



# WHITEPAPER LEÓN EN DIGITAL

[www.leonendigital.org](http://www.leonendigital.org)





# LEGN

## EN DIGITAL

Repositorio digital dedicado a preservar y difundir fotografías, audios, videos, y documentos que representan la identidad cultural de León, Guanajuato, México. Estos objetos nativos digitales y digitalizados retratan la historia, evolución, y la vida cotidiana del municipio y su gente.

---

# RESUMEN DEL PROYECTO

Nos encontramos en un momento de confluencia entre el pasado, el presente y el futuro, donde la digitalización se erige como un puente que nos conecta con nuestra herencia y refleja nuestra evolución. León en Digital es una ventana interactiva que no solo nos lleva en un recorrido por la historia, sino que también nos vincula con el vibrante pulso contemporáneo de León.

León en Digital representa un hito significativo en la preservación y digitalización del patrimonio cultural de León, Guanajuato. Este proyecto, que culminó en su primera etapa con el lanzamiento de su prototipo funcional en diciembre de 2023 [leonendigital.org](http://leonendigital.org), es un claro ejemplo de cómo la tecnología y la colaboración comunitaria pueden converger en proyectos de humanidades digitales para proteger y valorar la herencia cultural.

El repositorio es impulsado por el Sistema de Consejos de la Administración Pública Municipal de León, Guanajuato, bajo la dirección del Instituto Municipal de Planeación (IM-PLAN) y la gestión del Instituto Cultural de León (ICL), del Archivo Histórico Municipal de León (AHML), de la Feria Estatal de León y Parque Ecológico, y del Cronista de León.

**León en Digital trasciende la función de un mero repositorio. Es una exploración continua de nuestra identidad como leoneses, reuniendo objetos históricos y contemporáneos en una plataforma digital accesible.** En cada clic, se despliega un espectro de experiencias y relatos que retratan la evolución de nuestra comunidad, desde las raíces históricas hasta las expresiones actuales que delinear nuestro carácter y cultura.

Los alcances de León en Digital se extienden más allá del ámbito educativo. Primero, ofrece una rica fuente de conocimiento y apreciación sobre lo que significa ser leonés, cultivando un sentido de pertenencia y orgullo entre los habitantes de nuestra ciudad. Segundo, se convierte en un recurso indispensable para quienes buscan comprender el tejido social y cultural de León, proporcionando una base sólida para investigaciones, proyectos educativos y discusiones comunitarias. Además, al ser una plataforma en constante evolución, invita a la colaboración y contribución de todos, enriqueciendo la narrativa colectiva que continuamente se teje en torno a nuestra identidad.

León en Digital no es solo un proyecto, es una celebración de nuestra identidad diversa y enriquecedora, una invitación a la exploración y un llamado a la contribución activa en la construcción y preservación de nuestra historia y cultura contemporánea.



An aerial photograph of a densely packed urban area, likely a slum or informal settlement, with a purple rectangular overlay on the left side containing the text 'TABLA DE CONTENIDO'. The buildings are small and closely packed, with a mix of colors and textures. A prominent white building with a dome is visible in the lower center. The overall scene is one of intense urban density.

# TABLA DE CONTENIDO



**ORÍGENES Y OBJETIVOS DEL PROYECTO**



**PRINCIPIOS DE LA PRESERVACIÓN DIGITAL**



**IMPLEMENTACIÓN TECNOLÓGICA**



**ESTÁNDARES DE METADATOS**



**DIVERSIDAD DE RECURSOS DIGITALIZADOS**



**PARTICIPACIÓN COMUNITARIA**



**EQUIPO Y PARTICIPANTES**



**EXPERIENCIA DE USUARIO**



**MÉTRICAS E INDICADORES CLAVE DE DESEMPEÑO**



**DESCRIPCIÓN DE GRUPOS DE INTERÉS Y OBJETIVOS QUE LOS MUEVEN**



**ANÁLISIS DE LOS GRUPOS DE INTERÉS**



**REFLEXIÓN**



**REFERENCIAS**





## Centro Histórico León, Guanajuato (CA. 1990)

# ORÍGENES Y OBJETIVOS DEL PROYECTO

Inspirado en el precedente establecido por el prototipo San Miguel en Digital (Cano, F., López, M., Mora-Macbeath, M. & Vargas M., 2021), León en Digital se originó para abordar la necesidad urgente de preservar y hacer accesible el patrimonio cultural leonés. De acuerdo con Castillo (2018), las acciones de preservación digital están dirigidas a asegurar la permanencia y el acceso a la información de forma comprensible para una comunidad. Para ello, es importante aplicar las técnicas idóneas para asegurar la perdurabilidad, accesibilidad y usabilidad de información auténtica, fiable e integra a largo plazo.

Esto nos conduce al objetivo general: construir un repositorio digital de acceso abierto, que contenga objetos digitales nativos y digitalizados, con la participación comunitaria, que reúna el patrimonio y la herencia cultural de León, Guanajuato, desde su fundación hasta la actualidad.

Es importante mencionar que el alcance de la preservación digital a largo plazo, de acuerdo con la UNESCO, incluye los recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan en formato digital o se convierten a este a partir del material analógico ya existente.





# PRINCIPIOS DE LA PRESERVACIÓN DIGITAL

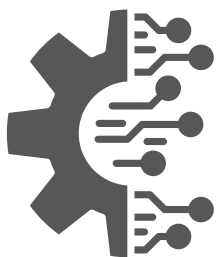
**León en Digital sigue los principios de preservación digital que señala Castillo (2018):**

1. Principio de integridad: Asegurar que el contenido informativo, la estructura lógica y el contexto no se han modificado ni se ha afectado el grado de fiabilidad ni la autenticidad del documento original.
2. Principio de equivalencia: Modificar, cuando sea necesario, la forma tecnológica sin alterar el valor evidencial de los documentos, como una medida para enfrentar la obsolescencia tecnológica y para garantizar el acceso a la información.
3. Principio de economía: Aplicar procesos, procedimientos, métodos y técnicas de preservación viables, prácticos y apropiados para el contexto de los documentos, de tal modo que se asegure la sostenibilidad técnica y económica de la preservación digital.
4. Principio de actualidad: Evolucionar al ritmo de la tecnología y utilizar los medios disponibles en el momento actual para garantizar la preservación de los documentos en el futuro. Esto significa que un sistema de preservación digital debería mantener la capacidad de evolucionar, de ajustarse a los cambios dimensionales y añadir nuevas prestaciones y servicios.
5. Principio de cooperación: Reutilizar y compartir soluciones ya existentes y desarrolladas de forma conjunta con otros archivos digitales, especialmente las relacionadas con los procesos que pueden ser gestionados de forma centralizada.
6. Principio de normalización: Generar lineamientos y herramientas basadas en normas, estándares y buenas prácticas, como apoyo a la gestión y preservación de los documentos digitales.

## Al utilizar Collective Access y el estándar Dublin Core, León en Digital se alinea con los principios de preservación digital de la siguiente manera:

1. **Integridad:** Collective Access, al ser un sistema de gestión de colecciones y archivos digitales robusto, facilita la preservación de la integridad del contenido, estructura y contexto de los documentos al permitir una detallada catalogación y metadatos estandarizados con Dublin Core.
2. **Equivalencia:** La flexibilidad de Collective Access en la gestión de formatos digitales y la estandarización de metadatos con Dublin Core permiten actualizar y migrar los documentos a nuevos formatos sin perder su valor evidencial, abordando así la obsolescencia tecnológica.
3. **Economía:** El uso de software de código abierto como Collective Access y estándares abiertos para metadatos reduce costos y asegura la sostenibilidad económica y técnica de la preservación digital.
4. **Actualidad:** Collective Access se actualiza regularmente para incorporar avances tecnológicos, manteniendo el repositorio alineado con las necesidades actuales de preservación digital.
5. **Cooperación:** Al emplear herramientas y estándares ampliamente adoptados, León en Digital facilita la cooperación y el intercambio de prácticas y soluciones de preservación con otras iniciativas similares.
6. **Normalización:** La adopción del estándar Dublin Core para metadatos refleja un compromiso con la normalización, asegurando la interoperabilidad y la eficiencia en la gestión y preservación de documentos digitales.





# IMPLEMENTACIÓN TECNOLÓGICA

León en Digital ha sido diseñado con una infraestructura técnica robusta y amigable, que proporciona una experiencia de usuario intuitiva y educativa. El proyecto está basado en Collective Access, una plataforma de código abierto especializada en la catalogación y presentación de colecciones digitales. Esta herramienta se destaca por su alta configurabilidad y adaptabilidad a las necesidades específicas del proyecto, lo que ha permitido una gestión eficiente y una presentación atractiva de los objetos culturales de León. El software está disponible gratuitamente bajo la licencia pública general GNU de código abierto, lo que significa que no solo se puede descargar y utilizar de forma gratuita, sino que también se anima a los usuarios a compartir y distribuir el código (Collective Access, s.f.).

A continuación, se detalla el funcionamiento técnico de la plataforma:

- 1. Interfaz de Usuario (UI):** La interfaz de usuario es sencilla y atractiva, facilitando la navegación por las diferentes secciones del repositorio. La UI permite a los usuarios explorar los contenidos de manera organizada, ya sean históricos o contemporáneos.
- 2. Motor de búsqueda optimizado:** Cuenta con un motor de búsqueda eficiente que permite a los usuarios encontrar específicamente lo que buscan, utilizando palabras clave, fechas, categorías, entre otros filtros.
- 3. Base de datos:** Se cuenta con una base de datos robusta y segura que almacena todos los objetos digitales. Esta base está estructurada para facilitar la clasificación, búsqueda y recuperación de información.
- 4. Digitalización y metadatos:** Los objetos dentro del repositorio son digitalizados siguiendo estándares internacionales. Cada objeto cuenta con metadatos descriptivos que facilitan su identificación y búsqueda.

5. **Plataforma escalable:** La plataforma tiene la capacidad de escalar y adaptarse a la inclusión de nuevos contenidos y características, garantizando su evolución constante.

6. **Control de acceso:** Se dispone de mecanismos de control de acceso para gestionar quién puede agregar o modificar contenido, asegurando la integridad y calidad de la información.

7. **Preservación digital:** Implementamos estrategias de preservación digital para asegurar la durabilidad y accesibilidad de los contenidos a largo plazo.

8. **Análisis y monitoreo:** Herramientas de análisis y monitoreo nos permiten evaluar la interacción de los usuarios con la plataforma, identificando áreas de mejora para ofrecer una experiencia más satisfactoria.

9. **Respaldos y seguridad:** Se realizan respaldos regulares de la base de datos y se han establecido protocolos de seguridad para proteger la información y garantizar la privacidad de los usuarios.

León en Digital se erige sobre estas bases técnicas sólidas, garantizando no solo un acceso fácil y educativo a nuestra herencia y cultura, sino también una plataforma confiable, segura y en constante evolución que refleja y celebra la identidad de los leoneses.





# ESTÁNDARES DE METADATOS

En cuanto a la organización de la información, se ha empleado el estándar de metadatos Dublin Core, conocido por sus 15 elementos que permiten describir de manera detallada y accesible los recursos digitales. Este enfoque facilita no solo la recuperación eficaz de información dentro del repositorio, sino también su intercambio y uso en contextos académicos y educativos (Dublin Core Metadata Initiative, s.f.).

Elementos de Dublin Core:

**Título:** el nombre dado al recurso.

**Creador:** la persona o entidad responsable de crear el contenido del recurso.

**Asunto:** las palabras clave, frases o códigos que describen el tema del recurso.

**Descripción:** una descripción textual del recurso, incluyendo resúmenes o tablas de contenido.

**Editor:** la entidad responsable de hacer que el recurso esté disponible.

**Colaborador:** personas o entidades que han contribuido al contenido pero que no son los principales creadores.

**Fecha:** Una fecha asociada con la creación o disponibilidad del recurso.

**Tipo:** la naturaleza o género del contenido del recurso.

**Formato:** la representación física o digital del recurso.

**Identificador:** un identificador único para el recurso, como un ISBN o URL.

**Fuente:** un recurso del cual se deriva el recurso actual.

**Idioma:** el idioma del contenido del recurso.

**Relación:** una referencia a un recurso relacionado.

**Cobertura:** la extensión o alcance del contenido del recurso, como una ubicación geográfica o un periodo histórico.

**Derechos:** información sobre los derechos de autor y otros derechos asociados con el recurso.

Es importante mencionar que los metadatos no solo describen el contenido, sino que también facilitan su recuperación, autenticidad y gestión a lo largo del tiempo.



# ESTÁNDARES DE METADATOS

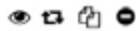
CollectiveAccess

NUEVO ENCONTRAR GESTIONAR IMPORTAR HISTORIA



RESULTADOS (7/11)

Editando image:  
Arco de la Calzada de los Héroes desde calle Doc. Hernández Álvarez  
(LED.CUL.MAT.INM.HIS.FTD.057)



Creado

Guardar Cancelar

Borrar

Identificador de objeto

LED.CUL.MAT.INM.HIS.FTD.057

Denominaciones principales

Arco de la Calzada de los Héroes desde calle Doc. Hernández Álvarez

Denominaciones alternativas

Arco visto desde calle lateral Hernández Álvarez

Tipo: **alternate**

Añadir denominación

Date

Date: 7 Febrero 2024

Type: **Date available**

Añadir Date

Description

**B I U S** |  $x_0$   $x^*$  | Fuente | Tamaño | **A** |

Arco de la Calzada de los Héroes desde la calle Doctor Hernández Álvarez, se encontraba en el lugar una tienda de tractores marca Ford.  
Fotografía digitalizada por IMPLAN, medidas 2083 x 1470  
Colección Patrimonio Obietos en Control del Ar. Bahía, Essex.

Añadir Description

Source of description

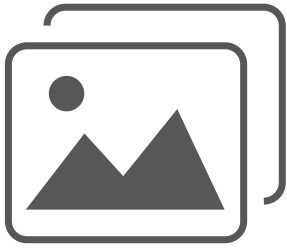
Añadir Source of description

Languages

Arabic  Bengali  Chinese  English  French  German  Hindustani  Italian  Japanese  Klingon  Malay  Portuguese  Russian  Spanish

Guardar Cancelar

Borrar



## DIVERSIDAD DE RECURSOS DIGITALIZADOS

La gama de recursos digitales en León en Digital será amplia y variada, abarcando desde documentos históricos, fotografías y grabaciones de audio hasta representaciones de arte y artefactos culturales. Cada objeto que actualmente forma parte de las colecciones ha sido cuidadosamente digitalizado, catalogado y presentado, brindando una ventana única a la rica historia y cultura de León.

Los objetos están agrupados en siete colecciones: Arco de la Calzada de los Héroes; Feria de León; Fútbol; León sobre ruedas; Salud; Tenerías y Una mirada al pasado.

La selección de los objetos nativos digitales –o digitalizados a partir del original analógico– que forman parte del repositorio, está soportado en un proceso de valoración documental por parte del Sistema de Consejos de la Administración Pública Municipal de León, Guanajuato.





# PARTICIPACIÓN COMUNITARIA

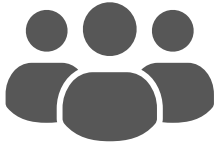
Un aspecto clave de León en Digital es la socialización con la comunidad local. Además de conocer el proyecto, los residentes de León pueden contribuir no solo con objetos y materiales, sino también con conocimientos y narrativas que enriquecerán la colección. Esta colaboración fortalecerá el sentido de propiedad y orgullo comunitario en el proyecto, asegurando su relevancia y resonancia entre los leoneses.

Desde su creación el 16 de octubre de 2023 a diciembre de ese mismo año, se contaban con mil 500 seguidores en la página <https://www.facebook.com/leonendigital>, y se pautaron cinco anuncios para dar a conocer el proyecto. En la red social X <https://twitter.com/Leonendigital> se cuenta con 29 seguidores, en el mismo periodo.

En cuanto a la web <https://leonendigital.org/>, de octubre a diciembre de 2023 se registraron 12 mil usuarios que permanecieron en promedio 1 minuto y 33 segundos en la página.

Con el lanzamiento del prototipo y su disponibilidad en [leonendigital.org](https://leonendigital.org/), el proyecto ha trascendido las barreras físicas, permitiendo a usuarios de todo el mundo explorar y aprender sobre el patrimonio cultural de León. La interfaz de usuario amigable y las múltiples funcionalidades de búsqueda y exploración enriquecen la experiencia del usuario, haciendo del patrimonio cultural de León un recurso accesible para educadores, investigadores, estudiantes y el público en general.





# EQUIPO Y PARTICIPANTES

El proyecto ha involucrado una diversidad de actividades, desde la selección y digitalización de objetos culturales hasta su catalogación y presentación en la plataforma digital. El equipo multidisciplinario ha trabajado estrechamente con la comunidad local, que ha contribuido significativamente con materiales y conocimientos.





# EXPERIENCIA DE USUARIO

Los datos de estudios y encuestas son reveladores: aproximadamente el 35% de los usuarios dejan de usar una aplicación después de su primer intento, y aún más sorprendente resulta que solo el 40% de los usuarios regresa para usar una aplicación más de 10 veces. Canizaba (2018) sugiere que para mejorar la experiencia de usuario (UX) en proyectos digitales, es fundamental no solo centrarse en elementos como el diseño visual, la usabilidad y el marketing digital, sino también en crear una conexión significativa entre el usuario y el producto. Un enfoque efectivo para enriquecer esta experiencia es aplicar teorías y principios fundamentales de la psicología, como la teoría Gestalt. Esto ayuda a comprender mejor las necesidades y percepciones de los usuarios, facilitando así una UX más profunda y satisfactoria.

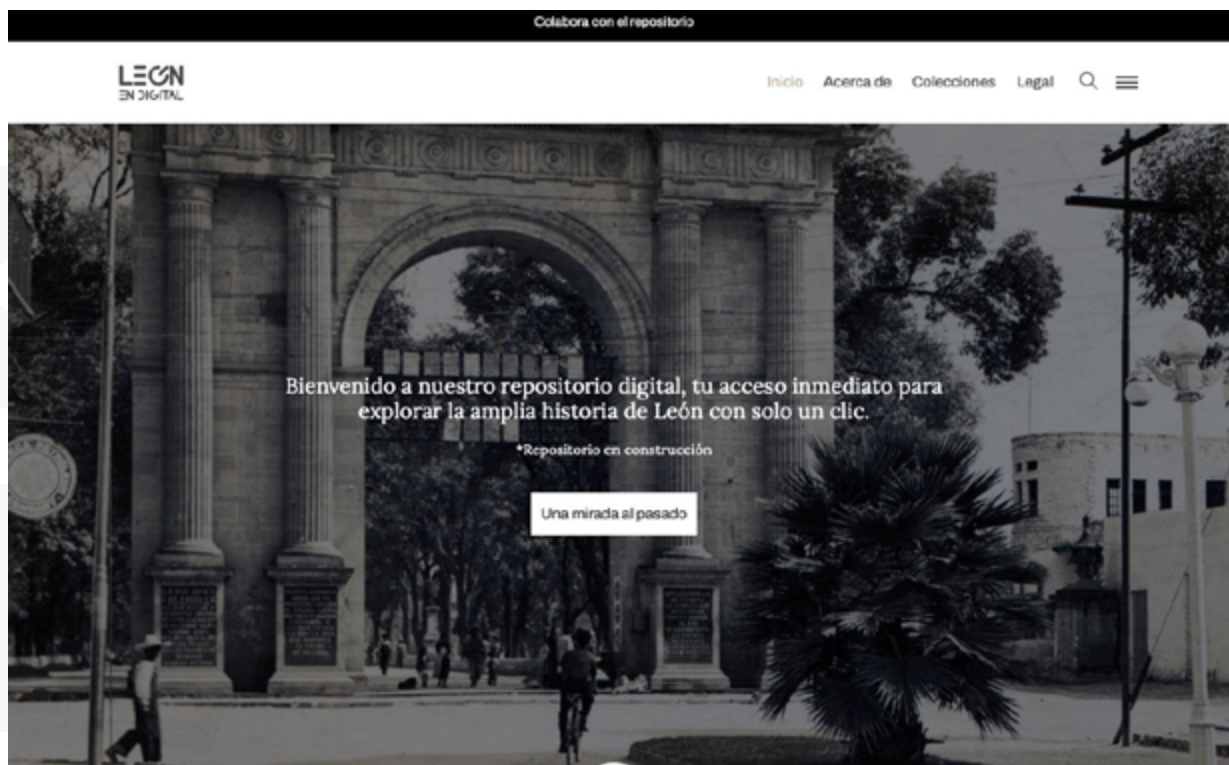


Figura 1. Análisis de la psicología en la experiencia del usuario aplicada al proyecto León en Digital

## Marco Teórico

La psicología en la UX

## Principio Básico

Motivación

Habilidad

Disparadores  
(triggers)

## Reflexión

La motivación en los usuarios para utilizar el repositorio digital radica en que León no cuenta con un acervo digital de acceso abierto que resguarde objetos nativos digitales y digitalizados sobre su patrimonio cultural. Con el conocimiento que provee el repositorio y el gran valor patrimonial de las colecciones, los leoneses se sentirán motivados por mantener su herencia cultural a fin de mantener vivas sus tradiciones y arte popular en la comunidad y transmitirlo a sus familias, gracias a este tipo de iniciativas.

El repositorio es accesible a través de una página web pensada y diseñada para que los usuarios interactúen con los contenidos informativos en una interfaz amigable que cuenta con sistemas de búsqueda, navegación y etiquetado prácticos y fáciles de utilizar. El repositorio presenta dicho contenido organizado en distintas colecciones, tales como: Arco de la Calzada de los Héroe, Feria de León, Fútbol, León sobre ruedas, Salud, Tenerías y Una mirada al pasado.

El repositorio presenta a los usuarios la posibilidad de interactuar con los objetos de una manera innovadora con las interfaces de programación de aplicaciones (API) que ofrece la iniciativa del Marco Internacional de Interoperabilidad de Imágenes (IIIF). El uso de la fotogrametría, la videogrametría y el modelado en 3D servirán como disparadores para incrementar el engagement de los usuarios en la plataforma porque los motiva a tomar acciones y activar comportamientos que conducen a investigar, navegar, interactuar, hacer descargas y volver a visitar el sitio, para seguir disfrutando de la experiencia.





# MÉTRICAS E INDICADORES CLAVES DE DESEMPEÑO

La adecuada definición de métricas e indicadores claves de desempeño (KPI) permite evaluar de forma correcta el funcionamiento del repositorio digital y de la estrategia de colaboración abierta (crowdsourcing), así como analizar la situación en tiempo real y tomar las medidas oportunas de forma ágil y eficiente.

Maioli (2018) señala que las KPI ayudan a comprobar el éxito de los aspectos de la experiencia de usuario (UX).

Conectar los KPI a los objetivos es indispensable, para diferenciarlos de las métricas y que los indicadores cumplan su función adecuadamente. En este sentido, es importante recordar que todos los KPI son métricas, pero no todas las métricas son KPI. Crespo (2014) explica que una correcta medición solo es posible si previamente a la ejecución de las actividades se han establecido unos objetivos concretos y unos KPI específicos. Maioli (2018) refiere que para determinar los KPI se deben comprender las metas y los objetivos, ya que estas definiciones ayudan a alinear los objetivos del proyecto con la estrategia de UX.

A partir de nuestro objetivo general, que es construir un repositorio digital de acceso abierto, que contenga objetos digitales nativos y digitalizados, con la participación comunitaria, que reúna el patrimonio y la herencia cultural de León, Guanajuato, desde su fundación hasta la actualidad, resulta pertinente medir a los usuarios y colaboradores del proyecto, es decir, a quienes navegan por el repositorio y a quienes aportan objetos digitales o digitalizados para enriquecerlo.

Se pretende medir el comportamiento de los usuarios: cuántas personas ingresan, desde dónde ingresan, qué objetos buscan, cuánto tiempo permanecen en la página y hacia dónde van después de visitar el repositorio. Mientras que el comportamiento de los colaboradores se puede medir a través de las redes sociodigitales mediante las cuales se socializa el proyecto y se hace el llamado para invitarlos a compartir los objetos digitales y digitalizados: cuántos seguidores hay en las redes sociales, con qué publicaciones interactúan más, cuántas personas pasan de ser seguidores a colaboradores, principalmente.

Es factible medir a los usuarios en el momento en que interactúan con el repositorio, desde que ingresan hasta que lo abandonan, porque esto permitirá evaluar la experiencia del usuario e identificar los aspectos a mejorar del repositorio.

Se pueden implementar los siguientes KPI, que están directamente ligados a la funcionalidad del repositorio:

- Cantidad de visitantes únicos por mes.
- Páginas vistas por mes.
- Porcentaje de rebote por mes.
- Duración media de la sesión por mes.
- Canales de tráfico por mes.

Y en cuanto a métricas:

- Cantidad de objetos digitales y digitalizados totales.
- Cantidad de objetos digitales y digitalizados por categoría.
- Cantidad de objetos digitales y digitalizados por colección.
- Cantidad de objetos digitales y digitalizados por tipo de objeto.

Mientras que para las redes sociales los KPI propuestos son:

- Interacción por semana.
- Alcance de publicaciones por semana.

Y las métricas:

- Cantidad de publicaciones.
- Cantidad de seguidores por semana.





# DESCRIPCIÓN DE GRUPOS DE INTERÉS Y OBJETIVOS QUE LOS MUEVEN

Se determinaron siete grandes grupos de interés, los cuales están definidos de la siguiente manera:

## 1. Expertos

**Descripción:** son las personas con conocimiento especializado que pueden contribuir a la documentación, curaduría y clasificación de los objetos y las colecciones que pasen a formar parte del repositorio.

**Objetivo:** compartir contenido valioso a la comunidad.

**Quiénes son:** El cronista de León, Luis Alegre Vega; el director del Archivo Municipal de León, Rodolfo Herrera Pérez.

## 2. Usuarios

**Descripción:** son las personas que ingresan al sitio del repositorio en busca de información relativa al patrimonio cultural de León, Guanajuato.

**Objetivo:** hallar información fidedigna y confiable en acceso abierto.

**Quiénes son:** detectamos dos grandes tipos de usuarios: los habitantes del municipio y personas interesadas en el tema, que pueden clasificarse como early adopters, medios de comunicación, y los especializados, que son entre otros los investigadores, historiadores y humanistas digitales.

### 3. Financiadores

**Descripción:** son las personas o grupos que apoyan la operación del repositorio con recursos económicos y en especie.

**Objetivo:** apoyar proyectos de esta naturaleza para impulsar la digitalización y la preservación del patrimonio de la comunidad.

**Quiénes son:** El gobierno municipal, que tiene una responsabilidad legal y también se puedan recibir apoyos de particulares, asociaciones y grupos, que tengan objetivos afines al proyecto. En específico, se cuenta con el financiamiento del Instituto Municipal de Planeación, un organismo descentralizado de la Administración Pública Municipal de León Guanajuato. Con apoyo técnico cultural del Instituto Cultural de León, del Archivo Histórico Municipal, del Cronista de León.

### 4. Comunidad

**Descripción:** son las personas del lugar en que se ubica el proyecto y que pueden participar en la construcción y conservación del repositorio.

**Objetivo:** preservar su patrimonio a través de las generaciones.

**Quiénes son:** los coleccionistas particulares y la comunidad en su conjunto.

### 5. Asesores

**Descripción:** son los especialistas que dan apoyo al equipo de trabajo para la construcción del sitio, la clasificación de los objetos, la construcción de las colecciones, el correcto respaldo legal y la operación en general del sitio, así como la comprensión integral de los alcances y objetivos del proyecto.

**Objetivo:** poner al servicio de la comunidad conocimientos sobre las humanidades digitales.

**Quiénes son:** El maestro en Humanidades Digitales por el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Manuel Gustavo Mora MacBeath.

## 6. Equipo de trabajo

**Descripción:** son las personas encargadas de operar el repositorio.

**Objetivo:** colaborar de manera eficiente en la preservación y difusión de los objetos que alberga el repositorio.

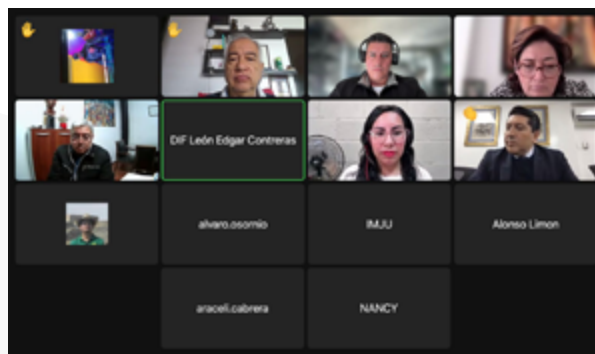
**Quiénes son:** programador, capturistas de metadatos, responsable del proyecto, diseñador.

## 7. Otros repositorios

**Descripción:** son las plataformas afines con las que se pueda tener interoperabilidad para comunicarse a través de los servidores y a través de los equipos de trabajo.

**Objetivo:** comunicarse con otros repositorios con características similares que ayuden a compartir y enriquecer los acervos de sus repositorios.

**Quiénes son:** red de repositorios municipales, repositorios nacionales, como Mexicana y Memórica, y repositorios internacionales, como Hispania y Europeana.





# ANÁLISIS DE LOS GRUPOS DE INTERÉS

A través del análisis se identifica y evalúa la importancia de las personas o los grupos clave que pueden influir significativamente o verse afectados por el proyecto.

Para hacer este análisis, se llevó a cabo una descripción detallada de las personas o los grupos de interés que participan, los intereses particulares, el impacto o el poder que poseen, las estrategias para obtener apoyo o reducir oposición, la información que necesitan recibir para que las estrategias tengan éxito, el tipo de información que debe recibir y por qué canales es más útil, así como la frecuencia con que deben recibir la comunicación.

Los datos están concentrados en la matriz que se presenta en la figura 2.1.

Grupos de interés	Interés específico o intereses	Nivel de interés	Evaluación de poder	Estrategia para mantener el apoyo/ reducir oposición	Necesidad de información a proveer	Principal forma en la que se le puede proveer la información	Tiempo en la entrega de información
1. Expertos	Compartir contenido valioso a la comunidad.	A	B	Dar el crédito de las aportaciones que hacen al proyecto.	Consultas continuas y comunicación directa.	A través de correos, Whatsapp y reuniones por videoconferencia y presenciales.	Se entrega la información periódicamente.
2. Usuarios	Hallar información fidedigna y confiable en acceso abierto.	B	A	<p>Agregar continuamente información y presentarla de manera creativa. Campañas de marketing digital en las redes sociales.</p> <p>Acceso a objetos con herramientas y tecnología innovadora.</p>	Contenidos valiosos.	Contacto directo con el repositorio.	Actualización periódica en el repositorio.
3. Financiadores	Apoyar proyectos de esta naturaleza para impulsar la digitalización y la preservación del patrimonio de la comunidad.	A	B	Tener retroalimentación sobre la inversión y los recursos que están destinando al proyecto. Presentación de objetos a la comunidad de manera innovadora.	Avances y resultados de la operación del repositorio. KPI y análisis de resultados.	Por medio de correo electrónico.	Reportes mensuales.

4. Comunidad	Preservar su patrimonio a través de las generaciones.	A	B	Incentivarlos a compartir su material y convencerlos de la importancia de la preservación digital por medio del repositorio.	Garantizar la correcta preservación y el cuidado de los derechos de los objetos que comparten.	A través de campañas en redes sociales y por comunicaciones directas.	Campañas periódicas.
5. Asesores	Poner al servicio de la comunidad conocimientos sobre las humanidades digitales.	A	C	Mantener la motivación mediante la documentación y observación continua de los avances y resultados. Búsqueda continua de formas de digitalización de los objetos.	Evaluaciones continuas.	A través de videoconferencias, reuniones presenciales, correos y reportes.	Reuniones semanales y cuando se requieran.
6. Equipo de trabajo	Colaborar de manera eficiente en la preservación y difusión de los objetos que alberga el repositorio.	A	A	Recibir una remuneración económica y reconocimiento por su labor.	La mayor cantidad de información posible que facilite la mejor incorporación de los objetos al repositorio.	Por medio de correos electrónicos, comunicación directa, videoconferencias, reuniones presenciales y Whatsapp.	Entrega de información diaria.
7. Otros repositorios	Comunicarse con otros repositorios con características similares que ayuden a compartir y enriquecer los acervos de sus repositorios.	C	C	Mantener la interoperabilidad entre los sistemas para facilitar la interacción entre los repositorios. Establecer redes de cooperación entre las distintas áreas de trabajo o equipo.	Estándares y unificación de criterios para la clasificación de los objetos y sus metadatos.	La intercomunicación entre los sistemas y reuniones entre los equipos de trabajo para evaluar los procesos y resultados.	Reuniones semestrales entre los equipos de trabajo y continuas entre los sistemas.

Evaluación de poder de los grupos de interés: A: Extremadamente poderoso, B: Bastante poderoso, C: No muy poderoso

Nivel de interés del grupo de interés: A: Muy interesado, B: Bastante interesado, C: No muy interesado

Una vez ubicados cada uno de los grupos de interés, en relación con el poder y el interés que tienen en torno al proyecto, se realizó la matriz de ubicación en un plano cartesiano, para determinar el tipo de comunicación que se debe tener con cada uno de ellos. Esto quedó representado en la figura 2.2.

Al final, se decidió presentar en un universo las relaciones que hay entre los grupos de interés en torno al proyecto para identificar cómo se podrían mover entre sí, de manera bidireccional o unidireccional, así como las disciplinas que podrían entrar en juego (véase la figura 2.3).

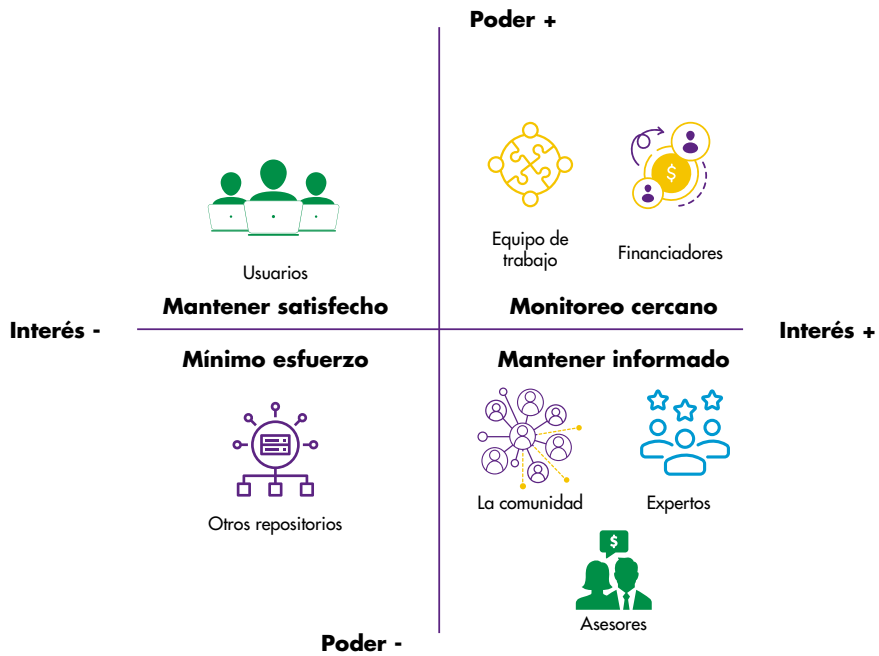
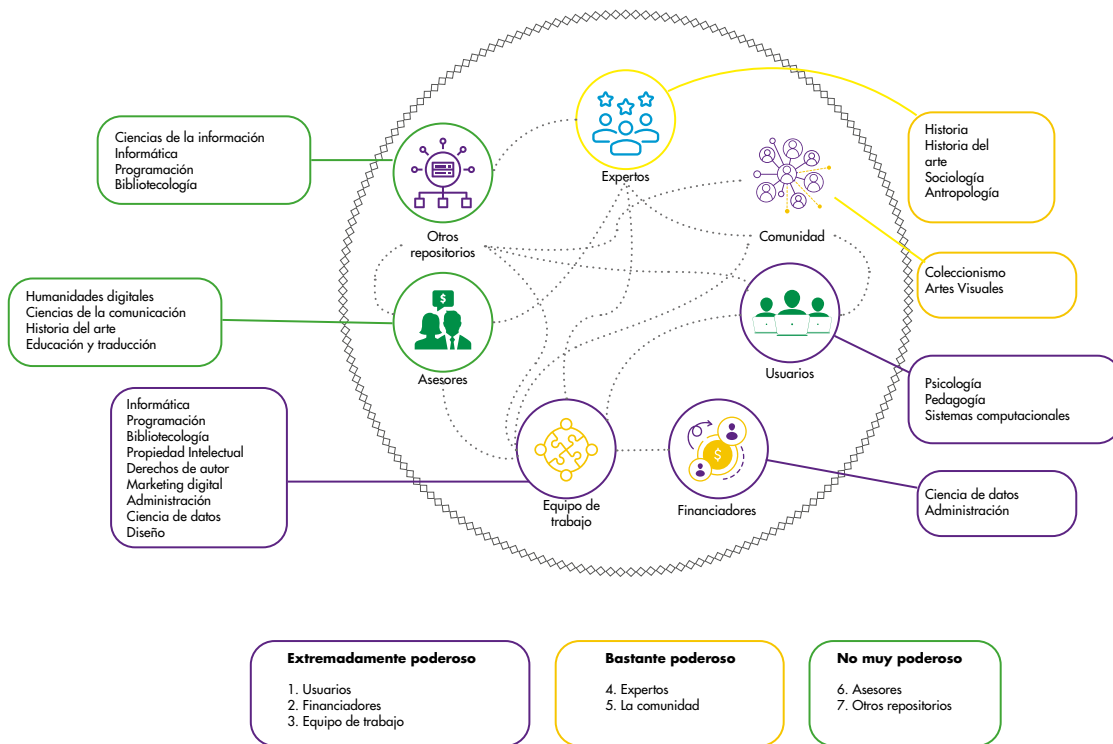


Figura 2.2 Matriz para identificar el poder o interés de los grupos de interés del proyecto León en Digital AI final, se decidió presentar en un universo las relaciones que hay entre los grupos de interés en torno al proyecto para identificar cómo se podrían mover entre sí, de manera bidireccional o unidireccional, así como las disciplinas que podrían entrar en juego (véase la figura 2.3).





# REFLEXIÓN

Las humanidades digitales son consideradas como un campo interdisciplinario y un movimiento internacional en continuo crecimiento. Como establece Thompson Klein (2015), constantemente surgen nuevas organizaciones y grupos de humanistas digitales en varios países. Esto se debe en gran medida gracias a la revolución impulsada por la informática y las nuevas tecnologías de la información, que de inicio transformaron las humanidades constituyéndose como grandes disciplinas aliadas y además ayudaron a su propagación.

Sin embargo, el crecimiento de este campo se ve obstaculizado por las brechas tecnológicas que impiden alcanzar su internacionalización y porque es relativamente desconocido. En México y en América Latina, cita la misma Thompson Klein, el reto para su crecimiento descansa en tres áreas: cabildeo, promoción y difusión. Es aquí donde la interdisciplinariedad cobra mayor relevancia.

La naturaleza de cada proyecto en el campo de las humanidades digitales dicta no solo qué competencias se requieren para desarrollarlo sino también qué disciplinas son necesarias para su óptima ejecución. En el caso de León en Digital, es particularmente valioso establecer relaciones con los diversos grupos de interés y a través del cabildeo se logró desarrollar y perfeccionar un prototipo, así como ampliar el alcance de esta iniciativa para que pueda ser un modelo replicable en otros municipios.





## REFERENCIAS

Cano, F., López, M., Mora-Macbeath, M. & Vargas M. (2021). San Miguel en digital. Un repositorio del patrimonio y herencia culturales, expresados a través de las tradiciones y el arte popular, de San Miguel de Allende, Guanajuato. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5048345>

Canziba, E. (2018). Chapter 3: User Behavior Basics and User Research. En Hands-On UX Design for Developers: Design, prototype, and implement compelling user experiences from scratch. (pp. 69-83). Packt Publishing Ltd.

Castillo, C. (2018). Fundamentos de preservación digital a largo plazo. Archivo General de la Nación. [https://www.archivogeneral.gov.co/caja\\_de\\_herramientas/docs/6.%20preservacion/DOCUMENTOS%20TECNICOS/FUNDAMENTOS%20PRESERVACION%20DIGITAL%20LARGO%20PLAZO.pdf](https://www.archivogeneral.gov.co/caja_de_herramientas/docs/6.%20preservacion/DOCUMENTOS%20TECNICOS/FUNDAMENTOS%20PRESERVACION%20DIGITAL%20LARGO%20PLAZO.pdf)

Collective Access. (s.f.). Manual de Collective Access. Recuperado de <https://manual.collectiveaccess.org/>

Crespo, R. A. (2014). Social Media como Canal Estratégico y Operativo dentro del Medio Digital. ADResearch ESIC: International Journal of Communication Research / Revista Internacional de Investigación En Comunicación, 10(10), 126–153.

Dublin Core Metadata Initiative. (s.f.). DCMI Metadata Terms. Recuperado de <https://www.dublincore.org/specifications/dublin-core/dcmi-terms/>

Maioli, L. (2018). Chapter 2: Identifying UX Issues - UX Methodologies. En Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again. Packt Publishing Ltd.

Thompson Klein, J. (2015). Chapter 1: Interdisciplining. En Interdisciplining Digital Humanities: Boundary work in an emerging field. University of Michigan Press. (pp. 14-36). <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/33493>





# CRÉDITOS

- ◆ **Presidente Municipal**  
Alejandra Gutierrez Campos
- ◆ **Director General del IMPLAN**  
Rafael Pérez Fernández
- ◆ **Cronista Municipal**  
Luis Alegre Vega
- ◆ **Director de Proyecto**  
Carla Pons Garza
- ◆ **Gerente de Proyecto**  
Lisette Ahedo Espinoza
- ◆ **Coordinador de Proyecto**  
Luisa María Granados Saldaña
- ◆ **Equipo Consultor**  
Oscar Galván  
Ignacio Gómez  
Karla Gasca  
Fátima Torres  
Montse Ramírez  
Ivonne Ortiz  
Yazdan Alvizo  
Juan Manuel Chávez
- ◆ **Asesor en Humanidades Digitales**  
Manuel Mora MacBeath
- ◆ **Asesor en patrimonio cultural**  
Nora Delgado
- ◆ **Equipo auxiliar**  
Carlos Alvarado Núñez  
Jorge Emilio Álvarez
- ◆ **Colaboradores**  
Rosa María Mena  
Primo Quiroz  
Mario Armas  
Luis Alegre Vega  
Archivo Histórico del Municipio de León  
Patronato de la Feria Estatal y Parque Ecológico  
Instituto Municipal de Planeación  
Instituto Cultural de León
- ◆ **Asesor Legal**  
Luis Álvarez





LEGN

EN DIGITAL

**WHITEPAPER**