Proyectos y experiencias

EducaThyssen.

La Web de educación del Museo Thyssen-Bornemisza

Tras la creación en el año 2000 del web MuseoThyssen.org, donde el objetivo fundamental fue dar acceso al 100% de las obras expuestas en el Museo, el Museo ha desarrollado diversos proyectos en Internet entre los que destacan: una plataforma de teleformación (orientada a la formación tanto de profesores como de público en general), Pequeño Thyssen, un juego para los más pequeños animado por una mascota virtual llamada Guido, y La-berinto Thyssen, un concurso en internet que ha contado con la participación de más de 300 equipos y más de 2.000 jugadores individuales.

La experiencia adquirida durante los años 2000-2002 nos ha hecho reflexionar sobre la gran importancia que en los próximos años tendrán los usuarios como generadores de contenidos, y cómo instituciones como la nuestra deben realizar un esfuerzo en proveer una plataforma tecnológica que favorezca la comunicación y el trabajo colaborativo.

El Museo Thyssen-Bornemisza ha materializado esta reflexión en EducaThyssen.org, el último fruto, aunque no el último, de este plan de innovación.

EducaThyssen.org tiene como principal objetivo el de potenciar la comunicación y la participación de la comunidad educativa, entendida ésta en un sentido amplio, ofreciéndole servicios y recursos con la intención de satisfacer sus necesidades educativas e interpretativas respecto a nuestro Museo y la Colección que alberga. La concepción amplia, por parte del Museo, de la idea de comunidad educativa obliga a EducaThyssen a llegar a un amplio espectro de público con diferentes necesidades, inquietudes y formación. Por esa razón, su estructura básica gira en torno a esos públicos con canales para cada uno de ellos y con enfoques adaptados a sus necesidades, con lo que lo educativo convive con lo lúdico, la teleformación con el Edutainment y lo estrictamente divulgativo con la Divernética. Un espacio común en el que todos se relacionen, que cubra sus necesidades e inquietudes y que beneficie el proceso educativo en torno al arte. Nuestra

idea es la de un proyecto abierto, en continuo crecimiento y construcción.

El proceso de crecimiento de las actividades educativas del Museo, nos hizo plantear una Web con una estructura abierta y dinámica que permitiera el crecimiento de la misma en torno a nuevos contenidos que tuvieran que ver con ese crecimiento. Era importante que se facilitara al equipo de Desarrollo Educativo la gestión de los contenidos, su actualización o ampliación, lo que a la vez permitiría un crecimiento más sostenido que el de limitarse al crecimiento basado en las fases de desarrollo, al tiempo que reduciría los costes del sitio. Para ello pensamos en un sistema de edición de contenidos, una plataforma lo más robusta posible que posibilitara flexibilidad y dinamismo permitiendo el crecimiento de la Web con nuevas secciones o subsecciones en base a una estructura básica de plantillas predefinidas.

Uno de los rasgos más definitorios de EducaThyssen es que pretende multiplicar la comunicación de los usuarios, no sólo facilitando las consultas al Museo o la información desde éste a los usuarios. Se trata, sobre todo, de crear un sistema de comunicación horizontal que permita la interacción entre los usuarios. Avanzando un poco más, el Museo se planteó la calidad de esa comunicación más allá de la puramente informativa y llegamos a la conclusión de que sería especialmente interesante pensar en el visitante como en un potencial generador de contenidos. En esencia se pensó en EducaThyssen no como un portal, sino como una comunidad de usuarios ante los cuales nuestra misión esencial era la de dinamizar su actuación.

Este aspecto colaborativo no podía ser sólo virtual, no podía quedar al margen de las otras labores educativas del Museo, especialmente porque el Plan estratégico de desarrollo educativo tenía entre sus objetivos centrales el de fomentar la participación y dinamizar las actividades implicando a sus participantes en procesos como el diseño o la evaluación de los programas. Al crear un servicio que facilite la elaboración de contenidos por parte de los usuarios los

costos de crecimiento y actualización se reducen, el crecimiento de contenidos es mayor y los recursos de los que debe disponer el Museo son menores, centrándose en labores de filtrado, dinamización y gestión de los contenidos. Además creíamos que este enfoque hace que el usuario se identifique más estrechamente con la Web, se cree una comunidad en torno al sitio y se potencie la recurrencia en la visita.

En la fase que estamos desarrollando en este momento se concreta esta idea de participación con la creación de una serie de aplicaciones destinadas a la generación de comunidades autogestionadas por los usuarios en torno a contenidos o temas propuestos o aprobados por EducaThyssen, donde la participación se desarrolle a partir de intereses comunes, su organización se amolde a los intereses de los que forman el grupo y cuyos resultados acaben estando abiertos, a los otros miembros de las comunidades o a los visitantes interesados en ellos. Un sistema retroalimentado en el que los contenidos sirvan de base para la creación de otros nuevos.

Hasta este momento el desarrollo de EducaThyssen ha dado como resultado un sitio sólido con una buena proyección; a partir de este momento nuestra labor se centrará en la dinamización de los posibles participantes en la plataforma y en la alimentación de contenidos con la intención de crear un referente entre los portales educativos dependientes de los museos.

Rufino Ferreras
Responsable de Desarrollo Educativo
Javier Espadas
Jefe del Departamento de Informática