

La gamificación en el ámbito del patrimonio. Crowdsourcing con un diseño lúdico

Tomislav Ivanjko

Tabula, ISSN 1132-6506, n. 21, 2018, p. 177-195

Un creciente número de instituciones patrimoniales investigaron las posibilidades de informar sobre sus colecciones digitalizadas y aprovechar las oportunidades de enfoques del crowdsourcing. Estos esfuerzos se recogen bajo la noción de ciencia ciudadana, donde los proyectos cuentan con la ayuda de voluntarios para poder resolver los problemas que plantea la investigación científica. Emplear los principios de gamificación en el proceso de conexión de los materiales digitalizados con los usuarios es una de las formas de ofrecerles la oportunidad de explorar, vincularse y contribuir con la memoria pública. Este artículo explora la idea de aplicar un diseño lúdico al proceso de difusión de las colecciones digitalizadas en línea dentro del campo del crowdsourcing y de la ciencia ciudadana. La primera parte ofrece un trasfondo teórico sobre la gamificación con el fin de establecer el marco para aplicarla en el ámbito del patrimonio. La segunda se centra en el uso dentro de este campo basándose en los proyectos examinados. La última parte da recomendaciones sobre cómo la ciencia ciudadana y el diseño lúdico pueden implementarse de manera exitosa.

Resumen de la propia publicación

Los programas de la Unesco y los archivos, bibliotecas y museos de la UE como un instrumento unificado para preservar el patrimonio histórico y cultural del mundo

Liudmila Varlamova

Los programas de la Unesco juegan un papel fundamental en la conservación del patrimonio cultural recogido en los archivos, museos y bibliotecas dentro de la Unión Europea. El proyecto Europeana es de gran interés ya que las tecnologías posibilitan reunir recursos en un complejo informativo y a su vez expandir la geografía de acceso a sus datos. Y aunque gran parte del material de archivos, bibliotecas y museos se encuentra digitalizado no deberíamos dejar de tener en consideración la posibilidad de crear el Recurso Informativo Digital Integrado. Cuando la conexión informativa entre diferentes objetos referidos a un mismo acontecimiento histórico es obvia, ésta debería figurar en una fuente informativa común permitiendo el acceso a todo el material, independientemente del lugar en el que se encuentre almacenado. En esta era de la "postverdad" la importancia de los archivos de la UE es innegable. Los archiveros podrían ser los que iniciaran la creación del Recurso Informativo Digital Integrado, contando con las bibliotecas y los museos.

Resumen de la propia publicación

[Un análisis de un informe "token" de un artículo de Pay-per-view: lecciones para entender mejor el valor y los informes](#)

Matthew J. Jabaily

Serials review, ISSN 1879-095X, Vol. 44, n. 2, 2018, p. 113-121

Pay-per-view (PPV) es un método de acceso a artículos por el cual una biblioteca llega a un acuerdo con un proveedor para facilitar el acceso temporal a artículos para sus usuarios con el coste a facturar deducido de la cuenta de la biblioteca. En algunos casos, la biblioteca compra fichas que son cambiadas por el acceso al artículo. De manera inmediata, con los programas PPV los usuarios tienen acceso directo a artículos sin necesidad de la aprobación de los bibliotecarios para realizar una compra. Las bibliotecas han expresado preocupaciones relacionadas con los programas de PPV, ya que aunque muchos han proporcionado beneficios de costes, pueden exponer a bibliotecas a un riesgo mayor. Vale la pena examinar la evolución de

programas de PPV para determinar si los problemas previstos se han materializado y para cuantificar el valor de los programas relativos a las suscripciones tradicionales y otras alternativas. Este artículo revisa la participación de la biblioteca del Rhodes College Paul Barret Jr. en un programa de PPV, en el que la biblioteca compró tokens para reemplazar una colección completa de suscripción a revistas de la Wiley Online Library. En concreto, se analizan los informes token para evaluar los valores de participación a corto y largo plazo. En comparación con una situación ideal, la participación en un programa de PPV puede parecer ineficiente. Es a menudo incómodo ver que los usuarios están comprando los mismos artículos varias veces o usando fondos de la biblioteca para pagar artículos que están disponibles de forma gratuita a través de Google Scholar. La biblioteca también ha considerado opciones alternativas a PPV como GetItNow, que ofrece la compra a diferentes editoriales de artículos individuales sin mediación. Este tipo de programas dan más control sobre qué material está disponible para compra, por lo que en teoría gran parte de los despilfarros del programa de Wiley PPV podría ser evitado. Aunque la biblioteca no tiene previsto hacer cambios inmediatos en sus suscripciones basándose en los datos presentados en este artículo, este estudio ofrece una valiosa información sobre el futuro. Conociendo el valor aproximado de las variables clave se podrán identificar los puntos donde los modelos alternativos de adquisición son ventajosos. Aunque los valores de estas variables diferirán en otras instituciones, se espera que los datos ofrecidos en este estudio ayuden a otras instituciones a hacer los cálculos por sí mismos. Resumen realizado por José María Amate Sánchez
