



WIKIMEDIA
ESPAÑA

**INTRODUCCIÓN A LOS
PROYECTOS GLAM:
CÓMO DESARROLLAR UNA
COLABORACIÓN**

WIKIMEDIA

Wikimedia es un movimiento internacional cuyo propósito es la promoción del conocimiento libre. Wikipedia, la enciclopedia libre, es el proyecto de más éxito de Wikimedia. Millones de personas visitan mensualmente Wikipedia, convirtiéndolo en uno de los sitios web más vistos del mundo, el primero entre aquellos non-profit. Esto es posible gracias al trabajo de decenas de miles de voluntarios de todo el mundo que cada día dedican su tiempo a ampliar y mantener los más de 38 millones de artículos en 290 idiomas que existen actualmente en Wikipedia.

Wikimedia Commons, el repositorio multimedia, es el otro gran proyecto, con más de 30 millones de imágenes, videos, audios y documentos publicados bajo licencia libre. Otros proyectos son Wikisource, Wikidata, Wikiquote, Wikcionario, Wikiviajes, Wikilibros, Wikiversidad, Wikispecies y Wikinoticias.

Todos estos proyectos son gestionados y hospedados por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro con sede en San Francisco (Estados Unidos) que se financia gracias a las donaciones de miles de personas de todo el mundo. A nivel internacional, más de cuarenta capítulos y más de cuarenta grupos de usuarios apoyan esta labor en todo el mundo, entre ellos Wikimedia España.

WIKIMEDIA ESPAÑA

Wikimedia España es una asociación sin ánimo de lucro reconocida por la Fundación Wikimedia como capítulo Wikimedia en España. Su objetivo, entre otros, es la promoción de los proyectos Wikimedia. Las actividades de Wikimedia España se basan en el trabajo voluntario de sus socios. Como parte del movimiento por el conocimiento libre, nos proponemos el objetivo de disfrutar de la libre circulación y universalización del saber humano. Nuestra misión es apoyar al movimiento por el conocimiento libre, organizando actividades e impulsando proyectos para la creación y difusión de contenidos libres.

La labor de Wikimedia España se extiende a todas las áreas del conocimiento, dando soporte e iniciando proyectos concretos para liberación y difusión de contenidos; llevando a cabo labores de prensa; defendiendo ante las autoridades el libre acceso al conocimiento y promoviendo el uso y la mejora de los proyectos de la Fundación Wikimedia y otros proyectos que entren dentro del ámbito de sus Estatutos. Para la consecución de nuestros objetivos llevamos a cabo distintas iniciativas entre las que se pueden señalar:



- Contacto y firma de acuerdos con instituciones culturales y educativas que puedan liberar contenido bajo una licencia libre (CC-BY y CC-BY-SA) para su posterior uso en los distintos proyectos Wikimedia. Apoyo a la creación de contenido libre mediante la digitalización de obras. Acreditación fotográfica para eventos deportivos, musicales o culturales. Convocatoria de concursos fotográficos y de edición. Organización de editatones y eventos similares que fomentan la edición en Wikipedia.
- Realización de presentaciones y charlas en eventos e instituciones. Organización de eventos conmemorativos relacionados con los distintos proyectos Wikimedia. Participación y apoyo a distintos movimientos en pro del conocimiento libre. Organización de exposiciones.
- Redacción y distribución de comunicados de prensa. Atención a la prensa escrita, radio y televisión. Notificación de eventos y novedades relacionadas con el movimiento Wikimedia a través de las redes sociales.
- Organización de cursos para profesionales de instituciones y estudiantes. Realización de talleres de edición.

EL PROYECTO GLAM-WIKI

¿Qué significa GLAM?

El crecimiento que han experimentado los proyectos Wikimedia en los últimos años no ha supuesto únicamente el aumento de sus contenidos sino también el surgimiento de oportunidades para instituciones culturales y educativas de difundir el conocimiento. Una de esas iniciativas es el proyecto GLAM-WIKI.

GLAM es el acrónimo de **Galleries, Libraries, Archives y Museums** (*galerías, bibliotecas, archivos y museos*) y busca animar a los profesionales de estas instituciones y a las instituciones mismas a contribuir en los proyectos Wikimedia para producir contenido de acceso libre y reutilizable para el público.

Tipos de proyectos

Entre las distintas iniciativas que se enmarcan dentro de este proyecto global podemos destacar las siguientes: liberación de contenidos (documentos, imágenes, archivos de audio y vídeo...) en Wikimedia Commons, talleres y charlas de formación tanto para el público como para el personal de las instituciones, editatones de Wikipedia centrados en temática relacionada con las instituciones e implantación de [Qrpedia](#) en las instituciones.

Todas ellas pueden llevarse a cabo de forma independiente o bien a través de la figura del wikipedista residente (*Wikipedian in Residence*). Se trata de un modelo, iniciado en 2010, por el cual un editor de Wikimedia dedica un tiempo determinado a trabajar dentro de una



institución para facilitar una estrecha relación entre el movimiento Wikimedia y la institución a través de una amplia gama de actividades, tanto internas como orientadas al público.

No es simplemente un editor que trabaja en pro de la mejora del contenido de Wikipedia, sino que también sirve como embajador del conocimiento libre, y en concreto del movimiento Wikimedia, dentro de la institución de acogida. Sus actividades pueden incluir:

- Trabajar con el personal de la institución para recopilar información, clasificar y en su caso digitalizar los recursos que puedan ser publicados bajo licencias libres.
- Editar, ayudar a editar o promover la edición de artículos de Wikipedia y páginas de otros proyectos Wikimedia referidos a la institución y a sus fondos, conforme a las políticas de dichos proyectos.
- Coordinar o ejecutar la donación a Wikimedia Commons de archivos multimedia con contenidos/fondos propios o relacionados con la institución.
- Organizar talleres de edición, editatones (eventos de edición masiva de contenidos de los proyectos) o concursos que promuevan la creación y mejora de artículos y páginas en los proyectos Wikimedia sobre la institución o sus fondos.
- Explicar el funcionamiento, las prácticas y los valores de los proyectos Wikimedia y de las licencias libres al personal de la institución.
- Colaborar e intermediar entre el personal de la institución y las comunidades Wikimedia para encauzar y facilitar cualquier cuestión de interés mutuo.

Ejemplos de colaboraciones y proyectos GLAM

Entre los distintos proyectos y colaboraciones llevadas a cabo por Wikimedia España podemos destacar las siguientes:

- [Fundación Joaquín Díaz](#): se publicaron bajo licencia libre de más de 2700 imágenes antiguas de monumentos, lugares y gentes de distintas zonas de España, procedentes del archivo fotográfico de la Fundación.
- [Numismática Pliego](#): se publicaron bajo licencia libre varios cientos de imágenes de monedas antiguas que conformaban el catálogo online de la empresa Numismática Pliego.
- [GLAMing Madrid](#): proyecto de colaboración con tres museos (Museo Arqueológico Nacional, Museo del Romanticismo, Museo del Traje), que accedieron a publicar bajo licencia libre casi 400 imágenes de su catálogo, entre las que se encontraban piezas de sus colecciones, personalidades y fotos históricas. Se obtuvieron también 45 audios y vídeos de música clásica, fruto de la grabación de conciertos celebrados en el Museo del Romanticismo.
- [Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología](#): se publicaron bajo licencia libre más de un centenar de retratos de científicos españoles, obra de Eulogia



Merle, que resultaron ser de gran valor dada la dificultad para obtener retratos de muchos de ellos.

- [Museo de Arte Africano Arellano Alonso](#): el Museo accedió a publicar bajo licencia libre varias decenas de fotografías de piezas de su colección de arte africano, en general poco difundido en el ámbito español.

DESARROLLAR UNA COLABORACIÓN GLAM: PASOS A SEGUIR

Llevar a cabo de forma exitosa un proyecto GLAM requiere de una planificación lo más cuidadosa posible, anticipando problemas e inconvenientes, pero también planteando una hoja de ruta que sea posible cumplir, ajustada a los recursos y las restricciones existentes. El siguiente esquema plantea un modelo genérico de planificación y desarrollo del proyecto, a modo de orientación.

- 1. Socios:** para el éxito del proyecto es necesario disponer de socios colaboradores en la institución con la que se trabaje, o que sea responsable del fondo procesado. Las instituciones patrimoniales deben adoptar un papel facilitador en el proyecto. Hay dos tipos principales de socios:
 1. *Nivel político:* aquellos miembros o grupos de la institución que apoyan, con acciones de toma de decisiones o de soporte de recursos, el proyecto. Suelen ser aquellos, además, que tienen nivel de autorización para permitir el acceso y liberación de contenidos.
 2. *Nivel técnico:* aquellos miembros o grupos de trabajo que colaboran en el acceso, procesamiento y liberación de los materiales objeto del proyecto. Generalmente son personas encargadas del procesamiento técnico de la información (bibliotecarios, archiveros, museólogos...) en la propia institución.
- 2. Recursos, disponibilidad y limitaciones:** el desarrollo de proyectos de tratamiento de materiales culturales y de su liberación demanda un notable volumen de recursos, aunque en un primer momento pueda parecer que sólo implica tiempo de trabajo voluntario. Es necesario atender a:
 1. *Tiempo de trabajo:* los procesos requieren trabajo, que puede ser tanto voluntario como remunerado. Es necesario hacer una estimación del tiempo que se va a emplear. Se recomienda hacer una estimación, mediante pruebas, del tiempo dedicado a cada elemento a tratar.



2. **Recursos materiales:** existen costes que deben considerarse, como la necesidad de adquirir equipamiento técnico, o tiempo de uso del mismo, o los costes de desplazamientos, o material de escritorio.
 3. **Costes ocultos:** un problema clásico de los proyectos es la aparición de los llamados costes ocultos. Se trata de costes relacionados con actividades o necesidades del proyecto, que no han sido estimadas en un primer momento, y que se revelan durante el desarrollo. es necesario prever al máximo estos costes, para minimizar su posible impacto o los problemas que puedan generar.
- 3. Identificación de colecciones susceptibles de liberación:** la liberación de materiales culturales contenidos en colecciones patrimoniales requiere una identificación y comprensión de las características históricas, sociales y culturales que se trate. Generalmente las colecciones tienen y ofrecen algún elemento que las dota de unidad o cohesión, que pueden ir desde una autoría común, a una época histórica, un tipo de material específico, o un acervo cultural. Será necesario estudiar y definir qué tipos de materiales se van a liberar, cómo se van a procesar técnicamente, y cuáles van a ser los elementos que se van a usar para describir, detallar y clasificar los materiales.
- 4. Propiedad intelectual, dominio público y liberación de contenidos:** las instituciones interesadas en liberar contenidos no suelen conocer en profundidad el significado y consecuencias de la liberación de contenidos bajo las licencias de Wikipedia y de Wikimedia Commons, y la cesión de derechos. Para el éxito del proyecto es imprescindible que, desde el primer momento, las instituciones u organizaciones implicadas sean conscientes de lo que supone la adopción de licencias. Además, es necesario asegurar que la liberación no contraviene la legislación sobre derechos de autor y propiedad intelectual que rija en cada caso.
- 5. Estudios de usuarios: necesidades y oportunidad:** las colecciones de documentos, imágenes u otro tipo de materiales se liberan y ponen a disposición para que los usuarios las utilicen. En consecuencia, será necesario atender a la necesidad que exista de esos materiales. Generalmente, la digitalización y liberación de los fondos documentales y museográficos tiene una primera y evidente utilidad, que es asegurar la preservación de copias digitales de calidad. En segundo lugar, es recomendable identificar a qué grupos específicos de usuarios (educadores, coleccionistas, especialistas, público generalista...) interesará el material liberado, y con qué objeto. Esto permitirá planificar una política y acciones de difusión de las colecciones una vez se encuentren disponibles, y de esta forma potenciar su utilización posterior.



6. Planificación de actividades: será necesario establecer una planificación temporal que permita coordinar las tareas a llevar a cabo y los resultados obtenidos de cada una de ellas, así como los recursos necesario para ello. Se definirán los siguientes aspectos:

1. *Calendario:* es necesario establecer un calendario con las fases y tareas del proyecto, indicando explícitamente las fechas de inicio y finalización de cada actividad.
2. *Responsabilidades:* de forma paralela con el calendario, habrá que establecer quién es la persona, o personas, responsables de cada actividad, así como otras personas implicadas, y el encargo de cada una de ellas.
3. *Necesidades:* previo a la planificación de las actividades, es necesario considerar la infraestructura requerida para su ejecución, como espacios, medios técnicos, difusión, etc.
4. *Puntos de control:* en la planificación, e integrados en el calendario de la misma, habrá que establecer puntos de control. Se trata de fechas en las que será necesario revisar que se están cumpliendo las fechas límite establecidas para las actividades, y que, en consecuencia, se están cumpliendo los objetivos parciales fijados. El control permitirá adoptar medidas correctoras o replanificar actividades, si es necesario.

7. Medición de resultados: una vez llevado a cabo el proyecto de liberación de contenidos es necesario valorar el éxito del mismo, atendiendo a la aportación y liberación de materiales, y al uso de los mismos.

1. *Aportaciones:* datos cuantitativos sobre el número y volumen de los materiales liberados, su tipología, etc.
2. *Usos:* datos cuantitativos sobre el uso de que de los materiales liberados se realiza en Wikipedia y en el resto de proyectos.
3. *Visualizaciones o descargas:* datos cuantitativos sobre accesos por parte de los usuarios, y de descargas, en cuanto pueden indicar otros usos, fuera del entorno de Wikipedia, que resulten significativos.

8. Documentación de procesos y resultados: un proyecto de éxito y de calidad demanda que todas las actividades se formalicen y documenten adecuadamente. Una buena documentación servirá para desarrollar nuevos proyectos, y ayudará a otros editores a plantear y poner en marcha iniciativas similares, con mejores perspectivas

1. *Procesos:* es necesario definir y documentar los procesos que se siguen durante el proyecto, así como las reglas que se aplican. De esta forma se consigue homogeneidad en el procesamiento técnico de los materiales, y se asegura la calidad.



2. **Entregables:** documentos de resumen de actividades, que recogen el desarrollo de las mismas y los resultados obtenidos.

9. **Rendición de cuentas:** finalmente, debe ejecutarse la pertinente rendición de cuentas ante las instituciones que han apoyado el proyecto. Será necesario presentar el cumplimiento de los objetivos establecidos previamente, así como los justificantes económicos necesarios, si se ha recibido financiación. Habrá que demostrar la presencia y disponibilidad de los materiales, así como otros usos detectados. En el caso de que el proyecto haya sido financiado mediante un Grant de algún tipo, será necesario cumplir con el protocolo de justificación y con los indicadores que solicite la Fundación Wikimedia en cada caso.

FINANCIACIÓN

Incluso si la ejecución del proyecto se lleva a cabo de manera voluntaria, queda claro que todo proyecto tiene un coste, muchas veces oculto. Por tanto, es necesario cuantificar las horas de trabajo de la persona, si hará falta equipo complementario, desplazamientos, etc. para una correcta planificación del mismo.

Tras elaborar la elaboración de un presupuesto, hay que buscar la financiación para ejecutarlo. Existen dos posibilidades, o bien lo financia la institución o bien cabe la posibilidad de solicitar un *grant* o subvención a la Fundación Wikimedia. Esta ofrece varios tipos, entre los que destacan, para este tipo de proyectos, los siguientes:

- [Individual Engagement Grants \(IEG\)](#): apoyo integral para individuos y pequeños equipos de proyectos enfocados en desarrollar una iniciativa de impacto en línea.
- [Project and Event Grants \(PEG\)](#): gastos relacionados con la organización de eventos y ejecución de proyectos. Para individuos, grupos y organizaciones.

BUENAS PRÁCTICAS

Ejecutar un proyecto no siempre es sencillo. En ocasiones, la falta de planificación, la falta de experiencia o el surgimiento de nuevos retos durante el desarrollo del proyecto son un desafío a resolver si queremos cumplir los objetivos que nos marcamos inicialmente. Por ello, es aconsejable tener en cuenta una serie de prácticas o patrones a seguir, que pueden surgir en cualquier colaboración GLAM, y que pueden ser útiles de cara al correcto desarrollo del proyecto.



- **Adaptarse a cada institución**

No todas las instituciones son iguales. Su gestión es diferente y sus formas de trabajo no siempre son las mismas. Cada decisión, cada paso a dar, ha de seguir unos cauces que conllevan un determinado tiempo de organización.

Otro aspecto es que no todas las actividades provocan el mismo efecto en las mismas instituciones, por lo que no se debería aplicar el mismo patrón de colaboración a cada museo. En su lugar es recomendable conocer a fondo cada institución y ver qué tipo de actividad o colaboración encaja mejor de acuerdo a sus características.

- **Firmar un acuerdo con una institución**

Algunas veces es necesario, o es solicitado por parte de una institución, la firma de un acuerdo de colaboración. Antes de redactar nada, hay que tener claro qué podemos ofrecer, qué puede ofrecer la institución a los proyectos Wikimedia, ventajas y desventajas, responsabilidades de cada una de las dos partes, etc., para así evitar futuros malentendidos o desacuerdos.

- **Problemas de conectividad**

Resulta imprescindible asegurar un espacio con una conexión a Internet adecuada, preferiblemente WiFi, para poder desarrollar las distintas actividades; si, en caso de haberla, esta falla o es insuficiente, trabajar en grupo y trabajar sin conexión lo máximo posible son posibles soluciones.

- **Formación del personal de las instituciones**

El personal de los museos muestra buena disposición a aprender; hay interés en conocer el funcionamiento de Wikipedia y en corregir o ampliar contenidos, pero en general hay desconocimiento sobre cómo hacerlo o no se atreven. Esa formación también debería incluir las distintas herramientas que muestran el impacto de los materiales liberados por la institución.

- **Alianza de actividades**

Una alianza entre la celebración de distintas actividades en los museos, como talleres, concursos de edición o liberación de contenidos, consigue, en relación a contenidos, unos resultados de buena calidad. Además, el conjunto de actividades no solo facilita ese aumento de contenidos sino que consigue la implicación del público presencial, de editores online y del personal de los museos.



MATERIALES DE CONSULTA

Existen multitud de páginas online con información útil sobre el proyecto GLAM-WIKI. A continuación se indican algunas de las más interesantes:

- <http://acrlog.org/2015/12/15/why-glam-wiki-wikipedia-and-galleries-libraries-archives-and-museums/>
- <https://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM/es>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:GLAM/Bookshelf>
- https://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM/Resources/LearningGuides/How_to_start_a_successful_GLAM_partnership
- <https://www.youtube.com/watch?v=U1NT16gqHyo>
- https://www.researchgate.net/publication/246546978_Iniciativas_GLAM-Wiki_Wikipedia_como_oportunidad_para_instituciones_culturales
- http://es.slideshare.net/Europeana_Sounds/europeana-sounds-wp2-glam-wiki-workshop-plenary

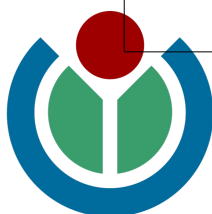
RECURSOS TÉCNICOS

Existe un amplio abanico de herramientas online, creadas por distintos usuarios o por la Fundación Wikimedia, que son de gran ayuda a la hora de evaluar los resultados de la colaboración con una institución:

<https://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM/Resources/Tools>.

Entre ellas destacan las siguientes:

Autor	Herramienta	Descripción
Magnus Manske	BaGLAMa 2	Seguimiento del número de visitas a todos los artículos que contienen archivos de una categoría específica de Commons.
Magnus Manske	GLAMorous	Seguimiento del uso de archivos que hay en una categoría específica de Commons.
Magnus Manske	Treeviews	Muestra el número de visitas a artículos para árboles de categorías de Wikipedia.
Magnus Manske	Herding Sheep	Seguimiento de todas las ediciones de un grupo de usuarios que han editado en una determinada Wikipedia.
Husky	Wikipedia article traffic statistics for	Muestra el número de visitas a un artículo en todas las Wikipedias al mismo tiempo.



	an article over all languages	
Maarten Zeinstra	European Public Domain Calculators	Provee herramientas y documentación para determinar el estatus del copyright de una obra en distintas jurisdicciones europeas.
Terence Eden	QRpedia	Creación de códigos QRpedia multilingües desde cualquier Wikipedia.
MusikAnimal, Kaldari y Marcel Ruiz Forns	Pageviews Analysis	Muestra el número de visitas a un artículo en una determinada Wikipedia y en un periodo concreto.
Magnus Manske	GLAMorgan	Variante de BaGLAMa 2, muestra el número de visitas a artículos que contienen archivos de una categoría específica de Commons.
Wikimedia Foundation	Wikimetrics	Seguimiento del trabajo de un grupo de usuarios, por ejemplo número de artículos creados, número de ediciones o número de bytes añadidos.



Wikimedia España

Inscrita en el Registro nacional de asociaciones: Grupo 1, Sección 1, N° Nacional 597390.

<http://wikimedia.es>

info@wikimedia.es

http://twitter.com/wikimedia_es

<https://www.wikimedia.es/fb>

Licenciado bajo [Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 \(CC-BY-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



WIKIMEDIA
ESPAÑA

