

Ficha para la Presentación de Proyectos de Gestión Cultural

Proyecto Identidad digital: y tú ¿quién eres, en Internet?

Responsables del Proyecto:

Nombre de la organización/es impulsora/s

Las instituciones impulsoras de la iniciativa son dos:

- Obra Social "SA NOSTRA" Caixa de Balears
- Fundación IBIT Illes Balears Innovació Tecnològica

Cabe mencionar la colaboración de IB3 TV e IB3 Radio en la difusión y comunicación.

Nombre de la institución de la que depende orgánicamente dicha organización

Las dos instituciones implicadas en el proyecto dependen orgánicamente de tres organizaciones:

- "SA NOSTRA" Caja de Baleares –común a ambas instituciones-
- Consejería de Economía, Hacienda e Innovación del Govern de las Illes Balears
- Telefónica Soluciones Sectoriales, SA.

Breve descripción de las organizaciones impulsoras

"SA NOSTRA" Caja de Baleares cumple su objetivo fundacional de proveer de bienes y servicios de interés general el conjunto de la sociedad a través de la Obra Social y de la Fundación Sa Nostra. El propósito esencial es fomentar el desarrollo y el bienestar social y cultural en su ámbito geográfico de actuación así como promover la conservación del patrimonio natural i del medio ambiente. La acción de la Obra Social de "SA NOSTRA" se ha dividido en cinco áreas: asistencial y solidaria; cultural; patrimonio natural e histórico; docente y de investigación, y ocio y deportes, cada una de las cuales ha llevado a cabo durante el año 2007 tanto programas propios como colaboraciones con otras entidades públicas y privadas. (Más información: www.sanostra.es)

Por su parte, la Fundación IBIT es un organismo de investigación de naturaleza fundacional, sin ánimo de lucro y con carácter de medio propio de la Administración de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y del resto de Administraciones Públicas es un centro tecnológico dedicado al análisis, desarrollo y promoción de las nuevas tecnologías para conducir a las Islas Baleares hacia la Sociedad de la Información y el Conocimiento y facilitar el progreso de las Islas Baleares en el campo de la Innovación Tecnológica. (Más información: www.ibit.org)

Resumen del Proyecto:

Nombre del proyecto

Proyecto Identidad digital: y tú ¿quién eres, en Internet?

Período de realización del proyecto:

Febrero 2008- Febrero 2009

Dentro del proyecto se pueden distinguir las subfases siguientes:

- 0.- Anterior Febrero 2008: Planificación
- 1.- Febrero-Marzo 2008: Campaña de viralidad
- 2.- Marzo-Mayo 2008: Exposición Palma. Actividades Paralelas Palma
- 3.- Junio-Octubre 2008: Difusión del proyecto
- 4.- Noviembre- Diciembre 2008: Exposición Menorca. Actividades Paralelas Menorca
- 5.- Diciembre 2008-Enero 2009 Exposición Ibiza. Actividades Paralelas Ibiza

El futuro del proyecto a partir del 01 de Febrero 2009 no está concretado.

Descripción del proyecto en cinco líneas:

Este proyecto se compone de una exposición itinerante por las Islas Baleares (Palma de Mallorca, Maó y Ciutadella en Menorca, Eivissa), un programa de actividades paralelas (conferencias, mesas redondas, charlas taller, ciclos de cine, talleres didácticos, curso de formación de profesorado sobre metaversos, celebración del Día de Internet), un web informativo que incluye un catálogo de identidades digitales y una encuesta sobre las actitudes y las decisiones de la ciudadanía balear en relación a su identidad digital (www.identitatdigital.net) y una campaña viral centrada en un maniquí llamado Josomid.

Elementos clave. Aspectos en los que destaca particularmente el proyecto:

Para estar presente en el ciberespacio, es decir, para actuar en Internet, hace falta tener una representación virtual, real o ficticia. Esta representación la vamos construyendo poco a poco, a medida que nos conectamos a la red, nos damos a conocer e interactuamos con otros individuos, nativos o inmigrantes digitales. La identidad virtual permite que los demás nos reconozcan y nos tomen en consideración en la sociedad red, una comunidad con normas de convivencia propias. La socialización en el mundo virtual llegará a ser tan importante como en el mundo físico, sencillamente, porque las relaciones de confianza (o desconfianza) y de poder (o contrapoder) también se están construyendo en Internet. Conocer las ventajas y los riesgos de tener una presencia en Internet es fundamental para gestionar adecuadamente la identidad digital. Dominar las formas y las herramientas con las que cada persona puede construir su presencia, visibilidad y reputación en la red es imprescindible para continuar viviendo en sociedad en la era de la información.

Los contenidos de la exposición se presentan en seis áreas:

1. *Internet, ciberespacio y sociedad red.* Espacio que introduce al visitante en la atmósfera tecnológica de la red y le acerca a estos tres conceptos fundamentales. Incluye un audiovisual que repasa la historia de la red (los orígenes de la red, la creación del HTML y las webs, la llegada de la web 2.0 y los contenidos colaborativos, y la aparición de múltiples dispositivos). Se enfatiza el papel de la red como espacio de conocimiento y de comunicación social, y se revisa la evolución que ha experimentado la identidad en la red a lo largo de los últimos cincuenta años.
2. *Identidad digital en la sociedad red.* Un recorrido entre espejos y ejemplos extraídos de la red invita al visitante a descubrir qué es la identidad digital, cómo se crea y qué atributos la configuran: anónimo, pseudónimo o apodo, nombre, foto, vídeo, avatar, nombre de usuario y contraseña, correo electrónico, texto descriptivo, formulario, meme, geolocalización, comentario, dominio web.
3. *Haciendo amigos en Internet.* La identidad digital se encuentra sujeta a la valoración de los demás y a la implicación en determinadas redes sociales. Este espacio aborda el papel de la reputación, la valoración, la credibilidad y la participación social en la configuración de una identidad digital positiva o negativa.
4. *Qué hacemos, en la red.* Una mesa de sensores conectada a una proyección permite relacionar catorce objetos cotidianos de información y representación de la identidad con catorce herramientas de la web 2.0: wiki, microblog, podcast, presentaciones en red, subasta en línea, banca electrónica, marcadores sociales, wishlists, radio por internet, motor de búsqueda, juego virtual, blog, fotoblog y videoblog. Incluye un audiovisual que repasa los acciones que una persona puede hacer a lo largo del día a través de Internet, y el rastro relativo a su identidad que deja en todo aquello que hace en la red.
5. *Metaversos: realidad o ficción.* Inmersión en la arquitectura que caracteriza los metaversos y proyección de ejemplos de avatares característicos de tres mundos virtuales: The Sims, World of Warcraft y Second Life.
6. *Cómo crear y gestionar una identidad digital.* Zona de conclusión y recomendaciones para controlar la propia presencia en la red. Espacio de navegación por la web de la exposición, para la participación en el concurso de la exposición y la creación del perfil en el catálogo de identidades digitales.

Sector/es implicados en el proyecto (Marque con una X todos los que apliquen)	
<input type="checkbox"/>	Teatro
<input type="checkbox"/>	Música
<input type="checkbox"/>	Artes plásticas
<input type="checkbox"/>	Turismo cultural
<input type="checkbox"/>	Diseño y arquitectura
<input checked="" type="checkbox"/>	Cine, audiovisual y
<input type="checkbox"/>	Patrimonio cultural
<input type="checkbox"/>	Libro-Editorial
<input type="checkbox"/>	Cultura tradicional
<input type="checkbox"/>	Danza
<input type="checkbox"/>	Fotografía
<input type="checkbox"/>	Gestión cultural
<input type="checkbox"/>	Artesanía
<input type="checkbox"/>	Artes circenses
<input checked="" type="checkbox"/>	Cult. digital – Net Art
<input type="checkbox"/>	Cultura en general

Ámbito territorial (Marque con una X solo una alternativa)	
<input type="checkbox"/>	Local
<input type="checkbox"/>	Regional
<input type="checkbox"/>	Nacional
<input type="checkbox"/>	Iberoamericano
<input type="checkbox"/>	Latinoamericano
<input type="checkbox"/>	Europeo
<input checked="" type="checkbox"/>	Mundial

Finalidad/es específicas del proyecto (Marque con una X todos los que apliquen)			
X	Fomento de la creatividad		Protección del patrimonio
X	Producción	X	Investigación
	Difusión artística		Coproducción
X	Fomento del consumo / nuevos	X	Formación

Objetivos

Origen y antecedentes
Con antelación al proyecto "SA NOSTRA" desarrolló un programa de actividades titulado "Promesas y certezas de la era digital" que incluyó un curso y un ciclo de conferencias sobre Periodismo digital y herramientas web 2.0. Durante ese proyecto se detectó la necesidad de tratar adecuadamente el concepto de la identidad digital y se planteó la oportunidad de abordarlo mediante una exposición y otras actividades monográficas.

Contexto territorial y social
Proyecto actualmente centrado en las Islas Baleares, aunque las instituciones implicadas se encuentran abiertas a ampliarlo o adaptarlo a otros contextos territoriales y sociales, en colaboración con otras instituciones nacionales e internacionales.

Finalidades planteadas
Este proyecto quiere acercar a la ciudadanía el concepto identidad digital y hacerle tomar conciencia de la importancia de crear y gestionar adecuadamente la identidad digital de igual modo que nos preocupamos por la identidad física, presentar las ventajas y los riesgos de tener presencia en la red y reflexionar sobre la importancia de utilizar Internet para diversas actividades cotidianas de índole personal, comunicativa, educativa, administrativa y profesional.

Lemas del proyecto
<p>La exposición incluye títulos y frases que pueden ser considerados los lemas del proyecto:</p> <p>IDENTIDAD DIGITAL. Y TÚ, ¿QUIÉN ERES, EN INTERNET? "Yo soy más que un simple maniquí." Josomid "El elemento más importante no es la tecnología, sino las relaciones humanas" Howard RHEINGOLD</p> <p>1.- Internet, ciberespacio y sociedad red "Una red es un conjunto de nodos interconectados. (...) La importancia relativa de un nodo no radica en sus características específicas, sino en su capacidad para aportar a la red</p>



información relevante." Manuel CASTELLS

2.- Identidad digital en la sociedad red

"Yo soy la primera y principal fuente de información sobre mí mismo." Anil DASH

3.- Haciendo amigos en Internet

"Los jóvenes no están creando lugares públicos digitales para ahuyentar a sus padres; si actúan así es porque necesitan espacios juveniles, lugares dónde encontrarse, dónde ver y donde ser vistos entre iguales." Danah BOYD

4.- Qué hacemos, en la red

"Nunca antes en la historia del mundo no había sido posible que tanta gente conociera la vida, los productos y los ideas de tantos seres humanos" Thomas L. FRIEDMAN

"Imagináis un mundo en qué cada persona puede tener acceso libre a la suma de todo el conocimiento humano. Esto es el que hacemos." Eslogan de la WIKIPEDIA

5.- Metaversos: realidad o ficción

"Los juegos son los laboratorios para la construcción de la identidad. Puedes ser quien quieras ser. Te puedes redefinir completamente, si quieres. Puedes ser del sexo contrario. Puedes ser más extrovertido. Puedes ser menos extrovertido. Lo que sea. Puedes ser simplemente quien quieras, realmente, quien tengas capacidad de ser." Sherry TURKLE

6.- Crear y gestionar una identidad digital

"La publicación digital es eterna y omnipresente a la vez" Derrick DE KERCKOVE

Modelo de Gestión y Estrategias

Modelo de gestión

Gestión directa por parte de las instituciones que promueven y desarrollan el proyecto.

Estrategias de intervención

Exhibición. Actividades de divulgación, didáctica y formación. Acciones de sensibilización y comunicación viral.

Recursos empleados

Presupuesto de Gastos

Puesto que el proyecto se encuentra en fase de ejecución esta información no se encuentra disponible pero se estima que entre diseño, producción, ejecución, difusión y recursos humanos en este proyecto las instituciones implicadas invertirán unos 200.000 euros.

Presupuesto de Ingresos

Información no aplicable ya que todas las actividades son gratuitas para las personas usuarias.

Recursos humanos

Comisariado:	Bel Llodrà y Margalida Castells
Coordinación:	Margalida Castells
Diseño gráfico:	Fargas & Garau
Producción:	Xicarandana
Audiovisuales:	Cortex Produccions
Proyecto didáctico:	ALEA Serveis Professionals / Artífices
Programación y diseño web:	Ticode / Accent Gràfic
Contenidos web:	ALEA Serveis Professionals

Otros Recursos

<i>Tipo de recurso y breve descripción</i>
Módulos, paneles gráficos, vinilos en pared, audiovisuales, internet

Plan de acción y resultados

<i>Programa de actividades</i>
<p>1.- CAMPAÑA DE EXPECTATIVA Y VIRALIDAD A LA WEB</p> <p>Un maniquí -un objeto amorfo y sin identidad- ejemplifica los contenidos de la exposición. No es más que un reclamo, una imagen concreta, la voz de la conciencia que nos hace reflexionar sobre la importancia de la creación y la adecuada gestión de la identidad digital sin deber acudir a ejemplos reales de personas concretas. Se ha utilizado para crear comunicación viral, misterio y expectativa. Josomid nació el día 6 de febrero del año 2008 y pronto desveló su verdadero propósito: es un maniquí en busca de una identidad digital.</p> <p>Josomid quería demostrar que no era un maniquí de escaparate cualquiera, quería ser reconocido por los demás como un maniquí diferente, y creía que lo podía conseguir creándose una identidad digital. Josomid se documentó y fue reflexionando sobre el tema mediante un <u>blog</u>, donde planteaba las repercusiones de la construcción de la identidad digital, la visibilidad, popularidad y reconocimiento que se proyecta en la red. También fue subiendo fotografías y vídeos sobre si mismo a los canales de <u>Fotolog</u> y <u>Youtube</u>. Además, fomentó las relaciones sociales en la red y mejoró su posicionamiento en el ciberespacio utilizando espacios de publicación y relación como <u>Twitter</u> y <u>Orkut</u>. También perfiló su identidad digital definiendo la música que le gusta en su perfil de <u>LastFM</u>, y etiquetó las webs que más le interesan en <u>Del.ici.ous</u>. Las acciones que ha llevado a cabo y los contactos que ha realizado en la red, demuestran también que Josomid quería ser identificado y reconocido dentro una comunidad real y concreta, las Islas Baleares.</p>

Los internautas baleares que quisieron seguir sus pasos, se suscribieron a las novedades del blog y a los diversos perfiles de Josomid, hecho que progresivamente aumentó su visibilidad al integrarse en redes sociales ya existentes, que aceptaron a Josomid como un igual, le hacían preguntas, etc. Josomid también salió de sus espacios virtuales dejando comentarios en otros blogs que le generaron más visitas y más visibilidad de forma recíproca.

Pero Josomid quería llamar la atención también de las personas que no utilizan la red. Se hizo físico: paseó por la calle, por discotecas, por la universidad, por el banco, por el Parc Bit -para crear misterio y conseguir que la gente hablara y se interesara por él- y se dejó fotografiar y grabar en vídeo. Esas fotos y vídeos se subieron a la red, potenciando la comunicación viral. Algunos blogs se hicieron eco del fenómeno, de manera espontánea. Josomid apareció en los medios tradicionales, concedió entrevistas a prensa y apareció en radio y televisión. Incluso fue invitado a una conferencia a la CAEB sobre la presencia a la red.

Una vez se inauguró la exposición Josomid, mediante su blog y otras herramientas en la red, pasó a ser el cronista y anfitrión que resume y comenta las diversas actividades del proyecto.

Blog: <http://josomid.balearweb.net/>

Fotolog: <http://www.fotolog.com/josomid>

Twitter: <http://twitter.com/josomid>

Youtube: <http://www.youtube.com/josomid>

Del.ici.ous: <http://del.icio.us/josomid>

2.- WEB DEL PROYECTO

Además de contar con información estable (ámbitos y contenidos de la exposición, agenda de actividades, lugar y horarios, créditos) se potenciaba la participación de los visitantes mediante una encuesta sobre la identidad digital y un catálogo de identidades digitales de las Islas Baleares.

Para incentivar la participación se sortean Ipods entre las personas participantes.

3.- CICLO DE CONFERENCIAS Y CHARLAS TALLER: Crear y gestionar la identidad digital en la sociedad red

Conferencias a cargo de antropólogos y sociólogos especialistas en la identidad en la sociedad red: Joan Mayans, Elisenda Ardèvol, Imma Tubella.

Charlas taller a cargo de empresas e instituciones dedicadas a la creación y gestión de la identidad personal y corporativa: Benjamín Villoslada (Bitassa), Ricardo Galli (Menéame), Francesc Llabrés (Llabrés-Viñas Consultores) Rubén Comas (Xarxa Segura IB), Antoni Bennàssar (Oficina de Defensa de Derechos del Menor de Baleares), Aitor Morràs (Second Mind), Tomeu Fiol (Artífices), Marga Martínez (Doc On Time), Daniel Ian Tompkins (Fundación Gráfica).

Mesa redonda de blogueros isleños: Antoni Roig, Climent Picornell, Antonio Fernández Coca.

Actividad en colaboración con el Centro de Formación del Profesorado de Palma que otorga 2 créditos al profesorado asistente al 80% del ciclo.

4.- ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Visitas guiadas por grupos escolares de Secundaria, Bachillerato, Ciclos Formativos y Educación de Personas Adultas (duración 1 hora)

Talleres de podcast y videocast (grabar y compartir archivos de audio y vídeo: ejemplos y repercusiones en la identidad personal)

5.- FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Curso semipresencial de 20 horas: "*Second Life y otros metaversos: aplicaciones educativas de los mundos virtuales*"

Actividad en colaboración con la CEPA de Palma.

6.- CICLO DE CINE

LA IDENTIDAD DIGITAL EN EL CINE: Con la proyección de los films : *La red*, de Irwin Winkler (1995). *Matrix*, de Andy y Larry Wachowski (1999). *Simone*, de Andrew Niccol (2002). *Tienes un email*, de Nuera Ephron (1998).

60 AÑOS DE LAS EDICIONES DE 1984, DE GEORGE ORWELL : Con la proyección de las tres versiones cinematográficas de la novela 1984.

Resultados obtenidos

El proyecto ha contado con una presencia continuada en radio y televisión local y se han documentado más de 100 referencias en prensa escrita. Además se ha rastreado una importante respuesta a la campaña de viralidad web. En estos momentos Google ofrece 3.560 resultados que contienen la palabra Josomid, y 4910 relativos a la cuestión "identitat digital Palma".

Por otra parte debemos resaltar las cifras de visitantes y usuarios del proyecto: Al margen del acto de inauguración (150 personas), 1300 personas participaron en la exposición y las actividades paralelas realizadas en Palma (marzo-mayo 2008), a los que debemos sumar los que participarán próximamente en Menorca y Eivissa. Además se deben añadir 6800 visitas web, 550 respuestas a la encuesta web y 190 perfiles creados de identidades baleares.

El proyecto ha asistido a los eventos siguientes, lo cual ha producido impacto sobre 15.000 personas: Feria de la Ciencia de las Islas Baleares, de Palma y de Eivissa (Abril 2008) y Congreso de Metaversos de Ibiza (Junio 2008).

(Todos los datos hacen referencia a Septiembre 2008)

Otros tipos de impactos están relacionados con el perfil del usuario:

- Los jóvenes conectados ahora saben el riesgo de cargar imágenes o videos, o la información que dan en sitios sociales, saben que esto puede dañar la reputación y la privacidad.



- Los profesionales conectados o no, pueden reconocer que un proyecto de gestión de la identidad puede ser positivo porque pueden lograr más oportunidades profesionales y pueden construir una buena reputación digital.
- Las personas no vinculadas pueden saber mejor, con ejemplos reales, lo que está sucediendo en la red, por qué la gente acude a la red y lo que hacen, qué herramientas tienen para crear y gestionar la identidad digital y las oportunidades y riesgos.

En tercer lugar cabe mencionar que desde Junio 2008 se están preparando contribuciones a congresos y artículos para revistas científicas, entre las que destacamos:

Estudio de caso en el portal Epractice.eu: Digital Identity: Who are you on the Internet?, Junio 2008 (<http://www.epractice.eu/cases/IDBaleares>). 929 visitas

Congreso Internet en el Aula, Plan Avanza, Junio 2008: (<http://www.congresointernetenelaula.es>)

Ponencia en un curso de verano sobre Identidad digital en la Pompeu Fabra <http://josomid.baleaerweb.net/post/54740#comments>

Taller Identitat Digital en los XXVI Encuentros Internacionales de Juventud de Cabueñes, La Laboral 22-26 Septiembre 2008

Podcamp Barcelona 28 septiembre 2008 (<http://podcampbarcelona.eventbrite.com/>)

Charla y ficha para el banco de proyectos del congreso Urbanlabs, octubre 2008, Cornellà-Barcelona (http://www.urbanlabs.net/index.php/Charla_relámpago -

http://www.urbanlabs.net/index.php/Banco_de_ideas_y_proyectos#Identidad.2C_imagen_y_reputaci.C3.B3n_digital)

Conferencia y Comunicación sobre Identidad digital en las III Jornadas Culturales Euroregionales, Palma de Mallorca, octubre 2008

Digital Identity: You are the Information and the Knowledge that you Share", revista Elearning Papers, 11 (<http://www.elearningpapers.eu/index.php?page=fix&id=11>). En revisión

Asimismo cabe destacar la presentación del proyecto a los e-Inclusion Awards, dentro de la categoría Digital Literacy (<http://www.e-inclusionawards.eu>)

<i>Tipo de organización</i> (Marque con una X solo una)	
<input type="checkbox"/>	Pública internacional
<input type="checkbox"/>	Pública estatal
<input type="checkbox"/>	Pública sub-estatal
<input checked="" type="checkbox"/>	Privada – empresarial
<input type="checkbox"/>	Sin ánimo de lucro
<input checked="" type="checkbox"/>	Mixta

<i>Sector/es implicados en el proyecto</i> (Marque con una X todos los que apliquen)		
<input type="checkbox"/>	Teatro	Cultura
<input type="checkbox"/>	Música	Danza
<input type="checkbox"/>	Artes plásticas	Fotografía
<input type="checkbox"/>	Turismo cultural	Gestión
<input type="checkbox"/>	Diseño y arquitectura	Artesanía
<input checked="" type="checkbox"/>	Cine, audiovisual y	Artes circenses
<input type="checkbox"/>	Patrimonio cultural	Cultura
<input type="checkbox"/>	Libro-Editorial	general



Datos de Contacto

Nombre y cargo de la persona de contacto 1: Bel Llodrà Riera		
Teléfono: +34 971177270	Fax: +34 971177279	Correo electrónico: blodra@ibit.org
Dirección postal: Parc Bit. Ctra. Valldemossa, Km. 7,4 Edifici 17 - Planta 3ª Porta D-2		
Ciudad: 07121 Palma de Mallorca	Región: Islas Baleares	País: España
Nombre y cargo de la persona de contacto 2: Francisca Niell Llabrés		
Teléfono: +34 971725210	Fax: +34971713757	Correo electrónico: cultura.palma@fundacio.sanostra.es
Autor de la ficha: Margalida Castells		Fecha de realización: 23/09/2008
Teléfono: +34656 328179	Fax: no	Correo electrónico: marga@aleasp.com