

Llanos Mora López
llanos@unia.es
Universidad Internacional de Andalucía,
Vicerrectora de Investigación y TIC.
Universidad de Málaga,
Profesora Titular del Dpto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación.

Daniel Villar Onrubia
daniel.villaronrubia@ox.ac.uk
Oxford Internet Institute,
Estudiante de Doctorado.
Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA,
Miembro del Equipo de Coordinación.

Palabras clave: cultura digital, prácticas digitales, alfabetización mediática, educación superior, universidad.

Keywords: digital culture, digital practices, media literacies, higher education, university.

Spanish abstract:

Este artículo aborda el proceso de diseño y puesta en funcionamiento del Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales (PCD), un programa de la Universidad Internacional de Andalucía nacido en 2008 con el objetivo de analizar e impulsar dinámicas sociales y culturales que están emergiendo a partir del uso de los nuevos medios digitales. Se abordan tanto las bases conceptuales como el la ejecución práctica de esta iniciativa.

English abstract:

This paper gives an account of the design process and actual implementation of the programme Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales (PCD), initiated at the Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) in 2008 with the aim of analysing and promoting emerging social and cultural dynamics facilitated by the use of new digital media Both the conceptual basis and practical development of this initiative are discussed.

Promoviendo y Estudiando las Prácticas y Culturas Digitales: el caso del Espacio-Red PCD de Andalucía (UNIA)

1. Puntos de partida para la creación del Espacio-Red PCD UNIA

Los días 20 y 21 de febrero de 2008 la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) acogió un primer "Encuentro sobre Prácticas y Culturas Digitales" en su sede de Sevilla. En horario de tarde se ofreció un ciclo de conferencias y mesas redondas, dirigido por Francis Pisani, en el que una serie de expertos en el estudio de Internet abordaron algunos de los aspectos fundamentales para la comprensión del entorno mediático contemporáneo. Las actividades se centraron alrededor de las siguientes temáticas: "¿Sabiduría de las muchedumbres o alquimia de las multitudes?", "Creación, Nuevas Tecnologías y Cultura Contemporánea" e "Innovación y perturbación: riesgos y promesas de la web de hoy".

Asimismo, en horario de mañana el grupo de expertos –constituido por Javier Bustamante, Santiago Eraso, Juan Freire, José Luis Molinuevo y Ana Romero, además de Pisani– fue invitado a mantener una serie de reuniones junto a miembros de la UNIA –la

vicerectora de Investigación y TIC, Llanos Mora, y Daniel Villar– con el objetivo de discutir y generar ideas sobre la incorporación de las prácticas y culturas digitales en la actividad universitaria en general y, de manera más específica, en un contexto tan particular como el de la UNIA.

Tomando como punto de partida las reuniones celebradas en esos días, a lo largo de 2008 un grupo formado por Francis Pisani, Juan Freire, Ana Romero, Llanos Mora y Daniel Villar trabajó en el diseño de una iniciativa concebida para promover la reflexión sobre el conjunto de prácticas y culturas que están emergiendo en torno a los usos de las TIC, así como para fomentar y evaluar su adopción en el ámbito de la educación superior y, en particular, en la propia UNIA. El día 31 de octubre de 2008 se presentó en el rectorado de la UNIA, en Sevilla, el Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA.

1.1. La UNIA como modelo de institución universitaria atípico

La UNIA es una institución altamente atípica en el panorama universitario español, tanto en lo que respecta a sus objetivos como a su estructura orgánica, distribución geográfica y programa de actividades. La misión de la UNIA queda definida de la siguiente manera en su Plan Estratégico 2007-2009:

"Universidad Pública del Sistema Universitario Andaluz, abierta, de postgrado, comprometida con el progreso de su entorno, con vocación de cooperación solidaria en el ámbito internacional, especialmente con Latinoamérica y el Magreb, que responde con calidad, agilidad, flexibilidad y orientación innovadora a los retos emergentes de la sociedad contemporánea en los diferentes campos de las ciencias, la tecnología, la cultura y las artes" (Universidad Internacional de Andalucía 2008, 26).

Su dedicación en exclusiva a los estudios de postgrado, las actividades de extensión universitaria y la formación permanente (lifelong learning) junto a la ausencia de un claustro propio –cada programa académico cuenta con un equipo docente constituido por profesorado de otras universidades, instituciones y/o profesionales– son probablemente las características que la distinguen en mayor medida del modelo de institución habitual en la educación superior. Asimismo, el equipo de gobierno está formado por personal docente e investigador de otras universidades andaluzas.

La ausencia de un claustro propio conlleva la inexistencia de la tradicional estructura institucional basada en departamentos y centros en torno a los cuales los programas académicos se organizan. Por el contrario, la UNIA cuenta con sedes en cuatro provincias andaluzas –Sevilla, Jaén, Huelva y Málaga– que acogen actividades independientemente del área de conocimiento en que éstas se enmarcan. La capacidad de renovación y la diversidad de los programas académicos que se ofrecen son muy altas, dado que dicha oferta no depende de un grupo limitado de personas vinculadas a la institución, sino que la posibilidad de proponer nuevas actividades está abierta a investigadores, profesores y/o profesionales de cualquier otra institución.

En lo que respecta a los estudiantes de postgrado de la UNIA, su presencia física en los campus se limita a períodos de tiempo de entre 3 y 6 meses en los que las sesiones presenciales se concentran de manera intensiva. Asimismo, en el caso de los programas que se desarrollan íntegramente *on-line* tal presencia física es inexistente. Así pues, el modelo institucional de la UNIA hace que sea una candidata idónea para experimentar y potenciar formatos educativos basados en entornos de aprendizaje híbridos o puramente digitales.

Además de una oferta académica con el potencial de estar en estado de constante renovación, en la visión institucional de la UNIA se identifican un conjunto de temáticas prioritarias que en los últimos años han motivado la creación de una serie de iniciativas y proyectos permanentes: UNIA arteypensamiento, la Cátedra UNESCO Interculturalidad y Derechos Humanos, el Aula de Sostenibilidad o el Seminario Permanente de Patrimonio Histórico. Es en este marco de líneas prioritarias donde radica la necesidad de poner en

marcha una iniciativa específicamente dedicada a promover la reflexión en torno a las implicaciones sociales y culturales que conllevan el desarrollo y adopción por parte de la ciudadanía del siglo XXI y, en particular, por parte de los centros de educación superior, de formas emergentes de comunicación a través de medios digitales .

1.2. El diseño de la iniciativa

Partiendo de estas premisas, a lo largo de 2008 se trabajó en el desarrollo de las bases para la constitución de una iniciativa que finalmente quedaría conceptualizada bajo el nombre de “Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA” y que fue aprobada por el Consejo de Gobierno de esta universidad el 16 de julio de 2008. Este proceso supuso la identificación de unos objetivos iniciales y áreas temáticas prioritarias, la definición de acciones y actividades orientadas a su consecución, y el establecimiento de una serie de dinámicas organizativas adecuadas a la realidad institucional de la UNIA y a las características de la propuesta.

Objetivos iniciales y temáticas prioritarias

A diferencia de aquellas tradiciones que plantean una aproximación a los medios que privilegia el estudio de los contenidos o de las estructuras y procesos de producción y consumo, el Espacio-Red PCD parte de un paradigma orientado a comprender el conjunto de prácticas desarrolladas en torno al uso de los medios, lo que la gente hace con las TIC que tiene a su alcance, así como el rol que estas prácticas tienen en la configuración de otras prácticas (Couldry 2004). El Espacio-Red PCD nace específicamente con el objetivo de reflexionar sobre las prácticas, lógicas culturales y dinámicas sociales desarrolladas a partir del uso de una serie de tecnologías que han permitido el surgimiento de una nueva forma de comunicación mediada que está a caballo entre la comunicación interpersonal y la comunicación de masas. Esta forma de comunicación interactiva, denominada por Castells como *mass self-communication*, se caracteriza fundamentalmente por la posibilidad de enviar mensajes en tiempo real o de manera asíncrona y de decidir entre una comunicación punto-a-punto, el *narrowcasting* o *broadcasting*, según los objetivos y las características de las prácticas comunicativas perseguidas (Castells 2009, 55).

Dado el grado de penetración de estas tecnologías en multitud de ámbitos de la vida cotidiana, el abanico de prácticas que el Espacio-Red PCD aborda es considerablemente amplio. No obstante, a pesar de esta amplitud de intereses, el proyecto se propuso desde un primer momento prestar especial atención a la exploración de aquellas prácticas que están naciendo en el ámbito de la educación superior o cuya adopción resultaría de especial interés para la actividad universitaria, independientemente de que hayan surgido en otros tipo de ámbitos. En este sentido, el Espacio-Red PCD aspira a contribuir a una mejor adaptación de las instituciones de educación superior a las particularidades del entorno mediático contemporáneo.

El proyecto pretende también dotar a la UNIA de propuestas para la incorporación de prácticas digitales tanto en sus procesos educativos como en los de gestión y comunicación. Más allá de estas metas generales, en la propuesta inicial se establecieron los siguientes objetivos a largo plazo:

- Contribuir a la adaptación de la institución universitaria al nuevo contexto de una sociedad en la que las tecnologías digitales modifican las condiciones para la construcción, intercambio y divulgación del saber.
- Promover desde la universidad una dinámica de adaptación permanente a los cambios rápidos y constantes así como a las lógicas de participación que se dan en la sociedad.
- Difundir las conclusiones de estas reflexiones con medios afines a la nueva cultura

- digital pero también por canales tradicionales.
- Conectar a la UNIA con otros proyectos e instituciones que estén trabajando en este ámbito y establecer posibles redes y proyectos/programas de colaboración universitaria.
 - Incrementar y fomentar el desarrollo de las competencias y habilidades digitales en el conjunto de la comunidad universitaria de la UNIA: estudiantes, profesorado y personal de administración.
 - Servir de puente en todo lo relativo a procesos de innovación docente entre el mundo universitario, la realidad del mundo de la empresa y el trabajo, y las industrias de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en particular.

Asimismo, se identificaron una serie de nodos temáticos prioritarios que serían activados progresivamente a lo largo de los tres primeros años de actividad. No obstante, dada la emergencia y constante evolución del ámbito abordado por el proyecto, la relación de nodos se planteaba como un punto de partida que debería estar sometido a un proceso de continua revisión y redefinición. Las temáticas identificadas en esta fase fueron las siguientes:

- Identidad.
- Redes, comunidades y formas de organización social emergentes.
- Universidad expandida.
- Ética para las prácticas digitales.
- Pensamiento de diseño.
- Creación.
- Medios participativos.
- Territorio y espacio urbano.

Alrededor de estos nodos prioritarios de reflexión y teniendo en cuenta los objetivos fijados, el Espacio-Red PCD UNIA organizaría un programa de actividades académicas de diverso formato –ciclos de conferencias, reuniones científicas, talleres, encuentros, etc.– y orientadas a distintos tipos de públicos –estudiantes universitarios, investigadores, profesionales y público general. En este sentido, el Espacio-Red PCD UNIA no sólo se planteaba como una vía para abordar temáticas emergentes sino también para innovar en los formatos de actividades, explorando nuevas fórmulas de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario.

Asimismo, la producción de contenidos digitales –materiales audiovisuales, páginas web, publicaciones electrónicas, etc.– a partir de tales actividades se estableció como una de las vías prioritarias para perseguir las metas establecidas. Por otro lado, con el objetivo de fomentar la adopción de prácticas digitales por parte de la comunidad universitaria de la UNIA se propuso el lanzamiento de un Módulo para la Adquisición de Competencias Digitales que en un primer se dirigió únicamente a estudiantes de postgrado de la UNIA y que recientemente se ha abierto también al profesorado y a los miembros de EOI Escuela de Organización Industrial, como parte del marco de colaboración que se mantiene con esta institución.

Coordinación y programación de actividades

Para la coordinación y programación de contenidos la propuesta inicial planteaba la constitución de un equipo inspirado en las fórmulas adoptadas por algunas de las otras iniciativas de la UNIA que dedica a sus líneas temáticas prioritarias. Dada la ausencia de un claustro propio, los equipos de coordinación o responsables individuales de dichas iniciativas están constituidos siempre por personas que están afiliadas a otras universidades o son profesionales de prestigio en su área. En este caso, la estructura

propuesta para la coordinación contaría con un director, un responsable institucional parte del equipo de gobierno de la UNIA y un equipo de expertos cuyos miembros podrían participar en la coordinación general del proyecto, en el diseño de la programación anual o en la dirección concreta de alguno de los nodos temáticos y/o actividades. Asimismo, para la dirección de actividades específicas se contemplaba también la posibilidad de contar con colaboradores puntuales. Por otro lado, algunos de los miembros de este equipo participarían también en los procesos de tutorización de estudiantes del módulo de competencias digitales.

2. Puesta en funcionamiento del Espacio-Red y dinámicas de trabajo

A lo largo de 2009 han tenido lugar las primeras actividades del Espacio-Red PCD UNIA, programadas por un equipo formado por Francis Pisani –como director–, Llanos Mora –Vicerrectora de Investigación y TIC de la UNIA, como responsable institucional–, Juan Freire, Tíscar Lara, Isidro Maya y Daniel Villar. Asimismo, también ha tenido lugar la primera edición del Módulo de Adquisición de Competencias Digitales.

2.1. Actividades

Las actividades programadas en este primer año en funcionamiento del Espacio-Red se han enmarcado dentro de los nodos “Territorio y espacio urbano”, “Redes, comunidades y formas de organización social emergentes” y “Universidad Expandida”.

La primera actividad, en Sevilla a mediados de mayo, fue dirigida por el investigador cultural, comisario y periodista José Luis de Vicente. Bajo el título de *La Ciudad Híbrida: Visualización Urbana y Mapeo Colaborativo* se ofrecieron un ciclo de conferencias y un taller práctico en el que se abordaron los siguientes conceptos:

- Medios locativos y tecnologías móviles: la interacción en el espacio urbano.
- Visualización urbana: como describir y representar los procesos colectivos en la ciudad.
- Internet hiperlocal: servicios online a escala de la calle.
- Mapeado colaborativo: la ciudad subjetiva representada por sus ciudadanos.
- Gobernanza 2.0: democracia participativa y tecnologías digitales.

El ciclo de conferencias, abierto al público en general, contó con la participación de Juan Freire, Juan Martín Prada y Fabien Girardin, además del propio José Luis de Vicente. Por su parte, el taller se dirigió a un grupo reducido de participantes que trabajó en el diseño de prototipos de visualización de datos en este ámbito. Además de con algunos de los invitados al ciclo de conferencias, el taller contó con la participación de Steph Thirion como tutor. Las conferencias fueron grabadas en vídeo y publicadas en la web del proyecto, al igual que los prototipos desarrollados por varios de los grupos de participantes en el taller.

A comienzos de julio, también en Sevilla, tuvo lugar *Las Redes Sociales en la Práctica: educación, ciencia, política y empresa*, un ciclo de conferencias abierto al público en general y orientado a describir las dinámicas sociales que generan los sitios de *networking* y analizar las condiciones bajo las cuáles contribuyen al aprendizaje, el ocio, la productividad, la participación ciudadana o la innovación científica. El ciclo, dirigido por Francis Pisani y Tíscar Lara, contó con la participación de Alejandro Piscitelli, Genís Roca, Antonio Gutiérrez Rubí, Isidro Maya, Andrés Ortiz (Bestiario), Icaro Moyano (Tuenti) y Gregor Gimmy (Sclipo). Además de emitir en *streaming* las conferencias a través de Sclipo, se encargó a ZEMOS98 Gestión Creativo.Cultural la retransmisión en *live micro-blogging* mediante Twittter del evento así como la elaboración de crónicas a posteriori.

El nodo Universidad Expandida fue activado mediante dos actividades realizadas en

colaboración con EOI Escuela de Organización Industrial: un encuentro en septiembre y un *workshop* en diciembre. Ambos formaban parte de un mismo programa y fueron dirigidas por Juan Freire y Daniel Villar. Dado el formato intensivo, para su desarrollo se escogieron la sedes ubicadas en La Rábida y Baeza, ya que ambas están equipadas con servicios de alojamiento.

La primera actividad tenía por objeto la puesta en común de una serie de iniciativas que de algún modo han tratado de incorporar las prácticas y culturas digitales en el ámbito educativo, principalmente en el universitario. Para la localización de dichas iniciativas se abrió una convocatoria a través de la cual se seleccionaron 18 propuestas provenientes de diversos puntos del espacio iberoamericano .

El ciclo de presentaciones estuvo complementado además con una serie de conferencias –con Andrés Pedreño, José M^a Duart, Aníbal de la Torre y Rubén Díaz– que aportaba un marco teórico general en relación con las prácticas y culturas digitales en la educación superior, secundaria y otros ámbitos no vinculados a la educación reglada. Tanto las conferencias como las presentaciones de iniciativas fueron emitidas en directo mediante Ustream y los vídeos están disponibles para su consulta en la web del Espacio-Red PCD.

Por su parte, el *workshop* invitó a un grupo de personas vinculadas con la actividad universitaria de muy diversas maneras a participar en la elaboración de prototipos de lo que podría ser una "universidad del futuro". Los prototipos se centraron en cuatro áreas: dinámicas de gestión, modelos pedagógicos, espacios para el aprendizaje y herramientas. El proceso estuvo dinamizado por miembros de e-Cultura y se empleó una metodología basada en tres conceptos fundamentales (Centrada en las personas; Construcción de experiencias y servicios transformadores; Socialización de la innovación) y articulada mediante los 4 procesos básicos que constituyen el desarrollo de un proyecto: 1) Observación, 2) Futurización, 3) Generación de ideas, 4) Prototipado.

En la actualidad se está procesando la documentación generada por los participantes y por e-cultura a lo largo de las dos actividades para su publicación en diversos formatos.

Por último, el Módulo para la Adquisición de Competencias Digitales se orientó en su primera edición a que los estudiantes desarrollasen habilidades y capacidad de análisis para:

- Desenvolverse en la cultura digital.
- Gestionar y resolver problemas propios de la sociedad en red.
- Desarrollar su actividad universitaria: aprender a aprender, aprender a investigar en la cultura digital.
- Adquirir conocimientos específicos para sus áreas de especialización.
- Seguir aprendiendo y formándose a medida que cambian elementos esenciales de la sociedad red.

2.2. Instrumentos para la documentación de las actividades, difusión y dinámicas de organización interna

Desde un principio se estableció como una prioridad la generación y publicación de contenidos como forma de dar acceso a las actividades a audiencias interesadas en las temáticas tratadas pero sin la posibilidad de asistir de manera presencial a las mismas. Para esto la web del Espacio-Red, desarrollada en el sistema de gestión de contenidos (CMS) de código abierto Joomla y en funcionamiento desde la presentación del proyecto, ocupa un lugar central, en la medida en que es el espacio en que se publica toda la información textual relativa las actividades y donde se agregan contenidos publicados en otros servicios externos a la universidad, tales como Blip.tv o Flickr. Asimismo, el uso de licencias Creative Commons para la publicación de tales contenidos es fundamental, dado

que éstos no se ofrecen únicamente para su consumo –en el sentido tradicional de los medios de masas– sino como base para la generación de nuevos contenidos por parte de los usuarios.

Como alternativa o complemento al RSS de la web, también existe un newsletter – gestionado mediante PHPlist– que distribuye periódicamente información sobre actividades y convocatorias del proyecto. Se han empleado también servicios como Facebook y Twitter, aunque de manera puntual y únicamente como otra vía para la difusión de información. No obstante, queda aún por desarrollar una estrategia de presencia del Espacio-Red en el ecosistema que forman los *social media*.

Para el desarrollo de discusiones previas a algunas de las actividades y a lo largo del módulo de competencias se ha utilizado la aplicación para grupos de Google Apps. Esta misma herramienta es usada como principal vía de comunicación entre los miembros del equipo de coordinación, dada su dispersión geográfica en diversos puntos de la geografía española, así como en Reino Unido y EE.UU. Otras herramientas de Google Apps son empleadas también para la colaboración en la redacción de documentos. Por otro lado, el servicio para sincronización de archivos Dropbox también ha sido usado para compartir algunos tipos de archivos.

Junto a Google Groups, la otra herramienta que desempeña un papel clave en las dinámicas organizativas del grupo es Skype, a través del cual se llevan a cabo reuniones periódicas entre todos los miembros del equipo.

No se trata de un repertorio estático de herramientas, sino que la configuración del entorno de herramientas empleadas por el equipo está en continua evolución, incorporando nuevos componentes y desechando otros en función a las necesidades que van surgiendo y al desarrollo de las propias prácticas digitales de los miembros del grupo. Se trata, en definitiva de usar, experimentar y evaluar en la propia dinámica de trabajo del grupo con las nuevas herramientas y usos que están apareciendo.

3. 2010, un año para la reconfiguración y consolidación del Espacio-Red

En 2010 se plantea una redefinición del sistema de nodos temáticos prioritarios así como una re-estructuración del esquema de programación de actividades, tomando en cuenta para ello el balance tras un primer año en funcionamiento y previendo el arranque del Centro de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales UNIA, una iniciativa financiada a través de una subvención del programa "Capacitación Tecnológica de los Futuros Profesionales de la Industria de Contenidos Digitales", promovido por la Entidad Pública Empresarial Red.es y la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas (CRUE).

Aunque la red de nodos temáticos es un instrumento de gran utilidad a la hora de delimitar los campos de interés del Espacio-Red, la dinámica de programar cada actividad circunscribiéndola de manera directa en uno de estos ejes puede resultar en cierto sentido auto-limitante. Por tanto, aunque los nodos se mantienen a modo de “balizas” que definen un mapa general de intereses para el proyecto, su papel como instrumento para el diseño de la programación de actividades se modifica, de tal forma que la selección de temas se hace más flexible y una misma actividad puede tomar como centro de atención algún tema que active simultáneamente varios de los nodos o que, por su carácter novedoso, escapen por completo de este entramado.

Por su parte, con el lanzamiento el Centro de Contenidos Digitales, ubicado en Málaga, se propone un esquema de programación en el que se distinguen tres líneas en torno a las cuales se programan actividades bien diferenciadas –por su formato, objetivos y público–, aunque en ocasiones éstas se ofrecerán como bloques de un mismo programa.

3.1. Conversaciones

En esta línea se programarán encuentros, simposios y otro tipo de actividades académicas dedicadas a la exploración de ideas en torno a las prácticas y culturas digitales. Se trata fundamentalmente de generar espacios para la discusión, puesta en común y, por qué no, confrontación entre diferentes visiones sobre los usos de las TIC y su papel en el entramado social y cultural contemporáneo. Aunque la documentación de la mayor parte de estas actividades dará lugar a la generación de contenidos digitales, ésta no es su principal razón de ser.

3.2. Producción y experimentación en contenidos digitales

El lanzamiento del Centro de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales implica la apertura de una línea dedicada en exclusiva al desarrollo de actividades que tienen como principal objetivo fomentar la creatividad a través del uso de medios digitales y proporcionar contextos para el aprendizaje de las técnicas y lenguajes asociados a éstos. Más allá de centrarse en aspectos puramente técnicos, los talleres explorarán nuevas formas de expresión y estrategias narrativas innovadoras. Asimismo, los cursos podrán abordar formas expresivas que combinen el uso de diversas tecnologías y lenguajes, así como adoptar enfoques transmediáticos.

Para la programación de los primeros talleres se ha abierto una convocatoria de propuestas a través de la cual se han seleccionado por el momento actividades centradas en visualización de información geográfica, creación de videojuegos, animación, remezcla audiovisual, visualización de datos y producción de vídeos, entre otros.

A diferencia de las otras actividades, que pueden transcurrir en cualquiera de las sedes de la UNIA, las programadas en esta línea se desarrollarán en Málaga, ya que es donde se encuentra el equipamiento técnico del Centro.

3.3. Desarrollo de competencias digitales

La alfabetización mediática, con especial atención a las competencias más relevantes para la actividad universitaria, constituye en sí una línea que por el momento se materializa en el Módulo para el Desarrollo de Competencias Digitales. En la primera edición su objetivo era proporcionar a los estudiantes de postgrado la oportunidad de familiarizarse con una serie de conceptos y problemáticas relacionadas con el uso de las tecnologías digitales, así como de desarrollar una serie de competencias y habilidades especialmente centradas en su aplicación a la investigación y aprendizaje en el contexto universitario. En 2010 el programa se ha ampliado al profesorado de la UNIA y a los docentes y estudiantes de la EOI Escuela de Organización Industrial, como parte del marco de colaboración que el Espacio-Red PCD mantiene con esta institución.

El programa está estructurado en torno al desarrollo de un proyecto personal en el que el estudiante aplicará una serie de competencias con la ayuda del equipo de tutores.

4. Algunas conclusiones

Aunque el modelo organizativo y la estructura de programación del Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA están en gran medida diseñados de acuerdo a las particularidades de esta universidad, confiamos en que esta experiencia pueda ser de utilidad para la inspiración de iniciativas con similares objetivos en otros contextos institucionales.

Si bien es cierto que la incorporación de prácticas digitales en la actividad universitaria puede ser una estrategia adecuada para fomentar el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje más personalizados y en los que el estudiante ocupa un posición central –en línea con algunas de las aspiraciones del Espacio Europeo de Educación

Superior; es imprescindible ser conscientes de la inversión y recursos que esto requiere.

Frente a visiones utópicas y determinismos tecnológicos, entendemos que el potencial de mejorar las condiciones para la construcción, intercambio y divulgación de conocimiento no radica en las herramientas o tecnologías en sí, sino en el uso que los individuos hacen de las mismas. En este sentido, el foco del proyecto no se sitúa en las tecnologías en sí sino en la apropiación que los ciudadanos hacen de las mismas y las prácticas culturales que emprenden en torno a ellas.

Es por esto que el proyecto otorga especial importancia al desarrollo de las competencias y habilidades digitales por parte del conjunto de la comunidad universitaria, algo que se ha materializado de manera directa en el lanzamiento del Módulo para el Desarrollo de Competencias Digitales.

La localización de otras iniciativas con intereses similares, tanto dentro como fuera del ámbito universitario, y la generación de espacios de diálogo y colaboración con las mismas ha supuesto otra de las principales líneas de trabajo del Espacio-Red y se ha cobrado especial relevancia en las actividades asociadas al Nodo Universidad Expandida así como en la colaboración general con EOI Escuela de Organización Industrial, más allá de este nodo.

Queremos remarcar también la continua revisión y análisis del proyecto respecto a su planteamiento teórico y desarrollo, algo que, por ejemplo, ha dado lugar a la flexibilización de los nodos temáticos.

Por último, el mejor ejemplo de la búsqueda constante de nuevas oportunidades y alianzas para la redefinición del proyecto es la creación del Centro de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales, ubicado en Málaga, que pretende fomentar la creatividad a través del uso de medios digitales y proporcionar contextos para el aprendizaje de las técnicas y lenguajes asociados a éstos. Más allá de centrarse en aspectos puramente técnicos, los programas que se desarrollen en el mismo explorarán nuevas formas de expresión y estrategias narrativas innovadoras.

5. Referencias

Castells, Manuel. 2009. *Communication power*. Oxford ; New York: Oxford University Press.

Couldry, Nick. 2004. Theorising Media as Practice. *Social Semiotics* 14, no. 2 (August): 115-132.

Universidad Internacional de Andalucía. 2008. *Plan Estratégico 2007-2009*. Sevilla.