

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID.

MÁSTER UNIVERSITARIO EN BIBLIOTECAS Y SERVICIOS DE INFORMACIÓN

RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA BIBLIOTECA DIGITAL

Profa. Carmen Díez Carrera

AUTOEVALUACIÓN (11.2.2011)

1. Términos como biblioteca híbrida, biblioteca digital, biblioteca virtual; cada uno con su propio contexto y definición, hacen referencia a una realidad bibliotecaria caracterizada por:

- a) La integración del concepto sinérgico de biblioteca, ordenador y red.
- b) La integración de la biblioteca, los objetos digitales y la digitalización.
- c) La integración del concepto sinérgico de automatización, OPAC e Internet.
- d) La integración sinérgica de los objetos digitales, los estándares y los metadatos.

2. La biblioteca en la que las publicaciones digitales en línea, que conforman la llamada colección virtual, conviven con libros, publicaciones periódicas, materiales no librarios que constituyen la colección física o analógica, se denomina:

- a) Biblioteca en digitalización.
- b) Biblioteca en hibridación.
- c) Biblioteca híbrida o mixta.
- d) Biblioteca intermedia.

3. La iniciativa *Open Acces* encaminada a conseguir que la información generada por la comunidad científica sea accesible para todos de forma gratuita, sin más restricción que los derechos que las leyes de propiedad intelectual establecen para los autores, ha dado lugar a:

- a) Los repositorios digitales.
- b) Los repositorios electrónicos.
- c) Los repositorios institucionales.
- d) Los e-repositorios.

4. Una biblioteca digital está compuesta por un conjunto bien ordenado de objetos digitales a los que se puede acceder a través de las redes, y cumplen con una serie de requisitos; entre otros:

- a) Almacenamiento en repositorios, bases de datos o directorios dotados de sistemas de gestión para la organización, recuperación y exploración de los contenidos informativos compilados.
- b) Almacenamiento en repositorios, bases de datos o directorios dotados de repositorios institucionales.
- c) Almacenamiento en repositorios, bases de datos o directorios dotados de sistemas de difusión selectiva.
- d) Almacenamiento en repositorios, bases de datos o directorios dotados de sistemas de gestión para la digitalización.

5. Los recursos o documentos digitales poseen determinados rasgos que los caracterizan y distinguen de los analógicos. Los documentos digitales son:

- a) Dinámicos, hipertextuales, interactivos, versátiles, inmediatos, irrepetibles.
- b) Dinámicos, hipertextuales, interactivos, inmutables, inmediatos, repetibles.
- c) Dinámicos, hipertextuales, interactivos, versátiles, lejanos, repetibles.
- d) Dinámicos, hipertextuales, interactivos, versátiles, inmediatos, repetibles.

6. Una representación de la realidad en la que el mundo real permanece y es enriquecido con nueva información, se la conoce como:

- a) Realidad virtual.
- b) Realidad inmersiva.
- c) Realidad aumentada.
- d) Realidad virtual enriquecida.

7. En su condición de reproducciones fieles de los documentos originales, las colecciones digitalizadas deben cumplir por principio con estas tres condiciones:

- a) Calidad, permanencia e interoperabilidad.
- b) Calidad, seguridad e interoperabilidad.
- c) Rapidez, dinamismo e interoperabilidad.
- d) Seguridad, preservación y descripción.

8. El estándar para documentos textuales que evita convertirse en clientes cautivos de un proveedor de *software*, se denomina:

- a) *Wrapper*.
- b) *Open Acces*.

- c) **Open Document.**
- d) **XML.**

9. Los criterios tradicionalmente aplicados para la selección de recursos impresos se mantienen en lo fundamental válidos para la selección de los recursos digitales, a los que cabe añadir algunos más. Entre otros cabe aplicar los siguientes:

- a) Autoría, contenido, diversidad y ergonomía.
- b) Autoría, contenido, accesibilidad y ergonomía.
- c) Autoría, contenido, sostenibilidad y economía.
- d) Autoría, calidad, autenticidad y manejabilidad.

10. La flexibilidad en el diseño de recursos digitales hace referencia a:

- a) El diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.
- b) El diseño debe ser fácil de usar y para todas las personas, independientemente de sus capacidades y habilidades.
- c) El diseño debe ser tolerante a los errores que los usuarios puedan cometer en su interacción con la Web.
- d) El diseño debe poderse adaptar a un amplio rango de preferencias y habilidades.

11. Un sistema informático implica la presencia de gran cantidad de componentes (de hardware como de software). Cada uno de ellos tiene que interactuar con otros componentes mediante unas especificaciones muy precisas llamadas interfaces, basados en estándares, los cuales deben ser compatibles para asegurar:

- a) La interoperabilidad, la accesibilidad, la seguridad, la preservación y la calidad.
- b) La interoperabilidad, la accesibilidad, la seguridad y la calidad.**
- c) La interoperabilidad, la accesibilidad, la seguridad, la visibilidad, la recuperabilidad, la preservación y la calidad.
- d) La interoperabilidad, la accesibilidad, la seguridad, la velocidad y la calidad.

12. Las especificaciones de acceso y uso libre, por ejemplo la especificación HTML/XHTML de W3C para el formato de documentos Web, se denominan:

- a) Estándares libres.
- b) Estándares abiertos.
- c) Estándares accesibles.**
- d) Estándares web.

13. El principal problema que afronta OAI-PMH (*Open Archive Initiative: Protocol for Metadata Harvesting*), es:

- a) La recopilación de metadatos.
- b) La seguridad.
- c) La accesibilidad.
- d) La interoperabilidad.

14. La preservación digital consiste en:

- a) Los procesos destinados a garantizar la accesibilidad permanente de los objetos digitales.
- b) Los procesos destinados a garantizar la integridad permanente de los objetos digitales.
- c) Los procesos destinados a garantizar la conservación de los metadatos de los objetos digitales.
- d) Los procesos destinados a garantizar la transmisión permanente de los objetos digitales.

15. Indique cuál de las siguientes no es una técnica para la preservación digital:

- a) La renovación.
- b) La emigración.
- c) La emulación.
- d) El *backup*.

16. La fórmula mediante la cual el usuario no adquiere la propiedad de un programa, sino sólo el derecho a usarlo; por lo mismo, no puede mejorarlo, modificarlo o adaptarlo en forma alguna, es conocida como:

- a) Software propietario.
- b) Copyleft.
- c) Creative commons.
- d) Canon digital.

17. Un archivo de palabras y de información sobre ellas, tales como su estructura (morfología), sus posibilidades de combinación con otras (sintaxis), sus características fonológicas y fonéticas, y su significado en diferentes contextos, es:

- a) Una gramática.
- b) Un léxico.
- c) Una colección de textos.
- d) Un repositorio de fonemas.

18. El significado de un palabra en su contexto es estudiado por:

- a) La semántica.
- b) La sintaxis.
- c) La pragmática.
- d) La morfología.

19. Un proyecto implica la puesta en marcha de los siguientes elementos:

- a) Conocimiento, estrategias, recursos financieros, usuarios y relaciones.
- b) Conocimientos, estrategias, productos lingüísticos, usuarios y tecnología.
- c) Conocimientos, recursos financieros, relaciones y tecnología.
- d) Conocimiento, estrategias, personas, recursos financieros y tecnología.

20. La planificación, dicho de una forma llana, consiste en establecer los objetivos y la forma de llevarlos a cabo. Es un proceso que posee dos componentes principales:

- a) El plan estratégico y los planes operativos.
- b) El plan estratégico y la planificación por objetivos.
- c) Los propósitos y las acciones.
- d) El plan de procesos y el plan de acción.