El proyecto Ambrosía. Imágenes digitales del patrimonio alimentario andaluz en el repositorio Europeana Food & Drink

David Villalón Torres | Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, Sistemas de Información

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3826>

RESUMEN

Este artículo se refiere al proyecto “Ambrosía: Europeana Food & Drink, una Red de Buenas Prácticas ICT-PSP” que ha agrupado, durante 2 años y medio (de enero de 2014 a junio de 2016), a 29 instituciones de 16 países diferentes, incluyendo a algunas de las mayores bibliotecas en Europa o a la propia Fundación Europeana. Su principal objetivo es promover la reutilización de los recursos digitales disponibles en la plataforma Europeana por parte de la industria creativa y cultural europea.

En concreto, de aquellas colecciones relacionadas con el patrimonio alimentario europeo (ámbito temático comida y bebida). El rol del IAPH en el proyecto ha estado centrado principalmente en la aportación de contenidos digitales procedentes en su mayoría del Atlas del patrimonio inmaterial y en el establecimiento de un laboratorio abierto en la sede del Instituto (LAB).

Palabras clave

Economía de la cultura | Europa | Europeana | Industrias culturales | Patrimonio alimentario | Patrimonio cultural | Proyecto Ambrosía: Europeana Food & Drink | Repositorio digital |

Pelando tomates para su embotellado en Almonaster la Real (Huelva) | foto Fondo Gráfico IAPH (Erica Bredy)

INTRODUCCIÓN

Europeana es una plataforma en línea publicada en enero de 2011 que contiene referencias (metadatos y enlaces) a más de 15 millones de activos digitales puestos a disposición pública a través de repositorios gestionados por archivos, bibliotecas y museos de toda Europa. Actualmente más de 1500 instituciones públicas y privadas de los 28 estados de la Unión, suministran sus contenidos de manera abierta e interoperable.

La historia de Europeana comienza en abril de 2005 cuando, mediante una carta dirigida al entonces presidente de la Comisión Europea, José Manuel Durão Barroso, los presidentes de Francia, Alemania, España, Italia, Polonia y Hungría, recomiendan la creación de una biblioteca virtual europea que pusiera a disposición de todo el mundo el rico patrimonio cultural europeo. Esta petición solicitaba más fondos para desarrollar proyectos específicos que concentraran mayores recursos para la digitalización de los fondos existentes y que se empezara a trabajar en un prototipo de servicio web estándar e interoperable que permitiera a cualquier usuario navegar por todos los contenidos (EUROPEANA: STRATEGIC, 2011).

El primer proyecto financiado que comenzó oficialmente a construir lo que hoy conocemos como Europeana, fue “EDLnet: la Red Europea de Bibliotecas Digitales”, que lanzó un prototipo a finales de 2008. A principio de 2009 comienza su actividad el proyecto sucesor de EDLnet: Europeana versión 1.0. Con este nuevo proyecto se consolida el prototipo y se desarrolla un servicio totalmente funcional, que permitió el acceso universal a más de 10 millones de documentos, y que sentó las bases de lo que hoy conocemos por Europeana (EUROPEANA: STRATEGIC, 2011).

Posteriormente se han ido sucediendo proyectos con un doble objetivo: acrecentar el número de activos digitales en la plataforma, y desarrollar prestaciones y nuevas funcionalidades para mejorar los servicios de descubrimiento y agregación de contenido de la plataforma.

A través de Europeana se ha centralizado en un único portal el acceso al patrimonio documental europeo, para que cualquier usuario desde cualquier parte del mundo pueda consultar los fondos digitalizados de las instituciones culturales europeas, ya sea con fines de divulgación, investigación o reutilización comercial de la información, en los casos en que lo permita el tipo de licencia que se haya utilizado para publicar los datos.

El descubrimiento y la difusión de información se hace a través de una serie de metadatos sobre los activos digitales, transformados a un estándar común definido para facilitar la interoperatividad: el modelo de datos de Europeana (*Europeana Data Model*) (PERONI; TOMASI; VITALI, 2013).

Para el caso de España, se han volcado en Europeana los principales museos dentro de la red Cer.es. La red Cer.es incluye todas las colecciones del Catálogo Colectivo de la Red Digital de Colecciones de Museos de España. Este nodo, además de constituirse como agregador de contenidos para Europeana, constituye en sí mismo un punto de acceso unificado a las colecciones de los museos de España (museos de arqueología, de bellas artes, arte contemporáneo, artes decorativas, etnología y antropología, de indumentaria, de historia, de ciencias e historia natural, casas museo, museos generales y museos especializados).

Además de los agregadores nacionales como Cer.es, otras instituciones culturales españolas han desarrollado sus propias pasarelas, directamente o a través de terceros, para volcar sus metadatos a Europeana. En muchos casos al hilo de proyectos europeos, como es el caso del proyecto presentado en este artículo.

EL PROYECTO AMBROSÍA EUROPEANA FOOD & DRINK

El proyecto “Ambrosía: Europeana Food and Drink” es una red de buenas prácticas aprobada y financiada en el marco de financiación europeo Horizonte 2020. Desarrolla su actividad en el Programa Marco de Innovación de Apoyo a las Políticas TIC de la Comisión Europea. En concreto responde al objetivo 2.1 Europeana y creatividad –b) Promover el uso de Europeana por parte de las industrias creativas– del Programa Europeo de Apoyo a las Políticas TIC. Este objetivo tiene como resultados esperados: “la experimentación con modelos, aplicaciones innovadoras y servicios para la reutilización creativa de recursos culturales, y en particular de los activos digitales accesibles a través de Europeana. Se espera, por tanto, que se allane el camino para generalizar la reutilización de recursos culturales europeos y que se contribuya a la aceleración del desarrollo creativo y empresarial”¹.

Objetivos del proyecto

Ambrosía tiene como objeto promover la reutilización de los recursos culturales digitales disponibles a través de Europeana por las industrias creativas para impulsar la creatividad y el desarrollo de modelos de negocio en Europa.

Temas

La temática de patrimonio alimentario “Comida y bebida” ha sido seleccionada por su amplio rango de aplicaciones, su relevancia para la industria creativa y cultural, el elevado número y calidad de las colecciones de imágenes digitalizadas y su atractivo para el público en general.

1

Documento de descripción de los trabajos.
Anexo 1 del Acuerdo de socios. Proyecto Ambrosía: Europeana Food & Drink (621023)

Mapa de distribución de socios del proyecto Ambrosía. La gradación indica la aportación de documentos digitales a Europeana | mapa David Villalón

Con el fin de construir una identidad temática que conecte tanto a la ciudadanía como a la industria creativa y cultural, el proyecto Ambrosía se centra en el patrimonio cultural alimentario de Europa, con un énfasis específico en 3 temas:

- > Mis alimentos y bebidas, orientado hacia los aspectos personales y domésticos de alimentos y bebidas;
- > Alimentos y bebidas en la comunidad, que se centra en los aspectos sociales y comunitarios de alimentos y bebidas;
- > La industria de alimentos y bebidas, enfocado en las cuestiones relativas al cultivo, fabricación, producción y distribución de alimentos y bebidas.

Itinerarios

El proyecto Ambrosía ha alcanzado sus objetivos mediante el desarrollo de cuatro itinerarios conectados:

- > En el itinerario Contenidos se ha trabajado en la incorporación al repositorio de Europeana algo más de 68.000 nuevos activos digitales únicos de alta calidad junto con sus metadatos asociados.
- > En el itinerario Acción se han llevado a cabo acciones destinadas a involucrar a los ciudadanos, minoristas y distribuidores en campañas, proyectos piloto y actividades multitudinarias para fomentar el intercambio y el uso de los contenidos de Europeana, que tengan relación con el patrimonio cultural alimentario y la temática alimentos y bebidas.
- > En el itinerario Aplicaciones creativas se ha trabajado con agentes de la industria creativa y cultural para desarrollar un conjunto de 9 aplicaciones

Austria	Hungría
Austrian National Library	Hungarian Museum of Trade and Tourism
Bélgica	Irlanda
Centre for Agrarian History	Local Government Management Agency
Federation of European Publishers	Italia
Royal Museum for Central Africa	Central Institute for the Union Catalogue of Italian Libraries and for Bibliographic Information
Royal Museums of Art and History	Fratelli Alinari Istituto di Edizioni Artistiche SpA
Bulgaria	Universita di Roma La Sapienza
OntoText AD	Lituania
Chipre	Vilnius University, Faculty of Communication
Cyprus Food and Nutrition Museum	Malta
Eslovaquia	AcrossLimits Limited
EEA s.r.o	Polonia
Eslovenia	International Centre for Information Management Systems and Services
Semantika	Reino Unido
España	Collections Trust
Generalitat de Catalunya	Horniman Museum
Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico	Keepthinking Ltd
Grecia	Shift (Historypin)
Hellenic Ministry of Culture and Tourism (Directorate of National Archives and Monuments)	Topham Partners LLP (TopFoto)
PostScriptum	Wolverhampton Art Gallery
National Technical University of Athens	
Holanda	
Stichting Europeana	

El partenariado del proyecto Ambrosía es muy amplio, englobando a 29 socios de 16 países de la Unión Europea

creativas y comerciales innovadoras, lanzar tres *Open Innovation Challenges* y extender la red de los *Europeana Open Labs*.

> En el itinerario Aprendizaje se han desarrollado y compartido nuevos conocimientos y experiencias en el ámbito educativo, favoreciendo acciones formativas centradas en el uso de contenidos culturales digitales.

Resultados

Los resultados generales de la Red de Buenas Prácticas Ambrosía Europeana Food & Drink han sido:

> Extensión de la red de ecosistemas *open labs* para apoyar iniciativas que potencien que la industria creativa europea experimente con contenidos de patrimonio cultural existentes en el repositorio digital Europeana y que se

desarrollen nuevas ideas, servicios y aplicaciones basadas en contenidos digitales reutilizables (extendiendo la red de *open labs* de Europeana constituída en el marco del proyecto Europeana Creativa).

- > Un corpus de contenido cultural de alta calidad y con metadatos asociados licenciados para su reutilización comercial y creativa (utilizando el marco de reutilización de Europeana) alojado en una estructura informática adecuada, como Europeana Cloud.

- > Una contribución de más de 68.000 nuevos registros de metadatos que documentan el contenido base cargado en Europeana del proyecto Ambrosía; un conjunto de nueve productos comerciales innovadores listos para el mercado, aplicaciones y servicios basados en el contenido licenciado a través de Europeana, desarrollado en colaboración con los socios de la industria creativa.

- > Sesenta y dos actividades y eventos promocionales orientados a despertar el conocimiento sobre Europeana y para definir el alcance de aplicaciones comerciales desarrolladas en el marco del proyecto Ambrosía.

- > Tres concursos de innovación abierta para promover la reutilización creativa del contenido sobre patrimonio cultural; procesos de incubación de los proyectos seleccionados para dar apoyo e inspiración a los emprendedores de la industria creativa.

- > La definición de un flujo de trabajo que permita a la industria agroalimentaria el descubrimiento, licenciamiento, uso y sostenibilidad del contenido digital difundido a través de Europeana.

- > Un corpus documental de conocimiento, metodologías y buenas prácticas para dar soporte futuro a la colaboración entre la industria agroalimentaria y el sector cultural y creativo.

EL PATRIMONIO ALIMENTARIO EN EUROPEANA

El principal objetivo del proyecto es, como se indicaba anteriormente, potenciar la reutilización creativa de los contenidos digitales relacionados con el patrimonio alimentario desde el sector cultural para generar tanto nuevas aplicaciones comerciales y/o servicios, como relaciones y sinergias de interés.

El patrimonio alimentario tiene en este caso una doble ventaja frente a otro tipo de ámbitos temáticos: proporciona un potente foco temático para inspirar la reutilización creativa de contenido cultural digital, al tiempo que ofrece suficiente cobertura para permitir el desarrollo de un amplio número de aplicaciones y aproximaciones diferentes.

Al mismo tiempo que proporciona un ámbito de aplicación universal, el patrimonio alimentario provee un foco temático muy útil y adecuado, que funciona muy bien con contenidos digitales en diferentes formatos y con colecciones

de datos abundantes y horizontales en el sector cultural. En este sentido, es fácil encontrar multitud de elementos en Europeana vinculados con el patrimonio alimentario:

- > Obras artísticas que representan elementos vinculados con patrimonio alimentario.
- > Trabajos literarios en torno a la temática de comida y bebida.
- > Manuscritos y documentación material efímera, como recetas.
- > Obras publicadas, como libros de cocina.
- > Material de archivo generado por la industria alimentaria.
- > Obras digitales, material audiovisual y contenido comercial distribuido que esté basado en el patrimonio alimentario en sentido amplio.
- > Material/obras de diseño relacionado con la industria alimentaria, industria hostelera o de *catering*.

LA PREPARACIÓN DE LA INFORMACIÓN (REPOSITORIO, OAI...) MAPEO DE LOS DATOS Y TRANSFERENCIA A EUROPEANA

Europeana funciona bajo el concepto de agregadores de contenido. Esta manera de estructurar las fuentes de datos permite aglutinar a multitud de instituciones interesadas en aportar sus contenidos, sin que sea necesario configurar una pasarela de datos entre ellas y Europeana. De esta manera se reducen los costos estructurales y se simplifican los nodos. Para dar respuesta a esta estructura en red, surgen los agregadores de contenido, que se refieren a un servicio web que recopila e indexa un tipo específico de información desde múltiples fuentes *online*.

En el caso de Europeana, un agregador de contenido es una institución que promueve la política de distribución de Europeana y las posibilidades que esta plataforma ofrece para las instituciones científicas y culturales europeas, apoyando la digitalización de contenidos y la creación de metadatos para que puedan ser incorporados al repositorio europeo. La función más importante que lleva a cabo un agregador es la recolección de metadatos, su catalogación y su envío al siguiente nivel de agregación.

Para que estos metadatos puedan ser recogidos por el agregador, es necesario que cumplan con un estándar en su estructura. Con este objetivo, se ha definido el Modelo de Datos de Europeana (Europeana Data Model o EDM), que es un estándar de definición de metadatos que estructura la información para que pueda ser indexada, gestionada y publicada.

Con el proyecto Ambrosía, se han incorporado más de 68.000 activos digitales relacionados con el patrimonio alimentario a Europeana, de 13 países diferentes y provenientes de 18 socios de contenido diferentes. Para ello, se acometió un amplio trabajo de preparación de la información por parte de

Macaco para aceitunas durante el verdeo en Arahal | foto Fondo Gráfico IAPH (Alessandra Olivi)

Aliñando aceitunas en Utrera | foto Fondo Gráfico IAPH (Eva Cote)

todos los socios del proyecto y de agregación de las colecciones, que estuvo coordinado por el socio griego PostScriptum.

Los objetivos de la fase de preparación de la información fueron:

- > Planificar el flujo de trabajo de la carga de contenido (identificación, clasificación, mejora, inventariado y ingestión de los datos) a la plataforma Europeana Cloud.
- > Analizar la información que los socios proveedores de contenido suministraron en relación al mapeado de información desde las fuentes de datos originales a repositorios estandarizados como Europeana Cloud.
- > Investigar los listados de clasificación y las taxonomías ya existentes relacionadas con el ámbito de aplicación del patrimonio alimentario.
- > Establecer el rol y la contribución en esta fase de las actividades que habrían de desarrollar cada uno de los socios del proyecto.

Un análisis inicial de las características de la información suministrada por los socios del proyecto, demostró que:

- > El contenido propuesto para incorporar a Europeana en el marco de este proyecto procede de una amplia variedad de organizaciones vinculadas con el patrimonio cultural europeo; desde administraciones públicas hasta bibliotecas universitarias o museos especializados².
- > El contenido comprometido en el alcance de este proyecto es representativo de una cantidad significativa de estados y grupos culturales europeos. Algunos de estos contenidos se refieren a elementos culturales clave.
- > El contenido está documentado principalmente en Dublin Core.
- > La información que se va a suministrar está disponible parcialmente en inglés, con más de la mitad de los metadatos sólo disponible en idiomas nativos.

Esquemas de metadatos utilizados por los socios del proyecto | gráfico David Villalón

Además de preparar los contenidos, una de las principales tareas que se han acometido en relación a los datos, ha sido el desarrollo y aplicación de una taxonomía de patrimonio alimentario que diera soporte al descubrimiento y a la reutilización creativa del contenido cultural digital. Esta taxonomía multilingüe generada en el proyecto Ambrosía, está disponible para que otros actores puedan utilizarla de manera gratuita para conectar con nuestros contenidos, de manera que se puedan seguir etiquetando, descubriendo o agregando nuevos contenidos relevantes basándose en el lenguaje de términos controlados implementado³.

3

Entregable del proyecto D2.3 Guidelines on the European Content Re-use Framework.

El proyecto ha hecho uso de tecnologías semánticas innovadoras para extraer de manera automática términos y referencias asociadas a los contenidos, que permitieran aplicar ontologías estándares existentes referidas al ámbito del patrimonio alimentario en sentido amplio (comida y bebida). El resultado ha sido un corpus de metadatos enriquecidos que pueden dar soporte a un amplio rango de aplicaciones de búsqueda, descubrimiento y navegación, basado en lenguaje natural multilingüe⁴.

4

Entregable del proyecto D2.2 Classification Scheme.

Durante el desarrollo del proyecto, se reconsideró la definición del alcance en cuanto a reutilización de los contenidos. Se planteó la necesidad de reorientar la aproximación inicial “necesidad-demanda” hacia un modelo diferente que hiciera visible la potencialidad de los contenidos para su uso comercial de manera previa a que realmente fueran demandados por los posibles usuarios; un nuevo modelo orientado a “demanda-necesidad-reiteración”.

APLICACIONES COMERCIALES DEMOSTRATIVAS

Al igual que la estrategia de ingesta de contenidos, el alcance en el desarrollo de aplicaciones comerciales demostrativas en el proyecto Ambrosía fue reformulado para dar respuesta al nuevo modelo “demanda-necesidad-reiteración”. Los compromisos en este ámbito estaban orientados al desarrollo de nueve pilotos de aplicaciones comerciales, que hicieran uso del corpus de contenido de Ambrosía, que constituyeran un elenco demostrativo de las posibilidades y potencialidad de los contenidos culturales digitales de Europea para la industria creativa y cultural europea.

Las aplicaciones demostrativas desarrolladas han consistido en seis aplicaciones comerciales orientadas a usuario final:

- > Food Planet, juego social vinculado con el patrimonio alimentario.
- > EU Food & Drink Picture Library, banco de imágenes comercial.
- > Google Arts & Culture, exposición virtual interactiva.
- > *London Local Pubs Past and Present*, libro impreso y electrónico.
- > Itinerarios de patrimonio alimentario.
- > Open Educational Resources, recursos en línea para el ámbito educativo.

Y dos aplicaciones demostrativas orientadas al ámbito profesional:

- > Agregador de metadatos.
- > Aplicación de enriquecimiento semántico.

DESARROLLO DE ESPACIOS COLABORATIVOS

Con respecto al desarrollo de espacios colaborativos, el proyecto Ambrosía tiene como objetivo la promoción de ecosistemas y espacios de encuentro que fomenten la colaboración creativa y que promuevan sinergias innovadoras basadas en la temática de patrimonio alimentario. En este sentido, se busca demostrar el potencial de Europeana para actuar como recurso que facilite nuevos espacios de encuentro estratégicos, que favorezcan las oportunidades de atracción de nuevos suministradores de contenidos, nuevos usuarios y que generen una fuerte expectación en torno a Europeana y sus contenidos por parte de la ciudadanía europea.

El proyecto Ambrosía ha colaborado con la red Europea de Laboratorios Abiertos (lanzada por el proyecto Europea Creativa) y ha creado dos nuevos *open labs* que han desarrollado tres desafíos de Innovación Abierta (*open innovation challenges*) y se han potenciado nuevos proyectos de incubación para desarrollar metodologías innovadoras de trabajo colaborativo y de apoyo al emprendimiento para otros consorcios y proyectos futuros.

La red Laboratorios Abiertos (Open Labs) se constituye como una red de espacios físicos donde los profesionales de patrimonio cultural y de la industria creativa pueden colaborar y promover la innovación utilizando contenidos digitales de Europeana. Ejemplos de este tipo de organizaciones son la red de Laboratorios que se han creado en relación al proyecto Europea Creativa y la red ENOLL (European Network of Living Labs).

Desde su conceptualización en el proyecto Europea Creativa, la red de laboratorios abiertos tiene por objeto el desarrollo de una serie de servicios orientados al apoyo de la industria creativa y cultural europea. Estos objetivos han sido suscritos en el proyecto Ambrosía y se refieren a los siguientes aspectos:

Creación de redes

- > Fomentar conexiones de datos entre instituciones de patrimonio.
- > Facilitar el trabajo de los proveedores de datos de acuerdo a las necesidades de los agentes y los interesados.
- > Informar acerca del uso de las licencias *creative commons* en las instituciones de patrimonio.
- > Promover bancos de conocimiento para el intercambio gratuito de información.

Cubos de berenjenas de Espiel | foto Fondo Gráfico IAPH (Eva Cote)

Ajoblanco malagueño con uva moscatel | foto Fondo Gráfico IAPH (Eva Cote)

Pan horneándose en Almadén de la Plata | foto Fondo Gráfico IAPH (Alessandra Olivi)

Bandeja de gañotes de Constantina | foto Fondo Gráfico IAPH (Alessandra Olivi)

- > Desarrollar talleres que cubran adaptaciones de metodología Lean/Agile para el desarrollo de *software*, modelos de negocio, etcétera, incluyendo Scrum.
- > Organizar sesiones introductorias de GitHub como repositorio para aplicaciones en torno a los datos abiertos de cultura/patrimonio.
- > Apoyar las campañas de *crowdfunding* como marco teórico y práctico para financiar proyectos relacionados con el patrimonio y la cultura.
- > Identificar fuentes de contenido y organizando sesiones clave con la participación de expertos en datos abiertos.

Incubación de ideas y reutilización de contenido

- > Organizar actividades para la mejora de proyectos en línea relacionados con la cultura abierta.
- > Promover una aproximación etnográfica que permita acercarse a las necesidades de los usuarios finales y favorezca la adopción de aproximaciones abiertas hacia instituciones colaboradoras.
- > Ensayar técnicas de mapeo contextual para el desarrollo de la comprensión visual en el campo de la cultura digital.

Recogiendo la sal en Morón de la Frontera | foto Fondo Gráfico IAPH (Alessandra Olivi)

Marisqueo a pie en Chipiona | foto Fondo Gráfico IAPH (Víctor Gañán)

Proceso de tendido de los racimos de uva en el secadero en Almachar | foto Fondo Gráfico IAPH (Marc Ballester)

Recolección de higo chumbo en Cuevas del Almanzora | foto Fondo Gráfico IAPH (Ana Belén García)

> Hacer *consulting* en licencias abiertas y en cómo extender un marco de licencias de Europea.

> Favorecer instrumentos para el prototipado rápido 3D (impresoras 3D y otros materiales) para espacios culturales, exposiciones y otras experiencias.

Servicios de desarrollo de proyectos

> Promover esfuerzos de desarrollo modular conjunto y colaborativo.

> Descubrir técnicas de gestión de proyectos y difusión de buenas prácticas para proyectos de ciclo rápido.

> Apoyar al desarrollo de aplicaciones y servicios basados en la implementación de la API de Europea.

> Introducir metodologías de vida de proyecto basadas en canvas (en lugar de scrum) para la adopción rápida de los principios Agile.

Financiación y sostenibilidad de proyectos

> Generar modelos de negocio canvas: identificando colectivos orientados a proyectos y discusión de segmentos de clientes, canales, flujos de

financiación, proposiciones de valor y otros aspectos clave para la sostenibilidad.

- > Identificar comunidades y valores para la financiación: aproximación prospectiva para identificar potenciales inversores, colaboradores y otro tipo de recursos financieros o sociales.

- > Promover campañas de *crowdfunding*: sesiones de trabajo en las que se experimenta con colectivos de financiación a través de series de proyectos reales.

- > Demostrar las posibilidades del *crowdsourcing*: sesiones exploratorias sobre posibles vías de ayuda por parte de colaboradores y comunidades en diferentes fases de un proyecto.

Servicios de testeo y evaluación

- > Promover entrevistas con expertos y usuarios: entrevistas y acciones de apoyo para ayudar a alinear las opiniones de expertos y los requerimientos de usuarios. Ambos son parte esencial en el desarrollo de un producto de éxito.

- > Conectar grupos de interés: planteamiento de equipos de trabajo que aporten diferentes posiciones y puntos de vista. La definición y el trabajo específico con los grupos de interés es una técnica muy adecuada para obtener información crítica para la evaluación de proyectos.

- > Implementar test de usabilidad: Hay muchos métodos para testear la usabilidad de los productos. Para la mayoría de las aproximaciones, es necesario llevar a cabo los experimentos en entornos de control específico. Los laboratorios pueden ofrecer sus infraestructuras físicas y/o su red de recursos para dar apoyo a las pruebas de evaluación.

- > Observar a los participantes: este método puede proporcionar información relevante para el desarrollo de productos específicos. Observando a los participantes es posible obtener información útil en relación a sus necesidades o problemas con un producto o servicio.

Difusión y adopción

- > Organizar talleres sobre estrategias de difusión. Desarrollo de procedimientos de identificación de público objetivo y de planes de difusión específicos.

- > Dar apoyo al desarrollo de roles. Talleres y ejercicios orientados a definir y apoyar los roles y definir las características y las necesidades de grupos objetivo en actividades de diseminación.

- > Facilitar la adopción de modelos de negocio. Utilizando modelos estadísticos, monitorizar el lanzamiento de proyectos utilizando modelos estándar para desarrollar campañas de difusión y medir la velocidad de las curvas de adopción.

- > Explicar la necesidad de definir campañas de comunicación. Ejemplos de uso de buenas prácticas de campañas de comunicación para desarrollar una agenda de comunicación para un nuevo producto o servicio.

- > Construir un mensaje de campaña. Técnicas de análisis y definición de un flujo de comunicación de campaña para cada grupo segmentado de la audiencia objetivo.
- > Definir una estrategia social media adecuada. Si el nuevo proyecto está basado en la atracción de un mercado de masas, definir cómo es posible beneficiarse de un plan específico para obtener un efecto de adopción viral en los medios sociales.

Una de las principales herramientas de los *open labs* son los desafíos de innovación abierta, en los que se plantean retos vinculados con la reutilización de los contenidos de Europeana por parte de la industria creativa y cultural.

A lo largo del proyecto Ambrosía se han desarrollado tres desafíos de innovación abierta:

- > I Europeana Open Innovation Challenge. Este primer desafío consistió en una competición orientada a crear aplicaciones móviles que reutilizaran contenidos de Europeana vinculados al patrimonio alimentario para narrar historias que promocionaran el territorio. Este primer desafío se lanzó a finales de 2014 y se celebró el evento final en Roma a finales de enero de 2015.
- > II Europeana Open Innovation Challenge. Este desafío se centró en la utilización del lenguaje audiovisual para narrar historias relacionadas con el patrimonio alimentario que hicieran uso de contenidos de Europeana. Se desarrolló en el marco de la Expo 2015 de Milán, auspiciados por el *partner* Slow Food, en julio de 2015.
- > III Europeana Open Innovation Challenge. Esta competición se basó en potenciar el uso de los contenidos de Europeana para inspirar y apoyar la experimentación en el diseño y prototipado 2D y 3D para crear productos materiales vinculados con el patrimonio alimentario. Se desarrolló en Sevilla en las instalaciones del IAPH en enero de 2016.

ACCIÓN SOCIAL (COMMUNITY ENGAGEMENT) Y COLABORACIÓN ABIERTA DISTRIBUIDA (CROWDSOURCING)

El objetivo de la estrategia de acción social en el proyecto Ambrosía está orientada a construir una comunidad que comparta y difunda el conjunto de aplicaciones y servicios desarrollados por el proyecto y que ayude a demostrar a la industria creativa y cultural el potencial social y económico que puede brindar el uso comercial de los contenidos de Europeana—. El alcance en este sentido ha estado orientado a mejorar la calidad de los productos desarrollados, facilitando eventos de acción social e interacción (*engagement community pilots*) que evalúen su utilidad y su impacto en los usuarios finales.

Para ello, se trabajó específicamente en identificar la red de agentes vinculados con el patrimonio alimentario en cada uno de los territorios representados por el consorcio.

Se demostró la potencialidad de herramientas basadas en redes sociales que permitían conectar contenidos de Europeana con recursos cargados por los propios usuarios, como la plataforma HistoryPin, que fomenta especialmente la colaboración abierta distribuida para la recolección de contenidos digitales vinculado con el patrimonio cultural.

Se han organizado unas jornadas de patrimonio inmaterial en las que se ha presentado el proyecto Ambrosía y la herramienta web HistoryPin, que permite a la ciudadanía incorporar y difundir recursos digitales relacionados con el patrimonio alimentario andaluz.

CONCLUSIONES

El proyecto Ambrosía ha permitido dar más visibilidad y accesibilidad a las colecciones existentes en Europeana relacionadas con el patrimonio alimentario europeo, enriqueciendo la visión existente sobre nuestra cultura para la ciudadanía en general. Al mismo tiempo, se ha demostrado el potencial económico que pueden suponer los contenidos de Europeana para generar productos y servicios innovadores para la industria cultural y creativa europea, sobre todo si se apoya adecuadamente la libre distribución de contenidos y la reutilización de la información que promulgan las licencias creativas. En este sentido, es clave el papel de los laboratorios abiertos como espacios facilitadores de la colaboración con las industrias creativas y culturales para el desarrollo de productos y servicios alineados con la política de reutilización de contenidos digitales de Europeana. Ya que es una de las principales

Presentación en el IAPH del proyecto Ambrosía durante el I Seminario del Atlas del Patrimonio Inmaterial de Andalucía | foto Fondo Gráfico IAPH (Isabel Dugo)

Obra ganador del III Europeana Open Innovation Challenge: A Light Creation, de Gabriele Crivelli | fuente Europeana Collections

5

Este trabajo ha sido financiado por el proyecto europeo "Ambrosía Europea Food & Drink (contrato nº 621023)".

limitaciones que tiene esta plataforma para permitir el uso comercial de sus recursos.

Para el IAPH⁵, la participación en este proyecto le ha permitido difundir y hacer más visibles buena parte de los contenidos audiovisuales que gestiona relacionados con el patrimonio alimentario en Andalucía. Al mismo tiempo, la creación del Laboratorio Abierto del Patrimonio, le brinda la oportunidad de jugar un papel catalizador en el apoyo al sector de la industria creativa y cultural andaluza, facilitando el encuentro profesional, el intercambio de conocimiento y la materialización de oportunidades de colaboración relacionadas con el patrimonio cultural andaluz en sentido amplio.

BIBIOGRAFÍA

- **WERF, B. VAN DER** (2009) Europeana Prototype Architecture. En *CGI.br* <<http://www.cgi.br/media/comissoes/cgibr-europeana-prototype-8-11-2009.pdf>> [Consulta: 01/09/2016]
- **CONCORDIA, C.; GRADMAN, S.; SIEBINGA, S.** (2009) Not (just) a Repository, nor (just) a Digital Library, nor (just) a Portal: A Portrait of Europeana as an API. En *World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Council, 23-27 August 2009, Milan, Italia* <<http://www.ifla.org/past-wlic/2009/193-concordia-en.pdf>> [Consulta: 01/9/2016]
- **PERONI, S.; TOMASI, F.; VITALI, F.** (2013) Reflecting on the Europeana Data Model. En *Università di Bologna* <<http://speroni.web.cs.unibo.it/publications/peroni-2013-reflecting-europeana-data.pdf>> [Consulta: 01/8/2016]
- **LIBRO VERDE:** Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas (2010) En *EUR-lex: Access to European Union law* <<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0183&from=EN>> [Consulta: 01/8/2016]
- **EUROPEANA: STRATEGIC plan 2011–2015.** sl: Europeana Think Culture, 2011 <http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Strategic%20Plan%202011-2015%20%28colour%29.pdf> [Consulta: 01/9/2016]
- **EUROPEANA SEMANTIC Elements Specification and Guidelines** (2013) En *Europeana* <http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Share_your_data/Technical_requirements/ESE_Documentation/Europeana%20Semantic%20Elements%20Specification%20and%20Guidelines%2014%20July%202013.pdf> [Consulta: 01/8/2016]
- **DALEY, B.** (ed.) (2015) Transforming the world with culture: Next steps on increasing the use of digital cultural heritage in research, education, tourism and the creative industries. En *Europeana* <http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Presidencies%20White%20Paper.pdf> [Consulta: 01/8/2016]
- **EUROPEANA STRATEGY 2015-2020** (2015) En *Europeana* <http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Strategy%202020.pdf> [Consulta: 01/8/2016]
- **DEFINITION** of the Europeana Data Model. Version 5.2.7 (2016) En *Europeana* <http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Share_your_data/Technical_requirements/EDM_Documentation/EDM_Definition_v5.2.7_042016.pdf> [Consulta: 01/8/2016]