

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Elena Alcalde Peñalver, Leyre Alejaldre Biel, Consuelo Allué, Carmen Álvarez García, Eva Álvarez Ramos, Alessandra Anichini, Daniel Cassany, Viola Davin, Araceli García Rodríguez, Alicia Gil Torres, Raquel Gómez Díaz, Ricardo González-García Hugo Heredia Ponce, Antonia Olivia Jarvio Fernández, Ilaria Marchionne, Javier Merchán Sánchez-Jara, M^a Isabel Morales Sánchez, Javier Puche Gil, Elsa Margarita Ramírez Leyva, Laro del Río Castañeda, Sonia Ríos Moyano, Manuel Fco. Romero Oilva, Marta Sampérez Hernández, Cristina San José de la Rosa, María Sanz Ferrer, Luca Toschi, Ignacio Vidal Franco

Dossier: Medios digitales y educación

Dossier: La lectura en y por la Educación Superior

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Córdón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (EE. UU.) | Francisca Nogueroles Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Malgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Mike Photos (CC0)

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Dossier: Medios digitales y educación

- Recursos digitales para la enseñanza de la Física: dispositivos móviles, redes sociales y cuadernos de Jupyter. DE IGNACIO VIDAL FRANCO, PÁG. 18
- Cine para aprender: de los cuentos de Vladimir Propp a las películas españolas con periodistas. DE CRISTINA SAN JOSÉ DE LA ROSA Y ALICIA GIL TORRES, PÁG. 42
- Práctica de posesión en formación en traducción especializada. DE CARMEN ÁLVAREZ GARCÍA, PÁG. 67
- El *book-trailer* como herramienta digital en la formación lectora de los futuros docentes. Un estudio de caso. DE MANUEL FCO. ROMERO OLIVA, HUGO HEREDIA PONCE Y MARTA SAMPÉRIZ HERNÁNDEZ, PÁG. 92
- Herramientas digitales para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las humanidades: el caso de la Historia Económica. DE JAVIER PUCHE GIL, PÁG. 128
- La ortografía en redes sociales: ¿una nueva carta de presentación? DE ELENA ALCALDE PEÑALVER, PÁG. 156
- Diseño, redes digitales e historia del arte. DE SONIA RÍOS MOYANO, PÁG. 178
- La competencia digital docente del profesor universitario 3.0. DE LEYRE ALEJALDRE BIEL Y EVA ÁLVAREZ RAMOS, PÁG. 205

Dossier: La lectura en y por la Educación Superior

- Who is afraid of robots? Who is afraid of professors? DE LUCA TOSCHI, PÁG. 238
- The importance of the voice: the role of orality in training courses in the digital age. DE ALESSANDRA ANICHINI, ILARIA MARCHIONNE Y VIOLA DAVIN, PÁG. 250
- La formación de mediadores en lectura digital en el contexto universitario: el caso de la Universidad de Salamanca. DE RAQUEL GÓMEZ DÍAZ Y ARACELI GARCÍA RODRÍGUEZ, PÁG. 275
- WhatsApp alrededor de aula. DE DANIEL CASSANY, CONSUELO ALLUÉ Y MARIA SANZ FERRER, PÁG. 302

- La formación de lectores: iniciativas de las universidades mexicanas y lo que les falta por hacer. DE ELSA MARGARITA RAMÍREZ LEYVA, PÁG. 329
- Prácticas y representaciones sociales de la lectura digital en la Universidad Veracruzana. DE ANTONIA OLIVIA JARVIO FERNÁNDEZ, PÁG. 355

Artículos de investigación

- Escritura y lectura en la web social. Interacciones, nuevos roles y construcción identitaria. DE JAVIER MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA Y RAQUEL GÓMEZ DÍAZ, PÁG. 378
- La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual. DE LARO DEL RÍO CASTAÑEDA PÁG. 400
- La poética físico-digital en el arte contemporáneo: Divergencias tecnológicas y especulación de creativos futuros alternativos. DE RICARDO GÓNZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 432

Petición de contribuciones, PÁG. 460



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Dossier: Medios digitales y educación

Coords. Eva Álvarez Ramos y Carmen Morán
Rodríguez

DISEÑO, REDES DIGITALES E HISTORIA DEL ARTE

DESIGN, DIGITAL NETWORKS AND ART HISTORY

SONIA RÍOS MOYANO

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ARTÍCULO RECIBIDO: 20-07-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 05-10-2019

RESUMEN:

Los *Millennials* y la generación *Z* necesitan nuevas formas de comunicación, metodologías y actividades formativas adaptadas a su manera de procesar la información y aprender. En esta propuesta se integra la actualidad en temas de diseño y el concepto global de humanidades digitales, a medio camino entre el uso de la informática en las humanidades (historia del diseño) y el uso de las humanidades informáticas (historia del diseño en red). Atendiendo al uso de estrategias de *crowdsourcing*, -como vehículo para beneficiarse de la “sabiduría de las masas”- y de actividades de *potlatch* digital (Ortega y Rodríguez, 2011, web) comparado metafóricamente con la web 2,0 (ese lugar donde circulan contenidos de forma compartida y generosa). Se propone una actividad que permite la integración del presente más inmediato del diseño, la comunicación visual y la comunicación de masas.

ABSTRACT:

Millennials and Generation *Z* need new forms of communication, methodologies and training activities adapted to their way of processing information and learning. In this proposal, the news is integrated into design issues and the global concept of digital humanities, halfway between the use of computer science in the humanities (history of design) and the use of the

computer humanities (history of network design). Attending the use of crowdsourcing strategies, -as a vehicle to benefit from the "wisdom of the masses" - and digital potlatch activities (Ortega and Rodríguez, 2011, web) metaphorically compared to web 2.0 (that place where they circulate contents in a shared and generous way). An activity is proposed that allows the integration of the most immediate present of design, visual communication and mass communication.

PALABRAS CLAVE:

Diseño, actividades formativas, innovación educativa, historia del arte

KEYWORDS:

Design, educational activities, educational innovation, art history

Sonia Ríos Peñalver. Profesora Titular de Historia del Arte. Dra. en Historia del Arte (2004) y Graduada en Artes Plásticas (1995). Especialización profesional en diseño gráfico e industrial, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual o la industria editorial. También estudia las múltiples relaciones e influencias entre el arte y el diseño. Ha participado en numerosos proyectos, cursos, seminarios y congresos con difusión nacional e internacional.

1. Introducción

La rapidez con la que la tecnología se ha implantado en nuestra vida cotidiana, sobre todo en el alumnado, –generación *Millennials* y los primeros de la generación –, ha supuesto un cambio de paradigma, no solo en las formas de acceder a la información, sino también en la manera de impartir la docencia, en el tipo de metodologías, y en las actividades formativas que se diseñan y realizan con los alumnos, tanto dentro como fuera del aula.

Mientras que los docentes e investigadores más longevos se quejan de la obsolescencia de los métodos tradicionales, otros, más jóvenes e innovadores, –lejos de superar los miedos iniciales ante la ingente cantidad de producción en la red y tras el conocimiento de métodos de cribado de información–, se alienan a las llamadas humanidades digitales, introduciendo, en menor o mayor medida, estos métodos de investigación o el uso de lo digital en la actividad formativa diaria (Schreibman et al, 2008; Schnapp & Presner, 2009; Hayles, 2011: web).

Nuestra propuesta se centra en exponer unos resultados concretos de una actividad formativa diseñada y realizada gracias a la tecnología digital, fruto de aplicar la innovación al aula y que, como diría Jorge Wagensberg, se basa en la idea de pensar en que: “Hay dos clases de innovación: una horizontal que consiste en cambiar de respuesta (evolución) y otra vertical que consiste en cambiar de pregunta (revolución)” (Wagensberg, 2014, web). Si como docentes queremos integrar nuestro presente más inmediato, que es futuro cuando se realiza el diseño de la asignatura y la guía docente, se debe idear un modelo de actividad que permita la inclusión de ese futuro que está por venir y que en esos momentos

carece de una bibliografía académica contrastada. La apuesta deviene en innovación vertical, en tanto que el modelo cambia la pregunta, ¿con qué herramienta puedo integrar el presente y la realidad más inmediata en la impartición de la docencia? La respuesta es clara, solo la era digital y la multiplicidad de recursos accesibles a través de una conexión a internet nos permite esa inclusión del presente, el cual tiene un matiz de “azar” muy interesante y motivador para el alumnado, porque es su realidad, se realiza en su zona de confort, se utilizan sus medios de comunicación y las tecnologías que han interiorizado en su vida cotidiana desde que tienen uso de razón, es pues, su visión de lo cotidiano y sus rutinas las que les ayudan a comprender mejor lo que se les propone.

El trabajo que se expondrá en epígrafes sucesivos está a medio camino entre el uso de la informática en las humanidades (historia del diseño); el uso de las humanidades informáticas (historia del diseño en red); el uso de estrategias de *crowdsourcing*, como vehículo para beneficiarse de la “sabiduría de las masas” (Rojas, 2012: 18) y el conocimiento en humanidades digitales. Utilizaremos este *topic tag* (Rodríguez, 2013: 37) en cuanto su análisis nos permite hacer nuevas preguntas, extraer datos cuantitativos y generar nuevos conocimientos y preguntas. Aquello, como diría Presner, “característico en la segunda ola de lo digital; atención a la complejidad, especificidad media, contexto histórico, profundidad analítica, crítica e interpretación” (Presner, 2009; web).

Sin embargo, nuestro trabajo se centra en el término popularizado en 2011 como *potlatch* digital (Ortega y Rodríguez, 2011), término procedente de estudios antropológicos y etnográficos, donde se donan, regalan, destruyen o queman bienes materiales, lo que se compara metafóricamente con la web 2.0; ese

lugar virtual donde circulan contenidos generosamente, cuya base es un desprendimiento dadivoso del conocimiento a la comunidad, donde su uso no está limitado por licencias o fines económicos, y lo que se espera que se devuelva es reconocimiento, renombre o impacto meritocrático.

2. En contexto

El trabajo que se presenta surge tras el análisis de una misma actividad tras varios años de desarrollo e impartición. Nuestro campo de estudio es accesible a través de la red, tiene en cuenta la amplitud y diversidad de datos al respecto del término “diseño” que podemos encontrar dispersos en lo digital. Es una propuesta que se crea ante la necesidad de enseñar a aprender a los alumnos a través de la recuperación de datos en una materia que se imparte dentro de los estudios de humanidades, es una actividad creativa, donde se anima a dar un sentido a las miles de páginas que pueden contener ese nombre, siendo lo más importante el reconocimiento o identificación de descriptores o *tags* que les ayuden a ordenar esa información y convertirla en un conocimiento colectivo beneficioso para esa microcomunidad que es la asignatura y su grupo de alumnos. Más concretamente, surge de una práctica en la asignatura *Diseño y estética de lo cotidiano* del título de Graduado/a en Historia del Arte de la Universidad de Málaga.

Durante los cursos académicos 2013/2014 a 2017/2018 se ha reiterado una misma actividad formativa, realizada a través del espacio virtual homónimo a la asignatura mencionada (plataforma educativa interna de la universidad). El resultado que se presenta es la suma del trabajo realizado bajo el patrocinio de distintos

proyectos de innovación educativa¹. Se puede decir que, en su conjunto, gracias a la puesta en práctica de estos tres proyectos, se han diseñado actividades más atractivas para los alumnos, en las que los modos de aprendizaje son más dinámicos, actuales y motivadores para ellos. De esta manera, el alumno ejercita habilidades más próximas a su realidad, a su manera de comunicarse, aprender y entender su entorno. Es en este contexto donde se circunscribe la actividad que explicaremos en el epígrafe 4.2.

En definitiva, es un proyecto digital pensado, diseñado y realizado en línea, fruto del conocimiento compartido, donde el trabajo individual es sumamente importante para el constructo colectivo. El conocimiento aditivo, genera un conocimiento global fruto del azar, de los intereses del grupo, de sus conocimientos o habilidades, –y a pesar de que el descriptor de la actividad ha sido el mismo cada curso–, el resultado difiere a la vez que se ha mejorado con los años. El análisis de las fortalezas y debilidades de la actividad, el sistema de evaluación y mejora interno de la misma ha funcionado positivamente durante los cursos académicos que se ha llevado a cabo la actividad.

¹ Se inició el proyecto de Innovación Educativa que llevaba por título “Adecuación de contenidos y actividades formativas para la adquisición de competencias en asignaturas del área de Historia del Arte” (PIE13-145), se continuó en el proyecto “Adecuación de contenidos y actividades formativas para el emprendimiento en artes y humanidades. Adquisición de competencias profesionales y su evaluación” (PIE15-060) y, por último, permanece vigente en el proyecto “Metodologías y actividades formativas innovadoras para el fomento del talento y el emprendimiento en artes y humanidades” (PIE17-055). Coord.: Profa. Dra. Sonia Ríos Moyano

3. La historiografía del diseño. Perspectiva histórica y justificación. Del todo a la parte. De la asignatura a la actividad formativa

3.1. Perspectiva histórica y justificación de la asignatura.

Incluimos una breve reflexión sobre el marco teórico de la Historia del diseño dentro de los estudios disciplinares de la historia del arte y su metodología. En este sentido, pretendemos constatar algunos hechos en los que se ha apoyado la materia y sus especialistas durante décadas para, de esta manera, anclar algunas ideas fundamentales que sustentan la historia y teorías del diseño actual, base en la que descansa las hipótesis más relevantes y sus contrarréplicas a lo largo del siglo XX, y sobre todo durante el siglo XXI, esencial para que el alumno identifique los descriptores y términos de la búsqueda que debe hacer en la red.

La historia del diseño tienen múltiples puntos en contacto, relacionados con el devenir de las técnicas, estilos y movimientos, puesto que junto a este concepto actual de diseño que está ampliamente democratizado, corren otros en paralelo que se remontan incluso a los albores del arte contemporáneo: Romanticismo, Realismo, Prerrafaelismo, Art Nouveau, Modernismo, Vanguardias históricas, Estilo internacional, Movimiento Moderno, Racionalismo, etc., hasta llegar a la posmodernidad y al diseño en la incipiente 4.^a Revolución Industrial.

Pretendemos que el alumno no solo disfrute con el aprendizaje de la materia en cuestión, sino que haya un antes y un después tras cursar la asignatura, en tanto en cuanto, la vinculación de los contenidos con su vida cotidiana le sirva para entender mejor su propia historia, su propia herencia cultural y objetual que le rodea.

El alumno aprende *dónde, cómo y por qué* sucedió un estilo de diseño, quienes fueron sus autores, críticos, teóricos y detractores, además de la evolución de la propia terminología intrínseca en la materia. Atiende a las múltiples historias del diseño, su devenir historiográfico durante el siglo XX, el nacimiento de las principales corrientes de diseño, sus primeras conexiones, su interconexión y su hiperconexión actual.

Lo más destacado no es que el alumno memorice la historia del diseño tal cual, puesto que según los enfoques e historiografía pueden identificarse distintas historias del diseño, sino que aprenda las destrezas básicas y suficientes para fundamentar un juicio crítico en el que apoyar el conocimiento y la interpretación del diseño desde sus orígenes a la actualidad, entendiendo que la historia del diseño es estudiada desde distintas disciplinas, tanto desde las más humanistas hasta las más prácticas, hecho que engrandece y complementa los estudios de diseño, puesto que el “historiar diseño” y el “hacer diseño” van de la mano generando un *unicum*, que es de obligado estudio para entender la diversidad y grandezas de la historia del diseño y del diseño actual.

Se exploran pues, múltiples caminos que corren parejo a su historia, las múltiples “historias del diseño” que se pueden realizar dependiendo de las preguntas de investigación, puesto que los enfoques sobre los que podemos abordar una misma problemática nos darán como resultado distintas aproximaciones a la historia y la estética de los objetos de consumo, animando al alumno a que sea él que se ayude a realizar esas preguntas bajo sus necesidades de aprendizaje.

La denominación Historia del diseño quedó obsoleta ya en el siglo XX, pasando a denominarse *Diseño y estética de lo cotidiano* en el nuevo título, incluyendo una aproximación a las corrientes

historiográficas y revisiones acaecidas desde principios del siglo XXI. Es precisamente esta particularidad de la asignatura y del título de la Universidad de Málaga donde se encuadra la actividad formativa basada en la red digital que expondremos en el apartado cuarto, precisamente esta actividad nace con esa idea de incluir el presente y que el alumno no solo sea capaz de tener un juicio crítico con su alrededor, sino también con los objetos y publicidad que verá en el futuro inmediato de la impartición de la asignatura, como mencionábamos en la introducción, así como se prevé que su forma de acercamiento a la materia vaya más allá de la asignatura en sí, quedando en su juicio crítico ese análisis de todo el objetuario y estilos que le rodean y que están por venir.

3.2. “Diseño y estética de lo cotidiano” en la Universidad española.

La historia del diseño, –atendiendo a su denominación ampliamente popularizado desde las tres últimas décadas del siglo XX–, no es una asignatura que haya tenido un gran desarrollo entre los planes de estudio de los títulos de Lcdo. en Historia del Arte de España ya extinguidos, puesto que se le puede considerar esas materias “más actuales o modernas” afines a las artes cotidianas y deudoras de los antiguos estudios sobre artes decorativas, ahora llamados, diseño industrial en la era industrial. Es necesario hacer esta aclaración, puesto que, hay una gran variedad en los planes de estudio de los títulos específicos de Lcdo. en Historia del Arte desde la década de los noventa, a la vez que una variedad de enfoques al confeccionar las programaciones de la asignatura que nos ocupa y que veremos en el epígrafe siguiente. Se ha consultado el RUCT (Registro de Universidades, Centros y Títulos), donde hemos extraído datos de su la base de contenidos, los planes de estudio de

los títulos de Graduado/a en Historia del Arte² de las Universidades españolas. Gracias a la disponibilidad y accesibilidad del registro hemos podido comparar los estudios de diseño en los planes de estudio de la Universidad española (Véase Figura 1). El Grado de Historia del Arte en la Universidad de Málaga, presenta un programa atractivo sobre la “estética de lo cotidiano”, le da valor en sí mismo, alejado del concepto de continuidad de las artes decorativas, o la relación con la preservación y puesta en valor del patrimonio, o el giro hacia el cartel y la imagen puesto que forma parte de los contenidos de otras asignaturas como “Artes Gráficas y Creación Mediática”.

3.3. Pervivencia del “diseño” en los títulos de Graduado/a en Historia del Arte

En este apartado llamado “pervivencias” queremos analizar la actualidad y vigencia de los estudios de diseño, –ya sea gráfico o industrial–, en los estudios de historia del arte. Si bien es cierto que en el epígrafe anterior aludíamos a la presencia de esos estudios en los antiguos planes, sobre todo como extensión de las artes gráficas que comenzaron a hacer algunos pintores con el advenimiento de la revolución del cartel y el arte comercial de una parte, y de otra, por la realización de objetos y muebles allá con el nacimiento de la revolución industrial, la extensión del arte a la vida en las vanguardias o la experimentación sobre la viviendas y sus objetos de los arquitectos del siglo XX. Destacan estos estudios en las

² Son un total de 25 títulos los que se ofertan actualmente en las Universidades españolas. Disponibles en: <https://www.educacion.gob.es/ruct/consultaestudios.action?actual=estudios> (Consultado: 01-04-2018)

ciudades donde hay una mayor historia de la cultura del diseño: Barcelona, Comunidad Valenciana o Madrid. Cabe destacar las denominaciones de esos estudios y asignaturas, donde se vinculan desde las artes suntuarias a las decorativas, pasando por la arquitectura, la vinculación con la era industrial, el patrimonio, la cultura de masas y la cultura visual, además de la estética de lo cotidiano. Un amplio abanico de indefinición y aproximación que depende en gran medida del grado de especialidad de quien imparte la asignatura, a veces muy vinculadas a un especialista, mientras que en otras ocasiones no tiene un especialista propio en la materia y cada año va variando de docente.

En algunas ciudades no hay presencia de estudios de “diseño”, ni en los títulos de Licenciado ni en los de Grado, como por ejemplo en Castilla la Mancha, Girona, Complutense, País Vasco o UNED entre otras. De otra parte, los menos, han eliminado esos estudios de un plan a otro, como por ejemplo Rovira i Virgili o La Laguna, que impartían “Historia del Diseño” como optativa de 5.º curso y que en el plan actual ha sido eliminada. Otras han apostado por su introducción en los planes de graduado, ampliando el objeto de estudio de la historia del arte hacia esta materia, careciendo de asignaturas específicas de diseño en los planes de Licenciado e incorporándolas en las de graduado, en este caso nos encontramos con los planes de Islas Baleares, Jaén, UOC-Lleida y Zaragoza. De otra parte, nos encontramos con la actualización de los enunciados de las asignaturas, donde se elimina la palabra “suntuaria”, se mantiene “artes aplicadas”, “arte decorativa” o “cultura de masas”, se incluye “diseño” o los más actuales de “cultura visual”. (Véase figura 1)

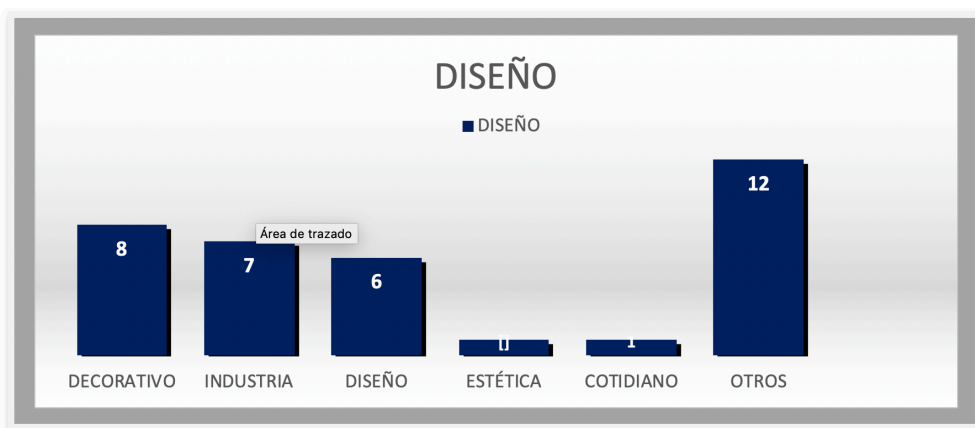
Universidad	Carácter	Lcdo. en Historia del arte	Carácter	Graduado en Historia del arte
BARCELONA		ARQUI. I DISSENY S. XX	OP	L'Escola de la Bauhaus i la seva repercussió als EUA Teoria i història del disseny a Catalunya, segles XX-XXI
AUTÓNOMA DE BARCELONA	OP	Art i Cultura de Masses	OB	Art i cultura visual contemporània
	OB	Les Arts de l'Objecte del Segle xv al Segle XX	OP	Arts decoratives a l'època moderna
CASTILLA LA MANCHA	No consta asignatura específica			
CÓRDOBA	OP	Historia del diseño industrial y publicitario	OP	Diseño contemporáneo
EXTREMADURA Graduado en Historia del Arte y Patrimonio Histórico-Artístico	OP	Historia de la Ilustración Gráfica y el Cartel	OP	Historia del Dibujo, Grabado, Cartel e Ilustración
	OP	Historia del Dibujo y el Grabado		
GIRONA	No consta asignatura específica			
GRANADA	OP	Historia del diseño gráfico	OP	Historia y gestión patrimonial del diseño gráfico e industrial
	OP	Historia del diseño industrial		
IE UNIVERSIDAD	No consta			
ISLAS BALEARES		No consta	OB	Artes decorativas e industriales
JAÉN		No consta	OP	Artes Decorativas e Industriales
LA LAGUNA	OP	Historia del diseño (5.º curso)		No consta
LEÓN		Artes suntuarias	OB	Artes decorativas y diseño industrial
LLEIDA	A EXTINGUIR			

LLEIDA Graduado/a en Historia del Arte y Patrimonio Histórico-Artístico		No consta asignatura específica		
LLEIDA-UOC Graduado/a en Historia, Geografía e Historia del Arte		No consta		Modernismo y arte de vanguardia en Cataluña
MADRID (AUTÓNOMA)		Lenguajes visuales de la cultura de masas	FB	Creación, Industria y Cultura de Masas
			OP	Arte, Ciencia y Cultura Visual
MADRID (COMPLUTENSE)		No consta asignatura específica		
MÁLAGA	OP	Historia y teoría del diseño	OB	Diseño y estética de lo cotidiano
MURCIA		Artes decorativas y suntuarias	FB	Artes decorativas
PAIS VASCO	No consta asignatura específica			
ROVIRA I VIRGILI		Historia del Diseño		No consta
SALAMANCA	OB	Artes Aplicadas		Artes Aplicadas
SAN PABLO-CEU	No consta asignatura específica			
SANTIAGO DE COMPOSTELA		Historia de las artes decorativas y los elementos ambientales	OP	Historia de las artes aplicadas e industriales
SEVILLA		Diseño contemporáneo	OP	Diseño contemporáneo
OVIEDO		No consta	OP	Patrimonio Industrial
UNED	No consta asignatura específica			
VALENCIA	OP	Art Nouveau y Art Déco	OP	Historia de las artes decorativas europeas
VALLADOLID	OP	Historia de las Artes Decorativas	OP	Historia de las Artes Decorativas.
ZARAGOZA				Artes decorativas Arte gráfico Arte y cultura de masas.

Tabla 1: Pervivencia del término “diseño” en los títulos de Graduado/a en Historia del Arte de España

Este cuadro es muy significativo para hacer un análisis del posicionamiento formativo que se le quiere dar al alumno con respecto a las asignaturas parecidas de otros grados de Historia del Arte en España y así ver sus particularidades. De entre los treinta

títulos analizados³, en algunos aparece la alusión a contenidos parecidos a la asignatura de la Universidad de Málaga, pero en otros no hemos podido constatar si esa alusión a las artes aplicadas, decorativas, industriales o gráficas llegaban hasta el mismo periodo de estudio de nuestros contenidos. Tras su análisis podemos hacer algunos gráficos. En primer lugar, mostramos una gráfica de una primera clasificación haciendo alusión a sus denominaciones:



Gráfica 1: Términos referidos al diseño en la denominación de la asignatura. Títulos de Lcdo. y Graduado en Historia del Arte de España

Un segundo gráfico nos muestra la relevancia de la asignatura, hasta considerarla parte integrante y esencial del título, dándole un carácter obligatorio o de formación básica, lo que constata, que en

³ Se han analizado los planes de estudio de los títulos de Graduado/a en Historia del Arte de España a través del Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT). En la mayoría de las ocasiones hemos podido acceder a las webs de los propios títulos, y en ellos ver la tabla de adaptación del título de Licenciado/a en Historia del Arte y Graduado/a en Historia del Arte. No obstante, en algunos ha sido imposible constatar el plan de estudios de Licenciatura, o si ha sido posible, no hemos podido conocer si la asignatura era obligatoria u optativa. <https://www.educacion.gob.es/ruct/consultaestudios?actual=estudios> (Consultado: 12-02-2018)

aquellos títulos en los que la asignatura tiene un carácter obligatorio, los planes de estudio tienen una clara intención por ampliar los contenidos fundamentales básicos de los alumnos a otras materias afines de las últimas décadas. De modo, que se considera que la historia del diseño, las artes decorativas, aplicadas o industriales, son una parte esencial de las manifestaciones culturales, ya sea tanto de estilos más alejados en el tiempo, como de otros más próximos y coetáneos. Por tanto, podemos decir, que en este sentido, el Grado de Historia del Arte de Málaga, ofrece al alumno una formación básica que abarca todos los aspectos culturales que con el paso del tiempo se han convertido en materias de estudio de la Historia del Arte y de nuestra disciplina, de modo que a través de los bloques temáticos en los que se vertebran los contenidos, el alumno tiene una visión completa desde los orígenes de la disciplina hasta la actualidad, de las diferentes corrientes historiográficas e historias de diseño, además de poseer herramientas para su futura interpretación.



Gráfica 2: Carácter de la asignatura de “diseño” dentro de los planes de estudio de Lcdo. y Graduado en Historia del Arte de España

3.4. De objetivos y bloque temático al diseño de la actividad.

Teniendo en cuenta el epígrafe anterior, la actividad propuesta se justifica al venir a llenar esa parcela en la que los medios de comunicación actuales de la generación a la que pertenecen los alumnos quedan integrados en sus actividades formativas. Por tanto, la actividad se encuadra en lo que se ha definido como el bloque temático número cuatro, titulado “Diseño hoy” (Figura 4), donde se ha marcado como objetivo principal, el estudio del diseño durante los últimos años, es decir, las últimas tendencias, los avances técnicos, dedicando especial atención a la evolución de las tipologías de diseño, muchas de esas tipologías tan antiguas como la humanidad, otras hijas del nacimiento de la era industrial, otras llegadas con el advenimiento de la era tecnológica y otras incipientes, que están surgiendo y que aún no han sido clasificadas. En esta actividad, queremos que el alumno se centre en el siglo XX, debiendo identificar esas tipologías históricas o aquellas otras más presentes, fruto de los inventos más actuales, porque también se les quiere hacer hincapié que la historia del diseño, a lo sumo, es la historia paralela de los inventos y las necesidades de los hombres y las sociedades.

Este bloque es relevante y atractivo para el discente, en el sentido de que, al no existir distancia histórica para su análisis e interpretación, el material de estudio sobre la materia es escaso, a la vez que se enfatiza la relación del diseño con los medios de comunicación actuales, redes sociales, y los canales de comunicación que ellos usan con frecuencia. Se presta especial atención a artículos de prensa, revistas especializadas y la web como método de búsqueda rápida y eficiente que permite conocer en tiempo real lo que está ocurriendo en el resto del mundo.

Si una de las funciones del docente (historiador del arte) cuando imparte esta disciplina es la capacidad de ofrecer un relato lo más verosímil posible, pero “provisional”, puesto que, para llegar a conocer los aspectos más multidimensionales de la historia de los objetos, hay que recurrir a las tecnologías informáticas, redes sociales, páginas webs de museos, recolectores digitales, bases de datos, etc. Un sinfín de herramientas que nos ofrece la era digital y que hemos ido sumando a nuestro modo de investigación y trabajo en las dos últimas décadas. Por tanto, el alumno aprende a conocer y usar sus habilidades digitales. Se le despierta su capacidad de recurrir a los sitios y las webs profesionales (también a diferenciar lo lúdico o *freaks* de lo profesional, con el objetivo de estar siempre al día y contribuir a la construcción de conocimiento, o como diríamos al comienzo de este texto, contribuir al *potlatch digital*. Creemos que conseguimos acercamos bastante a uno de los objetivos que trajo consigo la implantación de los grados; el fomento de habilidades, la necesidad de un aprendizaje constante a lo largo de la vida, de un trabajo colaborativo, acumulativo, acceso abierto a la información, y ayuda a la construcción de un conocimiento global y común.

1. BLOQUE TEMÁTICO N° 4	Diseño hoy
	2. 4.1. Nuevas tendencias y estilos de diseño.
	3. 4.2. El diseño en el siglo XXI
	4. 4.3. Nuevos materiales
	5. 4.4. Evolución de las tipologías
	6. 4.5. Nuevas tipologías
	7. 4.6. El diseño y la sociedad actual
	8. 4.7. El diseño y la empresa
	9.

Tabla 2: Descripción del bloque temático donde se encuadra la actividad formativa

4. ¿Qué modelo educativo hemos utilizado en nuestra aula?

El aprendizaje en sí es un proceso de naturaleza compleja, que se caracteriza por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que tal proceso se considere aprendizaje, debe ir más allá de una retención pasajera a corto plazo, susceptible de que se manifieste en un futuro, además de contribuir a conseguir soluciones ante situaciones concretas, que pueden ser incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, capacidad o habilidad. En el informe sobre educación presentado a la UNESCO en 1996 y coordinado por Jacques Delors, (2.^a parte, Cap. 4) se recogían cuáles son los pilares en los que se basa la educación: *Aprender a conocer*, *Aprender a hacer*, *Aprender a vivir juntos* y *Aprender a ser* (Delors, 1996: 34). Si nos llevamos esta idea a nuestra disciplina humanística y nos centramos en cada uno de estos ámbitos: cognitivo, motriz y emocional, –ya que el aprendizaje provoca cambios que implican la adquisición de conocimientos, de habilidades y actitudes (Zabalza, 2002; López Noguero, 2005; Benito, 2005: web)–, y lo tenemos en cuenta en el diseño de nuestra actividad estaremos contribuyendo a su aprendizaje significativo. El aprendizaje más esencial consiste en vincular un estímulo y una respuesta, otros tipos más complejos se basan en la imitación y el descubrimiento de manera autónoma, de modo que será en este último, que implica el desarrollo de habilidades, la capacidad de resolución de problemas y la emisión de juicios de valor donde basamos nuestra actividad formativa. A ello, unimos un modelo habitual de aprendizaje que se apoya en conocimientos ya adquiridos para establecer relaciones superiores con los

conocimientos que ya posee. Esa nueva información se integra y adapta a la estructura de conocimiento que ya posee el discente.

4.1. Fomento de estrategias para el aprendizaje significativo

Aceptar esta frase supone vertebrar todo un trabajo para que el discente adquiera un aprendizaje autónomo –*enseñarles a aprender*–, cuyo objetivo principal no es solo que adquieran los contenidos de una materia concreta sino, además, que el individuo obtenga las estrategias necesarias para saber cómo adquirir un nuevo aprendizaje (Gil et al. 2004). Fernández e Haro entre otras cosas dice que “el discente debe aprender a recoger la información adecuada en torno al tema; El discente debe aprender a sistematizar, organizar y clasificar la información obtenida; El discente debe aprender a aplicar los conocimientos adquiridos durante la fase teórica” (Fernández de Haro, 2007). Una de las clasificaciones más populares y que mejor se adaptan a los alumnos de Arte es la de Honey y Mumford (Honey y Mumford, 1982, 1984), quienes agrupan los aprendizajes en cuatro modos: *activo, reflexivo, teórico y pragmático*. Nuestro trabajo se centra en acentuar las habilidades de dos tipos: los activos y los pragmáticos. Los estudiantes del tipo activo se implican en nuevos retos y se crecen ante los desafíos. Suelen trabajar en grupo e involucrarse en las actividades propuestas, son espontáneos, atrevidos e improvisadores. Los pragmáticos acceden a la información mediante la aplicación práctica de las ideas, de modo que son demasiado impacientes ante modelos excesivamente teóricos, son prácticos y directos, resolutivos y experimentadores con aquellas ideas atrayentes, son alumnos ideales para la realización de actividades más creativas que impliquen relacionar contenidos teóricos con una metodología de trabajo más innovadora, que en esta ocasión puede estar basada

exclusivamente en el uso de herramientas digitales como es el caso que nos ocupa.

4.2. Modelo de actividad basado en destrezas digitales

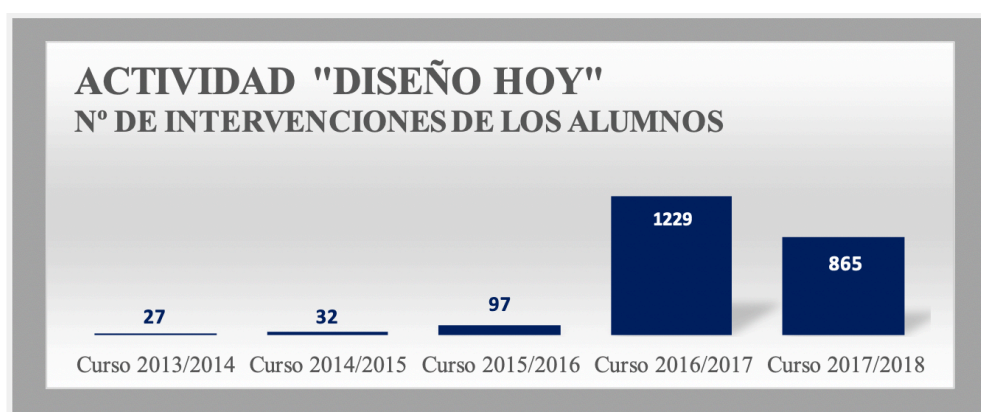
Actividad dirigida a alumnos que tienen una forma de aprender gracias a la aplicación práctica de sus ideas, alumnos pragmáticos y directos, a los que les gustan los retos y las ideas atrayentes. En primer lugar, se les da una breve descripción de lo que tienen que hacer, mostrando los datos que son necesarios para que puedan iniciar la tarea. Aunque se les recomienda un número mínimo de intervenciones, suelen realizar más aportaciones, puesto que es una actividad motivadora y pueden realizarla libremente ya que solo necesitan un dispositivo conectado a internet, sin límites espacio-temporales (Figura 5).

TÍTULO	Diseño Hoy
BLOQUE TEMÁTICO	Vinculado al bloque temático n.º 4
LUGAR DE REALIZACIÓN	Campus Virtual UMA
TEMPORIZACIÓN	Tres semanas
EVALUACIÓN	Hasta un 10 % de la calificación final.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none">-Identificación y búsqueda de tres términos relacionados con los bloques temáticos 1, 2 y 3.-Se iniciará un tema de foro por <u>descriptor</u> nuevo.-Se realizarán cuatro intervenciones como mínimo.-Requisito. Que los enlaces que pertenezcan al siglo XXI o que sean lo más actuales posibles.-Al enlace se acompañará un breve texto justificativo de la relevancia del enlace y la relación con los contenidos de la asignatura (máximo 150 palabras con espacio).

Tabla 3: Descripción de la actividad

En la tabla “Nº de intervenciones de los alumnos” (Figura 6) se puede ver el aumento progresivo de las intervenciones en los

temas del foro de la actividad. A lo largo de los años ha ido incrementando tanto el número de alumnos (de 60 en 2013/2014 a 90 en 2017/2018) en la asignatura como el número de intervenciones demandadas para su realización. De las tímidas 27 intervenciones durante el curso 2013/2014 hay un incremento progresivo en cada curso académico, siendo significativas las 1229 intervenciones del curso 2016/2017 y las 865 del curso 2017/2018.



Gráfica 3: Número de intervenciones de los alumnos por curso académico

En la tabla “Nº de descriptores de búsqueda por curso” (Véase figura 7), se tienen en cuenta el número de descriptores, en la línea de las *folksonomías* (Ríos, 2009: n. p.), esa indexación social que el propio alumno va realizando de forma espontánea. Así bien, de los 10 *tags* que identificaron durante el curso 2013/2014, ha ido incrementando hasta llegar hasta las 28 que se identifican en el curso 2017/2018 (Véase figura 8). Como ya hemos comentado en epígrafes anteriores, al permitir la actividad que se estudie la historia del diseño desde los orígenes de la Revolución Industrial hasta la actualidad, entendiendo que el término “actualidad” es muy ambiguo, puesto que es cambiante, de este modo se puede integrar todo aquello que pueda surgir en el transcurso de impartición de la asignatura.



Gráfica 4: Número de *tags* identificados por los alumnos por curso académico

Curso 2017/2018	
Aprender diseño Archivos de diseño Asociaciones de diseño Concursos de diseño Conferencias sobre diseño Consumismo Diseño de tipografía, caligrafía y <i>lettering</i> Diseño del siglo XXI Diseño e innovación Diseño español Diseño no occidental Diseño y charlas TED Diseño y cine Diseño y consumo	Diseño y discapacidad Diseño y gastronomía Diseño y marcas Diseño y teorías feministas Fundaciones de diseño Globalización Historias de diseño Identidad y diseño Marca España Museos de diseño Videos de diseño Webs de diseñadores Webs de empresas Webs de escuelas, facultades

Tabla 4: *Tags* identificados por los alumnos en el curso académico 2017/2018

En este sentido, con esta actividad se incentiva al alumno a que pueda, y deba, bucear por internet y descubrir lo último en diseño, extrayendo información de la web, ya sea de páginas de empresas, de artistas, diseñadores, revistas especializadas, etc., dejando constancia que a través de sus identificadores, *tags* o *folksonomías* (Yedid, 2013: web) el sistema de análisis y procesamiento de los contenidos recibidos en la asignatura le

permiten dilucidar lo innovador y lo novedoso en diseño según los múltiples enfoques. También le ayuda a entender las formas de aproximación al objeto de diseño en el siglo XXI, así como buscar con rigor la información más adecuada al ámbito de estudio en el que se encuentran, algo para lo que ya son competentes en una asignatura de tercer curso de carrera. El siguiente paso que se está analizando para ponerlo en práctica es la creación de una nube de *tags*, (Figura 9), a partir de la cuantificación de enlaces relacionados con cada enlace y etiqueta. Por tanto, en el curso próximo se comenzará a implementar el uso de un blog propio de la asignatura, fuera de rígidas plataformas educativas, que se pueda poner a libre disposición de la comunidad educativa y para quien le interese, el conocimiento generado y compartido socialmente por parte de los alumnos de la asignatura.

5. Conclusiones

Este trabajo surgió con el objetivo de mostrar cómo se pueden utilizar las herramientas y recursos de la red para generar conocimiento. En la introducción exponíamos que la intención de este texto era hacer la propuesta de actividades formativas pensadas para saber de qué manera se puede potenciar o reforzar los distintos tipos de modelos de aprendizaje. Con esta actividad se frena la apatía y desmotivación a favor de nuevos incentivos para el alumno. A pesar de ello, consideramos que aún estamos en un periodo de tránsito, puesto que el alumno suele ser pasivo, pero gracias a la incorporación de actividades como la realizada, vemos un aprendizaje significativo y productivo. La actividad seguirá su curso con el devenir de la asignatura, si bien se proponen mejoras, propuestas por el alumno y recogidas en la encuesta interna de satisfacción del alumnado y se prevén modificaciones para cursos

sucesivos, de modo que sea una actividad que pese a llevar años en vigor, gracias a su enfoque permita su actualidad, vigencia y adaptación a los alumnos de distintas generaciones.



Figura 1: Nube de *tags* realizados con las etiquetas de los alumnos del curso 2017/2018

6. Bibliografía

- Arcila, C., Piñuel, J. L. & Calderín, M. (2013). “La e-investigación de la Comunicación: actitudes, herramientas y prácticas en investigadores iberoamericanos”. <<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=40&articulo=40-2013-13>>. (4-7-2018)
- Benito, A., y Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el espacio europeo de educación superior*. Madrid: Narcea.
- Del Valle, E. (2013). “Qué es el *storytelling* y cómo puede ayudarte en tus proyectos”. <<http://mecenium.com/blog/profesional->

empleo/que-es-storytelling-y-como-te-puede-ayudar-entus-proyectos/>. (13-4-2018)

Delors, J. (coord.) (1996). “La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional para la Educación del siglo XXI”. París, Ediciones UNESCO, Santillana, 1996, p. 34. <http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF>. (4-4-2018)

Fernández de Haro, E. (2007). “Las tareas del profesor universitario en el EEES”. *Conferencia V Curso de formación para el profesor universitario novel*. Málaga: Universidad de Málaga.

Gil, J. et al. (2004). *La enseñanza universitaria, planificación y desarrollo de la docencia*. Madrid: EOS.

González-Blanco García, E. (2013). “Actualidad de las Humanidades Digitales y un ejemplo de ensamblaje poético en la red: ReMetCa”. *Cuadernos Hispanoamericanos* 761, pp. 53-67.

Hayles, N. K. (2011). “How We Think: Transforming Power and Digital Technologies”. Ed. D.M. Berry *Understanding the Digital Humanities*. Londres: Palgrave.

Honey P. y Mumford A. (1982). *Manual of Learning Styles*, London.

López Noguero, F. (2005). *Metodología participativa en la enseñanza universitaria*. Madrid: Narcea.

Ortega, J. F. y Rodríguez López, J. (2011). *El potlatch digital: Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Barcelona: Teorema.

- Peña, I. (2013). “Investigación aumentada. ¿Pozos de conocimiento vs. Ríos de información 2.0?” <http://ictlogy.net/presentations/20131018_ismael_pena_lopez_-_investigacion_aumentada_pozos_conocimiento_rios_informacion.pdf>. (4-6-2018)
- Presner, T. (2009). “The Digital Humanities Manifesto 2.0”. <http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf>. (4-7-2018)
- Rio Riande, G. del (2015). ¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales II? *Docentes en línea*. <<http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2015/05/04/de-quehablamos-cuando-hablamos-de-humanidades-digitales>>. (3-5-2018)
- Ríos Moyano, S. (2009). "El blog como herramienta educativa: un ejemplo práctico de redefinición de la metodología docente en el área de Historia del Arte". Congreso internacional de innovación *Presente y futuro en la docencia universitaria*. Universidad de Huelva.
- Rodríguez-Yunta, L. (2013). “Humanidades digitales, ¿una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación?”. *Anuario ThinkEPI*, 7, pp. 37-43.
- Rojas Castro, A. (2012). “Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas”. *Janus* 2 <<http://www.janusdigital.es/articulo.htm?id=24>>. (15-5-2018)
- Schnapp, J. & Presner, P. (2009). “Digital Humanities Manifesto 2.0”.

http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifiesto_V2.pdf. (18-5-2018)

Schreibman, S., Siemans, R., & Unsworth, J. (2008). *A Companion to Digital Humanities*. Londres: WileyBlackwell.

Wagensberg, J. (2014, 22 noviembre). “La creatividad en aforismos” *Babelia* n.º 1200

Yedid, N. (2013). “Introducción a las folksonomías: definición, características y diferencias con los modelos tradicionales de indización”, *Información, cultura y sociedad*. No. 29 (2013, diciembre) pp. 13-26.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/ics/n29/n29a02.pdf>. (20-7-2018)

Zabalza, M. A. (2002). *La enseñanza universitaria. El escenario y sus protagonistas*. Madrid: Narcea Eds.

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol8n2noviembre2019/disenio

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 9 n. 1, mayo 2020) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 14 de marzo de 2020** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán usando nuestro OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 9 n. 1, May 2020) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is March 14th, 2020** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by our OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2019. Volumen 8 número 2

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>