

Propuesta de Diplomado en Aprendizaje Móvil. Universidad de Guadalajara

Versión 15/12/2014. Equipo de trabajo

Dr Cristóbal Cobo, Dr Hugo Pardo Kuklinski, Dr Carlos Scolari, Valentí Freixanet

Outliers School. <http://www.outliersschool.net/>

El incremento de las tabletas y de los dispositivos móviles ofrece interesantes oportunidades para aproximarnos a un universo casi ilimitado de nuevas herramientas para la gestión de la información, la creación distribuida de conocimiento y el aprendizaje auto-administrado. El Diplomado analizará el contexto de transformación vinculado al mobile learning, presentará un dossier de herramientas digitales e incluirá un brainstorming de aplicaciones que ofrezcan un verdadero valor añadido al aprendizaje formal e informal. También se analizarán posibles escenarios futuros para los eBooks. ¿Cuáles son las mejores aplicaciones? ¿Cómo aprender a utilizarlas? ¿Cómo incorporar el uso de tabletas para enriquecer la práctica docente? ¿Cómo diseñar nuevas estrategias de consumo y producción de contenidos basadas en el uso de dispositivos móviles en el aula?

La sociedad red está organizada con nuevas lógicas de tiempo de aprendizaje veinticuatro horas, y espacio de flujos. Si bien existen intentos de la educación formal que usa entornos personales y virtuales de aprendizaje abiertos las veinticuatro horas (PLE), las pedagogías de la educación formal aún no se adaptan de forma masiva a esta dinámica 7/24, global y centrada en el binomio presencialidad-virtualidad. Se entiende el espacio como una tecnología. En el postdigitalismo, los espacios físicos se transforman en ecosistemas multitarea adaptables con una infraestructura de conectividad, para la mayor y mejor formalización de redes y lazos sociales débiles. Con una arquitectura de la conectividad más sofisticada y sin barreras, se generan más y mejores conexiones.

TODO ESPACIO ES UN AULA. Esta es la nueva concepción móvil del aprendizaje, que trasciende el uso de dispositivos inteligentes o *apps* y se convierten en una actitud de pedagogía permanente de movilidad. Bajo estas dos premisas trabajaremos en este Diplomado: 1. Reflexionando conceptualmente y analizando prácticas que indican que *mobile-first* es una actitud pedagógica que implica muchas y variadas técnicas que trascienden el ecosistema de *apps*, 2. Prototipando el entorno móvil que necesitamos para nuestro contexto cotidiano, con prototipos de rápida ejecución y de bajo presupuesto.

Objetivos del Diplomado:

1. Trabajar retos pedagógicos *Mobile-first* diseñando prototipos de solución de base móvil.
2. Promover la formación de los docentes a través del uso crítico y creativo de dispositivos digitales móviles bajo *daily habits*.
3. Proporcionar recursos y metodologías para utilizar plataformas móviles que faciliten la formación de los docentes, tanto en el conocimiento de las prácticas y tecnologías como en las posibilidades de su aplicación curricular.
4. Brindar a los docentes los conocimientos y los medios para la captura, generación y divulgación del conocimiento a través de Internet mediante experiencias educativas (ej. aprendizaje basado en problemas; pensamiento de diseño, hackatones), materiales didácticos y curriculares.
5. Capacidad de desarrollo y características técnicas de ejecución real del prototipo con la experiencia y conocimientos de un profesional del sector.
6. Diseño de estrategias de construcción de marca personal digital, tanto en el rol de docentes como en el de investigadores.
7. Diseño de estrategias de divulgación científica en entornos digitales (desktop y mobile).

Todos los temas serán trabajado a través de retos (*Problem-based learning*) bajo la metodología de Design Thinking, consolidada desde el proyecto Outliers School (<http://www.OutliersSchool.net/>)

Posibles retos a trabajar:

Reto 1. Cultura digital.

- Pensar de 5 a 10 acciones de cultura digital mobile (de rápida ejecución y bajo presupuesto) que puedan comenzar a ser implementadas en la institución -y de manera individual por los docentes- como prototipos de acción una vez finalice el proceso del Diplomado.

- Dotar a los formadores de una estrategia de comunicación digital móvil adecuada para comunicarse con sus alumnos y para compartir su expertise pedagógico. Diseñar acciones de viralización digital para múltiples fines, académicos, sociales y con base en la comunidad educativa.

Reto 2. Aprendizaje y divulgación de conocimiento multicontexto. Todo espacio ES aula.

- Cómo mejorar y agregar valor al proceso pedagógico. Identificar de qué manera la adopción de estos enfoques (licencias y metodologías) así como recursos (dispositivos y aplicaciones digitales) ofrecen nuevas oportunidades para redefinir las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Analizar de qué manera la producción científica puede verse beneficiada.

- Diseñar estrategias pedagógicas basadas en el aprender haciendo y la gamificación, donde cualquier espacio es un aula (*mobile-first*). Ver el proyecto Circópolis, de Outliers School. <https://medium.com/@Circopolis>

Reto 3. Estrategia de incentivos.

- Diseño de una guía de estilo para promover incentivos docentes a buenas prácticas pedagógicas con base móvil. Desarrollar estrategias para promover el "contagio" de prácticas innovadoras entre pares. Como favorecer la innovación horizontal.
- Diseñar un sistema interno de reconocimiento digital de eficacia en la gestión universitaria. Para ello se puede promover la adopción de insignias abiertas o portafolio de evidencias, etc. alineado con los intereses de la institución. Explorar mecanismos que ayuden a incorporar estas prácticas y a promover la cultura del cambio dentro de la organización.

Briefing

Un equipo de 4 profesionales: Dr Hugo Pardo Kuklinski, Dr Cristóbal Cobo, Dr Carlos Scolari y Valentí Freixanet. 140 horas. Formato a distancia + presencial. Para 30 profesores.

a) Módulo introductorio. Generación de ideas y diseño de prototipos de proyectos grupales. (30 horas presenciales)

Coordina: Dr Hugo Pardo Kuklinski. 30 horas. Presencial.

1. Introducción. *A cargo del Dr Cristóbal Cobo. 2 horas. A distancia + presencial con la coordinación de HPK.*
2. Narrativas transmedia: un fenómeno emergente. Educación transmedia: acercando el ecosistema educativo al ecosistema mediático. *A cargo del Dr Carlos Scolari. 2 horas. A distancia + presencial con la coordinación de HPK.*
3. *10 tendencias en innovación educativa. Acelerar la transición hacia entornos móviles. A cargo del Dr Hugo Pardo Kuklinski. 1 hora. Presencial*
4. Taller de Design Thinking, bajo el método Outliers School. *24 horas. Presencial.*
 - Tal como lo implementamos en OS, el proceso de *Design Thinking* consta de 6 fases:
 - Definición de problema a resolver y *benchmarking* (los grupos trabajan sobre problemas concretos).
 - Fase de divergencia-emergencia (generación de ideas).
 - Fase de convergencia (seleccionar las mejores ideas).

- Fase de Prototipado de ideas (integrando a *stakeholders* y grupos internos).
- Presentación de prototipo (*pitching*).
- Del prototipo al producto.

Estas son las variables a tener en cuenta durante el proceso de *Design Thinking*: Empatía: comprender las necesidades de aquellos para quienes estamos diseñando • Definir: evaluar problemas como oportunidades para soluciones creativas • Idear: generar un rango de posibles soluciones • Prototipar: comunicar los elementos esenciales de solución a otros para mejorarlos • Testear: aprender que trabaja y que no trabaja para mejorar las soluciones. Descargar el detalle del método Outliers School en http://www.outliersschool.net/wp-content/uploads/Metodo_OutliersSchool.pdf

De este proceso de 30 horas saldrán los retos profesionales GRUPALES que se abordarán durante todo el curso, tanto desde el aspecto teórico como práctico y de diseño de soluciones. Así mismo, se diseñarán los primeros prototipos de solución, basado en los retos predefinidos.

b) Módulo de talleres complementarios al diseño de prototipos. (50 horas a distancia)

5. **Análisis teórico y práctico del 'aprendizaje aumentado'** (invertido, ubicuo e invisible). A cargo del Dr Cristóbal Cobo. 20 horas. A distancia

6. **Taller Circópolis.** Implementar estrategias pedagógicas basadas en el aprender haciendo y la gamificación, donde cualquier espacio es un aula (*mobile-first*). Referencia: proyecto Circópolis, de Outliers School. <https://medium.com/@Circopolis>. A cargo del Dr Hugo Pardo Kuklinski. 30 horas. A distancia

Estrategias a trabajar en Circópolis:

- **Clase invertida.** Flipped classroom. <http://www.knewton.com/flipped-classroom/>
- **Medallas abiertas o Insignias Digitales Abiertas.** Esta es una metodología que permite a los participantes diseñar credenciales digitales para reconocer en los estudiantes habilidades y logros no-tradicionales. Estas insignias permitirán a los estudiantes mostrar sus logros (portafolio) en el mundo real y otras habilidades que pueden ayudarles para abrirse futuras oportunidades de empleo o educación. Open badges. <http://www.openbadges.org>
- **Pedagogía entre pares.** <http://peeragogy.org/>
- **Pecha Kucha** (y otros formatos breves de presentación de ideas). <http://www.pechakucha.org/>
- **Gamestorming.** Generación de ideas de manera lúdica y bajo lógicas de gamificación. <http://www.gamestorming.com/>
- **Escritura colaborativa a través de CMS.** Gestores de contenidos -como Wordpress, Tumblr, Medium, Storify, Wikispaces, entre otros- son herramientas productivas, gratuitas y de fácil aprendizaje para iniciar una estrategia de escritura colaborativa y visibilidad digital de alumnos y profesores. Se hará énfasis en proyectos grupales de innovación social.
- **Smart Fails.** Se trata de abrir la posibilidad de que los participantes puedan reflexionar sobre sus prácticas (exitosas y fallidas) en forma intensa, innovadora y en un breve período de tiempo. Esto será el punto de partida para la segunda fase de diseño de prototipos de mobile learning, orientados a ofrecer soluciones a problemas de enseñanza-aprendizaje. Referencia a

tener en cuenta: thefailcon.com.

7. Taller de creación de apps. Desarrollo y flujo de trabajo en el diseño de una app de usos educativos. *A cargo de Valentí Freixanet. 20 horas. A distancia*

Este taller abarca el panorama que afecta a la producción de aplicaciones para entornos móviles. Se trabajará en tres aspectos específicos:

1. Capacidad de desarrollo y características técnicas de ejecución real del prototipo con la experiencia y conocimientos de un profesional del sector.
2. Viabilidad técnica, conceptual y estratégica de ejecución de la aplicación/proyecto.
3. Se introducirá al alumno en la gestión de proyectos, los entornos de desarrollo y la distribución de Apps. El alumno se verá capacitado para entender el flujo de trabajo específico de este sector y las herramientas que permiten su desarrollo.

Gestión de proyecto y método Agile. Entornos de desarrollo y herramientas SDK y OS/Android. Aprobación, sandboxing y distribución (Market, AppStore).

c) Módulo de prototipado de productos y servicios de proyectos individuales. (60 horas a distancia)

8. Segunda fase de Design thinking. Para el rediseño de experiencias educativas con base *mobile* o para la creación de apps. 1 reto/problema específico, 1 solución en fase de prototipo. Trabajo INDIVIDUAL. Bajo el método Outliers School. *A cargo del Dr Hugo Pardo Kuklinski. 56 horas. A distancia*

9. **Cierre del proyecto.** *A cargo del Dr Hugo Pardo Kuklinski y del Dr Cristóbal Cobo. 4 horas. A distancia*

Dinámica de trabajo

El Diplomado en Aprendizaje Móvil está pensado en tres bloques dinámicos e iterativos, integrados por una contextualización teórica + sesiones de prototipado de acción para resolver problemas y sugerir soluciones de rápida ejecución y bajo presupuesto + sesiones de taller de prácticas para ejecutar en procesos pedagógicos.

- Un grupo de máximo 30 participantes.
- Metodología de trabajo sincrónico y asincrónico.
- 5 grupos, 5 problemas específicos, 5 soluciones en fase de prototipo.
- Flexibilidad del formato, adaptado a las necesidades de la universidad. Este programa de formación ofrecerá una estupenda oportunidad para probar las características y beneficios de desarrollar un programa a distancia desde, en y con dispositivos móviles.

- Inicio del Diplomado: 12 de febrero de 2015. Finalización del Diplomado: 18 de abril de 2015.

- En el escenario a distancia (110 horas), se realizarán:
 - 1) sesiones sincrónicas durante 10 sábados (de 9 AM a 1PM hora de México).
Inicio: sábado 7 de febrero de 2015;
 - 2) sesiones sincrónicas de consultoría opcionales e individuales durante 10 lunes (de 9 AM a 11 AM hora de México). Inicio: lunes 9 de febrero de 2015;
 - 3) sesiones asincrónicas durante toda la semana. Inicio: lunes 19 de enero de 2015;

- Tecnologías que se utilizarán en la fase a distancia (sincrónica y asincrónica).
 - App Store y Android apps como plataformas base para ejecutar prácticas.
 - Blackboard / Para las sesiones colectivas.
 - Google+ Hangouts / Para las sesiones de equipo (máximo 10 personas).
 - Skype / Para las sesiones individuales.
 - Hangout + YouTube Live / Para sesiones de temática abierta.
 - Medium / Para crear contenidos textuales.
 - Pinterest / Para almacenar recursos bibliográficos.
 - Facebook / Para compartir todo tipo de ideas, enfatizando las de interacción lúdica.
 - Twitter / Para compartir todo tipo de ideas, enfatizando las de interacción profesional.
 - Scrumblr / Plataforma para crear post-its.

Bibliografía a trabajar (general)

Brown, T. (2009). *Change by Design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business. Nueva York.

Cobo Romaní, C.; Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col.lecció Transmedia XXI. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.

Gray, D.; Brown, S.; Macanufo, J. (2012). *Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. O'Really Deusto. Barcelona.

Hoffman, R.; Casnocha, B. (2012). *The start-up of you. Adapt to the future, invest in yourself, and transform your career*. Crown Business. Nueva York.

Johnson, S. (2010). *Where Good Ideas Come From. The Natural history of Innovation*. Riverhead Books. Nueva York.

Manovich, L. (2013). *Software takes command: extending the language of new media*. Bloomsbury Academic. Nueva York.

McCracken, Grant (2012). *Culturematic. How Reality TV, John Cheever, a Pie Lab, Julia Child, Fantasy Football... Will Help You Create and Execute Breakthrough Ideas*. Harvard Business Review Press. Boston.

Moravec, J. W. (Ed.) (2013). *Knowmad Society*. Education Futures LLC. Minneapolis.

Pardo Kuklinski, H. (2014). *Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de treinta años de contracultura digital*.

Outliers School. Barcelona.

Pardo Kuklinski, H. (2010). Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo. Col.lecció Transmedia XXI. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.

Pariser, E. (2012). The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think. Penguin Books. Nueva York.

Scolari, C (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

Bibliografía a trabajar (específica de mobile learning)

Quinn, C. N. (2011). *The mobile academy: mLearning for higher education*. John Wiley & Sons.

Keengwe, J. (Ed.). (2014). *Advancing Higher Education with Mobile Learning Technologies: Cases, Trends, and Inquiry-Based Methods: Cases, Trends, and Inquiry-Based Methods*. IGI Global.

Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2010). A theory of learning for the mobile age. In *Medienbildung in neuen Kulturräumen* (pp. 87-99). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://telearn.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/190276/filename/Sharples_et_al_Theory_of_Mobile_Learning_preprint.pdf

Keskin, N. O., & Metcalf, D. (2011). The Current Perspectives, Theories and Practices of Mobile Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 202-208. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ932239.pdf>

Echeverría, A., Nussbaum, M., Calderón, J. F., Bravo, C., Infante, C., & Vásquez, A. (2011). Face-to-face collaborative learning supported by mobile phones. *Interactive Learning Environments*, 19(4), 351-363. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10494820903232943#.VI0DNiRf-Q0>

Fernando Gabriel Gutiérrez. (2011) "El dispositivo móvil como espacio de aprendizaje e información en las redes sociales" Universidad Nacional de Luján. www.eprints.rclis.org/16460/1/gutierrez.pdf

María Teresa Lugo y Sebastián Schurmann (2012) UNESCO www.unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216080s.pdf

JISC (2011) infoKit de aprendizaje móvil. www.educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/infokit.pdf

Fundación Telefónica (2012) "Mi móvil al servicio de la comunidad: aprender y compartir" www.laboratorios.fundaciontelefonica.com/grupos/mi-movil-al-servicio-de-la-comunidad-aprender-y-compartir/

Equipo Dirección del Diplomado

Dr **Hugo Pardo Kuklinski**, Dirección General / PRESENCIAL

Fundador y Director general de [Outliers School](#). Director de [Imagine PostDigital 2012](#). Doctor en Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Investigador del [Laboratorio de Medios Interactivos \(LMI\), Universitat de Barcelona](#). Visiting Professor Human-Computer Interaction Group, Stanford University (2007/2009). Visiting Researcher at School of Arts and Media, Tampere Polytechnic, Finlandia (2006). Conferencista y consultor internacional en cultura digital, comunicación digital, educación y gestión del conocimiento. Autor de los libros "[Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de 30 años de cultura digital](#)." (2014), "[Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo](#)" (2010) y, "[Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food](#)" (2007). Produce [digitalismo.com](#)

<http://about.me/hugopardokuklinski>
<http://www.digitalismo.com/hugopardokuklinski/>

Dr **Cristóbal Cobo**, Mentor principal / A DISTANCIA

Miembro del equipo de [Outliers School](#). [Investigador asociado del Instituto de Internet de la Universidad de Oxford](#). Coordina estudios sobre educación innovación, aprendizaje y el futuro de Internet. Colabora en diferentes proyectos de investigación para la Comisión Europea sobre la Ciencia de Internet; prácticas de acceso abierto en la educación y creación distribuida del conocimiento. Ha sido distinguido por el Consejo Británico de Investigación Económica y Social (ESRC). PhD "cum laudem" Ciencias de la Comunicación en Universitat Autònoma de Barcelona. [Conferencista](#) invitado en más de 25 países. Autor, junto a John Moravec de Aprendizaje Invisible con más de 50,000 descargas. <http://www.oii.ox.ac.uk/people/?id=189>.

Dr **Carlos Scolari**, Mentor principal / A DISTANCIA

Fundador de [Outliers School](#). Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación, Università Cattolica di Milano. Profesor titular Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Conferencista en universidades de Estados Unidos, Canadá, Latinoamérica y Europa. Produce digitalismo.com. Es autor de Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan (Deusto, 2013), Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva (Gedisa, 2008) y Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales (Gedisa, 2004) entre otros títulos. Perfil de Carlos A. Scolari: <http://www.digitalismo.com/carlos-scolari/>

Valentí Freixanet, Desarrollador de APPS / A DISTANCIA

Desarrollador de Apps en IOS. Fundador y CEO de Biapum. Cofundador de Bhappy SCP y Clickless SL. Miembro del 1r equipo clasificado al Challenge Bdigital Global Congress 2012. Perfil de Valentí Freixanet: <https://www.linkedin.com/in/valentifreixanet>

*El Método Outliers School

Tal como es implementado en Outliers School, el proceso desde la definición del problema hasta el diseño del prototipo -y de éste al diseño del producto- consta de cinco fases. Nuestra vocación ha sido crear desde el inicio una lógica de trabajo que reúna lo que consideramos mejor de varias metodologías de pensamiento de diseño, atendiendo a cinco aspectos básicos a veces un tanto desatendidos en este tipo de procesos.

A saber: 1. **Empatizar con el público objetivo.** Comprender las necesidades de aquellos para quienes se está diseñando, traduciendo las observaciones de los stakeholders en comprensión profunda, y esta comprensión en bocetos de prototipos de servicios y productos; 2. **Idear en grupos pequeños y con un tiempo limitado de producción.** Generar un rango de posibles soluciones que conviertan los problemas en oportunidades, trabajando de manera intensiva en formatos breves, pensando en el producto o servicio diseñado, pero más en la experiencia holística de consumo como un sistema; 3. **Equivocarse mucho, rápido y barato. Promover prototipos de rápida ejecución y bajo presupuesto.** Si se tiene éxito con los adaptadores tempranos en la primera fase, es posible avanzar con una mayor complejidad y un mayor presupuesto de ejecución. 4. **Prototipar y presentar los prototipos. Comunicar los elementos esenciales de solución** a otros para que puedan comprenderlos, mejorarlos o integrarlos a sus propios procesos. 4. **Promover que el pensamiento de diseño se convierta en política de empresa desde la dirección.** Si esta estrategia no es avalada por los tomadores de decisiones, se traduce en "jugar a innovar", sin expectativas de llegar realmente a la solución del problema.

Las cinco fases técnicas de Outliers School son: 1. **Definición del problema a resolver** (los equipos siempre trabajan sobre problemas concretos) y **estudio de buenas prácticas** (benchmarking); 2. **Divergencia-Emergencia** (generación de ideas); 3. **Convergencia** (seleccionar las mejores ideas); 4. **Prototipado de ideas integrando a los stakeholders**; 5. **Presentación del prototipo o el arte del pitching.**

Descargar el detalle del método Outliers School en http://www.outliersschool.net/wp-content/uploads/Metodo_OutliersSchool.pdf

Antecedentes de Outliers School

Outliers School es un equipo internacional de profesionales trabajando junto a las organizaciones para resolver problemas y crear prototipos de innovación continua y disruptiva, con una metodología propia basada en el Design Thinking. Este equipo viene trabajando hace más de 20 años en la industria de las TIC y en investigación básica y aplicada, haciendo foco en la cultura digital, la comunicación digital, la educación y la gestión del conocimiento. Poseemos experiencia de trabajo en más de 20 ciudades de Iberoamérica. Ver nuestro canal VIMEO de recomendaciones.
<https://vimeo.com/channels/outliersschool>

- *OS Bibliotecas* ha sido el proyecto realizado en 2013 para el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín. outliersschool.net/PlanBibliotecasMDE
 - Outliers School Porto Alegre 2013 (Brasil). <http://www.outliersschool.net/poa/>
 - Mentorías de emprendedores, Gobierno del Chubut, patagonia argentina. <http://www.outliersschool.net/mentorias-universidad-del-chubut-gobierno-del-chubut/>
 - Outliers School Educación 2012. <http://www.outliersschool.net/outliers2012/>
- Algunos de los prototipos creados han sido:
- Escasa producción y distribución de memoria digital local. ¿Cómo generar desde el sistema de bibliotecas una memoria digital local? (Medellín, Colombia). vimeo.com/78355963
 - Sostenibilidad financiera de las bibliotecas públicas. Nuevos modelos de negocio (Medellín, Colombia). <http://vimeo.com/78354853>
 - Circópolis (a realizarse en 2015). <https://medium.com/@Circopolis>
 - Imagine PostDigital Barcelona 2012. <http://postdigital.imagine.cc>
 - Imagine Silicon Valley 2012. <http://siliconvalley.imagine.cc/2012/>
 - Proyecto Incrediball (Fundación Fútbol Club Barcelona). <http://vimeo.com/47158039>
 - Proyecto Trayectorias, en Outliers School Educación 2012. <https://vimeo.com/71266135>
 - Proyecto School of Life (Ricardo Bellino). vimeo.com/54270062