

Análisis de aplicaciones en modelo SaaS para la creación de Recursos Educativos Abiertos en contextos de Educación Abierta

Juan Romero Luis y Manuel Gértrudix Barrio

Hipertext.net: Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva, ISSN 1695-5498, n. 15, 2017, p. 66-73

La educación abierta tiene como metas integrar a las personas que han sido rechazadas del mundo de la formación, reducir el alto coste de los materiales y facilitar la reutilización, la recontextualización y la personalización. Las nuevas redes e instituciones que se encargan de la transmisión de recursos académicos abiertos (REA) tienen sus cimientos en Internet. Promover sociedades inteligentes alrededor del mundo, donde todos tengan acceso a la información esencial (Open Knowledge), facilitar foros de colaboración global u ofrecer acceso a recursos abiertos europeos en diferentes idiomas (Open Education Europe), son algunas de los propósitos de estas plataformas de promoción de la educación abierta. Las herramientas en modo SaaS (Software as a Service), que forman parte del objeto de estudio de esta investigación se caracterizan por la presencia de un panel de administración y una parte pública o por la democratización de la creación de contenido web, evitando el uso de código o el conocimiento avanzado como administrador web. El SaaS es un modelo tecnológico basado en la prestación de un servicio soportado en una aplicación o solución en la nube, por lo que los procesos de cómputo se realizan en el servidor y no en el

cliente. Las opciones de suscripción puede ser de tres tipos: modelo *Freemium*, en el que se ofrecen de manera gratuita los servicios básicos y se aplica un coste por la ampliación de características avanzadas; modelo de Consumo (*consumption model*), también conocido como *Pay as you go*, donde los usuarios pueden gestionar el uso del producto o servicio y por tanto el gasto; y el modelo de precios escalonados (*tiered model*), donde la fórmula es escalar el precio para ofrecer servicios de valor añadido. La experiencia de usuario tiene en cuenta dos agentes: el producto y el usuario, e incluye tres características delimitantes: un usuario interviene; este usuario interactúa con una interfaz; la experiencia de los usuarios es observable. Esta investigación parte de la premisa de que un gran número de los REA no están adaptados adecuadamente para el aprendizaje basado en recursos. Se detallan los principales resultados obtenidos en el análisis de las aplicaciones de tipo SaaS para la creación de REA en los modelos *Atavist*, *Piktochart*, *Tiki-toki*, *Genially* y *Thinglink*. Los resultados obtenidos confirman la viabilidad de los modelos de producción económicos que facilitan los desarrollos de REA. Todas las herramientas analizadas son de muy bajo coste. Se democratiza el uso de aplicaciones para la creación de contenido multimedia interactivo debido al elevado grado de usabilidad. Es necesario adaptar los REA a un formato multimedia interactivo.

Resumen elaborado por Antonio Rodríguez Vela