

# Xarxa Punt TIC



## MÒDUL 1 NIVELL AVANÇAT

### Recerca i recuperació de la informació a Internet (avançat)

Gestió del coneixement i eines col·laboratives

### → ÍNDEX

ÍNDEX .....	2
F. Gestió del coneixement i eines col·laboratives.....	3
Avantatges .....	4
Desavantatges .....	4
Crowdsourcing .....	4
Tipus de treball massiu.....	5
La wiki és la crowdsourcing més coneguda: .....	5
Open Innovation.....	5
Avantatges .....	5
Tipologia d'eines col·laboratives .....	6
Altres tipus:.....	7

### → F. Gestió del coneixement i eines col·laboratives

El coneixement es dona quan una persona coneix o sap alguna cosa d'algun tema, però no hi ha dubte que els avenços de la ciència han contribuït amb la formació del coneixement. Com tots sabem, el coneixement es forma a través de l'experiència que adquirim amb el pas del temps, ja que el coneixement es forma a través de la informació que tenim a l'abast de les nostres mans gràcies a Internet, que ens ha ajudat molt en el camp de la ciència i tecnologia, i en la nostra vida diària.

Tots sabem que la Wikipedia és una enciclopèdia que està a l'abast de tots a Internet, ja que és gratuïta i podem editar-la i redactar algun article sobre un tema del qual tinguem coneixements. El seu principal avantatge és que ens proporcionar informació de manera més ràpida i així podem adquirir nous coneixements. Aquesta eina permet que cada alumne, des d'allà on es trobi, pugui investigar, redactar i publicar la informació que posseeixi i, al mateix temps, llegir la informació que aporten els seus companys. Finalment, una posterior edició dels continguts permetria crear una definició col·lectiva i probablement molt més rica (sota el principi d'intel·ligència col·lectiva) que la que cada estudiant ha redactat individualment.

WordPress comprèn els blocs, que també són fonts d'informació, ja que podem pujar-hi informació. Això s'a convertit en una bitàcola per a estudiantes i professors en el procés educatiu, ja que és un espai per escriure preguntes, publicar treballs o registrar enllaços cap a recursos rellevants. Actualment, existeixen nombroses comunitats de bloc educatives on s'intercanvia informació i coneixement entre professors i alumnes. Aquest tipus de pàgina web d'estructura cronològica s'ha convertit en el sistema de gestió de continguts més popular del Web 2.0 i un dels favorits de molts professors. Aquesta eina és molt important, ja que podem tenir accés a qualsevol tipus d'informació, sempre que la sapiguem utilitzar correctament.

You Tube: aquí trobem vídeos educatius i d'entreteniment.

Flickr: per compartir fotografies o imatges.

**Col·laboratoris:** aquest tipus de plataformes s'utilitzen com a repositoris per a l'educació, ja que permeten compartir objectes d'aprenentatge que després poden exportar-se a altres plataformes. Són també espais de cooperació per al desenvolupament d'investigacions. Els col·laboratoris simplifiquen de manera notable l'accés i intercanvi d'informació entre professors, acadèmics i estudiants, com si fos una biblioteca o un laboratori de lliure accés. Aquí es poden compartir documents científics, projectes, reportis, conferències, papers, classes, tasques, estudis, bases de dades, etc.

# → Recerca i recuperació de la informació a Internet (avançat)

Gestió del coneixement i eines col·laboratives

## **Avantatges**

- Un dels avantatges és que es trenca el model de programari tancat amb drets d'ús i sota el principi de la obsolescència planificada, per passar a l'ús del programari gratuït o lliure
- Els recursos en línia del web 2.0 optimitzen la gestió de la informació, que es converteix en instruments que afavoreixen la conformació de xarxes d'innovació i generació de coneixements basats en cooperació i reciprocitat.
- El desenvolupament d'habilitats en els educands estimula el seu interès per generar i compartir recursos multimèdia de qualitat.

## **Desavantatges**

- Un desavantatge, que pot arribar a ser el més important, és que nosaltres mateixos ens creem una dependència a l'ús d'Internet. A més, existeix una polèmica al voltant de la rellevància i pertinença del terme Web 2.0, fins al punt de ser qüestionat per molts actors del propi entorn, que consideren que Web 2.0 és la denominació més apropiada per descriure el nou tipus d'aplicacions web dominants i la fase actual en la qual es troba la xarxa creada per Berners-Lee. El problema és que les notícies més llegides o votades no són les més importants, mentre que les que realment ens serviran d'ajuda no són tingudes en compte per la major part d'usuaris.
- La propietat intel·lectual és un tema important, però alguns usuaris de Wikipedia i blocs no saben a què es refereix aquest terme i simplement busquen i descarreguen la informació que necessiten però no citen el nom de l'autor, i així es perd el nom o la identitat de l'autor de la informació que agafem i això és perjudicial, ja que, si no citem l'autor original o la font de la informació que estem publicant o utilitzant, ens poden sotmetre a sancions econòmiques o privar-nos de la llibertat.

## **Crowdsourcing**

És un concepte que sorgeix d'aprofitar l'arquitectura social del Web 2.0, els nivells creixents de participació mediatitzada i el poder de la intel·ligència col·lectiva, la suma dels quals s'ha convertit en una font d'idees i desenvolupaments per al sector empresarial i fins i tot per al camp de l'experimentació científica. A més, es refereix a una altra manera d'emprar mà d'obra barata, gràcies a la popularitat i ubiqüitat d'Internet, en la qual persones no especialitzats resolen problemes per a tota classe de companyies que utilitzen el potencial dels milions de cervells de la multitud que es connecta a través de la Xarxa. Crowd és el terme en anglès de multitud i sourcing es refereix a l'obtenció de matèria primera (on source és el terme en anglès de font, en aquest cas d'un projecte).

# → Recerca i recuperació de la informació a Internet (avançat)

Gestió del coneixement i eines col·laboratives

## *Tipus de treball massiu*

*La wiki és la crowdsourcing més coneguda:*

- Worthidea és una plataforma multicultural i multilingüe d'idees que servei com a punt de trobada entre les empreses i els usuaris.
- Procter and Gamble té més de 9.000 científics i investigadors treballant a la corporació R&D i encara tenen molts problemes que no poden solucionar. Ells ara publiquen els seus terribles mals de cap en un lloc anomenat InnoCentive, oferint grans sumes de diners a més de 90.000 "solucionadors", que tenen la seva xarxa de científics de suport. P&G també treballa amb NineSigma, YourEncore i Yet2 .
- Amazon realitza una cosa similar amb projectes de software a gran escala.
- iStockphoto és un lloc amb més de 22.000 fotògrafs amateur, que puguen i distribueixen estocs fotogràfics. Com que no tenen els alts costos d'un equip professional como Getty Images, és possible comprar imatges per un baix cost. Aquesta empresa va ser comprada per Getty Images.
- CambriaHouse és un headquarter de iStockphoto a Calgary, Canadà, i es descriu com: codi obert amb diner. És una incubadora que descobreix i comercialitza programari i idees a través del crowdsourcing. Els contribuents guanyen regalies i comparteixen els guanys del producte.
- Portucuenta és un portal de programadors freelance en espanyol, que permet desenvolupar projectes de qualsevol escala, ja que compta amb un pool de programadors disponibles als quals se'ls pot assignar diferents tasques per integrar-les després.

## **Open Innovation**

*Open Innovation* és un terme promogut per Henry Chesbrough, professor i director executiu del Centre d'Innovació Oberta de Berkeley.

La idea central darrere d'*Open Innovation* és que en un món de coneixements d'àmplia distribució, les empreses no poden permetre's el luxe de dependre només de la seva pròpia investigació, sinó que han de comprar llicències de processos o invencions (patents) d'altres empreses. A més, les invencions internes que no s'utilitzen s'haurien de portar fora, per exemple a través de la concessió de llicències, les empreses mixtes, les *spin-offs*, etc.

### **Avantatges**

- *Open Innovation* parteix de la premissa que la informació i el coneixement són abundants i estan àmpliament distribuïts.
- En els models anteriors, el lloc de la innovació era l'empresa. *Open Innovation* entén que els actors interns i externs tenen un paper similar.
- El paper central del model de negoci en tot el procés. En estructures anteriors el model de negoci tenia un paper secundari en el procés

# → Recerca i recuperació de la informació a Internet (avançat)

## Gestió del coneixement i eines col·laboratives

d'innovació. A *Open Innovation* el model de negoci té un paper dual: a) la selecció de productes i serveis pels quals apostar, i b) la recerca i la creació activa de models que permetin comercialitzar aquelles idees que no encaixen en el model de negoci actual.

- *Open Innovation* considera projectes encara que no encaixin en el model de negoci. Aquests projectes poden ser rellevants ja sigui perquè es dirigeixen al propi mercat o a mercats potencials on podem capturar valor.
- *Open Innovation* entén la innovació com un procés global, d'aquesta manera les unitats de negoci no només competeixen internament sinó també amb l'exterior.
- Un paper proactiu de la gestió de la IP (sigla anglesa de propietat intel·lectual) a través de llicències, llicències creuades o fins i tot donació de patents.
- Un conjunt de mètriques noves en l'avaluació del procés d'innovació, d'acord amb el canvi de *locus* i la comprensió global del procés que proporciona el nou model (activitats d'innovació fora de l'empresa, nombre de *partnerships*, nombre d'*spin-offs*, etc.).

### Tipologia d'eines col·laboratives

Aquesta classificació es fa prenent com a referència la classificació realitzada per McGreal, Gram i Marks, que van tenir en compte treballs realitzats amb professionals de l'educació:

- Eines per a la gestió i administració acadèmica: es gestionen assumptes com la gestió de la matrícula i inscripció dels alumnes en els cursos i proporcionar informació acadèmica com horaris, dates d'exàmens, notes, plans d'estudis, expedició de certificats, concretar reunions, tutories, etc. A la Universitat de Antioquia, per exemple, això s'assoleix a través de MARES.
- Eines per a la creació de materials d'aprenentatge multimèdia: aquí es poden trobar aquells programes que són utilitzats per a la creació dels continguts d'aprenentatge: els editors de pàgines web com HTML o els que faciliten la creació d'exercicis d'autoavaluació, simulacions, o pràctiques, com la creació de wikis o la realització de mapes conceptuals en línia.
- Eines per a la comunicació i el treball col·laboratiu: en aquest grup es poden trobar aquelles que faciliten la comunicació a través d'un ordinador entre alumne-professor, com el correu electrònic, els xats, les conferències electròniques, les àudioconferències, les videoconferències, la pissarra compartida, aplicacions compartides o documents compartits.
- Eines integrades per a la creació i distribució de cursos a través del WWW. Desenvolupades específicament per a propòsits educatius. En

## → Recerca i recuperació de la informació a Internet (avançat)

### Gestió del coneixement i eines col·laboratives

aquest grup es poden trobar totes aquelles plataformes que ofereixen cursos en línia, per exemple.

#### *Altres tipus:*

- E-mail: serveix per rebre i enviar missatges de manera immediata.
- Backpack: és una aplicació per organitzar el material per elaborar els projectes compartits. La informació sobre aquesta aplicació es pot trobar a <http://www.backpackit.com/>.
- Vyew: serveix per crear una sala de Xat amb un número de sala que de quatre dígitos com a màxim. Aquest número es comparteix amb les persones amb les quals es vol realitzar el projecte. En aquesta eina es poden crear icones d'organització i emmagatzematge per a la informació que es vagi produint. Si voleu un exemple, podeu visitar <http://vyew.com/>.
- G talk: aquesta eina, creada per Google, serveix per enviar i rebre missatges instantanis entre dues o més persones. Només cal tenir un compte a Gmail. Per observar més beneficis o aplicacions d'aquesta eina, es pot consultar <http://www.google.cat/talk/>.
- Weblocs o bitàcoles: es tracta d'una pàgina web amb apunts datats en ordre cronològic invers, perquè l'usuari pugui trobar en primer lloc les últimes informacions.
- Wikis: un wiki és un exemple clar i precís del que és treball en grup, ja que és una eina creada i mantinguda per diversos autors, fet que la diferencia dels weblocs, que només poden ser modificats per l'autor original.
- Xarxes socials: les xarxes socials també són conegudes com *software* socials.

En l'actualitat, totes aquestes eines s'estan incorporant en les unitats d'informació d'una manera vertiginosa, però cada institució va al seu ritme depenent dels recursos econòmics i tecnològics que té. Ara bé, independentment que es compti o no amb els recursos suficients perquè les unitats d'informació treballin amb les eines col·laboratives, és necessari que es comenci a interactuar amb aquestes, ja que és una manera molt pràctica perquè la unitat d'informació es retroalimenta amb les inquietuds i encerts dels usuaris en línia. A més, les eines col·laboratives permeten a les unitats d'informació emprendre projectes amb d'altres i així ampliar més les seves perspectives, fet que redundarà en beneficis per als seus usuaris tant reals com potencials. Personalment recomanaria els *wikis*, els weblocs i els *backpacks*, almenys mentre es comença a aprofundir en altres eines.