

# PROGRAMAS DE I+D EN CCSS Y HUMANIDADES 2015

**ACRONIMO:** eLITE-CM (Ref. S2015/HUM-3426)

**TITULO PROYECTO:** Edición Literaria Electrónica

**PRESUPUESTO CONCEDIDO:** 194.810,00 €

Madrid, 29 de septiembre de 2022

# - ¿Quiénes participamos?

Grupos beneficiarios	Grupos asociados	Empresas
<p>Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia, LEETHI (UCM)</p>	<p>Biblioteca Digital Hispánica</p>	<p>Support Factory</p>
<p>La Otra Edad de Plata, LOEP (UCM)</p>	<p>Fundación Germán Sánchez-Ruipérez. Casa del Lector</p>	<p>Cálamo y Cran</p>
<p>Applying Technology to Languages, ATLAS (UNED)</p>	<p>Medialab-Prado</p>	<p>Uno y Cero Ediciones</p>
<p>Ingeniería de Lenguajes Software y Aplicaciones, ILSA (UCM)</p>		<p>HarperCollins</p> <p>Imartgine</p> <p>Eduxarxa</p>



# - ¿Qué objetivos planteamos?

- Trabajamos en tres grandes bloques:
  2. El desarrollo de un modelo de edición.
  3. La publicación de colecciones en tres líneas principales:
    - 2.1. **La literatura infantil:** En dos vertientes: el enriquecimiento de textos literarios digitalizados, y el diseño de obra de nueva creación a partir de los nuevos formatos de publicación y edición digital.
    - 2.2. **Literatura sobre Madrid entre dos siglos:** Colección de textos digitalizados enriquecidos de la Otra Edad de Plata.
    - 2.3. **Literatura de mujeres:** *Mujeres Modernas*, edición crítica de textos digitalizados enriquecidos, y *Mujeres, Arte y Tecnología*, colección de ensayos de nueva creación.
  3. La formación de nuevos desarrolladores, e-escritores y e-lectores mediante fórmulas de *microlearning* y acciones para la difusión de la literatura electrónica.

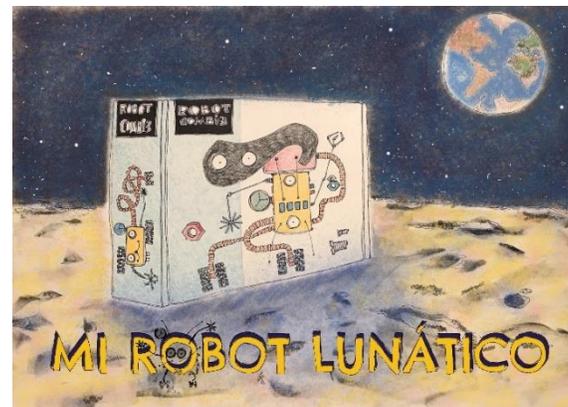
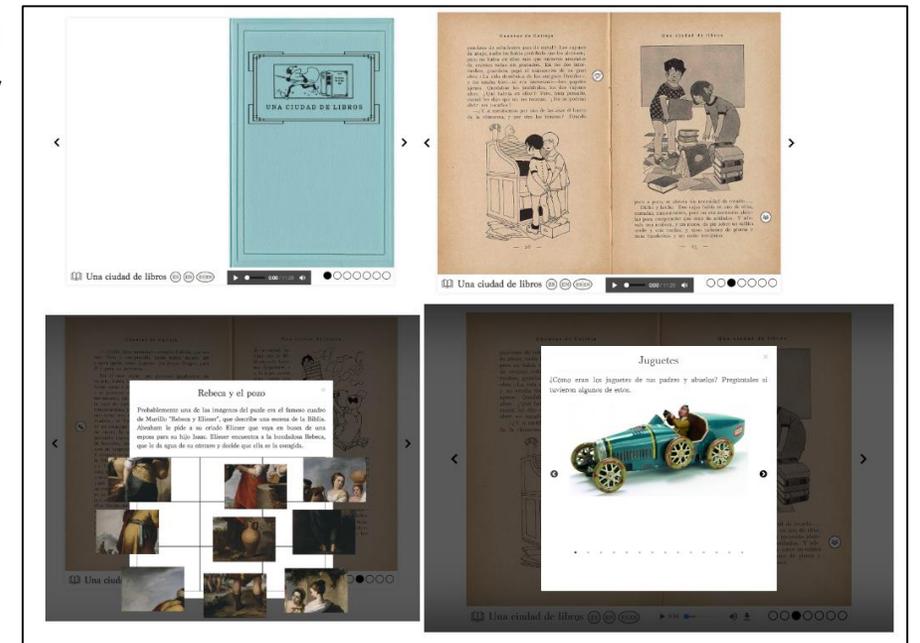


# - ¿Qué resultados hemos obtenido?

## La Edad de Plata Interactiva en la BNE

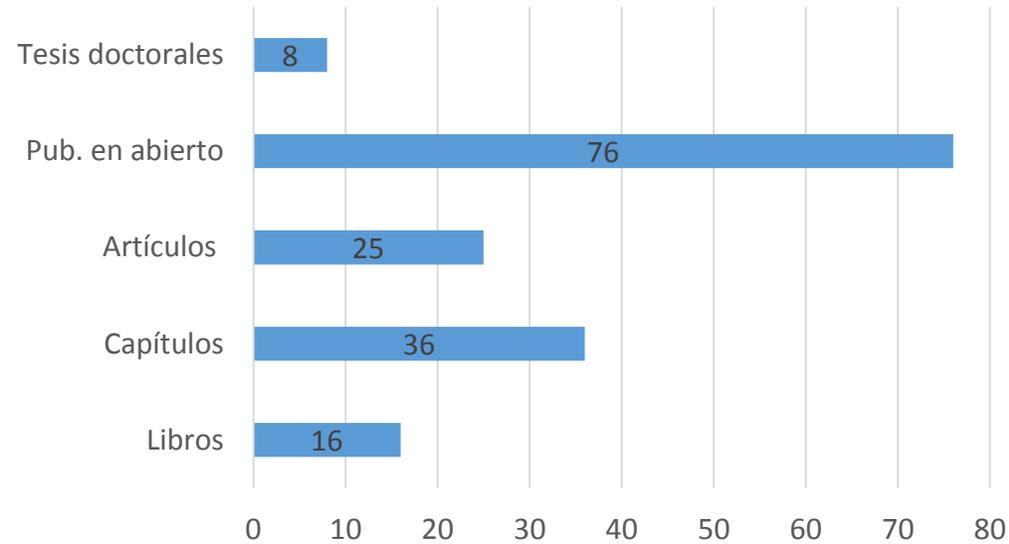
### Principales resultados científicos:

1. Creación de tres colecciones para la BNE en su formato de edición con Madgazine.
2. Creación de un prototipo de edición enriquecida propio con la empresa Support Factory, siguiendo un modelo desarrollado con la guía de más de 100 profesores de primaria y secundaria.
3. Desarrollo de un segundo prototipo con IsComm para los 16 cuentos de la colección *Plaga de dragones*, en tres versiones (español, inglés y bilingüe) con narración dramatizada en audio, guías didácticas y una cuidada serie de anotaciones y actividades interactivas sobre el texto.
4. Creación de la ficción interactiva *Mi robot lunático* (Goicoechea & Petrovic, 2019), como modelo de edición de nueva creación: con texto personalizable y gamificado, selección de itinerario, actividades de deducción y exploración.



# - ¿Qué resultados hemos obtenido?

## Publicaciones



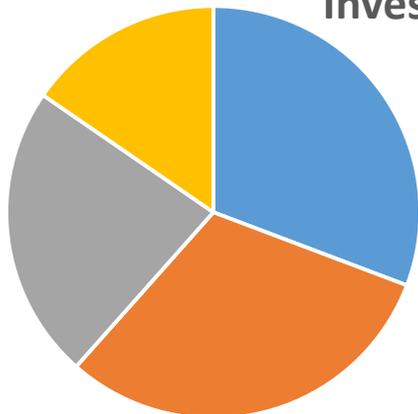
## Actividades de difusión más relevantes:

2 Cursos de formación en Medialab-Prado

2 Cursos de formación en “Introducción a la Textualidad electrónica” y “Edición electrónica” en la plataforma de UNED abierta

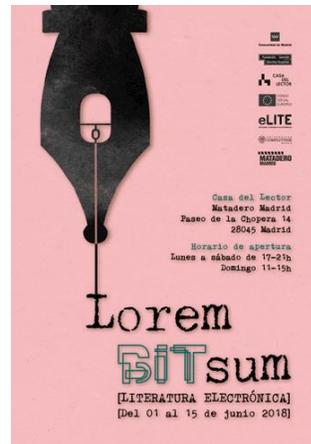


## Empleabilidad Personal de Apoyo a la Investigación



- Profesor univer.
- Investigador
- Predoctoral
- Empresa

Organización de la primera exposición de literatura electrónica en español en La Casa del Lector, junio 2018



# – ¿Cómo hemos continuado?

- Hemos continuado desarrollando y difundiendo los resultados:
  - Proyecto Calleja Interactivo
  - Proyecto Clap: Ciencias + Letras (FECYT-UCLM)
  - Volumen *Voces encendidas: Mujeres, Arte y Tecnología* (2023), CSIC.
  
- El consorcio creado entre universidades, instituciones y empresas a raíz del proyecto eLITE ha servido para integrar a los jóvenes contratados como Personal de Apoyo a la Investigación en universidades e institutos de investigación, así como para ampliar las prácticas en empresas a nuestros egresados del Máster en Letras Digitales, que cuenta con un 95% de colocación.

