

“Los blogs son interesantes porque promueven la cultura, ofrecen puntos de vista alternativos, invitando a la participación”.

“Desde un punto de vista personal un blog hace que las personas tomen más conciencia de ellas mismas y permite que sean más críticas y si se hace un buen trabajo, puede incluso que se pueda hacer negocio con este medio”.

“Para dar a conocer un blog, puede utilizarse los buscadores más conocidos dando de alta el blog y buscando anillos de blogs que tengan relación. Una sugerencia es añadir la dirección del blog en la firma del correo electrónico e incluirlo en los buscadores de blogs”.

“Es mejor una audiencia que interesa a una gran audiencia, en función de los mensajes de correo que se reciben a través del blog es posible determinar el apoyo que tiene el medio.

No por hacer mucha publicidad el medio va a ser enlazado y está mal visto hacerlo, la comunidad decidirá”.

“El seguimiento es importantes porque revela cierta información sobre aquellos medios que siguen el blog (intereses comunes)”.

I.7 Las primeras plataformas que ofrecen servicio de blog

Opendiary: <http://www.opendiary.com/> (el primero en permitir comentarios en las entradas)

Livejournal: <http://www.livejournal.com/> (1999)

Pitas: <http://pitas.com/>

Movable Type: <http://www.movabletype.com/>

Pyralabs: <http://www.pyra.com/>, (adquirida por Google)

Freewsbs: <http://www.webs.com/> (cambió de nombre en el año 2001)

La Coctelera: <http://www.lacoctelera.com/>

I.8 Elegir entre un blog o un gestor de contenidos (CMS)

Los blogs pueden utilizarse en servidores dedicados o utilizar el interfaz proporcionado por algunas empresas. Un blog es un mini gestor de contenidos.

Aquellos que trabajan publicando contenidos usando una herramienta de blog pueden encontrarse en una situación en la que la cantidad de contenidos impida una correcta organización de la información, por ejemplo con artículos que incluyan muchas etiquetas diferentes y por lo tanto generen índices y registros en los menús laterales incómodos de manejar. El uso de un gestor de contenidos reduce considerablemente los costes de mantenimiento al organizar los contenidos en una base de datos y separarla al máximo de la presentación (Dan Rahmel, 2007).

Esta situación se detecta cuando se hace complicado encontrar rápidamente alguna información dentro del sitio. En estos casos debe pensarse en usar un gestor de contenidos que ofrece mayores posibilidades.

Los gestores de contenidos se pueden organizar por varios criterios, según su lenguaje de programación (asp, Java, PHP, Ruby On Rails, Phython, etc.), según la propiedad del código, si es de código abierto o

privativo, según su funcionalidad, si está orientado a plataformas generales o específicas, Blogs, foros, wikis, sistemas e-learning, e-commerce, publicaciones digitales, difusión de contenidos multimedia, etc.

Una de las diferencias más notables entre un blog y un CMS es que un blog se mantiene por pocos contribuyentes o escritores, mientras un CMS es mantenido y/o administrado por muchos contribuyentes o escritores.

Un sistema CMS tiene mayores capacidades en términos de control de publicación y tipo de actividades que se pueden realizar en el sistema en comparación con un blog, por ejemplo añadir encuestas, construir blogs, foros, pasarelas de pago, menús, extensiones de seguimiento, formularios y otras opciones de configuración que permiten controlar lo que puede hacerse dentro del sitio.

Otra de las diferencias es el aspecto gráfico, las plantillas. Así como en Blogger las plantillas requieren programación para editarlas, en los sistemas CMS, las plantillas están separadas completamente de los contenidos y pueden ser intercambiadas, editadas, modificadas o descargadas de Internet. Puede encontrarse plantillas gratuitas y otras de pago siendo cada vez más los sitios que dedican trabajo a este campo.

Hay disponibles programas que permiten generar plantillas totalmente personalizadas para este tipo de sistemas, dejando libertad al usuario para que sea el único protagonista en el diseño de su plantilla.

Uno de los programas más utilizados es Artisteer¹² que permite crear plantillas para Blogger, Wordpress¹³, Joomla!¹⁴ y Drupal¹⁵.

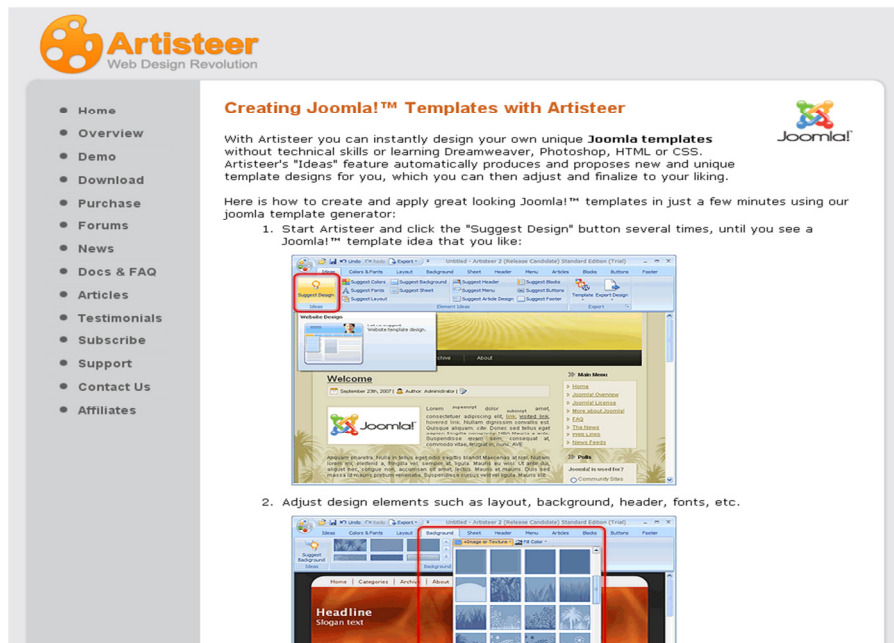


Figura 38 Página web de Artisteer, un generador de plantillas (2-junio-2010).

Se observa que las plataformas de blog añaden nuevos complementos para dotar de mayor funcionalidad al usuario.

Un ejemplo es Blogger, en marzo de 2010 ha añadido una mejora relacionada con el diseño de las plantillas acercándose a la flexibilidad que ofrecen los CMS.

¹² <http://www.artisteer.com/>

¹³ <http://es.wordpress.com/>

¹⁴ <http://www.joomla.org/>

¹⁵ <http://drupal.org/>

Puede verse una muestra de esta opción en Blogger (véase figura 39):



Figura 39. Diseño de plantillas con el servicio de Blogger (10-mayo-2010).

En relación al diseño de plantillas hay páginas web que se dedican a venderlas, de modo, que un usuario puede tomarlas como referencia o como inspiración. Un ejemplo es JoomlaArt¹⁶ (véase figura 40):



Figura 40. Página web de JoomlaArt (24-junio-2010).

¹⁶ <http://www.joomlart.com/>

En 2002 las escuelas de periodismo empiezan estudiar el fenómeno del blog. Se comienza a usar un nuevo medio de comunicación al que muchos usuarios pueden acceder sin programar una línea de código. Se genera documentación de uso de los blogs, manuales de uso y los primeros libros.

En 2005, se fijó la fecha del 31 de agosto para celebrar en toda la red, el denominado "**día internacional del Blog**". La idea nació de un bloguero israelí llamado *Nir Ofir*, que propuso que en esta fecha, los blogueros que desarrollan bitácoras personales enviaran cinco invitaciones de cinco blogs de diferentes temáticas a cinco contactos, para que así los internautas dieran a conocer blogs que seguramente otras personas desconocían y les pudieran resultar interesantes.

1.8.1 [Software utilizado](#)

Usar un blog es casi tan sencillo como usar el correo electrónico. Sin conocimientos técnicos cualquiera puede crear un blog, cambiar las opciones, administrar los artículos, editarlos, borrarlos, moderar comentarios, incluir imágenes, etc.

El usuario puede manejar las tareas de publicación como de administración. Para crear un blog tan sólo hay que utilizar alguna de las plataformas gratuitas existentes como Blogger, WordPress, etc.



Figura 41. Página web del servicio Blogger (4-junio-2010).

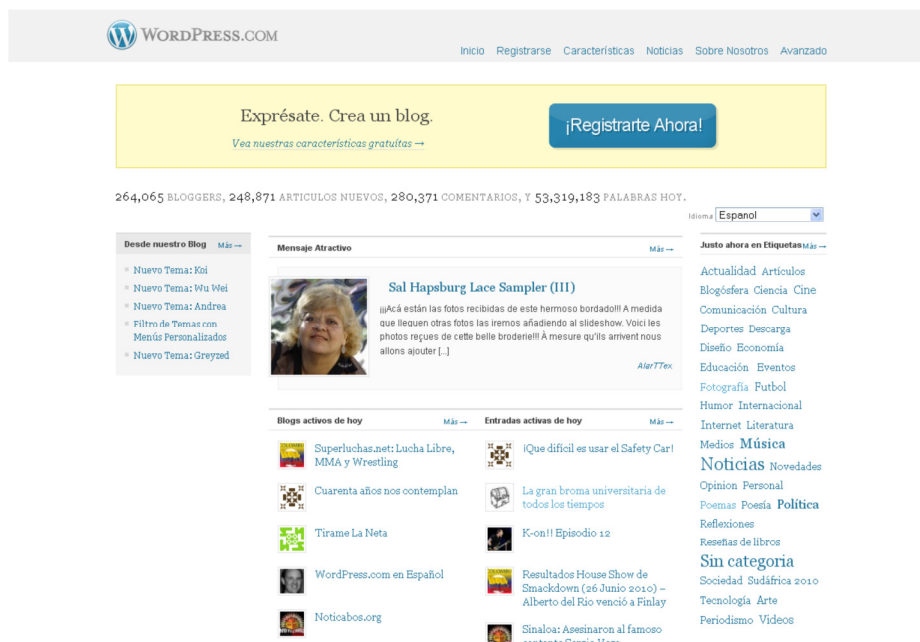


Figura 42. Página web del servicio WordPress (4-junio-2010).

Joomla! es uno de los gestores de contenidos más reconocidos en todo el mundo. Se crea como una ramificación totalmente nueva de un sistema anterior (Mambo) en 2005. Permite construir rápidamente sitios web y servicios online. Sus ventajas son la facilidad de uso, su capacidad de ampliación y que está disponible gratuitamente para todo el mundo ya que es código abierto.



Figura 43. Página web de Joomla! (4-junio-2010).

El proyecto Plone¹⁷ arrancó en 2001, está disponible en 40 idiomas y tiene uno de los índices de seguridad mayores en los CMS. El dueño es la Fundación Plone, una organización sin ánimo de lucro y está disponible para la mayoría de los sistemas operativos. Su desarrollo está en manos de 200 desarrolladores y 300 empresas colaboradores en 57 países de todo el mundo.

¹⁷ <http://plone.org/>

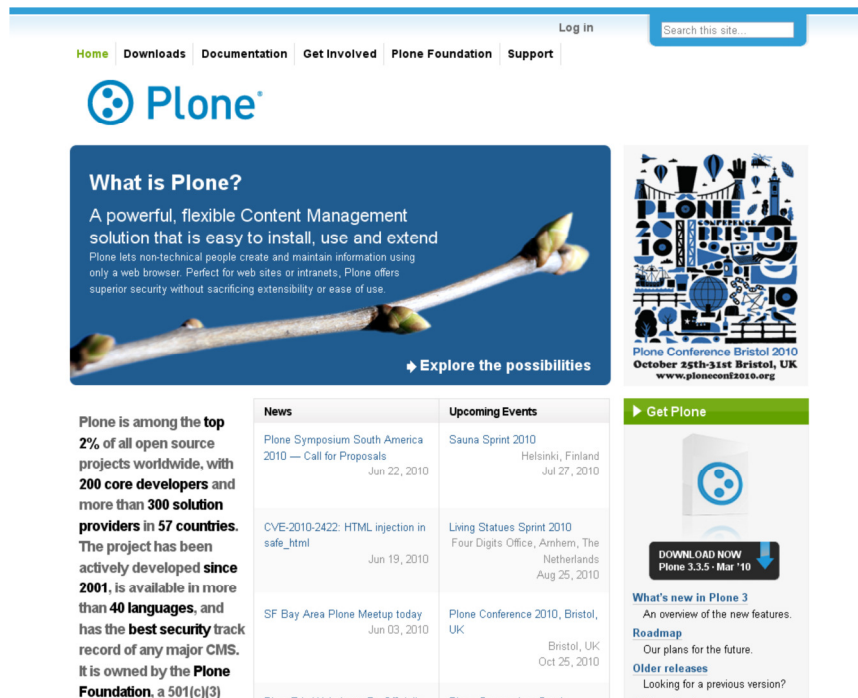


Figura 44. Página web de Plone (4-junio-2010).

I.8.2 Blogs sobre Arte

Se presentan algunas web sobre Arte construidas todas ellas con herramientas de blog. La mayoría tienen formato de fotoblog y otras están orientadas a la publicación de artículos de opinión y crítica.

Algunos blogs utilizan plataformas de publicación habituales, conocidas por su sencillez de uso y otras, más elaboradas, han elegido otro tipo de gestor de contenidos que permiten mayor control sobre la administración y ampliación del sistema. Todas las herramientas utilizadas por los blogs son gratuitas.

Las dos últimas referencias forman parte de sistemas de blog construidos alrededor de un gestor de contenidos CMS.

1.8.2.1.1 Crespo

<http://crespo.boosterblog.es/>

Es un blog reciente, tiene entradas desde el año 2008. Está integrado en un conglomerado de blogs (boosterblog.es). Este sitio muestra una barra superior que quita protagonismo a los contenidos y en cierto modo distrae la atención del usuario, pero tiene como finalidad la valoración de los blogs.



Figura 45. Blog crespo.boosterblog.com (20-septiembre-2009).

Llama la atención que el apartado de venta aparezca vacío. Permite la suscripción mediante RSS y ofrece un archivo desplegable con los artículos publicados en el sitio.

I.8.2.1.2 Zoolien

<http://zoolien.boosterblog.es/>



Figura 46. Blog Zoolien (20-septiembre-2009).

- Frecuencia de publicación variable.
- No hay un sitio de compra de contenidos.
- Magnífica calidad de las fotografías.
- Permite comentarios en las fotografías.

I.8.2.1.3 Photoblog Awards

<http://www.photoblogawards.com>

En este sitio se premian los mejores blogs. Puede servir como referencia para conocer tendencias de publicación y uso de plataformas.



Figura. 47 Blog Photoblog Awards 2006 (11-noviembre-2009).

En las siguientes páginas se presenta una relación de blogs relacionados con la fotografía que han sido premiados en los años 2006, 2007 y 2008.

El análisis del tipo de sistema utilizado por dichos blogs puede permitir conocer que tipo de plataformas son las más utilizadas y podría servir como idea para realizar un estudio futuro en profundidad sobre la evolución de los mismos a lo largo de los años, observando el tipo de contenidos que se presentan y la posibilidades de cada uno (administración y usabilidad).

I.8.2.1.4 Premio Photoblog Awards 2006

“Daily close of imagery by Sam Javanrouh.”

<http://wvs.topleftpixel.com/>



Figura 48. Blog “Daily close to imagery” (21-septiembre-2009).

Publica desde el año 2003. Utiliza un sistema de gestor de contenidos Movable Type. No hay elementos superfluos. Tipo fotoblog, gran protagonismo de las imágenes. Comercialización del producto, venta de postales, imágenes y libros. Permite añadir comentarios.

1.8.2.1.5 Premio Photoblog Awards 2007

Colección fotográfica de Tayler E. Nixon.

<http://wink.nixone.com/>

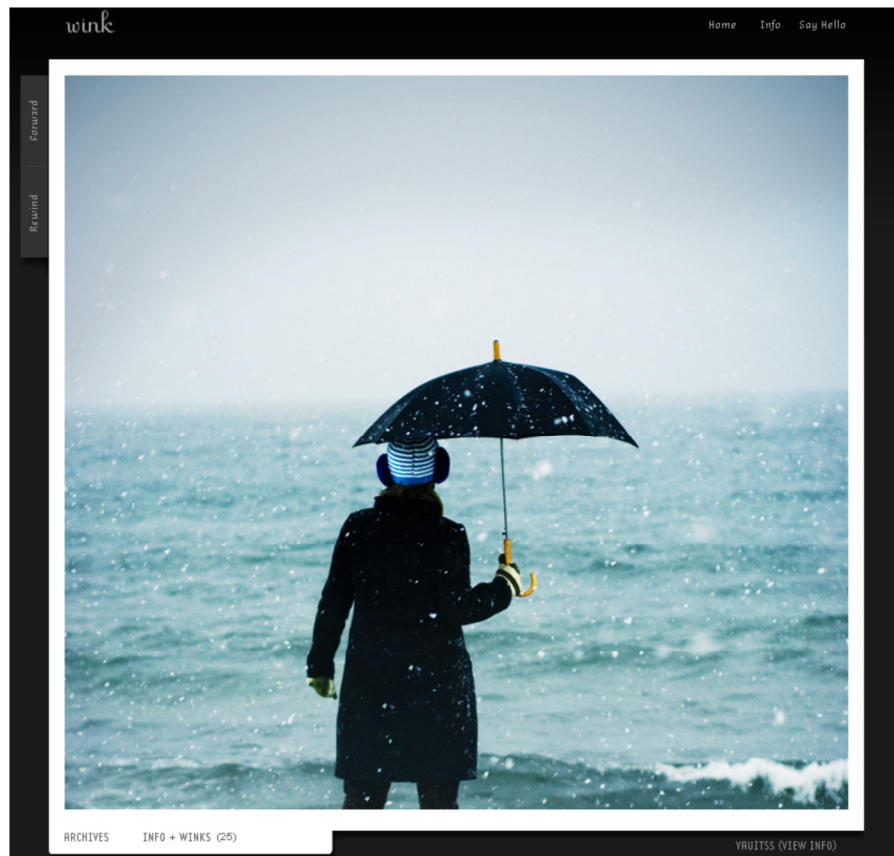


Figura 49. Blog Win, <http://wink.nixone.com> (21-septiembre-2009)

Publica desde el año 2006. Sistema utilizado de publicación CMS Joomla y WordPress. Tipo fotoblog. Gran protagonismo a las fotografías. No hay elementos superfluos ni comercialización del producto. Los comentarios están ocultos para no distorsionar. Sólo un menú con tres opciones. Minimalismo digital.

I.8.2.1.6 Photoblog Awards 2008

<http://www.chromasia.com>



Figura 50. Blog Chromasia (21-septiembre-2009).


Una web creada por dos empresas Chromasia limited y Chromasia Training Limited ambas dirigidas por David y Libby Nightingale. Residentes en Blackpool, una ciudad costera del noroeste de Inglaterra.

Publicando desde 2003. Tipo fotoblog, gran protagonismo de las imágenes. Magnífico interfaz de usuario, la fotografía es el interfaz para navegar. Cada mitad de la fotografía es el control para desplazarse por el álbum.


La página principal es dinámica, cambia de foto cada 5 segundos. El menú de navegación se integra en la parte superior de la ventana haciéndolo casi transparente.

No hay información superflua. Se incluye cursos de diseño y retoque fotográfico, manuales y apuntes de diseño. Desarrolla la vertiente formativa (véase figura 51).


Our previous tutorials




Luminosity masking: part one
 This is the first of a two part series of tutorials on luminosity masking, a powerful technique that you can use to selectively enhance your images. Unlike conventional masking techniques, which often require you to manually create a specific selection to mask an area of an image (and then feather, or otherwise after the mask to blend the change with the remainder of the image), luminosity masking creates selections and masks that based solely on the brightness of the pixels themselves. As such, masks created using this technique often blend seamlessly with one another and the unchanged areas of the image, obviating the need to predetermine the selection area, or repair/refine the mask subsequent to its use.
 Both parts were co-written with [Tony Kuyper](#), a recognised authority in this field.
[READ MORE ABOUT THIS TUTORIAL HERE](#)




Creative workflow #4
 As with our other tutorials in this series, Creative workflow #4 takes the creative process as its primary focus; i.e. rather than just discussing "how" an image was constructed, we will also be considering "why" each change was made, and how each change contributes to the image as a whole.
[READ MORE ABOUT OUR CREATIVE WORKFLOW SERIES HERE](#)



Photoshop for winter photography
 This tutorial is based on a suggestion by Paul Schroder, one of our lifetime members, on how best to shoot and post-process winter landscapes or other shots containing snow. The major topics covered include: optimising your initial exposures; enhancing the colour of images shot of dull, flat days; how to tone black and white versions of your images; how to produce high-key winter portraits; and how to retain and enhance the fine scale detail in snow scenes.
[READ MORE ABOUT THIS TUTORIAL HERE](#)




Digital workflow: part five
 In this tutorial we will discuss a variety of alternative RAW processors, illustrating their strengths and weaknesses in comparison to Adobe Camera RAW. This will include a discussion of Capture One Pro, DXO Optics Pro, and RAW Developer.
[READ MORE ABOUT OUR DIGITAL WORKFLOW SERIES HERE](#)




Creative workflow #3
 In this tutorial, the third in our Creative workflow series, we will be taking a detailed look at two versions of a single image: one in colour, one in black and white. In both cases though, in addition to working through the technical changes that were made, we will be taking a detailed look at the aesthetic and creative decision making that informed them.
[READ MORE ABOUT OUR CREATIVE WORKFLOW SERIES HERE](#)


We're pleased to announce that chromasia was a finalist in the Photoblog of the Year and Best European Photoblog categories in the 2009 Photoblog Awards.



We're extremely pleased to announce that Libby, head honcho at Chromasia Training Limited, and the business brains behind our online tutorials, has just won the Business Start-up of the Year category of the Northwest Women in Business Awards 2009.



We're delighted to be able to tell you that chromasia won the Most Popular Photoblog category and was a finalist in the Photoblog of the Year and Best European Photoblog categories in the 2008 Photoblog Awards.



We're pleased to announce that Libby was a recent finalist in the Outstanding Woman in Business Award category in the ABF Tiger Awards, 2008.

Figura 51. Tutoriales del Blog Chromasia (29-junio-2010).

Los comentarios están ocultos, fuera del contexto de la imagen. Se incluye la explotación comercial de las fotografías con la posibilidad de enviar copias impresas en varios formatos y postales personalizadas.

I.8.2.1.7 Premio Photoblog Awards 2008

“A walk through Durham Township” por Kathleen Connally.

<http://www.durhamtownship.com/>



Figura 52. Captura del blog (27-mayo-2010).

Publicando desde el año 2003. La opción del menú “About” aparece como segunda opción, personalizando el sitio. El sistema utilizado es CMS Movable Type y programación personal. Parte de una historia personal, documentar un lugar de residencia. Enlaces a redes sociales (Facebook).

I.8.2.1.8 The Cool Hunter

<http://www.thecoolhunter.net/>

Ganador de las ediciones de 2007 y 2008 de los Weblogs Awards en la categoría de mejor Blog sobre Cultura y Arte. Fundado por Bill Tikos, el objetivo del blog es dar a conocer el arte en cualquier de sus diferentes manifestaciones. Es uno de los medios más leídos del mundo relacionados con la cultura y el diseño, poniendo de relieve principalmente la originalidad y la innovación de todo lo publicado.

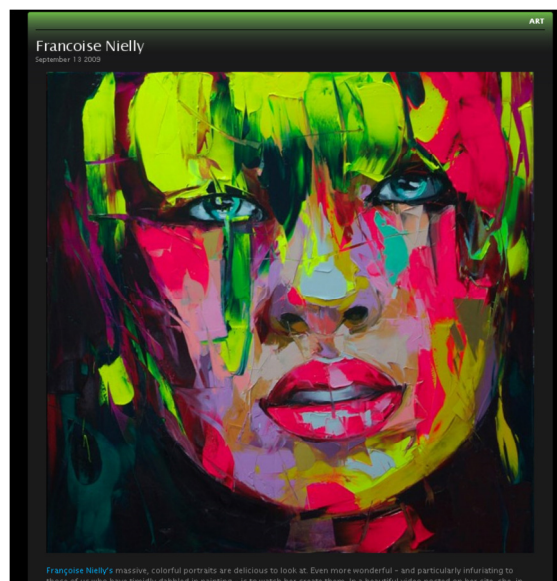


Figura 53. The Cool Hunter (24-septiembre-2009).

Conecta a 780.000 lectores mensuales (2010), generando un total de 1,8 millones de páginas vistas. Su lista de suscriptores la componen agentes de medios de comunicación, diseño, arquitectura, tendencias.

El Blog prepara eventos y exhibiciones en Europa, Inglaterra, EEUU y Australia, acercando a los usuarios en el mundo real lo mejor que puede verse online.

A nivel comercial, la web tiene planes para incluir reservas de hoteles, una tienda virtual donde ofrecer los productos más relevantes y obra gráfica en formato libro. Incluye enlaces a redes sociales, Facebook, Twitter, nube de tags, etc.

1.8.2.1.9 Popwhore

<http://popwhore.com/category/art/>

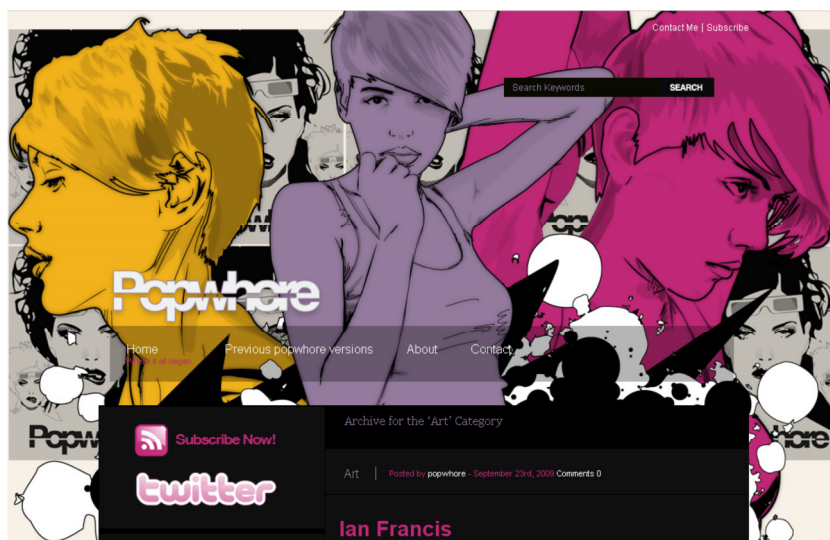


Figura 54. Popwhore (28-septiembre-2009).

Popwhore es el proyecto de Yuri Ledesma, de 29 años. Su estilo es una mezcla de influencias urbanas en las que aparece como protagonista, el objeto universal de deseo, la mujer.

Publica artículos sobre múltiples categorías, arte, arquitectura, ropa, fotografía, grafiti, arte callejero, etc. Usa redes sociales (Twitter). En sus entradas da a conocer obras de estudios que pueden encontrarse en la red (véase figura 55).

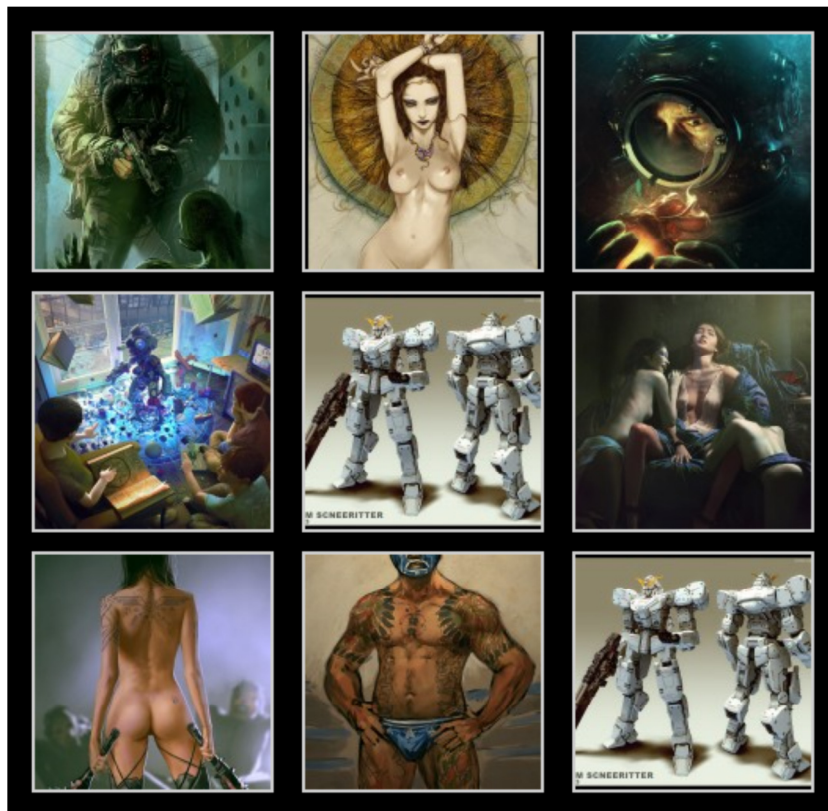


Figura 55. Obras del estudio HD-Fortress¹⁸ en Popwhore (2-octubre-2009).

En el sitio incluye un blogroll, conexión a redes sociales (Facebook), una lista de categorías al pie de la página y posibilidad de suscribirse mediante RSS. El sistema utilizado para la publicación en WordPress.

¹⁸ <http://www.hd-fortress.com/>

I.8.2.1.10 Blog del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA)

http://www.moma.org/explore/inside_out

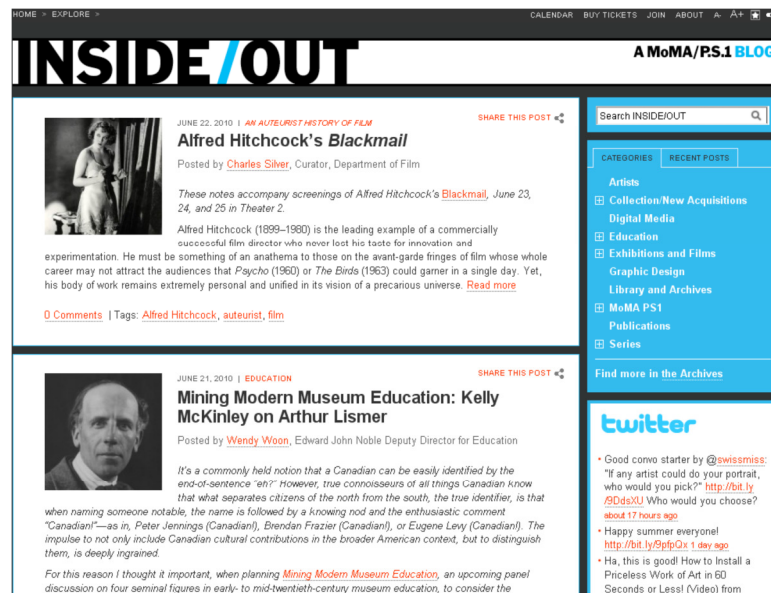


Figura 56. Blog del MOMA (22-junio-2010).

Su página principal presenta en continua rotación las distintas actividades que ofrece el Museo, las colecciones de pinturas, esculturas y exposiciones que pueden verse.

En la barra lateral justo en la parte superior, aparecen dos pestañas que permiten acceder a los últimos post y a las diferentes secciones de los artículos. Usa redes sociales y enlaza a otros sitios relacionados. Por último al pie del blog incluye una zona de compra de objetos del Museo.

El sistema utilizado es WordPress (backend) y en la parte de presentación de contenidos (frontend) se usa Ruby On Rails¹⁹ con programación a medida (información proporcionada por el MOMA en Junio de 2010).

¹⁹ <http://www.rubyonrails.org.es>

I.8.2.1.11 Museo Británico Internacional de Arte Moderno (TATE)

<http://blog.tate.org.uk/>

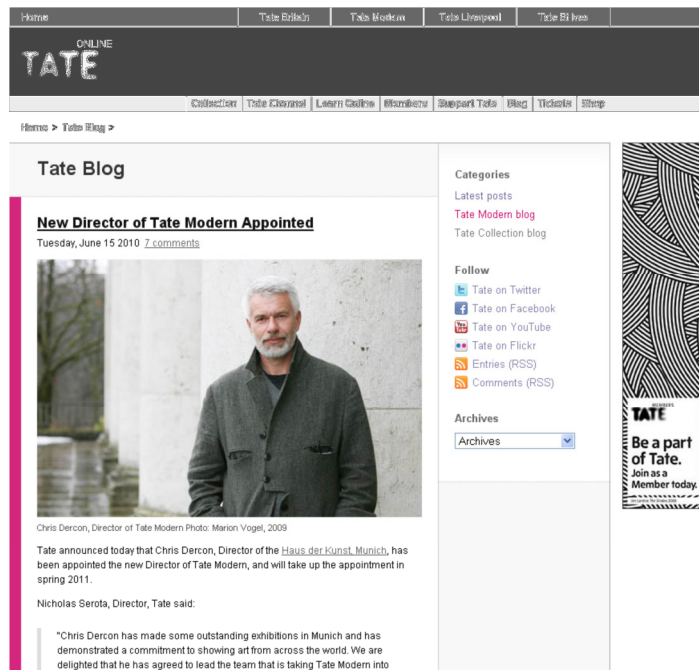


Figura 57. Blog del TATE (15-junio-2010).

El blog del TATE, es sencillo, forma parte del menú principal de la web, es una pestaña más e incluye publicaciones semanales sobre noticias del sitio. Se aprecia una mayor actividad reciente (2010). Publica cuatro entradas mensuales. Incluye en la barra lateral un navegador de archivos donde puede verse los artículos publicados mensualmente, Usa redes sociales y permite los comentarios. No incluye más información. Es un diseño limpio y con poco ruido.

1.8.2.1.12 Nonsite

<http://www.nonsite.es/>

Nonsite es una plataforma online de producción, difusión y distribución de las prácticas artísticas contemporáneas. Utiliza el sistema CMS Joomla! como motor de contenidos. Sigue la esencia de publicación de un blog con artículos fechados, pero evoluciona a un medio de mayor dimensión donde los artistas pueden publicar y gestionar completamente el sitio.

Utiliza el vídeo en sus entradas y se propone como objetivo poner a disposición de la comunidad artística una serie de servicios dirigidos a la promoción y mejor conocimiento e información de la producción cultural. Podemos ver en la siguiente figura una captura de este sitio.



Figura 58. nonsite.com (24-junio-2010),

Como elemento diferenciador de otros blogs, añade un menú de navegación superior que enlaza con las distintas secciones. En esencia sigue presentando artículos fechados organizados por secciones y categorías incluyendo contenidos multimedia. Conecta con redes sociales (Facebook) y dispone de fuentes RSS para seguir las distintas secciones (noticias, ensayo, videos, comentarios, novedades, etc.).

Utiliza el video como herramienta de crítica, mucho más incisivo que el mensaje escrito. El espectador se emociona más y participa en la experiencia comunicativa porque la información le llega por diferentes canales sensoriales (auditivo y visual).

No puedo dejar de recordar las palabras de Rebecca Blood que hacen referencia a esta influencia de los blogs:

“Desde un punto de vista personal un blog hace que las personas tomen más conciencia de ellas mismas y permite que sean más críticas”.

- Rebecca Blood

1.8.2.1.13 SalónKritik

http://salonkritik.net/index_info.php

Dirigido por D. José Luis Brea, Profesor Titular de Estética y Teoría del Arte Contemporáneo de la Universidad Carlos III de Madrid, es y reproduzco de su sección “re-post” en la web: “un medio para la publicación de artículos de creación, crítica o análisis cultural que a juicio de la redacción constituyen las más interesantes aportaciones críticas a la comprensión del presente y la cultura de nuestro tiempo, publicadas en castellano en medios online”.

Cuenta con más de 150 autores que publican siempre bajo licencia creative commons, alcanzando por lo tanto, una máxima difusión.



Figura 59. SalónKritik (28-junio-2010).

Incluye un índice de archivos en una columna lateral, una sección de búsquedas y un menú superior. Como sistema utilizado se basa en el CMS Movable Type 3.2²⁰. Permite la suscripción a las diferentes secciones (columna semanal, Domingo Festín Caníbal y el índice mensual de artículos publicados) por medio de un sencillo formulario en el que se escribe el correo electrónico. También están disponibles fuentes RSS. Tiene conexión con redes sociales (FaceBook).

I.8.3 Buscadores y conglomerados de blogs

Wikio: <http://www.wikio.es/>

Incluye un ranking de blogs por categorías.

TechCrunch: <http://techcrunch.com/>

Es una compañía de blogs que trata principalmente sobre iniciativas empresariales, productos y sitios web. Fue fundado por Michael Arrington en 2005. El primer post del blog fue creado el 11 de Junio de 2005. En el ranking de Technorati, el sitio se encuentra en el número 2, y es su tercer blog favorito. Hasta el 9 de Julio de 2009, tenía más de 3.337.000 suscriptores a su RSS medidos por la empresa de seguimiento FeedBurner. El 27 de Agosto de 2008, TechCrunch desplegó un nuevo diseño de su sitio.

Mashable: <http://mashable.com/>

Es un blog de noticias de Internet, se creó en 2005 por Pete Cashmore. Tiene un reporte de más de 7 millones de páginas vistas al mes y tiene un índice superior a 400 en Alexa. Escribe acerca de YouTube, FaceBook,

²⁰ <http://www.movabletype.org/>

Google, Twitter, MySpace, Apple, etc. El 21 de diciembre de 2009 reportó más de 1,8 millones de seguidores de Twitter, más de 90.000 seguidores de FaceBook y más de 330.000 suscriptores por RSS.

Engadget: <http://www.engadget.com/>

Este weblog trata sobre la tecnología, podcast y electrónica de consumo. Tiene 9 webs independientes, todas operando juntas con su propia plantilla, cubriendo noticias de todo el mundo, en diferentes lenguajes. Ganó en 2007 el premio Weblog Awards en el apartado de tecnología.

Gizmodo: <http://www.gizmodo.es/>

El blog puesto en marcha en 2002, fue creado originalmente por Peter Rojas. En 2005 se crearon portales traducidos a otros idiomas, francés, alemán, holandés, español, italiano y portugués. Se centra en la publicación de gadgets tecnológicos.

Boing Boing: <http://boingboing.net/>

Comenzó su andadura en 1995 y más tarde en junio de 2000 creó su weblog describiéndolo como un directorio de cosas maravillosas. Frauenfelder, su creador se unió a tres editores, Cory Doctorow, David Pescovitz y Xeni Jardin. Todos ellos han sido colaboradores de la revista Wired. En agosto de 2007, se lanzó un nuevo diseño que incluía una sección de comentarios moderados por Teresa Nielsen Hayden. Boing Boing ha ganado dos premios Bloggies para el blog del año en 2004 y 2005. Frauenfelder, su fundador ha creado una revista llamada Make²¹ dirigida a realizar proyectos DIY (hecho por uno mismo) en los que el conocimiento se genera en base a un objetivo.

²¹ <http://makezine.com/>

I.8.4 Glosario

- Entrada: la unidad de publicación de una bitácora.
- Borrador: es una entrada que todavía no se ha publicado. Generalmente se opta por guardar una entrada como borrador cuando se piensa corregirla o ampliarla antes de publicarla. En inglés se le llama "draft".
- Fotolog o fotoblog: unión de *foto* y *blog*, blog fotográfico.
- Permalink: enlace permanente. El URI único que se le asigna a cada entrada de la bitácora, el cual se debe usar para enlazarla. Un URI es una cadena corta de caracteres que identifica inequívocamente un recurso (servicio, página, documento, dirección de correo electrónico, enciclopedia, etc.).
- Bloguero: escritor de publicaciones para formato de blog. Es común el uso del término inglés original: "blogger".
- Comentarios: son las entradas que pueden hacer los/as visitantes del blog, donde dejan opiniones sobre la nota escrita por el/la autor/a. En inglés se le llama "comments".
- Plantilla: Documento que contiene pautas de diseño pre-codificado de uso sencillo. En inglés se le llama "template". Estas plantillas, utilizan hojas de estilo en cascada (CSS), pueden ser modificadas por los propios usuarios y adaptados a sus necesidades o gustos.
- Bloguear: acción de publicar mensajes en weblogs.
- Blogosfera: conjunto de blogs agrupados por algún criterio específico (localización, temática, idioma). El término fue acuñado en 2002 por William Quick.
- Blogonimia: Investigación del origen de los nombres con que los blogueros o dueños de las bitácoras han bautizado sus blogs.
- Blogalifóbica: calificativo que se aplica a aquellas empresas u organizaciones que no aceptan que sus empleados tengan blogs.

Como la palabra indica, sería una fobia a los blogs. Se sustenta en el miedo a que en el blog aparezcan informaciones que puedan dañar la imagen de una empresa, o que perjudiquen a sus beneficios.

PARTE.II CASO PRÁCTICO

II.1 Creación de un blog para una asignatura de grado universitario

Este documento presenta una propuesta de utilización de un blog y de elementos multimedia como herramientas de apoyo en una asignatura de grado de la Universidad Politécnica de Valencia. Este documento describe la motivación en la propuesta como idea inicial y presenta el proceso de puesta en marcha describiendo el sistema utilizado.

Se describe la metodología usada en la creación de contenidos multimedia y se publican los resultados de la interacción con los alumnos como argumento de defensa del método propuesto como estímulo para el proceso de aprendizaje.

El trabajo tiene origen en las consultas de los alumnos. En fechas previas a los exámenes finales, las consultas de los alumnos se incrementan preguntando prácticamente sobre los mismos conceptos concentrándose en las dos semanas previas al examen. Al principio dichas preguntas se apuntan en un cuaderno con el objetivo de crear un archivo de dudas frecuentes (FAQ). Este cuaderno se convertiría más tarde en un documento electrónico (Microsoft Word) que se guarda en el ordenador del despacho. El problema es la movilidad. Cuando no se tenía acceso a esta información se hacía complicado contestar las dudas de los alumnos y/o actualizar el documento en el mismo momento. Si este proceso se relega a otro día, el hecho real es que ya nunca se hace. Se comienzo a guardar el documento en un lápiz de memoria usb pero incluso de esta

manera, en ocasiones no se tiene acceso al lápiz de memoria y por lo tanto no se puede actualizar este documento. La actualización sigue siendo un problema. En un principio, el documento es sólo para uso personal, los estudiantes no pueden acceder al mismo.

Estudiando las preguntas de años anteriores, muchas de ellas planteaban dudas sobre los mismos conceptos repitiéndose. Se plantea publicar este documento online para que los alumnos y el profesor puedan tener acceso al mismo. Si ellos pueden leer las respuestas online, no es necesario enviar un correo al profesor, pueden continuar estudiando la lección inmediatamente y el tiempo invertido por el profesor y el alumno en resolver y preguntar se transforma en tiempo para generar y mejorar contenidos multimedia ahorrando.

El hecho de publicar el documento online no permite editarlo directamente, de modo, que se estudia utilizar alguna plataforma de publicación online que permitiera actualizar rápidamente la información, que tuviera un interfaz gráfico amigable (sencilla de utilizar), que fuera conocida ya por los alumnos y que fuera gratuita. El servicio que respondía a estas premisas era el servicio de publicación de blogs de Google, Blogger.

La motivación del trabajo tiene origen en la observación de las preguntas de los alumnos y el uso que hacen de los medios de publicación online.

II.2 Objetivo

El objetivo es la implantación de un blog en la asignatura Informática Industrial y la evaluación de su impacto en el alumnado. Como objetivo derivado la creación y mejora de sitios con contenidos docentes y multimedia que complementen los recursos utilizados por los alumnos en las asignaturas. Todo el trabajo se apoya en el uso de software libre. Se plantea la presentación de los elementos formativos en varios formatos: texto, audio y video. Se plantea como un medio de comunicar contenidos e ideas que pueden mejorar la comprensión global.

II.3 Asignatura de estudio

Se usa como ejemplo el material de la asignatura troncal Informática Industrial (véase Anexo I para ampliar información de la misma), cursada en segundo curso en la ETSID (Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño) de la Universidad Politécnica de Valencia. En un principio los materiales publicados que llegan al alumno son como en otras asignaturas, una colección de documentos en diferentes formatos electrónicos, principalmente en presentación de diapositivas de PowerPoint (.pps), documento de Microsoft Word (.doc) y ocasionalmente en PDF. Se han utilizado estos archivos como base para generar nuevas versiones en formatos PDF, MP3 (audio) y video publicando los resultados en el medio (blog) que servirá de complemento a los materiales de la asignatura. Está dividida en dos bloques:

- I. Fundamentos de Informática Industrial. Aplicación con el PC.
- II. Informática Industrial con el microcontrolador. Sistemas empotrados.

II.4 Estructura de las clases

Las clases tienen una media de 40 alumnos, dependiendo del grupo. La asignatura tiene matriculados un total de 250 alumnos anuales. El curso está organizado para impartir una clase semanal. Puede verse en la figura la estructura de la clase:

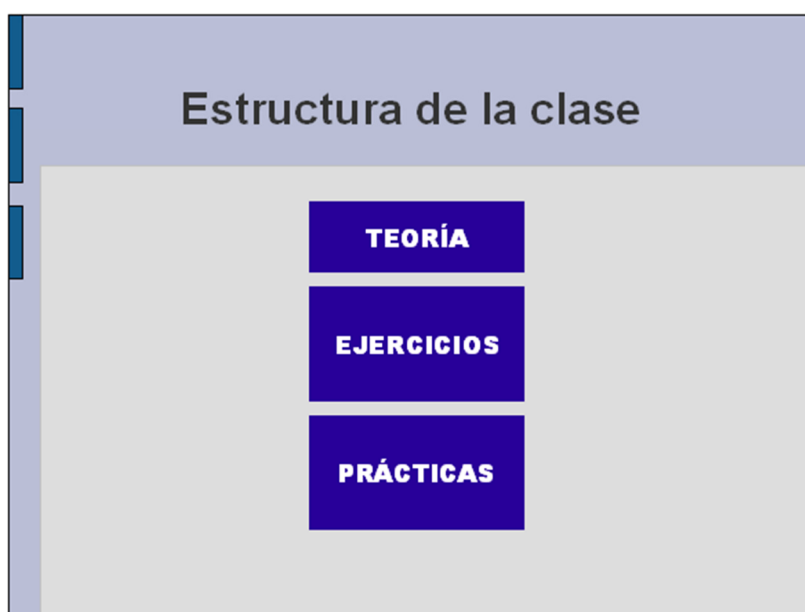


Figura 60. Estructura de la clase.

II.5 Plataforma institucional PoliformaT

Todos los contenidos de la asignatura son publicados en un repositorio online, un lugar en Internet donde los alumnos pueden acceder para comenzar su lectura o descargarlos. Este sistema permite a los profesores crear una estructura de árbol de contenidos, donde las ramas (directorios) pueden contener otras ramas o documentos con otros contenidos. Es un sistema orientado a la organización de los documentos

donde navegar es relativamente sencillo. Los alumnos acceden al sistema mediante un usuario y una contraseña para tener acceso a los contenidos (véase figura 61).



Figura 61. Acceso a la plataforma mediante contraseña.

“El hecho de que el alumno tenga que identificarse escribiendo su usuario y contraseña reduce la usabilidad del sistema”.

“Se plantea un sistema donde los contenidos sean de acceso libre, permitiendo por tanto una mayor visibilidad, depuración y maduración”

Una vez que el alumno ha entrado en la plataforma, puede ver la documentación que el profesor ha hecho pública. En la siguiente figura puede verse la documentación que comprende documentos de presentación de la asignatura y otras carpetas con información de teoría, prácticas, evaluación, bibliografía, etc. (véase figura 62).

<input type="checkbox"/>	<u>Título</u>		
	 Infind Recursos	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Presentación curso 2008/2009		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Miniproyecto Especificacion 2008/09		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Programa de teoría	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Información de prácticas	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Evaluación	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Bibliografía	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Información para grupos específicos	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Información sobre Borland C++ Builder	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 National Instruments Kit USB-6008 + LabView Student Edition	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Encuestas_web	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 Material no clasificado (no usar)	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	 GNU/Linux/Código abierto	Añadir ▼	Acciones ▼
▶ Mostrar otros sitios			

Figura 62. Contenidos publicados por el profesor en la plataforma.

La información está organizada en carpetas. Los alumnos que desean acceder a la información de la teoría, entran en la carpeta “Programa de teoría” y tienen acceso a los materiales organizados en subcarpetas, una para cada parte de la asignatura (véase figura 63).

<input type="checkbox"/>	<u>Título</u>	
	 Programa de teoría	Añadir ▼
<input type="checkbox"/>	 01.-BLOQUE I. Fundamentos. Aplicación con el PC.	Añadir ▼
<input type="checkbox"/>	 02.-BLOQUE II. Aplicación con el microcontrolador	Añadir ▼

Figura 63. Contenido de la carpeta “Programa de teoría”.

Cuando el alumno entra en una de las carpetas, el sistema le presentará un listado con los contenidos disponibles (véase figura 64).

<input type="checkbox"/>	Título		
<input type="checkbox"/>	01.-BLOQUE I. Fundamentos. Aplicación con el PC.	Añadir ▼	Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	Leeme		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	Actividades TEMA 1.doc		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	Actividades Tema 2.doc		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	Actividades Tema 4.doc		Acciones ▼
<input type="checkbox"/>	Tema 4. Anexo tarjeta NI USB-6008		Acciones ▼

Figura 64. Listado de contenidos disponibles.

Los contenidos se presentan en formatos diferentes, documentos de Microsoft PowerPoint (.pps), Microsoft Word (.doc) y en ocasiones en PDF. El icono junto al documento facilita la identificación del documento.

Aquellos documentos técnicos necesarios para el estudio de algún dispositivo se publican en formato PDF (es el formato habitual que entrega directamente el fabricante). Las lecciones de teoría (y actividades) se presentan en formato PowerPoint y las actividades relacionadas con las prácticas en formato Word.

“Se plantea publicar los documentos en formato PDF porque parece ser el más aceptado por los alumnos.”

“Se plantea generar para un mismo documento, diferentes formatos, permitiendo que el alumno elija aquel que prefiera (texto, audio, video)”.

II.6 Documentación disponible para el alumno

Ambos bloques de la asignatura contienen ocho lecciones de teoría que se presentan durante las clases semanales. Estas lecciones son ficheros de diapositivas realizadas con Microsoft PowerPoint que se van pasando con la ayuda de un proyector de vídeo y que sirven de apoyo durante la explicación. Este material se publica en formato libro editado por el Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia.

También puede encontrarse online en la plataforma institucional de la PoliformaT²² de Universidad Politécnica de Valencia. Los alumnos deben identificarse para tener acceso a esta documentación (necesitan un usuario y una contraseña). Los alumnos no matriculados no pueden acceder a esta información. En la siguiente figura puede verse un esquema del material utilizado en la asignatura para ambos bloques:

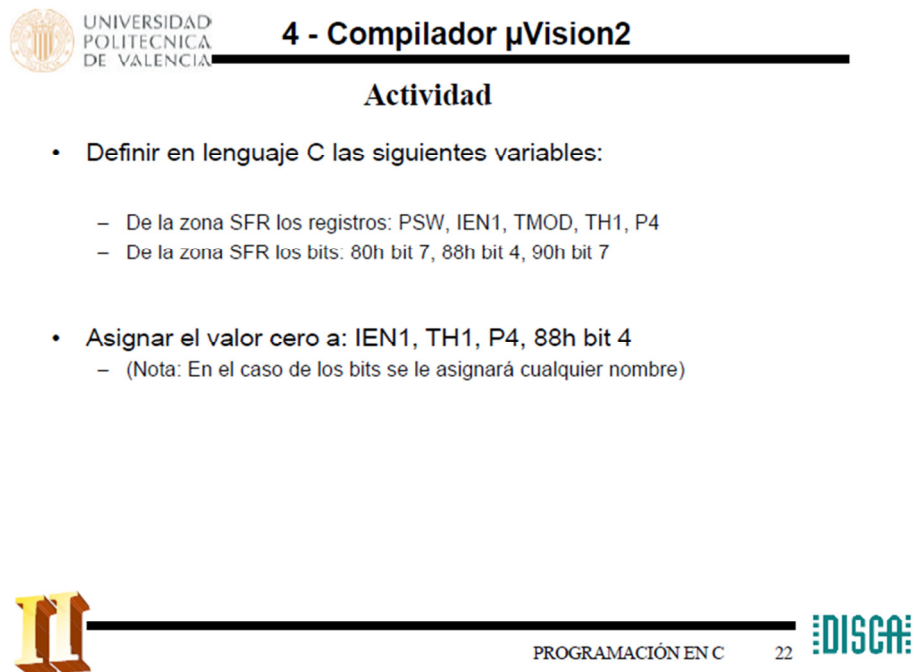


Figura 65. Contenidos didácticos de la asignatura.

²² <https://poliformat.upv.es/portal>

La documentación presentada al alumno está formada por teoría y actividades. Por otro lado, las prácticas utilizan placas de evaluación físicas (entrenadores) donde se prueban los programas escritos por los alumnos (véase figura 65).

Puede verse un ejemplo de documentación relacionada con un tema de teoría donde aparecen algunas actividades planteadas (véase figura 66).



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

4 - Compilador μ Vision2

Actividad

- Definir en lenguaje C las siguientes variables:
 - De la zona SFR los registros: PSW, IEN1, TMOD, TH1, P4
 - De la zona SFR los bits: 80h bit 7, 88h bit 4, 90h bit 7
- Asignar el valor cero a: IEN1, TH1, P4, 88h bit 4
 - (Nota: En el caso de los bits se le asignará cualquier nombre)

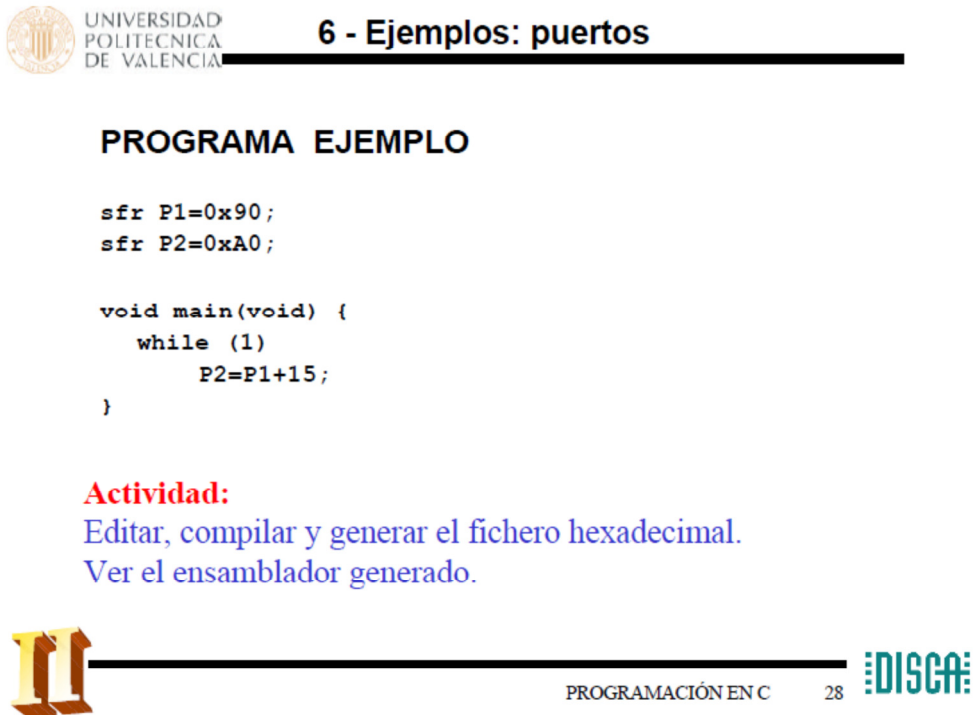
II

PROGRAMACIÓN EN C 22 DISCA

Figura 66. Actividades dentro de una lección de teoría.

En este ejemplo que corresponde a la página 22 del documento “Programación en C” utilizado en una sesión de teoría de la asignatura, se plantea actividades que el alumno debe resolver. Obsérvese que este documento presentado al alumno contiene junta la teoría y las actividades.

Puede verse en la siguiente figura otro ejemplo:



UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

6 - Ejemplos: puertos

PROGRAMA EJEMPLO

```
sfr P1=0x90;
sfr P2=0xA0;

void main(void) {
    while (1)
        P2=P1+15;
}
```

Actividad:
Editar, compilar y generar el fichero hexadecimal.
Ver el ensamblador generado.

11 PROGRAMACIÓN EN C 28 DISCA

Figura 67. Actividad que el alumno debe resolver.

En esta figura se muestra un ejemplo de un ejercicio de programación escrito en lenguaje C que debe verificarse. Es una actividad orientada a las prácticas de la asignatura. Sigue la misma dinámica, integra teoría, actividades y ejercicios de prácticas en un mismo documento.

Puede apreciarse en la siguiente figura un documento abierto por el alumno que corresponde a un archivo de transparencias en formato PowerPoint.

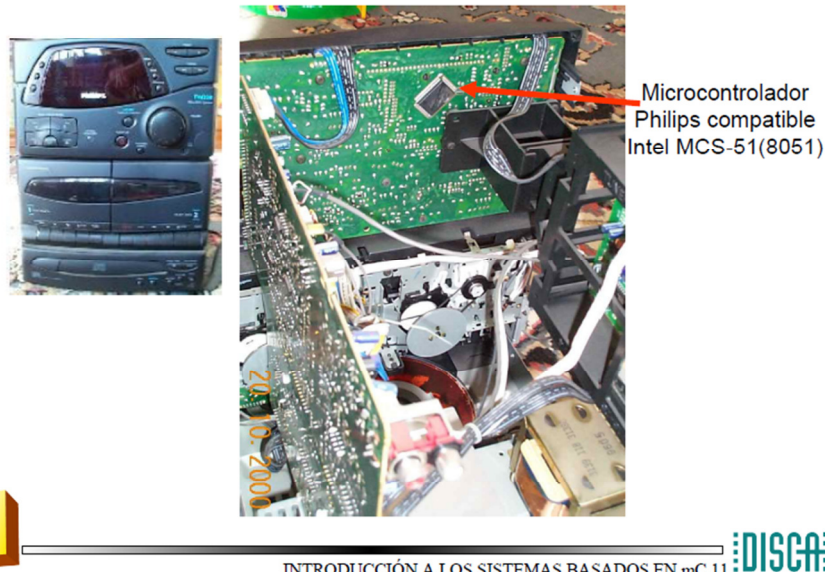


Figura 68. Presentación de un documento en formato PowerPoint.

Este es el material que los alumnos pueden encontrar. Se puede descargar e imprimir y al estar publicado en la plataforma institucional de forma anticipada, puede servir de repaso o lectura previa a la clase. No obstante el material publicado tiene como objetivo servir exclusivamente de guía o apoyo en las clases teóricas y no como material detallado de la lección, trasladando al profesor la parte árida de la explicación durante la exposición del material en el aula.

“Se plantea generar documentación detallada para una parte del bloque o bloques del mismo, creando objetos de aprendizaje completos que puedan ser consumidos íntegramente a distancia”

En la siguiente figura puede verse otro archivo presentado en formato PowerPoint que el alumno puede abrir accediendo a la plataforma online.

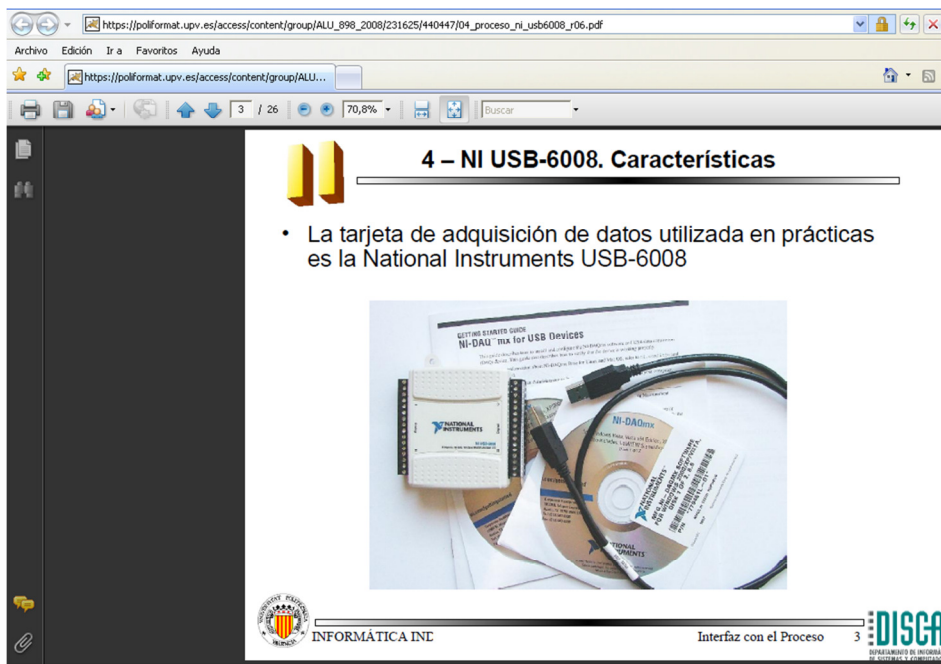


Figura 69. Presentación de un documento relacionado con las prácticas.

Podemos reconocer el acceso a la plataforma en la barra de direcciones del navegador. Es una vista subjetiva del alumno en la que hay presente en pantalla mucha información que puede distraer la atención del alumno.

“Se plantea que los objetos de aprendizaje no tengan elementos externos, sean reproducidos en su propia ventana y si es posible a pantalla completa”.

II.7 Propuesta: Blog docente de la asignatura

“La tecnología nos ha dado una oportunidad para hacer algo con la cultura que sólo ha sido posible alguna vez para individuos en pequeños grupos, aislados de otros.” - Lawrence Lessig (2010).

II.7.1 Blog como medio complementario

A partir de esta estructura de contenidos de la asignatura se propone una mejora del sistema con la ayuda de servicios de publicación online como estructura de soporte y objetos multimedia para los contenidos.

II.7.2 Software utilizado para la creación del blog

Se ha utilizado Blogger como herramienta de publicación online en primer lugar por ser una herramienta en la que tenía experiencia publicando en los últimos años, por ser un sistema muy fácil de utilizar y gratuito y por ser una de las plataformas más extendidas de publicación blog. Se ha elegido un blog y no una página web por su facilidad para crearlo y administrarlo y por ser un medio conocido y usado por los alumnos.

“Una interfaz con un diseño pobre puede tener éxito, pero es tan importante el contenido como un mecanismo sencillo para navegar que satisfaga las necesidades del usuario.” (Braun, K; Haughey, M. 2003).

II.7.3 Software utilizado para generación de contenidos

Se ha utilizado software libre. Para la redacción de los textos se ha utilizado OpenOffice²³ (versión 3.0.1). Para la preparación de los objetos de aprendizaje en formato texto se ha utilizado el programa de maquetación profesional Scribus²⁴ (versión 1.3.3.12). En lo referente al

²³ <http://es.openoffice.org/>

²⁴ <http://www.scribus.net/>

tratamiento de audio, se ha utilizado Audacity²⁵, un editor de audio multipista. Con este programa es posible exportar el trabajo a formato mp3 (es necesario instalar el codec LAME²⁶ e instalarlo como complemento previamente). Las capturas necesarias para la ilustración de las figuras en los objetos de aprendizaje basados en texto, han sido realizadas con Windows mediante la función Imprimir pantalla y editando las imágenes con el programa libre GNU Gimp²⁷. Para navegar por Internet se ha utilizado Internet Explorer (versión 7.0.5730.13) y Mozilla Firefox (versión 3.0.7). Este tipo de experiencias es posible gracias al movimiento de software libre que hoy en día está completamente extendido como pronosticaba en su libro²⁸ Eric Raymond.

II.7.4 Contenidos del blog

El blog se compone de diferentes entradas que el profesor publica. Cada una de estas entradas tiene contenidos. Uno de estos contenidos es el cuestionario, un elemento sobre la que gira toda la información publicada. Los contenidos de la asignatura: teoría y actividades de cada lección forman un bloque único en cada lección. Se propone una separación de cada lección en dos unidades: Teoría y Cuestionarios.

II.7.5 Tipo de contenidos

En la versión original, el único formato en que se presenta la información para los alumnos es en PowerPoint y PDF. Ambos formatos incluyen texto con imágenes o esquemas que ayudan a interpretar el contenido. Se plantea la adaptación de los contenidos evolucionando a nuevas versiones que incluyan texto, audio y fragmentos de video, enriqueciendo así los mismos. El proceso se realiza de manera incremental y cada etapa se apoya en la anterior. El material se va a crear pensando en un formato de publicación profesional, digital e impreso.

²⁵ <http://audacity.sourceforge.net/>

²⁶ <http://lame.sourceforge.net/>

²⁷ <http://www.gimp.org/>

²⁸ Raymond, E. (2001).

II.7.6 Un cuestionario para cada tema

Se plantea preparar un cuestionario para cada lección de teoría, con un número de preguntas comprendido entre 10 y 20, entre las que pueden mezclarse tipo test, cuestiones simples y problemas para desarrollar. De modo que exploten varias capacidades, por un lado la precisión en la respuesta con el tipo test, el razonamiento a partir del conocimiento teórico adquirido (pequeñas cuestiones) y la resolución abstracta.

Como fuente para estas preguntas se utiliza el documento de teoría y el fichero de preguntas frecuentes (FAQ) de cada lección.

El objetivo del cuestionario es que sea un documento interactivo y dinámico, que evoluciones como un elemento “vivo”, Negro Ponte (1996) hace referencia a este crecimiento y cambio orgánico del mundo digital.

El documento se genera utilizando un procesador de textos. Una vez editado es convertido a formato PDF para que su publicación online no represente problemas a lectores que utilizan sistemas operativos diferentes. El cuestionario se publica en el Blog para que los alumnos puedan tener acceso al mismo durante la clase o bien con anterioridad para una revisión previa. La conversión a formato PDF en Windows se realiza mediante un programa gratuito llamado CutePDF Writer²⁹.

Publicado este documento, en clase los alumnos pueden descargarlo, imprimirlo o bien comenzar a completarlo directamente utilizando un procesador de textos y copiando el contenido. Cuando se ha completado pueden entregarlo al profesor que lo corregirá en el mismo momento comentando aquellos aspectos que considere que requieren algún tipo de corrección o aclaración.

²⁹ <http://www.cutepdf.com/products/cutepdf/writer.asp>

Cuestionario 5 · Uso de los puertos (II)

1. En el microcontrolador visto en clase, ¿están disponibles físicamente todos los puertos de entrada salida?
2. Dibuja el esquema de conexión de un LED y un interruptor a un puerto y escribe el código en C necesario para encender el LED y leer el puerto.
3. ¿Todos los bits de los puertos de E/S son direccionables por bit?
4. Escribe un programa que encienda todos los LEDs del puerto P0 y después de un tiempo de retardo, haga lo mismo con el resto de los puertos. Escribe dos funciones, `encender_LEDS_P0()` y `retardo(t)` y realiza las llamadas desde el programa principal `main`.
5. Por el puerto P1 entran 4 bits y se desean emitir esos 4 bits previamente complementados por las otras 4 líneas. Escribe el programa en C para esta función.
6. Un dispositivo introduce un número binario entre 0 y 7 (codificado en 3 bits) por las líneas P1.0 a P1.2 del microcontrolador y el resto de las líneas se emplean en otros propósitos. Se desea sacar un Ffh por P2 si el valor introducido es mayor que 2 y 00h en caso contrario. Escribe el programa en C para esta función.
7. Disponemos de un sistema controlado por un microcontrolador en el que tenemos una serie de entradas (A, B, C) y salidas (X0, X1, X2, X3 y X4). Las entradas son sensores y las salidas actuadores. Se ha llegado a la solución propuesta por la tabla. Escribe el programa en C para el proceso utilizando el puerto P1.

C	B	A	X4	X3	X2	X1	X0		
0	0	0	0	0	1	0	0	X4 ?	P1.7
0	0	1	0	1	0	1	0	X3 ?	P1.6
0	1	0	1	0	0	0	1	X2 ?	P1.5 ?C
0	1	1	1	0	1	0	1	X1 ?	P1.4
1	0	0	1	1	0	1	1	X0 ?	P1.3
1	0	1	1	0	0	0	1	C ?	P1.2
1	1	0	1	0	1	0	1	B ?	P1.1
1	1	1	0	0	1	0	0	A ?	P1.0

8. Se pretende implementar un sistema de contraseña basado en un microcontrolador. Se escribirá un código de 4 dígitos utilizando los pines del puerto P0. El primer bit del puerto corresponderá al "0", el segundo a "1", etc. Fijar una contraseña y escribir el programa en C que encienda todos los bits del puerto P2 si es correcta.

Figura 70. Ejemplo de un cuestionario.

En la figura anterior puede verse un ejemplo de un cuestionario asociado a la lección quinta.

- Es un documento PDF con una serie de preguntas sobre la lección.
- Son preguntas cortas, problemas sencillos y cuestiones tipo test.
- El tiempo de resolución es de una hora.


II.7.7 Modelo de publicación propuesto

Se propone un modelo donde se publican tantas entradas en el blog como lecciones de teoría y cuestionarios. Cada entrada tiene asociados un mínimo de dos documentos: la teoría y el cuestionario. Los documentos se publican en formato PDF. El cuestionario no incluye las respuestas. Puede verse un ejemplo de una entrada publicada en la siguiente figura.

21 DE ABRIL DE 2009

➔ Lección temporizadores y contadores

Lección sobre el uso de los temporizadores y contadores ([Descargar](#))
Cuestionario de repaso ([Descargar](#))

Publicado por - Luis en [8:41](#) [2 comentarios](#) 

Etiquetas: [cuestionarios](#), [Teoría](#)

Figura 71. Entrada correspondiente a la lección sobre temporizadores.

Esta entrada en el Blog tiene dos partes, un enlace a la descarga del archivo de teoría de la lección y un enlace al cuestionario. Ambos archivos están publicados en formato PDF. Al utilizar este modelo, se reducen las entradas al blog y el texto en ellas y se consigue eliminar un discurso innecesario en los contenidos (Krug, Steve 2006) eliminando ruido, realzando el contenido verdaderamente práctico y acortando las páginas permitiendo que el usuario vea la información de un vistazo sin avanzar ni retroceder.

Puede establecerse una correspondencia entre las entradas publicadas en el blog y clases reales. Si durante el primer bloque del curso se imparten veinte clases presenciales, en el blog aparecerán las mismas entradas. Esta línea de tiempo dibujada por las entradas del blog ayuda a los alumnos a conectar rápidamente con la materia.

“La correspondencia entre las clases reales y las entradas del blog *dibuja* una línea de tiempo que ayuda en el seguimiento a distancia.”

II.7.8 Corrección de los cuestionarios

Las soluciones al cuestionario se publican unos días después a través del blog y en la misma entrada asociada (al principio se publicaba en entradas diferentes pero se generaba un gran número de posts y se reducía la usabilidad). De las respuestas incorrectas se toma nota en la clase y en caso de ser necesario se prepara una nota detallada que será publicada online como una nueva entrada.

La información recogida permite enfocar la atención sobre aquellas partes de la teoría donde los alumnos tienen mayores dificultades, siendo necesario en algunos casos generar nueva documentación específica sobre un tema particular (teoría).

El cuestionario se actualiza cada año incluyendo nuevas preguntas. Todos los cuestionarios se preparan con antelación y se publican en el Blog.

En la siguiente figura se muestra un cuestionario resuelto:

Solución Cuestionario · Tema 3 · Ensamblador (I)

1. En el blog de la asignatura, <http://infoind-etsid-upv.blogspot.com/>, puedes encontrar un documento llamado: 'Ciclos de máquina y tiempos de ejecución', realiza su lectura y todos los ejercicios.
—
2. En el microcontrolador de clase ¿Qué direcciones de memoria tienen los siguientes registros: TL1, IPH0, P1, IEN1, DPL y PCON? (utiliza las tablas). Hay que mirar las tablas y buscar el mapa de memoria que es donde aparecen todos los registros del microcontrolador y sus direcciones. Según las tablas:
TL1 → 0x8B IPH0 → 0xB7 P1 → 0x90 IEN1 → 0xE8
DPL → 0x82 PCON →
3. ¿Para qué sirve el registro DPTR?
Es uno de los registros del microcontrolador y además es el único de 16bits. Sirve para almacenar direcciones de memoria, es decir, es un puntero.
4. Busca cinco instrucciones en las tablas del microcontrolador de clase y anota los CM (ciclos de máquina) que tarda en ejecutarse cada una.
Por ejemplo: NOP (1CM), JC rel (2CM), POP directo (2CM), MOV Rn,A (1CM), ANL directo, #datos (2CM). Recuerda que los ciclos de máquina son unidades que definen la velocidad con la que se ejecuta la instrucción. Cada ciclo de máquina está formado por n sub-ciclos de reloj (depende de cada micro). En nuestro micro 1CM está formado por 12 ciclos de reloj.
5. El siguiente código está escrito para un microcontrolador 16F628A. Teniendo en cuenta un reloj a 10Mhz y según el esquema de ciclos de máquina visto en clase, calcula el tiempo que tarda en ejecutarse dicho programa.
En este caso como el microcontrolador es de otra marca, hay que cambiar el 'chip' y mirar las tablas del microcontrolador bajo estudio (16F628A). Según estas tablas, el asunto quedará así:
NOP..1CM
RRF..1CM
BCF..1CM
CLRF..1CM
SLEEP..1CM
En total suma 5 ciclos máquina.
Primero hay que calcular el T para 10Mhz → $T = 1/f = 1/10e6 = 0.1 \mu s$
CM-16F628@10MHZ = $T * 4 \text{ ciclos de reloj} = 4 * 0.1 \mu s = 0.4 \mu s$
Por lo tanto como tenemos 5CM → Tiempo total de ejecución = $5 * 0.4 = 2 \mu s$
6. Describe los modos de direccionamiento y pon un ejemplo de cada uno de ellos buscando las instrucciones en las tablas.
Los modos de direccionamiento hay que entenderlos como la manera que tiene el microcontrolador de "coger" los datos que necesita para ejecutar la instrucción. Hay modos "inmediatos" y otros más "indirectos". Por ejemplo cuando la instrucción viene con el datos se llama direccionamiento inmediato, porque el microcontrolador no tiene que ir a buscarlos a la memoria, vienen en la propia instrucción, un ejemplo puede ser: MOV R1,

Figura 72. Ejemplo de un cuestionario resuelto.

Las respuestas se han escrito en un color diferente, ayuda a reducir el estrés visual cuando la respuesta es extensa. El documento de respuestas también se actualiza cada año con nueva información.


En la siguiente figura puede verse una entrada del Blog que incluye el archivo cuestionario y las soluciones al mismo:

2 DE MARZO DE 2010

➔ Cuestionario I de Programación en C

Teoría del tema "Programación en C".
Cuestionario asociado al tema.

[Teoría](#)
[Cuestionario \(1 página\)](#)
[Solución al cuestionario](#)
[Tablas](#)
[Práctica Keil](#)

Publicado por - Luis en [07:00](#) [0 comentarios](#) 

[Enlaces a esta entrada](#)

Etiquetas: [clase 2](#), [cuestionarios](#)

Figura 73. Ejemplo de una entrada con un cuestionario resuelto.

En la figura anterior puede verse que se ha publicado cinco enlaces. Uno relacionado con la teoría, el cuestionario (preguntas), las soluciones al cuestionario y dos enlaces que hacen referencia a documentación técnica que es necesaria para resolverlos.

Obsérvese que aunque podría publicarse un solo documento cuestionario con las soluciones, es más cómodo contar con dos y poder publicar y ocultar las soluciones cuando sea necesario.

En este caso el enlace a la solución del cuestionario no hace necesaria una nueva etiqueta 'SOLUCIONES', ya que el cuestionario incluye ambos archivos y se mejora la usabilidad.

II.7.9 Comentarios en las entradas

Las entradas en el Blog permiten la publicación de comentarios por parte de los alumnos. Dichos comentarios están sometidos a moderación por el administrador del Blog. Una vez revisados, se publican. En la siguiente figura puede verse que la entrada tiene comentarios.



Figura 74. Ejemplo de una entrada con comentarios.

El sistema de comentarios en Blogger hay que activarlo desde el panel de control de la aplicación. Es recomendable activar la moderación de comentario para evitar que un mensaje sea publicado sin revisión.

II.7.10 Ventajas de utilizar cuestionarios

Un elemento como el cuestionario permite fijar conceptos, ayuda a trabajar en equipo y permite transmitir al profesor información clara y de calidad sobre el desarrollo de la clase, de modo que se puede reconducir la docencia más rápidamente mejorando el proceso de aprendizaje.

El cuestionario es entregado a los alumnos que lo resuelven en grupos de cuatro personas, aunque también puede ser resuelto de manera individual (pensado para ser resuelto a distancia). El trabajo en equipo consigue que los alumnos:

- Comenten las respuestas en el aula.
- Discutan alternativas.
- Intercambien conocimientos.

No obstante el profesor revisa de manera continuada la evolución de la resolución del cuestionario en el aula. Si existe alguna duda o debe realizarse alguna corrección, se realiza en el momento y se publica en el blog. El profesor interactúa con los alumnos durante todo el tiempo que dura la resolución del cuestionario. El objetivo es una atención permanente para el alumnado.

De entre todas las preguntas planteadas en el cuestionario, una parte de ellas serán preguntas de examen, no con los mismos datos. El objetivo es aprender por repetición modelos de solución y fijar conceptos y método.

Las preguntas del cuestionario enfocan la parte más importante de la materia:

- Dudas generales.
- Dudas que impiden arrancar los problemas (a distancia).
- Dudas que por su sencillez pasan inadvertidas.

II.7.11 Etiquetas en las entradas

Cada entrada en el Blog se puede asociar a etiquetas que permiten encontrar la información y construyen el índice en la columna lateral.

En el caso de los cuestionarios, se añaden las etiquetas 'Cuestionarios' y 'Teoría' para que pueda realizarse una búsqueda fácil desde la columna índice situada en la columna derecha.

El objetivo de esta práctica es temporizar 5 segundos utilizando uno de los timers del microcontrolador. Tendremos en cuenta para realizar los cálculos la velocidad real del microcontrolador instalado en la placa (AT89S8253) :



El microcontrolador funciona con una señal de reloj de 8Mhz generada en la placa, puede verse en la siguiente figura el circuito que genera dicha señal de reloj:

- [Etiquetas máquina de Turing automática \(1\)](#)
- [Etiquetas máquina de Turing ejecución \(1\)](#)
- [complemento a dos \(2\)](#)
- [cuestionarios \(10\)](#)
- [definir bien los registros \(1\)](#)
- [ejercicios ensamblador \(1\)](#)
- [ensamblador \(1\)](#)
- [entender el convertor A/D \(1\)](#)
- [entradas digitales \(1\)](#)
- [examen segundo parcial \(2\)](#)
- [interrupciones \(2\)](#)
- [modo autosecarga \(1\)](#)
- [matemática \(1\)](#)
- [Programación C \(1\)](#)

Figura 75. Ejemplo del índice generado por las etiquetas.

En la figura anterior puede verse como las etiquetas generan un índice natural por temas donde los alumnos pueden encontrar fácilmente las entradas publicadas. Junto a la etiqueta aparece el número de artículos para cada tema.

II.7.12 Otro tipo de entradas en el blog

Además de los cuestionarios que se publican con una periodicidad semanal, se publican otro tipo de entradas relacionadas con las dudas que los alumnos plantean por correo electrónico o en el aula. Estas preguntas son de interés general, por ello, esta información se procesa y se genera una nueva entrada en el Blog con la respuesta detallada. Puede verse un ejemplo de una duda planteada por un alumno en la siguiente figura:

28 DE JUNIO DE 2008

➤ ¿Qué son los registros DPL y DPH?

Una pregunta de Francisco:

"Hola Luis: Tengo unas dudas respecto al problema de ensamblador de Junio 2006. Copio el programa literalmente aquí:

```
org 5000h
Etiqueta1:
MOV R0,30h
Etiqueta2:
MOV DPL, 31h
MOV DPH,32h
MOVX A,@DPTR
INC DPTR
MOV 31h,DPL
MOV 32h,DPH
MOV DPL,33h
MOV DPH,34h
MOVX @DPTR,A
INC DPTR
MOV 33h,DPL
MOV 34h,DPH
DJNZ R0,Etiqueta2end
```

"Vale pues mi pregunta es la siguiente: cuando pone DPL y DPH ¿cómo lo tengo que considerar?, así a simple vista puedo entender que uno es la parte alta y otro la baja, pero ¿cómo busco eso en las tablas? Saludos y Gracias."

Respuesta del profesor:

El microcontrolador visto en clase dispone de un registro de 16 bits llamado DPTR, pero como no dispone de una instrucción para cargarlo de una vez, debemos hacerlo con dos instrucciones MOV, primero cargando la parte baja (MOV DPL,31h) y luego la parte alta (MOV DPH,32h). Ambos registros puedes verlos en las tablas, te los pongo señalados en la figura siguiente:

Figura 76. Una entrada donde se explica una duda a un alumno.

En la figura anterior, se publica por un lado el texto de la consulta del alumno, eliminando los datos personales como el apellido o el correo electrónico y se incluye a continuación la respuesta del profesor aclarando los términos de la pregunta con la ayuda de recursos como referencias bibliográficas o capturas de documentación de teoría vista en clase. Puede apreciarse en la figura anterior que en la respuesta de profesor aparece una ilustración que ayuda a entender el concepto.

La etiqueta asignada a este tipo de entrada es: 'Vuestras dudas'. Se aprecia en la columna derecha que esta etiqueta da forma al índice de artículos relacionados donde el alumno puede filtrar sólo dichas entradas.

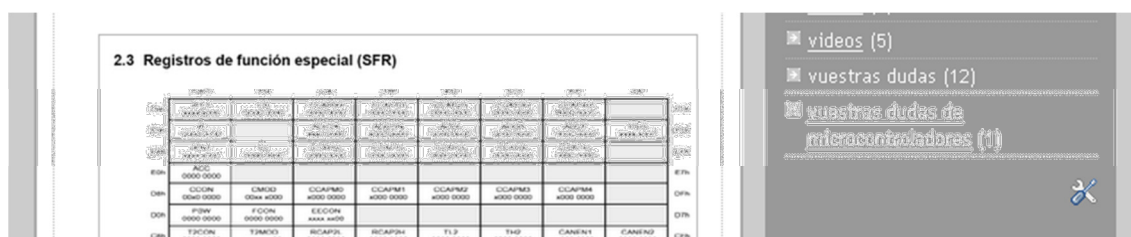


Figura 77. Número de artículos con la etiqueta “Vuestras dudas” en el índice.

Según el índice, en el blog hay un total de 12 entradas para esta etiqueta. El alumno sólo tiene que hacer clic sobre el enlace para que el blog muestre solamente las entradas relacionadas.

II.7.13 Integración con los cuestionarios

Dado que las preguntas de los alumnos suelen tener carácter repetitivo y ahondan en asuntos que son básicos para entender bien los temas, todas aquellas dudas planteadas por los alumnos y salvo que alguna requiera

una gran extensión, se integran en el siguiente curso académico dentro del cuestionario para el tema en concreto.

Este tipo de integración de las dudas frecuentes hacia los cuestionarios genera una mejor condensación de la información, reduciendo el número de entradas, la dimensión general del blog y mejorando la motivación del alumno en el uso del sistema. Si el sistema es complicado de manejar, la expectativa de uso será baja.

II.7.14 [Contenidos en formato audio](#)

Se plantea incluir el mismo contenido en formato audio. El procedimiento es tomar el fichero del cuestionario y grabar con un micrófono cada una de las preguntas por separado. Los archivos sonoros son convertidos a formato audio (MP3) y numerados de la forma: c_X_p_Y.mp3 donde 'X' es la lección a la que pertenece el cuestionario e 'Y' es la pregunta del cuestionario.

En ocasiones, las preguntas son tan breves que el archivo sonoro es muy pequeño, en este caso, se agrupan varias preguntas en un sólo archivo sonoro. El archivo tendrá el nombre c_X_p_Y_Z_.mp3 donde 'X' es el número de la lección y las letras detrás de 'p' son las diferentes preguntas incluidas en el archivo sonoro. Para realizar las grabaciones se ha utilizado un micrófono Logitech³⁰ de alta sensibilidad con conexión USB y Audacity (un editor de audio multipista).

³⁰ Micrófono USB de sobremesa Logitech.

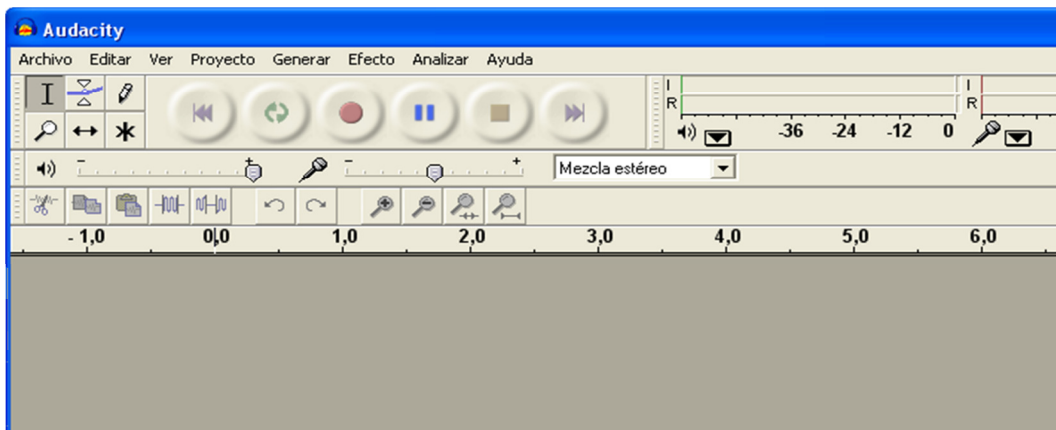


Figura 78. Interfaz del programa Audacity.

Audacity es muy sencillo de utilizar, lo que primero salta a la vista son una serie de botones redondos para controlar la grabación y las barras deslizantes para el control del volumen tanto de entrada como de salida.

Antes de realizar la grabación, hay que seleccionar la fuente de audio (micrófono USB aparecerá justo debajo del dispositivo por defecto). Sólo hay que desplegar la lista de elementos y elegirlo.

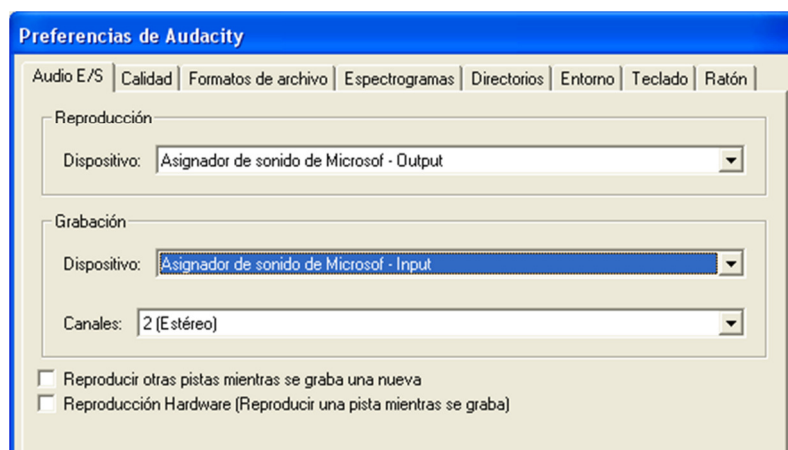


Figura 79. Opciones de calidad de la grabación.

Como recomendación, para la grabación del audio es recomendable tener delante el cuestionario impreso y leerlo un par de veces antes de empezar la grabación. Conviene vocalizar bien y leer despacio dejando silencios antes de empezar y al acabar.

Una vez grabada la pregunta se puede limpiar algunos espacios sin sonido para reducir el tamaño del archivo, eliminar ruidos y exportar el archivo directamente a formato audio (MP3).

Todos los archivos generados se almacenan en un servidor para que sean accesibles con una URL fija, de este modo, en el Blog se puede incluir esta referencia para que los alumnos puedan escuchar estos archivos sonoros o copiarlos a un reproductor portátil o teléfono móvil.

II.7.15 Entradas con audio

En aquellas entradas que incluyen información en formato sonoro se contempla la posibilidad de escuchar en directo desde la web o descargar el archivo sonoro para reproducirlo en otro dispositivo.

En el primer caso se ha utilizado la herramienta gratuita DewPlayer³¹ que permite reproducir contenido sonoro dentro de una página web.

En el segundo caso, se ha publicado directamente el enlace como información en la entrada para que el usuario pueda descargar el fichero a su ordenador.

En la siguiente figura puede verse el aspecto que tiene una entrada del Blog donde se incluye archivos sonoros.

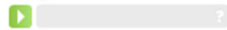
³¹ <http://www.alsacreations.fr/dewplayer.html>

Archivos para escuchar directamente desde la web:
(puede tardar un poco en iniciar la reproducción, ten paciencia)

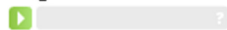
Pregunta 1, haz clic en 'Play':



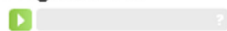
Pregunta 2:



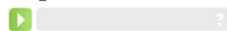
Pregunta 3:



Preguntas 4-8:



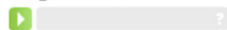
Pregunta 9:



Preguntas 10-13:



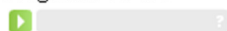
Pregunta 14:



Pregunta 15:



Preguntas 16-17:



Archivos en mp3 para descargar:

[Audio pregunta 1](#)

[Audio pregunta 2](#)

[Audio pregunta 3](#)

[Audio preguntas 4-8](#)

[Audio pregunta 9](#)

[Audio preguntas 10-13](#)

[Audio pregunta 14](#)

[Audio pregunta 15](#)

[audio preguntas 16-17](#)

Figura 80. Una entrada con información en formato audio.

II.7.16 Entradas con video

En aquellas entradas en las que se requiere mayor información, se ha incluido un fragmento de video. Los videos pueden grabarse con cualquier cámara de video o con un teléfono móvil y se almacenaron en YouTube para enlazarlos con Blogger. En la siguiente figura puede verse el aspecto que tiene una entrada³² del Blog donde se incluye archivos sonoros.



Figura 81. Una entrada del blog con información en formato video.

Las entradas vinculadas a contenidos de video se identifican con la etiqueta "Video", de este modo los alumnos pueden encontrar rápidamente estas entradas. Algunos alumnos han participado enviando enlaces de video que ellos mismos han grabado con sus teléfonos móviles, creando entradas con ellos.

³² <http://infoind-etsid-upv.blogspot.com/2009/04/practica-conexion-inalambrica.html>

II.7.17 Otros formatos

En ocasiones se hace necesario añadir algún tipo de esquema que ayude a clarificar algún proceso o diagrama. En la figura siguiente se muestra una entrada en el blog que explica un ejercicio de uso de temporizadores. Este tipo de ejercicio tiene cierta complejidad, para reducirla, se ha añadido un dibujo que puede realizarse con OpenOffice.

Solución:

Como nos piden una temporización grande, usaremos el modo 1 (16 bits).

desbordamientos_enteros: $6000000 / 65536 = 91$

resto: $6000000 - (91 * 65536) = 36224$ (un desborde parcial).

Por lo tanto debemos realizar:

- 91 desbordamientos completos (timer empieza en cero) y
- 1 desbordamiento parcial (timer no empieza en cero).

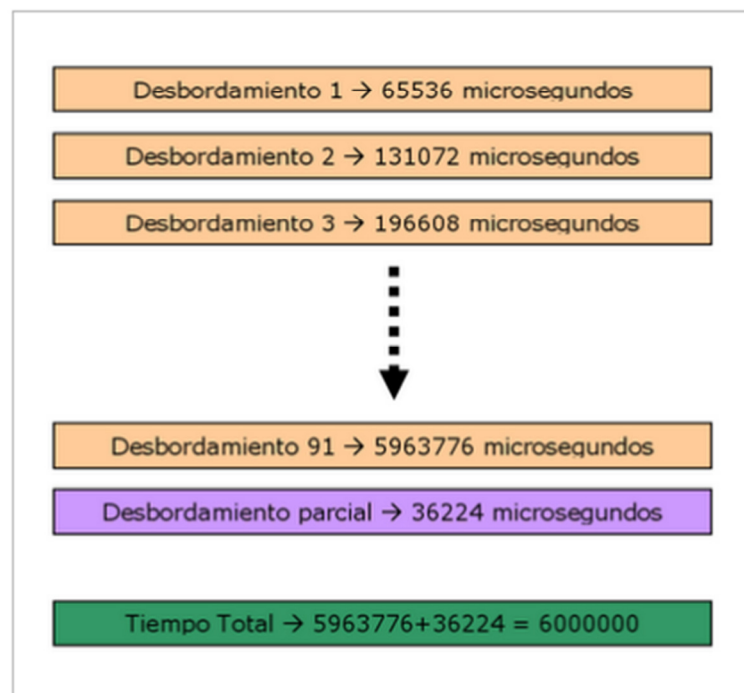


Figura 82. Una entrada del blog con diagramas de apoyo.

II.8 Encuestas realizadas

Se presentan a continuación los resultados de dos encuestas. La primera corresponde a la evaluación oficial del profesor por parte del alumnado en la Universidad y la segunda corresponde a una encuesta realizada durante el año 2010 al grupo de la asignatura (el que usa el blog).

II.8.1 Encuesta académica

En este gráfico se muestran los resultados de las encuestas de satisfacción de los cursos académicos 2006-2007 y 2007-2008. El objetivo es comprobar el impacto que ha podido tener la implantación del Blog de la asignatura en la motivación de los alumnos. El Blog se implantó en el curso académico 2007-2008 y por ello se realiza la comparación con los valores de las encuestas obtenidos en el curso académico anterior.

ITEM	2006-07	2007-08	DIF.
CONOCIMIENTO DE LA MATERIA	6,21	6,48	++0,27
INTERACCIÓN PROFESOR/ALUMNO GRUPAL/MOTIVACIÓN	6,72	7,42	++0,7
EXÁMENES	6,28	5,71	++0,57
RECURSOS UTILIZADOS/PRÁCTICAS	6,36	7,05	++0,70
SATISFACCIÓN GENERAL	6,11	7,08	++0,97

Figura 83. Comparación de las encuestas de dos cursos académicos.

Hay dos elementos que presentan índices de subida mayores: “La interacción con el alumno” y los “Recursos utilizados/Prácticas”. Estos parámetros reflejan el resultado de aquellas acciones que tienen que ver con el contacto personal con el alumno, desde la atención personalizada, la predisposición en tutorías y todas aquellas acciones que van orientadas a la mejora docente y que facilita al alumno el acceso a la información de la asignatura con otros medios como puede ser el blog. Puede verse en la columna ‘DIF’ el incremento producido en cada elemento.

En el siguiente gráfico se dibujan todos los valores a comparar de los dos cursos académicos, excepto el de exámenes (no es relevante para este estudio).

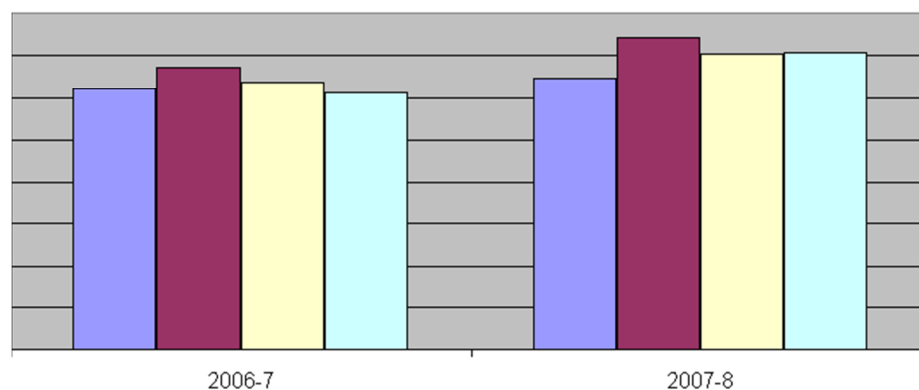


Figura 84. Gráfico comparativo de las encuestas.

II.8.2 Encuesta “Uso de la tecnología por el alumno”

Se realiza sobre un grupo de 50 alumnos en Junio de 2010 que han utilizado el blog. Muchas de las respuestas son abiertas lo que ha permitido recoger información cualitativa y cuantitativa. El objetivo de la encuesta es conocer que medios utilizan y extraer información que pueda servir para orientar la publicación de contenidos.

¿Cuántas veces entras en Internet a la semana?

Todos los alumnos entran en Internet a diario muchas veces

¿Cuántas cuentas de correo electrónico usas?

Todos los alumnos usan más de una cuenta de correo

¿Usas redes sociales? ¿Cuáles?

Facebook y tuenti son las redes sociales que más utilizan los alumnos

¿Sigues algún tipo de blog?

Los blogs más seguidos son los relacionados con tecnología y gadgets



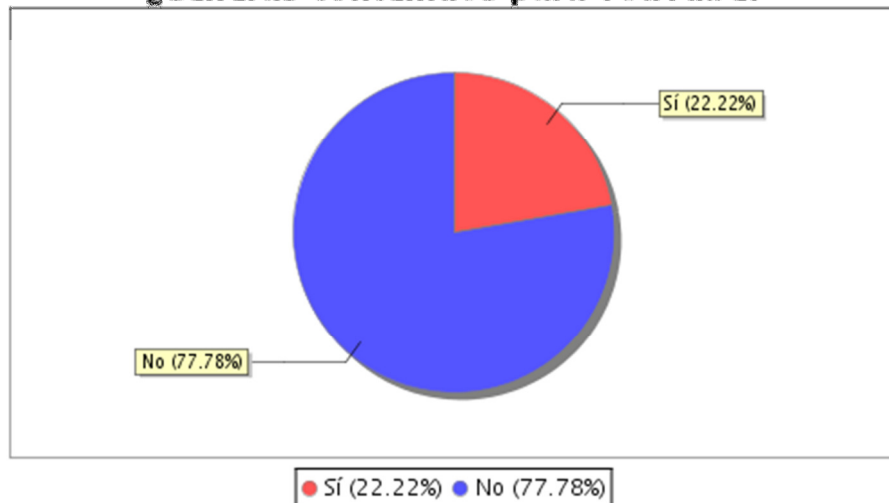
¿Qué programas de mensajería utilizas?

El sistema de mensajería más utilizado es Messenger

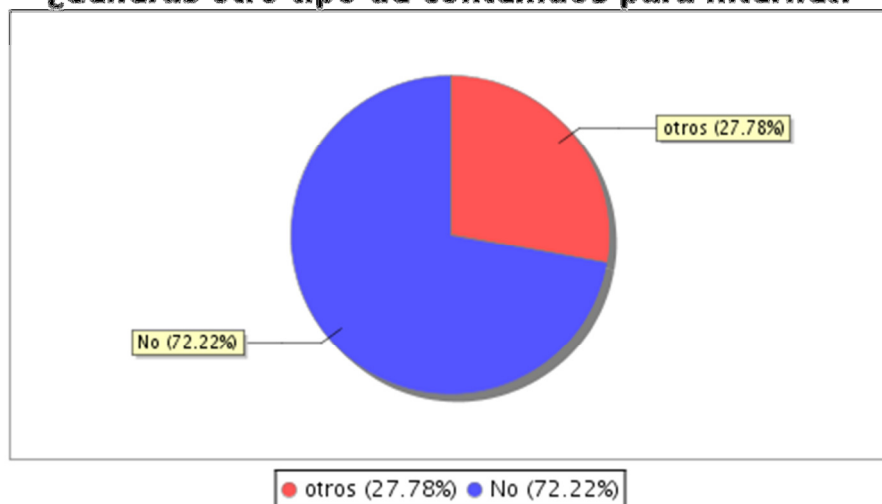
¿Usas YouTube? ¿Qué tipo de videos ves?

Todos los alumnos usan YouTube

¿Generas contenidos para YouTube?



¿Generas otro tipo de contenidos para Internet?



Escribe tres páginas de Internet que más visites.

Los buscadores y las redes sociales son las páginas más visitadas

¿Cuáles son los tres buscadores que más utilizas?

Google es el buscador más utilizado

¿Has realizado algún tipo de curso online?

La gran mayoría de los alumnos no realizan formación online

II.8.3 Encuesta “Mejora de la docencia y medios”

El uso del blog me parece:

		Porcentaje
que no aporta nada nuevo		0%
me gusta la idea		82,35%
es un blog como otro cualquiera		2,94%
Otro (por favor, especifique) <input type="button" value="Ver"/>		14,71%





Me gustaría que el blog tuviera más:

		Porcentaje
videotutoriales		15,15%
cuestionarios en mp3		3,03%
tutoriales de las lecciones		54,55%
Otro (por favor, especifique) <input type="button" value="Ver"/>		27,27%

Si pudieras utilizar Messenger para resolver dudas en tutorías, ¿lo utilizarías?

		Porcentaje
sí		81,25%
no		12,5%
Otro (por favor, especifique) <input type="button" value="Ver"/>		6,25%

Elige entre los cuestionarios en diferentes formatos:

		Porcentaje
los cuestionarios en PDF		51,52%
los cuestionarios en mp3		9,09%
quiero ambas opciones		36,36%
Otro (por favor, especifique) <input type="button" value="Ver"/>		3,03%

¿Cuál es el servicio de PoliformaT que más utilizas?

El recurso más utilizado es "Recursos".

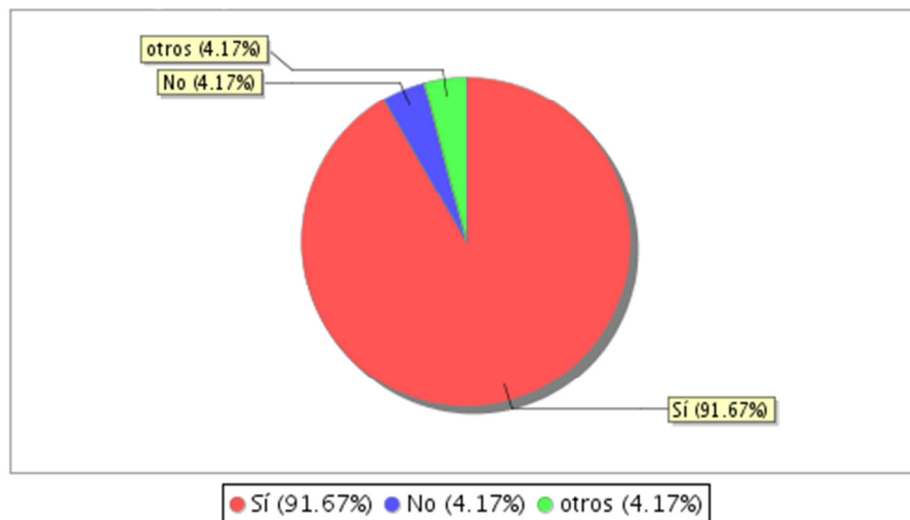
¿Qué es lo que más te gusta de PoliformaT?

Tener exámenes resueltos y ejercicios.

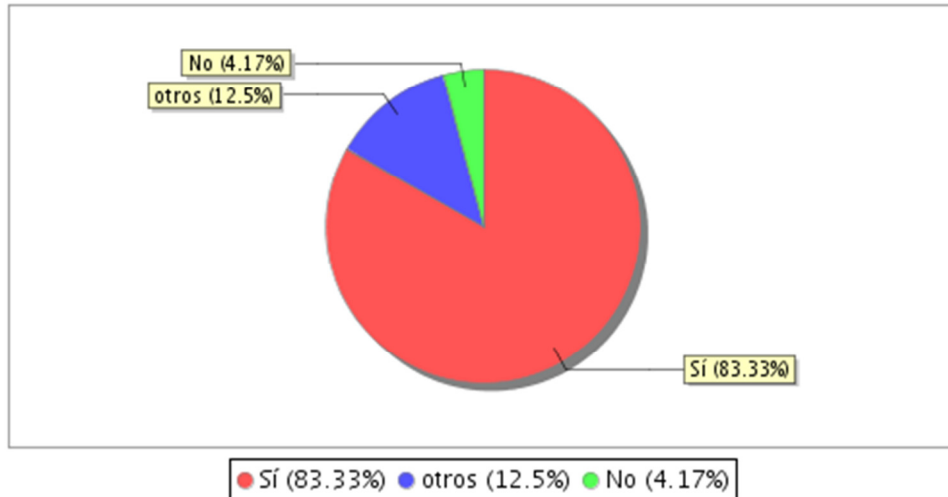
¿Qué es lo que menos te gusta de PoliformaT?

Que tiene muchas opciones que no se usan.

¿Te parece fácil de usar PoliformaT?



¿Te parece fácil de usar el blog de la asignatura?



¿Qué es lo que más te ha gustado del blog?

- El seguimiento temporal de las clases.
- Que se publican dudas generales resueltas.
- Ejercicios explicados paso a paso.
- Claridad de contenidos.

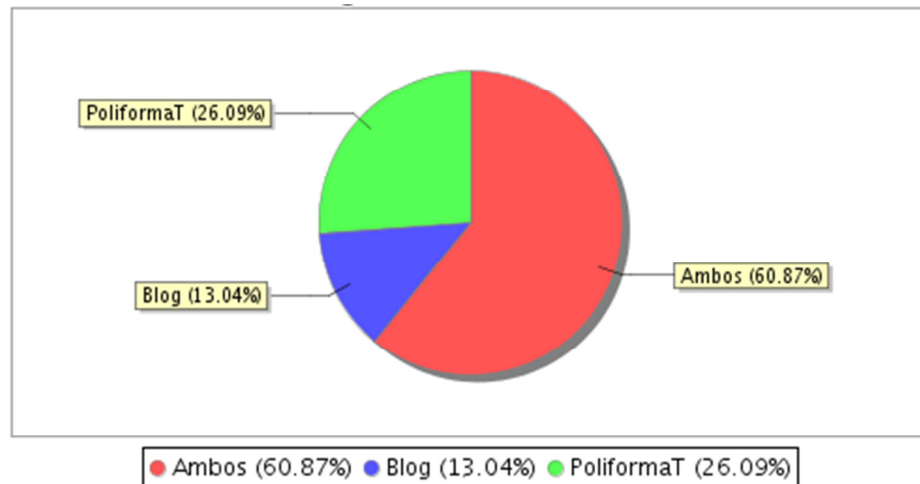
¿Qué es lo que menos te ha gustado del blog?

- Difícil encontrar entradas pasadas importantes.
- Falta un poco de organización.

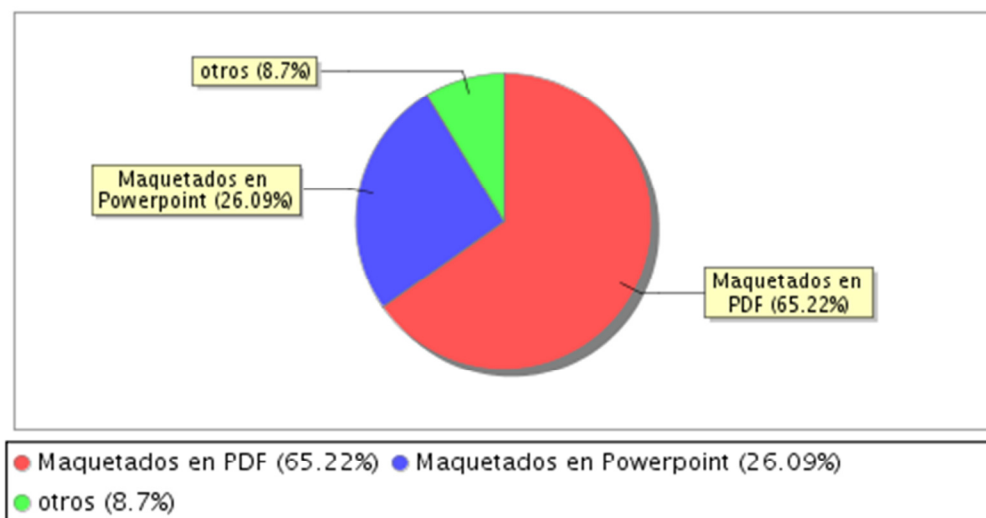
¿Qué te aporta el blog que no tiene PoliformaT?

- Preguntas frecuentes
- Información práctica
- Información complementaria y más extensa
- Lo mejor, que explica las complicaciones que puede tener un ejercicio, las cosas en las que nos tenemos que fijar.

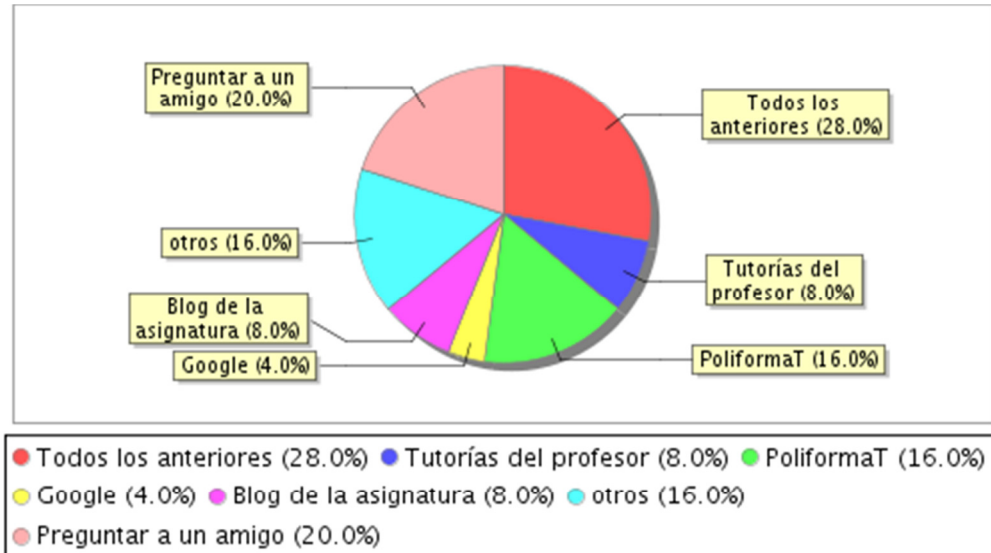
¿Cómo prefieres acceder a la información docente?



¿En qué formato prefieres obtener los contenidos de teoría?



Para resolver dudas utilizas...



¿Cómo crees que puede mejorarse el blog?

- Utilizándola como medio único para almacenar la información de la asignatura.
- Convirtiéndolo en una especie de página web, cambiando el estilo de entradas de blog por secciones para tenerlo todo mejor distribuido.
- Más visual.

II.9 Conclusiones

“Y conforme esa creatividad sea aplicada a la democracia, permitirá que una amplia gama de ciudadanos usen la tecnología para expresarse y criticar y contribuir a la cultura que los rodee.”

-Lawrence Lessig

Utilizo este párrafo de Lawrence como posible conclusión de la primera parte, en la que se hace referencia al uso de blogs como medio de comunicación que va más allá de la expresión escrita. Donde un medio como el que se describe significa un cambio de mentalidades, un cambio en la manera de pensar, un cambio en la sociedad que se gesta gracias al mensaje compartido. Una vez se establece el objetivo para el medio, la docencia en este caso, no pierde su sentido crítico, los alumnos reciben bien la experiencia como puede comprobarse en los resultados de las encuestas de la segunda parte y son protagonistas de un crecimiento del conocimiento donde el impulsor es el menor protagonista y el medio se convierte en un elemento orgánico.

- Los conocimientos técnicos limitaron el número de personas que podían publicar contenidos online.
- Publicar en Internet hoy en día (2010) es muy fácil y gratis.
- Hay muchos sistemas gratuitos para crear un blog.
- Cada día se crean unos 1500-3000 nuevos blogs en Internet.
- Un blog es una página web con elementos de información llamados entradas y que se gestiona sin conocimientos de programación.
- Estos elementos están organizados en orden cronológico inverso, es decir, primero aparecen los últimos publicados.

- Cada entrada está identificada de manera única por un título y tiene un enlace permanente que puede referenciarse en la red.
- El blog ha permitido poner muchos pensamientos en circulación.
- La definición de un blog no define el propósito. Un blog es una fuente de información y puede emitir cualquier tipo de mensaje.
- Algunos pueden ser únicamente listas de enlaces a otros sitios, pequeñas historias, ensayos, información tecnológica, o diarios personales. No hay límite.
- Un efecto de los blogs es la democratización de los medios, personajes anónimos son protagonistas en un mundo en el que los medios tradicionales pierden empuje a cada momento.
- Muchas páginas web tienen una sección con noticias que actualizan frecuentemente pero no es un blog (secciones de novedades, últimas noticias, etc.).
- Un blog ayuda a presentar esta información complementando la página web, no sustituyéndola.

A la vista de los resultados de las encuestas se extraen las siguientes conclusiones sobre la segunda parte del trabajo:

Ningún alumno utiliza una única cuenta de correo electrónico ni un servicio único de información. En la actualidad la información proviene de múltiples fuentes. Esto puede significar que el alumno usa los máximos medios de comunicación que puede gestionar, que en ningún caso son únicos. Aplicado a la docencia hace evidente que el alumno necesita de múltiples fuentes generadoras de contenidos, haciendo necesario que la fuente institucional se complemente con otros medios (información de YouTube, blogs, redes sociales, etc.).

Los blogs más seguidos por los alumnos son aquellos relacionados con la tecnología, electrónica, gadgets, etc. Integrar estos contenidos en el blog de la asignatura puede hacer que los alumnos visiten con más frecuencia el sitio (aportando este aspecto de ocio que buscan en los medios).

La mayoría de los alumnos utilizan Messenger como plataforma de chat. Un porcentaje muy reducido utiliza Skype. Por lo tanto este medio es candidato a ser utilizado como una herramienta más de comunicación educativa por ser un medio que los alumnos conocen y usan.

Un tercio de los alumnos crean contenidos para Internet, ya sea en formato de video para YouTube (22%) o en formato blog (11%), por lo tanto se podría establecer algún tipo de participación de estos grupos en la docencia, por medio del blog y premiando su colaboración.

Todos los alumnos siguen blogs, por lo tanto la elección de la plataforma Blogger es acertada desde el punto de vista de la usabilidad. Los alumnos la usan porque en cierto modo ya la conocen. Las estadísticas de acceso al sitio también demuestran que la han seguido durante todo el curso.

Los contenidos de las asignaturas se deben orientar a las plataformas que más conocen y usan. Con el uso del blog se alcanza a todos los alumnos, en YouTube se empieza a hacer incluyendo fragmentos de video, pero se plantea crear un canal exclusivo de la asignatura y enlazarlo con el blog para cubrir ambos medios.

Se detecta que los alumnos usan más los sitios relacionados con el ocio, por lo tanto intentar generar contenidos educativos en los que el ocio tenga cierto protagonismo puede ser una manera de atraer su atención.

Casi un tercio de los alumnos usa Internet en el móvil, un aspecto a tener en cuenta como medio de formación y/o participación en el aula o para que ellos accedan a los contenidos de audio y video.

Una gran mayoría de estudiantes no reciben formación online, pero visitan webs donde reciben información específica buscando por medio de Google o YouTube. La formación se obtiene de manera puntual, es concreta y muy específica y de este modo se evitan largas sesiones de formación. Este aspecto puede definir un nuevo tipo de “mini-formación”, mucho más específica, detallada, breve y concisa, muy próxima a los artículos que se publican en el blog y como define Chris Anderson cuando habla de los contenidos en Internet de “*alta granularidad*”. Con este tipo de contenidos en el blog se consigue que los alumnos la encuentren atractiva y práctica.

- Los alumnos utilizan múltiples fuentes para resolver dudas.
- Usan ambas plataformas (PoliformaT y el Blog) para acceder a la información, por lo tanto ambas les ofrecen contenidos que les interesan, ambas se complementan.
- Prefieren los contenidos en formato PDF.
- Si una plataforma les convence, no usan otra (ej. Google).
- Para acercarse a los alumnos es buena idea usar los medios que ya usan como YouTube, blogs o las redes sociales, al hacerlo no tienen que aprender a usar la plataforma.
- El sistema de mensajería instantánea Messenger puede ser una herramienta potente para resolver dudas en tutorías ya que todos los alumnos lo utilizan.
- Las estrategias de mejora de calidad de la docencia deben generar contenidos para dichos medios.

- Pocos alumnos producen contenidos, pero todos conocen Blogger.
- El uso del Blog les parece buena idea, no obstante algunos de ellos la utilizarían mejor como una página web, por lo que se plantea realizar una migración a un gestor de contenidos (CMS).
- Para alumnos de la rama electrónica, publicar contenidos no docentes sobre este campo, puede hacer que visiten más el medio (contenidos específicos no incluidos en la materia).
- Los alumnos se mantienen muy receptivos a la aplicación de nuevas ideas.
- El proceso de puesta en marcha de un Blog supone un tiempo mayor en el mantenimiento del sistema que el esperado, tiempo que desafortunadamente el profesor no suele disponer.
- Esta experiencia sugiere la creación de créditos específicos para la elaboración y mejora de los contenidos presentados a los alumnos en las asignaturas (créditos para el profesor en su POD).
- Los alumnos participan activamente en iniciativas con contenidos digitales.
- Los alumnos prefieren plataformas que conocen y que tiene acceso libre (sin contraseñas).
- El modo de presentar la información es tan importante como los contenidos.
- Cuando un alumno participa enviando dudas y son publicadas, otros alumnos se animan a participar.
- El tiempo que un alumno está dentro del Blog y el número de alumnos recurrentes determina el éxito del medio.
- Se hace imprescindible incluir un sistema de encuesta.
- La sección de preguntas frecuentes es la más visitada.

Por lo tanto y concluyendo puede afirmarse que la experiencia práctica de puesta en marcha de un blog para la asignatura ha tenido una aceptación razonablemente buena por parte del alumnado.

Además permite extraer otras informaciones de interés útiles para diseñar estrategias que mantengan la calidad y presenten iniciativa suficiente para mantener la motivación de un alumnado que se mueve rápido y al que hay que adaptarse en la misma medida.

II.10 Bibliografía

Blood, Rebecca. The weblog handbook: practical advice on creating and maintaining your blog, Perseus, 2002.

Braun Kelly; Haughey, Matthew. Usability: The Site Speaks for Itself. Apress. 2003.

C. Barrón, Proyectos educativos innovadores, UNAM, 2006

Centro para Internet y la Sociedad, Universidad de Standford [Online]

Disponible: <http://cyberlaw.stanford.edu/>

DiBona, Chris; Stone, Mark; Cooper, Danese. Open Sources 2.0, O'Reilly media, 2005.

Doctorow, Cory; Dornfest, Rael; Johnson, J. Scott; Powers, Shelley; Trott, Benjamin; Trott, Mena G. Essential Blogging, O'Reilly Media, 2002

Gagné, Marcel, Moving to Free Software, Addison-Wesley Professional, 2007.

Hine, Christine. Virtual ethnography, Sage, 2000.

Horton, William, E-learning by design, Pfeiffer, 2006.

Kidder, Tracy. The Soul of a new machine, Avon Books, 1981.

Krug, Steve. Don't Make Me Think, Pearson Education, 2006

Laurent, Andrew M. Understanding open source and free software licensing, O'Reilly Media, 2004.

Lessig, Lawrence (2006) Codev2, Book website [Online]. Disponible gratuitamente: <http://codev2.cc/>

Lessig, Lawrence (2010) Cultura Libre, Book website traducción [Online]. Disponible gratuitamente: <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

Lessig, Lawrence (2010) Free Culture, Book website [Online]. Disponible gratuitamente: <http://www.free-culture.cc/>

Lessig, Lawrence. Codev2, Basic Books. 2006.

Meeker, Heather J. The open source alternative, John Wiley & Sons, 2008.

Negroponte, Nicholas. Being Digital, Vintage Books, 1996.

Negroponte, Nicholas. El Mundo Digital [Online]. Disponible gratuitamente: <http://www.scribd.com/doc/50946/Nicholas-Negroponte-El-mundo-digital>

Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa. Web Usability, Addison-Wesley. 2006.

Rahmel, Dhan. Professional Joomla! Wrox/Wiley Publishing, 2007.

Raymond, Eric S. The cathedral and the bazaar: musing on Linux and Open Source by an accidental revolutionary, O'Reilly, 2001.

Schultz, Margarita. El factor humano en la cibercultura, Alfagrama, 2007.

Stallman, Richard. Free software, free society, Free Software, 2002

(2004) J.L. Orihuela, Taller de blogs, MMLab (Laboratorio de Comunicación Multimedia) Universidad de Navarra [Online] Disponible: <http://www.unav.es/digilab/taller/>

(2010) A. Romero, M. Sánchez, M.R. Sánchez, Patrones de uso de Internet en estudiantes universitarios, Universidad de Murcia [Online] Disponible: <http://www.um.es/docencia/agustinr/pca/internet4.pdf>

ANEXO Información de la asignatura

Informática Industrial. Asignatura de estudio.

Informática Industrial es una asignatura troncal de segundo curso de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (ETSID). Está dividida en dos bloques correspondientes a los semestres del curso:

- Bloque 1. Fundamentos de Informática Industrial. Aplicación con el PC.
- Bloque 2. Informática Industrial con el microcontrolador. Sistemas empotrados.

Bloque 1. Primer semestre.

El primer bloque tiene como objetivo enseñar a los alumnos a desarrollar completamente un proyecto de programación en un entorno industrial. En los primeros temas se presenta la metodología necesaria para abordar un proyecto y el resto de los módulos enseñan la teoría necesaria para separar por módulos la implementación de una solución. Puedes ver en la siguiente lista las lecciones correspondientes al bloque:

- Ampliación de programación. Seminario de C.
- Tema 1. Introducción a la informática industrial.
- Tema 2. La estructura de sistemas basados en microprocesador.
- Tema 3. El proyecto en sistemas informáticos industriales.
- Tema 4. La interfaz con el proceso.
- Tema 5. El módulo de datos.
- Tema 6. El módulo de secuenciación.
- Tema 7. El bloque de control.
- Tema 8. La interfaz gráfica con el usuario.

Como material utilizado en este bloque los alumnos cuentan con una tarjeta de adquisición de datos (DAQ) sobre la que realizan las prácticas del bloque que consisten en diferentes ejercicios de lectura de sensores y escritura de actuadores (entrada/salida).

Las prácticas que el alumno realiza durante esta parte del curso consisten en utilizar dicha tarjeta conectada a un PC para leer la información de los sensores conectados y así obtener diversas magnitudes como presión, temperatura o detectar eventos como acciones de pulsación de botones por parte del usuario. Utilizando la misma tarjeta también aprenden a controlar motores u otros dispositivos conectados al PC.

Con las prácticas, los alumnos aprenden a usar la tarjeta, conociendo mejor los detalles de programación que les permitirán abordar con un mejor conocimiento el proyecto final, donde 'ensamblarán' todos estos conocimientos.

Para completar este primer bloque se propone a los alumnos un proyecto real llamado "miniproyecto", en el que utilizando un PC, la tarjeta de adquisición y un conjunto de sensores, deben controlar un proceso industrial real. El proyecto varía cada año, pero el actual consiste en controlar un sistema de iluminación automática de una vivienda. Los alumnos deben aplicar los conocimientos que van adquiriendo en las clases de teoría y prácticas para completar el montaje del sistema que será finalmente evaluado. Para realizar el proyecto, el alumno necesita un PC, un compilador de C para escribir el código, diferentes sensores y una tarjeta de adquisición de datos (DAQ) que es la encargada de actuar de interfaz entre los sensores y el PC.

Las prácticas se realizan semanalmente en cada clase de teoría y el proyecto final se entrega al final del semestre justo antes de realizar el examen final de la asignatura.

Bloque 2. Segundo semestre.

El segundo semestre de la asignatura tiene como objetivo enseñar a los alumnos la programación de sistemas basados en microcontroladores. Un microcontrolador es un ordenador en miniatura que actúa como cerebro electrónico en aplicaciones de control, la mayor parte portátiles. Estamos rodeados de dispositivos que los utilizan como los móviles, consolas de videojuegos, etc. La mayoría de los electrodomésticos domésticos tienen en su interior estos dispositivos electrónicos. Un microcontrolador dota de cierta inteligencia al dispositivo que lo integra. En comparación con el primer semestre, podemos asumir que sustituimos el PC por un microcontrolador. Aquí puedes ver una lista con las ocho lecciones que incluye el bloque:

- Tema 1. Introducción a los microcontroladores.
- Tema 2. Arquitectura de la familia 8051.
- Tema 3. Introducción a la programación en ensamblador.
- Tema 4. Programación en C para microcontroladores.
- Tema 5. Puertos de entrada/salida.
- Tema 6. El sistema de interrupciones.
- Tema 7. Temporizadores y contadores.
- Tema 8. Conversión analógica/digital.

Como material utilizado en este bloque los alumnos cuentan con una placa de evaluación o entrenador sobre el que realizan las prácticas del bloque que consisten en diferentes ejercicios de programación.

La estructura de una clase.

Las clases son de aproximadamente unos 40 alumnos, dependiendo del grupo, mañanas o tardes. La asignatura tiene matriculados alrededor de unos 250 alumnos. El curso está organizado para impartir una clase a la semana en la que se da una parte de lección de la asignatura. Puede verse en la figura la estructura de la clase:

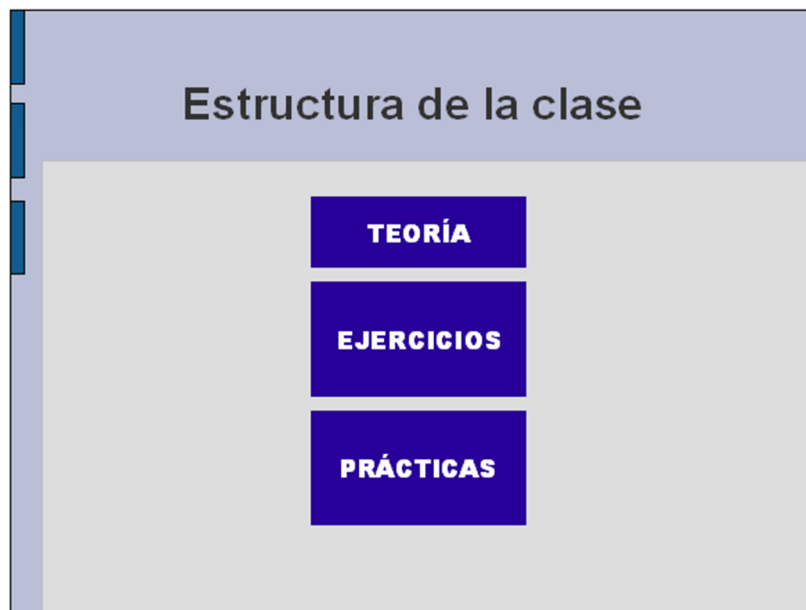


Figura 1. Estructura de una clase.

En la sesión de teoría que tiene una duración de 1 hora, el profesor presenta el contenido de la unidad a los alumnos. De manera previa los alumnos pueden acceder al material expuesto en clase a través de la web institucional. La lección es un bloque homogéneo de contenidos, orientado a obtener un conocimiento concreto. En esta sesión el profesor utiliza diferentes herramientas didácticas para ayudar en la presentación, como por ejemplo usando un proyector de transparencias y un PC.

En la sesión de ejercicios que tiene una duración de 2 horas, se resuelven cuestiones y ejercicios propuestos durante la sesión de teoría. Estas cuestiones se centran en los aspectos más importantes de la lección, ayudan a fijar los conceptos y permiten resolver las dudas que pudieran quedar después de la exposición de la teoría. Estas cuestiones están intercaladas en la documentación presentada.

En la sesión de prácticas que tiene una duración de 2 horas, se lleva a la práctica la parte de teoría vista y discutida en la parte de ejercicios. Se proponen diferentes ejercicios que hacen uso del material hardware y de los prototipos o entrenadores disponibles en el laboratorio. Son necesarios dos profesores para dirigir y/o atender las dudas de todos los alumnos.

Documentación disponible para el alumno.

Ambos bloques de la asignatura contienen ocho lecciones de teoría que se presentan en las clases semanales. Estas lecciones son ficheros de diapositivas realizadas con Microsoft Powerpoint que se van pasando con la ayuda de un proyector de vídeo y que sirven de apoyo durante la explicación. Este material se publica en formato libro editado por el Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia y también puede encontrarse online en la plataforma institucional de la Universidad Politécnica de Valencia en formato abierto PDF. Los alumnos deben identificarse para tener acceso a esta documentación (necesitan un usuario y una contraseña). Los alumnos no matriculados no pueden acceder a esta información. En la siguiente figura puede verse un esquema de como queda repartido el material de la asignatura para ambos bloques:



Figura 2. Material utilizado en la asignatura.

Como puede verse en la figura 2, el material didáctico en formato PDF alimenta los contenidos de teoría y ejercicios ya que es un mismo documento. El formato se presenta sólo en este formato. Justo debajo puede verse el hardware que es utilizado para cada parte de la asignatura, la tarjeta de adquisición de datos (DAQ) y el entrenador para programar microcontroladores.

Medios utilizados en las prácticas de la asignatura.

El alumno cuenta con diferente material para la realización de las prácticas. Se pueden clasificar en dos grupos: el software necesario para escribir el programa y la placa donde se prueba.

Software.

Para la realización de los proyectos se utilizan dos compiladores, Borland C++ para el desarrollo de aplicaciones basadas en PC y Keil para las aplicaciones basadas en microcontroladores. Este último es un compilador cruzado que permite generar código para una amplia gama de microcontroladores. Los alumnos pueden descargar una versión limitada de Keil para trabajar desde sus casas.

Simuladores.

Los profesores de la asignatura han creado diferentes simuladores que permiten a los alumnos trabajar en sus portátiles fuera de la Universidad sin necesidad de disponer del hardware utilizado en el laboratorio. En concreto el simulador recrea la conexión de diferentes sensores y actuadores simulando todos los dispositivos que los alumnos tendrían conectados en el aula.

Laboratorio.

En el laboratorio se cuenta con el material estándar como osciladores, multímetros analógicos y digitales, generadores de señales, entrenadores digitales y fuentes de alimentación.

Hardware.

Como material específico de la asignatura tenemos para la primera parte del curso una tarjeta de adquisición de datos (DAQ) de bajo coste de la marca National Instruments, modelo NI-USB 6008 que actúa de interfaz entre los sensores y el PC. Con la ayuda de las librerías proporcionadas por el fabricante compiladas por los profesores, es posible realizar fácilmente un programa para leer diferentes sensores y activar otros actuadores como relés, motores, etc. Puede verse en la siguiente figura.

Bloque 1 · Aplicación con el PC Tarjeta de adquisición de datos

- Alimentado por USB
- 8 entradas analógicas
- 12 E/S digitales
- Reducido tamaño
- Bajo coste
- Librerías disponibles



Figura 3. Tarjeta utilizada en prácticas.

La tarjeta de adquisición es de reducido tamaño, no necesita alimentación externa ya que obtiene alimentación del puerto USB, dispone de 12 entradas/salidas donde conectar dispositivos externos de tipo binario ON/OFF y 8 entradas analógicas donde conectar sensores que entregan una señal variable como aquellos que miden temperatura, presión, nivel de luz, humedad, etc. Por su bajo coste y dimensiones ha sido el modelo elegido para la asignatura. Esta tarjeta se encarga de centralizar todas las señales de los sensores a través del puerto USB. La aplicación desarrollada por los alumnos puede leer los valores de los sensores y/o escribir en las salidas activando actuadores externos. Para más información puede visitarse la web del fabricante.

Hardware en el segundo semestre.

Respecto a la segunda parte del curso se utiliza una placa de desarrollo o

entrenador EASY8051B de la marca Mikroelektronika, basado en un microcontrolador de la marca ATMEL. Esta placa está conectada al PC mediante un cable USB. Los alumnos escriben el código en su PC y programan este microcontrolador utilizando una serie de programas instalados en su ordenador. Dispone de pulsadores que actúan como entradas y LEDs que actúan como salidas, ambas necesarias para que la aplicación que desarrollen los alumnos permita cierta interactividad sin necesidad de conectar otros dispositivos. En la siguiente figura puede verse el entrenador.



Figura 4. Entrenador usado en prácticas.

Puede apreciarse el detalle de los pulsadores situados en la esquina inferior izquierda. Una vez grabado el programa en la placa, estos pulsadores actúan como entradas del usuario controlando el programa. Justo encima, las tiras de LEDs de color rojo actúan como salidas que el programa del alumno puede encender y apagar. También puede verse en

primer plano la pantalla LCD en la que se puede escribir mensajes de texto y dibujar gráficos sencillos. Su bajo coste, el elevado número de entradas y salidas y la posibilidad de ampliarla, han sido los factores que han determinado utilizarla como elemento de prácticas para el segundo bloque de la asignatura. Para más información puede visitarse la web del fabricante.

Como material de apoyo a la asignatura, se han publicado una serie de libros que recogen la documentación de la asignatura en varios volúmenes y que se listan a continuación:

- Actividades de informática industrial con el PC. Ref. 2008.248.
- Actividades prácticas en informática industrial 1. SPUPV 97.903.
- Curso de informática industrial: El microcontrolador Ref.: 2007.206
- Informática industrial : aplicación con el PC. Ref.: 2005.478.

Direcciones de interés.

Texas Instruments, <http://www.ni.com>

Mikroe, <http://www.mikroe.com>