



## **EL PROYECTO “CULTURA 2.0” DEL MINISTERIO DE CULTURA**

**Comunicación para las XI Jornadas sobre Tecnologías de la  
Información para la Modernización de las Administraciones  
Públicas, TECNIMAP 2010**

## 1. INTRODUCCIÓN: ¿POR QUÉ UNA PLATAFORMA 2.0 EN EL MINISTERIO DE CULTURA?

A lo largo de los últimos años hemos asistido al nacimiento de un nuevo paradigma en el uso de Internet que se ha dado en llamar "Web 2.0": según este modelo, los usuarios pasan de ser meros consumidores de información a ser capaces de crear sus propios contenidos que pueden ser publicados, compartidos, comentados y mejorados de manera colaborativa. De esta manera desaparecen las barreras de entrada a la difusión de información de todo tipo, democratizándose la producción de información con el impacto que ello significa a nivel económico y social.

Así, la aparición de nuevas formas de comunicarse y relacionarse entre personas a través de las conocidas como redes sociales anuncia un cambio social incipiente que irá extendiéndose a medida que vayan apareciendo nuevas generaciones de ciudadanos cada vez mejor formados en el uso de Internet. Las Administraciones Públicas en general, y en particular el Ministerio de Cultura, deben anticiparse a este cambio para adaptar a las nuevas realidades el servicio prestado a los ciudadanos.

La plataforma web 2.0 del Ministerio de Cultura pretende llenar un vacío existente en un sector como el cultural, con una serie de características diferenciales:

- **Un peso económico importante:** la contribución al Producto Interior Bruto español del sector cultural y de aquellos vinculados con la propiedad intelectual ha representado una media de un 4% en el período de tiempo que va del 2000 al 2007 (fuente: Informe "Avance de resultados. Cuenta Satélite de la Cultura en España" editado por el Ministerio de Cultura, <http://www.mcu.es/estadisticas/MC/CSCE/Avance.html>).
- **Un sector donde predominan los autónomos:** más del 50% de las empresas del sector cultural no tiene asalariados (fuente: Anuario de Estadísticas Culturales editado por el Ministerio de Cultura, <http://www.mcu.es/estadisticas/MC/NAEC/2009/Capitulos2009.html>).
- **Unas competencias compartidas** entre los tres niveles de las AA.PP: Central, Autonómica y Local, con lo que ello conlleva de dispersión geográfica y de dificultades de coordinación de las políticas culturales.

A esto hay que añadir el **inmenso acervo cultural** custodiado por el Ministerio de Cultura a través de sus diferentes instituciones como Archivos, Museos y Bibliotecas, y que cada vez en mayor medida está siendo puesto a disposición de todos en su página web.

Todo ello motivó la oportunidad de lanzar el proyecto objeto de la presente comunicación, que se apoya en tres pilares básicos: Blogs, Exposiciones Fotográficas, y Comunidades. Estos tres pilares se ven apoyados por una serie de funcionalidades transversales que dan homogeneidad y coherencia a la plataforma "Cultura 2.0".

## 2. LA PLATAFORMA “CULTURA 2.0”

---

Como se ha dicho anteriormente, la plataforma Cultura 2.0 proporciona tres funcionalidades principales que ya existen en Internet, tanto en el caso de blogs (p.ej. Blogger, Wordpress...) como de exposiciones (Picasa, Flickr...) o comunidades (Ning...). La originalidad y el valor añadido de este proyecto no reside tanto en la funcionalidad como tal, sino en el enfoque que se le da y que se resume en un triple objetivo:

- **Servir de canal para la comunicación institucional del Ministerio**, poniendo a disposición de sus diferentes Áreas u Organismos estas herramientas para la difusión de sus actividades. Por ejemplo: un blog de un Museo, o una exposición de fondos fotográficos custodiados por el Ministerio.
- Dotar a los profesionales y creadores del sector cultural de una plataforma amparada por la marca del Ministerio para hacer llegar sus obras a la ciudadanía o para establecer relaciones de colaboración profesional actuando como **catalizador de la actividad creativa y de la generación de nuevas ideas**.
- **Acercar la cultura a los ciudadanos** facilitándoles el acceso a contenidos de calidad, y fomentar la participación mediante mecanismos típicos de la web 2.0 como comentarios, recomendaciones, valoraciones, etc.

Según este enfoque, cualquier ciudadano podrá solicitar al Ministerio que dé de alta un blog, exposición o comunidad, asumiendo la responsabilidad de administrador, ocupándose de la moderación de los comentarios y en general velando por su buen funcionamiento. La aceptación de esta solicitud estará supeditada a su evaluación por parte del Ministerio en función del interés cultural del proyecto, el perfil profesional y artístico del solicitante, la temática propuesta, etc.

De esta manera se plantea un esquema de administración distribuida, en el que para cada blog, exposición o comunidad existirá una persona responsable (funcionario o ciudadano) que responde del mismo ante el Ministerio, el cual por su parte se reserva el rol de “superadministrador” con un control completo sobre el conjunto de las funcionalidades.

El ciudadano podrá acceder a los contenidos de esta plataforma sin registrarse, en cuyo caso su acceso será en modo “sólo lectura” a los contenidos definidos como públicos, sin posibilidad de introducir comentarios; o bien registrándose como miembro de la plataforma. El registro es automático y no está sujeto a más requisito que indicar una cuenta de correo electrónico y aceptar las condiciones de uso, y da derecho a comentar contenidos además de proporcionar una “agenda personal” en la que el usuario podrá seleccionar los eventos de la Agenda Cultural del Ministerio que más le interesen.

A continuación se van a describir más en detalle las diferentes funcionalidades que integran la plataforma “Cultura 2.0”:

## 2.1. BLOGS CULTURA 2.0

---

El apartado “Blogs Cultura 2.0” ofrecerá al ciudadano una serie de blogs tanto del Ministerio como de ciudadanos que hayan visto aprobado su proyecto. La temática puede ser muy variada, centrada en todo caso en el mundo de la cultura: arte, cine, moda, música, etc.

El usuario accederá primero a una portada donde se mostrarán una serie de blogs destacados por el Ministerio, así como sendas listas con los blogs más activos y con los últimos artículos. Desde allí podrá optar entre dos vistas complementarias: por blog y por artículo, o bien realizar una búsqueda. También podrá explorar la “nube de etiquetas” que está formada por palabras clave introducidas por los autores para describir sus artículos.

De cara al administrador del blog, la plataforma proporciona un interfaz de introducción de “texto enriquecido” con enlaces, contenido multimedia, etc. Es asimismo posible para el administrador configurar su blog eligiendo por ejemplo su apariencia o decidiendo si se permiten comentarios.

## 2.2. EXPOSICIONES CULTURA 2.0

---

La aplicación “Exposiciones cultura 2.0” está ideada principalmente para proporcionar una plataforma de exhibición para las obras de los profesionales de la fotografía. La unidad fundamental manejada por la funcionalidad es la “exposición virtual”.

Al igual que las exposiciones “físicas”, las exposiciones virtuales tienen a su frente un comisario (el “expositor”) que es el máximo responsable de las mismas ante el Ministerio. Durante su periodo de publicación las exposiciones virtuales presentarán una serie de fotografías, seleccionadas por el expositor y que pueden estar realizadas por uno o más fotógrafos.

De cara al ciudadano, la aplicación presenta las fotografías en diferentes formatos que van desde la miniatura a la vista a pantalla completa pasando por la presentación a intervalos regulares de tiempo. Es posible explorar la plataforma según diferentes criterios como por ejemplo: por exposición, por autor, por temática, etc. El sistema aporta también un buscador para toda esta tipología de contenidos.

## 2.3. COMUNIDADES CULTURA 2.0

---

La funcionalidad “Comunidades Cultura 2.0” pretende ofrecer a los profesionales del sector cultural (por ejemplo: creadores, archiveros, bibliotecarios, conservadores, etc.) un espacio de colaboración que les permita compartir información, trabajar de manera conjunta, establecer contactos, etc. Esta funcionalidad abarca también las dos anteriores pues cada Comunidad podrá contar con Blogs y Exposiciones fotográficas; contará asimismo con foros de debate, un área de compartición de archivos y una agenda de eventos propia. Otra funcionalidad proporcionada por las Comunidades Profesionales consiste en poder establecer sesiones de “chat” entre dos miembros.

Como en el caso de Blogs y Exposiciones, cada Comunidad Profesional contará con un administrador autorizado por el Ministerio quien se encargará de su moderación y de su nivel de privacidad. Así por ejemplo puede darse el caso de Comunidades que funcionen como “colegios invisibles” cuya existencia quede oculta para los que no son miembros, o de Comunidades completamente abiertas cuyos contenidos se hacen públicos para todos los usuarios de la web. El administrador de la Comunidad se encargará también de gestionar las peticiones de adhesión de nuevos miembros de acuerdo con los criterios que habrá establecido para ello, y que figurarán en el proyecto que se someta a aprobación por el Ministerio.

El usuario que acceda a las “Comunidades Cultura 2.0” podrá, como para Blogs y Exposiciones, realizar búsquedas de Comunidades por diferentes campos como nombre o temática. Desde la portada de cada Comunidad se pueden acceder a todas sus funcionalidades y ver resúmenes de su actividad reciente, de los usuarios más activos, más valorados, etc.

Las posibles aplicaciones de esta funcionalidad son muy diversas, desde la creación de Comunidades dedicadas específicamente a un evento concreto (congreso, ciclo de conferencias...) hasta Comunidades con vocación de permanencia centradas en algún sector profesional específico.

## 2.4. OTRAS FUNCIONALIDADES

---

Además de las tres funcionalidades principales descritas arriba, existen otras de carácter transversal que aportan un valor añadido a aquellos usuarios que se registran en la plataforma, aunque el registro no será obligatorio para acceder en “modo lectura” a los contenidos que se determinen como públicos

- **Registro y perfil de usuario:** existirá un registro de usuarios común a todas las funcionalidades, pudiendo cada usuario editar su perfil, incluyendo la información personal que desee y configurando que parte de esa información debe ser visible para otros usuarios de la plataforma.
- **Comentarios y Valoraciones:** cada contenido (artículo de un blog, fotografía, documento, etc.) podrá ser objeto de comentarios siempre que no se haya configurado en sentido contrario. La moderación de los comentarios corresponderá al administrador del Blog, Exposición o Comunidad concreta. Los usuarios podrán asimismo valorar de 1 a 5 el interés de los diferentes contenidos mostrándose la nota media (esta última funcionalidad puede asimismo extenderse a usuarios no registrados).
- **Compartir:** los usuarios podrán compartir los contenidos que sean de su interés en la red social que deseen (Facebook, Twitter, Menéame, etc.); también pueden compartir contenidos por correo electrónico gracias a la funcionalidad “enviar a un amigo”.
- **Agenda personal:** al registrarse el usuario tiene acceso a la funcionalidad “mi Agenda”, que les permite mantener una agenda personal con contenidos seleccionados de la Agenda Cultural del Ministerio. Esta funcionalidad incluye un “recomendador automático” de eventos culturales que puedan ser de su interés.

## 2.5. DESARROLLO DEL PROYECTO

---

El presente proyecto tuvo como origen un estudio sobre las diferentes funcionalidades de la Web 2.0: (blogs, wikis, nubes de etiquetas, etc.) que sirvió de base a la selección de las más adecuadas para la página web del MCU. Para estas funcionalidades se hizo un estudio de las soluciones más extendidas en la web con el objetivo de identificar los elementos que pudieran añadir más valor al sistema a implementar.

Una vez seleccionadas las funcionalidades hubo que tomar una decisión tecnológica sobre cómo afrontar los desarrollos. La opción del desarrollo completamente a medida quedó descartada desde un primer momento al tratarse de funcionalidades muy estandarizadas para las que existen múltiples soluciones en el mercado, con lo que intentar desarrollarlas desde cero sería claramente ineficiente. Se optó en consecuencia por el uso de una plataforma estándar, y tras estudiar diferentes alternativas se tomó la decisión de adoptar el Gestor de Portales Liferay, integrándolo en la estructura tecnológica que da soporte a la Web del Ministerio de Cultura.

Liferay es una herramienta de software libre con una amplia base de desarrolladores que garantizan su pervivencia a largo plazo. Ofrece la mayoría de las funcionalidades básicas que utiliza la plataforma “Cultura 2.0” permitiendo además una gran flexibilidad en la definición de roles y en su asignación a los diferentes usuarios.

Éste último punto es especialmente importante, pues la gran variedad de funcionalidades lleva aparejada una casuística muy diversa en cuanto a los perfiles de usuario: superadministrador, administrador de un blog, una exposición o una comunidad, introductor de contenido, miembro de una comunidad, etc. Otra decisión importante consistió en determinar el esquema de moderación distribuida de contenidos que reposa sobre “administradores” debidamente autorizados; de otra manera la carga de trabajo derivada de esta moderación no podría ser asumida por el Ministerio.

Obviamente la contrapartida a la facilidad que implica el uso de una solución estándar de mercado es la necesidad de adaptaciones para ajustarla totalmente a los requerimientos del Ministerio. Para ello ha sido necesario completar con desarrollos a medida aquellos aspectos funcionales que no quedaban cubiertos con Liferay.

### 3. CONCLUSIONES Y PRÓXIMOS PASOS

---

El presente proyecto representa un paso en una dirección todavía poco explorada por las AA.PP. y que sin embargo ofrece un enorme potencial: la adaptación al modelo de la "Web 2.0" de los servicios ofrecidos al ciudadano. En un contexto en el que los usuarios de la web están cada vez más acostumbrados a participar, compartir información y relacionarse a través de Internet, la plataforma "Cultura 2.0" pretende aumentar el atractivo de la página web del Ministerio, ofreciendo contenidos de calidad abiertos a la participación ciudadana.

En el futuro se pretende mejorar las funcionalidades ofrecidas, por ejemplo incluyendo la posibilidad de editar documentos de manera colaborativa entre varios usuarios o mejorando la integración entre estas funcionalidades y el resto de la web del MCU. También se pueden explorar otros formatos como por ejemplo los "podcast". Éste es en definitiva un proyecto con vocación de crecer y adaptarse progresivamente a la evolución de la web