

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



CURSO DE EXPERTO PROFESIONAL UNED

Del 11 de septiembre de 2023 al 15 de febrero de 2024

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



- Curso de 15 ECTS (375 horas). Formado por 3 módulos de 5 ECTS
- 6 meses de duración: del 11/09/23 al 15/02/2024
- Requiere una dedicación aproximada de 20 horas semanales
- Superar los 3 módulos da derecho al Diploma de Experto Profesional en Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural
- Gratuito para más de 10 titulaciones
- Impartido por expertos y profesionales
- Forma en las herramientas más demandadas en Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural
- Salidas laborales vinculadas al ámbito del Patrimonio Cultural



Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

España es el cuarto país del mundo con más bienes declarados Patrimonio Mundial por la UNESCO. Con el fin de aprovechar el enorme potencial del patrimonio cultural español, la UNED y el Ministerio de Cultura y Deporte ponen en marcha el curso de Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural.

El objetivo es proporcionar a los profesionales las competencias digitales necesarias, a través del aprendizaje de las tecnologías actualmente más demandadas para la difusión y puesta en valor del patrimonio cultural, que les permita mejorar su empleabilidad, fomentar el emprendimiento e impulsar los nuevos negocios en áreas relacionadas con el ámbito del patrimonio cultural.

Dadas las diversas áreas de especialización que comprende el Patrimonio Cultural y el amplio campo de actividad que abarca la Difusión y Puesta en Valor, el curso se ha organizado con una estructura modular. Para ello, 2/3 de los contenidos serán optativos a elegir entre los distintos módulos que forman parte del curso. De este modo se puede adaptar el itinerario de aprendizaje a los intereses, necesidades y finalidades personales de cada estudiante.



Metodología

El curso se imparte en modalidad online a través de Ágora, la plataforma docente virtual de la UNED, un producto desarrollado en OpenLMS que tiene una solución en la nube de la tecnología de código abierto Moodle. La metodología que permite esta tecnología es adaptativa personalizada, así cada alumno puede estudiar a su ritmo. Además, Ágora integra Inteligencia Artificial (IA) y es una plataforma multidispositivo. Se trata de una herramienta que potencia el aprendizaje activo y aporta calidad a la enseñanza.

Los Equipos Docentes ofrecerán a través de estos medios, de manera síncrona y/o asíncrona, tutorización sobre los contenidos del módulo, dudas de uso del software técnico y la evaluación de las actividades.

Los alumnos dispondrán de licencias para el aprendizaje de todo el software requerido para el aprovechamiento del curso.

Durante el curso podrán celebrarse actividades formativas presenciales adicionales (con posibilidad de seguimiento online), ligadas a los contenidos del curso: ciclos de conferencias, encuentros de expertos profesionales, talleres específicos, etc. El seguimiento de estas actividades será optativo y no evaluable.



Evaluación y calificación

La evaluación de los módulos se llevará a cabo a través de una serie de actividades teóricas y prácticas propuestas por los equipos docentes. Para obtener el Diploma de Experto Profesional debe aprobarse los tres módulos. La calificación será “apto”, “no apto” o “no presentado” y se referirá a la totalidad de los créditos asignados al curso.



Duración

El curso consta de 23 semanas, del 11 de septiembre de 2023 al 15 de febrero de 2024. La dedicación semanal por parte del estudiante se estima entre 20/21 horas.



Plazos

- Matriculación del 3 de mayo al 20 de julio de 2023.
- 1.250 Plazas. Tienen preferencia los estudiantes con derecho a matrícula gratuita, que serán atendidos por orden de llegada.



Estructura

El curso se compone de 3 módulos de 5 ECTS cada uno, que suman en total 15 ECTS (375 horas).

El módulo 01 Patrimonio Cultural en la era digital es obligatorio. Los dos módulos optativos se eligen entre: 06 Realidad aumentada y realidad virtual aplicada al patrimonio; 07 El diseño gráfico como herramienta estratégica; 08 Planificación y desarrollo de Webs y Apps; 09 Herramientas digitales para la difusión patrimonial.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



PRECIOS



Curso completamente gratuito para personas que posean alguna de las siguientes titulaciones:



- Grado/Licenciatura en Historia del Arte.
- Grado/Licenciatura en Arqueología.
- Grado/Licenciatura en Geografía e Historia, Historia, Historia y Patrimonio, Geografía o Humanidades.
- Grado/Licenciatura en Conservación-Restauración.
- Diplomaturas en Conservación Restauración de Bienes Culturales.
- Titulación Superior en Conservación-Restauración de Bienes Culturales.
- Grado/Licenciatura en Bellas Artes.
- Grado/Licenciatura en Arquitectura y Arquitectura Técnica.
- Grado/Licenciatura en Ciencias de la Información (Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad).
- Grado/Licenciatura en Antropología.
- Grado en Información y Documentación
- Diplomatura en Biblioteconomía y Documentación
- Grado/Diplomatura en Turismo

Las siguientes titulaciones oficiales UNED para personas en poblaciones de menos de 50.000 habitantes:

- Máster Universitario en Métodos y Técnicas Avanzadas de Investigación Histórica, Artística y Geográfica.
- Máster Universitario en Investigación en Historia del Arte.
- Doctorado en el Programa Historia e Historia del Arte y Territorio.

Importante: Para los alumnos en régimen de gratuidad se realizará una prueba durante las dos primeras semanas de la formación dentro del Módulo El patrimonio cultural en la era digital, que se deberá superar para mantener la gratuidad y la matrícula en la edición en curso.

Tarifa Del Curso

El precio para aquellas personas que no cuenten con alguna de las formaciones con derecho a gratuidad es de 300€ por módulo, siendo de 900€ el precio completo del curso (1 módulo obligatorio y 2 módulos optativos).

Tarifa Como Segundo Curso

La UNED y el Ministerio de Cultura y Deporte ofrecen dos formaciones de Experto en Tecnologías Aplicadas al Patrimonio Cultural. Las personas que realizaron de forma gratuita uno de los dos cursos no tendrán derecho a una segunda formación o a la realización de módulos adicionales de forma gratuita, debiendo abonar las tasas correspondientes.

En caso de haber aprobado el curso completo de Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural y querer realizar en la siguiente convocatoria el curso de Tecnologías Avanzadas para la Gestión y Documentación del Patrimonio Cultural, se procederá a la matriculación y pago de tasas de los dos módulos optativos: 300€ cada módulo, 600€ en total. Siendo convalidado el módulo obligatorio y común en ambos cursos.

Tarifa en módulos adicionales

Aquellas personas que tras realizar alguno de los cursos deseen matricularse en algún módulo concreto en las siguientes convocatorias, siempre que queden plazas disponibles para ello y así lo establezca la UNED, deberán pagar las tasas correspondientes (300€ por módulo).

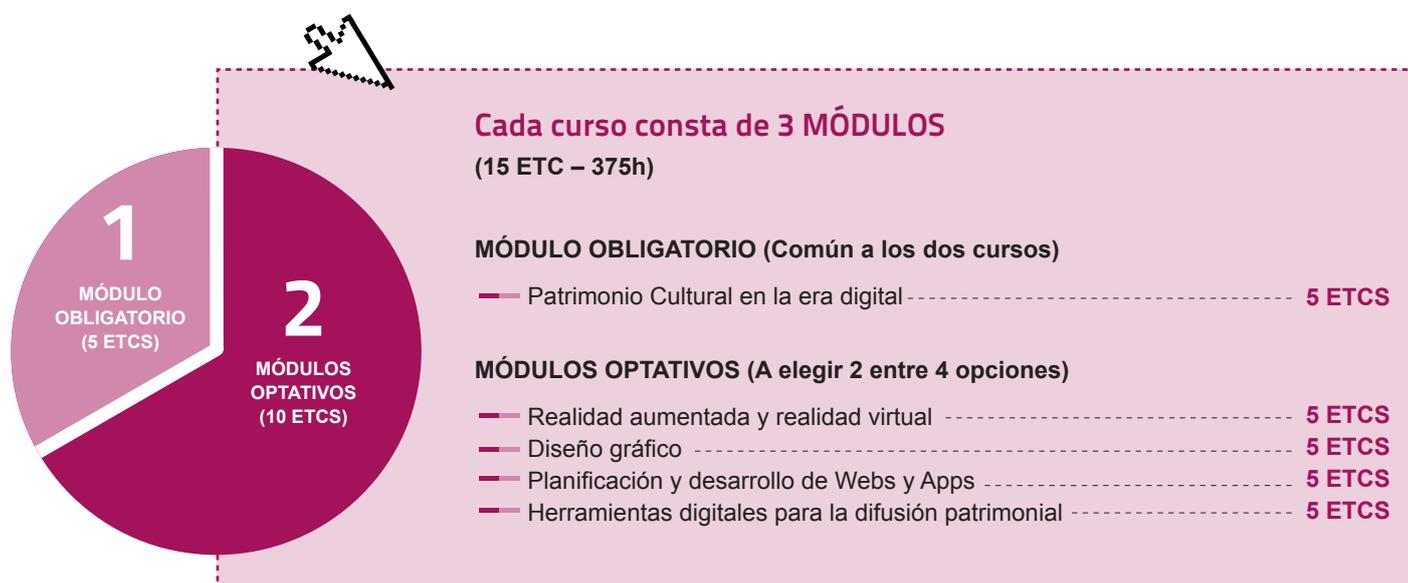


Salidas laborales

Instituciones culturales públicas y privadas: museos, archivos, bibliotecas, servicios de patrimonio, parques y aulas arqueológicas, centros de interpretación, fundaciones. En labores de catalogación, reconstrucción virtual, interpretación del patrimonio, diseño de exposiciones, comunicación digital, difusión cultural, programaciones didácticas, etc.

Universidades. En labores de investigación, enseñanza, colaboración con proyectos I+D de humanidades digitales, cooperación en la recreación de obras artísticas, etc

Empresas: medios de comunicación, editoriales, estudios de arquitectura y restauración de patrimonio, gestión territorial y turismo. En labores de asesoría técnica, creación de contenidos digitales, diseño de rutas culturales, conceptualización de experiencias inmersivas, comunicador cultural, gestor cultural, etc.



Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 01

EL PATRIMONIO CULTURAL EN LA ERA DIGITAL



Introducción a la disciplina del patrimonio cultural. Punto de partida de una reflexión teórica sobre los principales retos en la era digital y el empleo de nuevas tecnologías digitales para el conocimiento, conservación y difusión del Patrimonio.

- Concepto de patrimonio cultural, marco regulatorio y principales debates ligados a su conservación y gestión.
- La aplicación de las tecnologías digitales en el conocimiento y difusión del patrimonio, desde una mirada histórica y una reflexión sobre los retos y riesgos que implica su uso.
- Recorrido por las herramientas más habituales empleadas en los campos de la interpretación, la conservación, la restauración y la difusión del patrimonio, a partir de algunos ejemplos y casos de estudio paradigmáticos.

Objetivos

- Entender el concepto de patrimonio cultural, su desarrollo histórico y teórico, así como sus diferentes dimensiones en el momento actual.
- Conocer el marco normativo para la protección del patrimonio cultural, los principales debates y los retos actuales de la disciplina.
- Conocer el marco organizativo y administrativo, nacional e internacional, para la preservación y puesta en valor del patrimonio cultural.
- Comprender la historia, evolución y debates ligados a la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al patrimonio cultural.
- Generar un marco de reflexión patrimonial que sirva como base para el trabajo práctico desarrollado en los diferentes módulos optativos.
- Conocer las diferentes aplicaciones que las tecnologías digitales ofrecen en la actualidad al estudio, interpretación, conservación y difusión del amplio campo del patrimonio a través de casos de estudio y buenas prácticas.

Herramientas/requisitos previos

Este módulo teórico no precisa de ningún requisito material especial, más allá de las herramientas habituales para la descarga y visualización de documentos y materiales colgados en la plataforma de aprendizaje.

Competencias adquiridas

- Capacidad para desenvolverse y afrontar de manera crítica las diferentes problemáticas y debates que afectan al patrimonio cultural.
- Conocimiento de los procedimientos de interpretación, comprensión y defensa del patrimonio, de las herramientas disponibles para una nueva interacción entre el patrimonio y las necesidades de la sociedad.
- Aprendizaje de los principales sistemas y procedimientos tecnológicos aplicados en la actualidad al estudio y conservación del patrimonio cultural.
- Capacidad de interacción entre las posibilidades y las necesidades de los diferentes modelos de desarrollo patrimoniales.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y cuestionarios tipo test disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente todos los cuestionarios de evaluación.

Para los alumnos beneficiarios de gratuidad existirá, además, una prueba obligatoria eliminatoria en la segunda semana del curso. Aquellos que no superen o realicen esta prueba serán dados de baja del curso, ofreciéndose su plaza a los estudiantes en lista de espera.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 01

Antonio Perla de las Parras. Coordinador

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED

César Abella Vázquez

Director de TRIVIUM estratexias en cultura e turismo.

María Agundez Lería

Subdirectora General de Gestión y Coordinación de los Bienes Culturales. Ministerio de Cultura y Deportes. Funcionaria del Cuerpo Facultativo de Conservadores de Museos

Alberto Atanasio Guisado

Doctor arquitecto por la Universidad de Sevilla. Profesor del Departamento de Ingeniería del Diseño de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla.

Daniel Basulto García-Risco

Project manager en proyectos europeos vinculados al estudio del Patrimonio, la monitorización, la conservación preventiva, y la gestión cultural y turística. Fundación Santa María la Real.

Luis Cercós García

Historiador del Arte, Arquitecto e Ingeniero de Edificación. Responsable de proyectos de la Bibliothèque publique d'Information del Centro Georges Pompidou de París.

Ángel Luis de Sousa Seibane

Arquitecto de la Dirección General de Patrimonio Cultural y Bellas Artes, Ministerio de Cultura y Deporte. Responsable de Unidad de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (UEGR) y Coordinador del Plan Nacional de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (PNEGR).

Joaquín García Álvarez

Arquitecto. Fundación del Patrimonio Histórico de Castilla y León y Fundación Santa María la Real del Patrimonio Histórico.

Jaione Korro Bañuelos

Conservadora-Restauradora de Bienes Culturales. Dpto. Ingeniería Minera Metalúrgica y Ciencias de los Materiales, Universidad del País Vasco (UPV/EH)

Víctor Manuel López-Menchero Bendicho

Dr. En Arqueología. Director Científico en España en Global Digital Heritage.

Jordi Tresserras Juan

Presidente de ICOMOS España. Profesor de la Universitat de Barcelona y presidente de la Red Ibertur.

Joaquín Martínez Pino

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Celia Martínez Yañez

Profesora Titular del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Granada. Directora de erph_ Revista Electrónica de Patrimonio Histórico. Coordinadora de la Carta Internacional de ICOMOS sobre el Turismo Cultural Patrimonial (2021).

Juan Carlos Molina Gaitán

Doctor Arquitecto. Coordinador Plan Nacional de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (PNEGR). Asesor de la Unidad de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural de la Región de Murcia.

Jorge Moya Muñoz

Dr. en Arquitectura. Docente de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla.

Carlos Javier Pardo Abad

Profesor Titular. Dpto. de Geografía. UNED.

Elena Paulino Montero

Profesora contratada Doctora. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Marta Rodríguez Santos

Profesora titular de la Escuela de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Madrid (ESCRBC).

Alberto Sánchez Sánchez

Arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid y máster en conservación del patrimonio histórico por la Universidad de Columbia.

Albert Sierra Reguera

Responsable de Innovación y Comunicación de la Agencia Catalana del Patrimonio Cultural.

Elsa Soria Hernanz

Departamento de Técnicas y Prácticas de Conservación y Restauración de la Escuela Superior de Conservación de Bienes Culturales de Madrid.

María Victoria Soto Caba

Profesora Titular del Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Enrique Martínez Lombó

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED

Julio Fernández Portela

Profesor Contratado Doctor. Dpto. Geografía. UNED.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



MÓDULO 06

REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL APLICADA AL PATRIMONIO

Conoce las diversas utilidades que ofrecen las realidades mixtas al campo de la difusión patrimonial:

- Realidad aumentada (RA)
- Realidad virtual (RV)

A partir de una serie de materiales se formará en el uso de herramientas específicas para la virtualización y se trabajarán las metodologías más actuales para una correcta difusión y puesta en valor del patrimonio.

Objetivos

- Adquirir conocimientos básicos sobre las posibilidades en investigación patrimonial de la RA/RV.
- Principales problemáticas y debates sobre la aplicación de la tecnología RA/RV en la preservación y puesta en valor del patrimonio: metodologías, herramientas y recursos.
- Adquirir conocimientos básicos sobre el manejo de herramientas digitales: bases del trabajo fotogramétrico, creación de material RA/RV, creación de NFT's y diseño de experiencias con Game Engine.
- Optimización de modelos fotogramétricos implementables en experiencias RV/RA: retopología y bakeado de texturas.

Herramientas/requisitos previos

Requisitos: ordenador (Gamer) de gama media y buena tarjeta gráfica. Smartphone convencional IOS o Android.

Herramientas: Capturing Reality, Unreal Engine, Sketchfab, Augment, Aumentary y Vuforia. El software se proporciona en el curso.

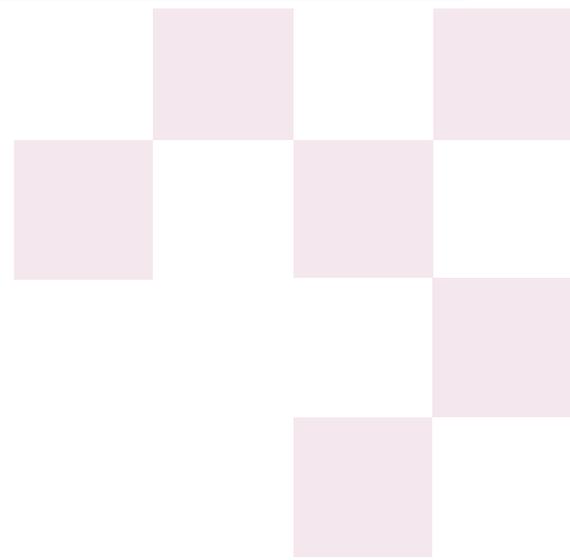
Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente los ejercicios planteados. Se proporcionarán recursos y materiales básicos de autoevaluación para valorar de manera autónoma el seguimiento de su aprendizaje.

Competencias adquiridas



- Comprensión de las características del impacto de las tecnologías digitales en la gestión patrimonial: terminologías, protocolos y estrategias de intervención en el marco de los Principios de Sevilla (2017).
- Razonamiento crítico sobre las posibilidades que estas tecnologías y sus resultados aportan al ámbito patrimonial en el siglo XXI.
- Adquisición de habilidades para un aprendizaje significativo y relevante en torno a la RA/RV.
- Desarrollo y adquisición de habilidades relacionadas con la generación de modelos 3D – fotogramétricos RA/RV.
- Adquisición de una comprensión adecuada y suficiente de softwares y técnicas RA/RV.
- Aplicación práctica de los conocimientos con el software específico. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos a la actividad profesional futura.



Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 06



Leticia Crespillo. Coordinadora

Especialista en Virtualización del Patrimonio y Restauración Virtual. Investigadora posdoctoral en la Universidad de Málaga sobre las posibilidades que la fotogrametría, la realidad virtual y el desarrollo 3D aportan a la recepción del arte en relación con manifestaciones intangibles.

Sonia Ríos Moyano

Profesora titular en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. Su trayectoria está marcada por la especialización profesional en diseño gráfico, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual y la industria editorial.

Alejandro Martín Málaga

Ingeniero multimedia. Técnico en el departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos de la Universidad de Alicante. Ha desarrollado varias aplicaciones de realidad aumentada en relación al patrimonio como Siente Lebrija, Museo al Aire Libre de la Villa Romana de l'Albir o Elche360.

Pablo Serrano Basterra

Licenciado en Derecho, se ha especializado en la virtualización, recreación y difusión de Patrimonio Histórico y Arqueológico, como profesional independiente. Es responsable de implantación y desarrollo de los Museos Virtuales de Los Bañales, Cortes de Navarra y Santa Criz de Eslava.

José Alabau Casaña

Arquitecto con un máster en Infoarquitectura 3D en Universal Arts School y Especialista en Virtualización del Patrimonio por la Universidad de Alicante. Tiene amplia experiencia como arquitecto, infógrafo, diseñador gráfico y docente.

José Gabriel Ruiz González

Especialista en realidad virtual y fotogrametría, desde 2017 es CEO de Opossum Studios Virtual Builders, centrada en el desarrollo de experiencias de realidad virtual para la difusión del patrimonio. Han desarrollado experiencias para el Museo Carmen Thyssen Málaga, Telefónica o FITUR.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



MÓDULO 07

DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA

Abordará los elementos que interactúan para conceptualizar y formalizar la imagen de un proyecto cultural.

Está enfocado a la adquisición de conocimientos teóricos y estratégicos, promoviendo la capacidad de análisis y reflexión, dirigidos a identificar los valores de una propuesta, a generar los contenidos que la componen y a materializarla en su formalización final mediante el uso de las herramientas tecnológicas y metodologías adecuadas para dotar de forma los proyectos.

Objetivos

- Adquirir conocimientos teóricos y prácticos del diseño como herramienta estratégica, analítica y de reflexión.
- Potenciar la creatividad en dinámicas para generar ideas, explorando metodologías para crear, contrastar y redefinir los proyectos propios.
- Aprender a conceptualizar un proyecto estudiando las estrategias más efectivas.
- Saber jerarquizar los contenidos para presentar una idea, proyecto o contenido de manera eficaz.
- Manejar las herramientas y recursos (tipografías, formas, colores) propias del diseño gráfico para dar forma a ideas.
- Conocer las dinámicas de gestión y faseado de un proyecto.

Evaluación

Realización de un proyecto final que consistirá en un trabajo original e inédito mediante el cual se habrá de demostrar la adquisición de los conocimientos necesarios para la elaboración de un proyecto de conceptualización, ejecución de diseño gráfico, y desarrollo de los materiales necesarios para su comunicación y difusión.

Competencias adquiridas



- Conocimiento del diseño como herramienta estratégica.
- Comprensión de los procesos de comunicación del diseño en los nuevos contextos sociales, económicos y tecnológicos.
- Autonomía y capacidad para la toma de decisiones, identificando, analizando y definiendo los criterios para trabajar de manera efectiva.
- Habilidad para organizar proyectos en sus distintas fases, planificando la interacción con los distintos perfiles que participen.
- Capacidad crítica, sintética y de análisis en la realización de proyectos.
- Destreza en el uso de herramientas para la creación gráfica offline y colaborativas online.
- Capacidad para proponer ideas y conceptos originales a la hora de diseñar el proyecto fin de módulo.

Herramientas / Requisitos previos

Requisitos: un ordenador con conexión a Internet de mínimos para poder ejecutar el paquete básico de Adobe. Estar familiarizado con el trabajo en línea.

Herramientas: InDesign, Illustrator y Photoshop, herramientas de creación colaborativa como Figma o similares. El software se proporciona en el curso.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 07



Alberto Salván Zulueta. Coordinador

Cofundador del estudio Tres Tipos Gráficos, de diseño editorial, expositivo y de marcas. Ha recibido diversos premios: Mejor libro de Fotografía Nacional PHotoEspaña y Type Directors Club en 2012, Top Fedrigoni Award 2013, Gráfica, Aperture-ParisPhoto Best Photobook 2021 o diversos Laus de oro, plata y bronce, 2010-22.

Miren Pastor

Compagina sus trabajos de creación fotográfica con proyectos de gestión cultural. Dirige la cooperativa/estudio creativo Bestalde Studio, especializada en transformación digital; codirige el Festival Fiebre Photobook; y forma parte del colectivo La Troupe, un colectivo de profesionales vinculados a proyectos artísticos y editoriales.

María Revuelta

Especializada en dirección de arte y diseño de producción multimedia en la industria cultural y audiovisual. Se centra en la producción y práctica artística. Desde hace 10 años combina este trabajo con la dirección/ producción artística.

Irene Estrella Alcorta

Compagina docencia y diseño con la gestión cultural. Directora del Festival de música Mujeres, Patrimonio de Sigüenza, proyecto que reivindica el papel de las mujeres en la música, uniendo voces monumentales y espacios patrimoniales. Es cofundadora del Estudio Estrella Baigorri.

Enric Jardí Soler

Desde 1983 ha trabajado en distintos estudios de diseño y como freelance. Su trabajo se centra en el diseño editorial e imagen corporativa. Es un referente en el mundo de la tipografía, con varias publicaciones traducidas a varios idiomas.

Nacho Padilla

Redactor y director creativo en agencias de publicidad (McCann Erickson, Contrapunto BBDO) con estudio propio durante más de 20 años. En 2010 cofundó Viernes, agencia de acción creativa especializada en ecologismo y justicia social. En 2016 asumió la dirección creativa del Ayuntamiento de Madrid y desde mayo de 2020 es el director creativo del Ayuntamiento de Barcelona.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



MÓDULO 08

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE WEBS Y APPS

Se tratará la planificación y diseño de sitios webs y aplicaciones móviles de temática cultural. Aprenderemos a crear y editar sitios web y blogs, identificando y resolviendo los diferentes requisitos y necesidades de diseño. Se formará en la utilización de diferentes sistemas de gestión de sitios web y blogs, mediante servidores tradicionales y sistemas de gestión específicos.

Aprenderemos a planificar el diseño de aplicaciones móviles y evaluar su usabilidad, en el marco de la compatibilidad de uso con plantillas multiplataforma.

Objetivos

- Adquirir nociones básicas sobre Internet: historia, evolución y funcionalidades.
- Planificar la creación de sitios web y blogs para la puesta en valor del patrimonio cultural.
- Conocer las diversas posibilidades existentes en el diseño web a partir de una definición de requisitos previa.
- Llevar a cabo el diseño y desarrollo de sitios web mediante ejemplos.
- Trabajar con sitios web y blogs usando sistemas de gestión de contenidos y documentos, y ecosistema asociado.
- Llevar a cabo el diseño de aplicaciones móviles para la puesta en valor del patrimonio cultural.
- Capacitar en la evaluación de la usabilidad de los sitios y aplicaciones web.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente los ejercicios planteados.

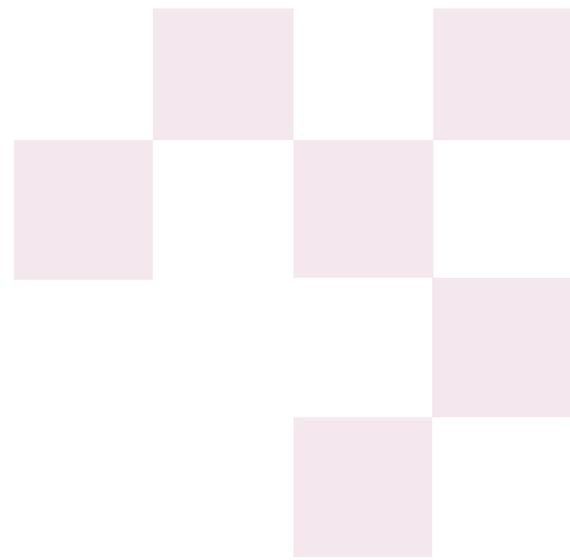
Competencias adquiridas

- Conocimiento de las nociones básicas sobre Internet y su evolución en la sociedad actual.
- Comprensión y elaboración de sitios web, blogs, y aplicaciones móviles, cuyo fin es poner en valor del patrimonio cultural.
- Gestión eficiente de los recursos culturales y patrimoniales existentes para sitios web y aplicaciones móviles dentro del contexto del patrimonio.

Herramientas / Requisitos previos

Requisitos: un ordenador con conexión a Internet de requisitos mínimos para ejecutar los programas a continuación detallados. Estar familiarizado con el trabajo en línea.

Herramientas: Trello, Xmind, JavaScript, CSS, Sublime Text, WordPress, Adobe Dreamweaver, Omeka, MongoDB y App Inventor. El software se proporciona en el curso.



Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 08



Antonio Robles Gómez. Coordinador

Docente con más de 15 años de experiencia académica. Desde 2021 es subdirector de Tecnología de la ETSI Informática de la UNED. Ha sido coordinador del Máster Oficial en Ingeniería Informática de la UNED de junio de 2017 a noviembre de 2022. secretario del Máster en Ingeniería Informática hasta 2017.

Rafael Pastor Vargas

Más de 20 años de experiencia en educación. Investigador en numerosos proyectos I-D nacionales e internacionales. Ha formado parte como miembro del Board of Directors de la plataforma .LRN, como responsable por parte de la UNED del desarrollo de dicha tecnología educativa a nivel mundial.

Olga Sevillano

Responsable de Proyectos Digitales del Museo Reina Sofía. Con más de 15 años de experiencia en entornos digitales, Internet y nuevas tecnologías en el ámbito de la cultura, museos y la comunicación.

Maribel Hidalgo Urbaneja

Investigadora Postdoctoral, Chelsea College of Arts, University of the Arts London. Profesora asociada en Humanidades Digitales en King's College London.

Covadonga Rodrigo San Juan

Subdirectora de Investigación, Transferencia e Innovación de la ETSI Informática de la UNED. Su investigación se centra en los aspectos de accesibilidad, interoperabilidad y recomendación en el acceso autónomo a los recursos educativos, los repositorios, las plataformas elearning, las plataformas audiovisuales y las aplicaciones móviles.

Pablo Ruipérez García

Coordinador de las asignaturas “Bases de datos” y “Gestión/ Almacenamiento de información no estructurada” en la UNED. Participa en los equipos docentes de los cursos “Diseño y desarrollo web con HTML5, CSS3 y JavaScript”, “JavaScript en Humanidades digitales” y “Almacenamiento y gestión de contenidos digitales en humanidades”.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



MÓDULO 09

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA DIFUSIÓN PATRIMONIAL

En la era digital, la comunicación se ha convertido en un elemento indispensable de la gestión patrimonial. Redes sociales, podcast, videos, exposiciones virtuales o videomapping, constituyen nuevos canales para transmitir a la sociedad los conocimientos y valores del patrimonio cultural.

Este módulo se centra en generar una estrategia comunicativa a través de los nuevos formatos y a materializarla a través de casos prácticos.

Objetivos

- Comprender la importancia de la alfabetización digital y la necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías para la promoción y difusión del patrimonio cultural.
- Conocer los principios de la producción, edición y postproducción de vídeos para crear contenidos audiovisuales.
- Aprender a diseñar y elaborar exposiciones virtuales que enriquezcan la experiencia de los usuarios para acceder al patrimonio cultural desde cualquier lugar del mundo, potenciando su difusión.
- Conocer las bases teóricas y prácticas del videomapping a través del uso de tecnologías digitales de inmersión.
- Potencial de las redes sociales para la difusión del patrimonio cultural. Diseño y gestión de estrategias de comunicación y marketing que permitan una mayor visibilidad y alcance de los contenidos.
- Producir y difundir contenidos en formato podcast para una experiencia de aprendizaje más dinámica y accesible.

Herramientas / Requisitos previos

Requisitos: ordenador con conexión a Internet y capacidad para ejecutar el software. Smartphone con Internet y cámara de vídeo y fotografía. Conocimientos básicos de informática.

Herramientas. Adobe: Photoshop, Illustrator, After Effects. Cinema 4D y Resolume. El software se proporciona en el curso.

Competencias adquiridas

- Comunicación eficaz de la información de máximo rigor científico con las diferentes herramientas digitales.
- Capacitación para generar contenidos digitales innovadores, mediante el uso de herramientas digitales y la aplicación de técnicas creativas.
- Capacitación para diseñar e implementar exposiciones virtuales, utilizando herramientas digitales como el videomapping y la creación de contenido multimedia.
- Creación y publicación de contenido en redes sociales específicas para la difusión del patrimonio cultural, siguiendo estrategias de marketing digital.
- Conocimientos de diseño y producción de podcasts culturales, con técnicas de edición y producción sonora.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente los ejercicios planteados. Se proporcionarán recursos y materiales básicos de autoevaluación para valorar de manera autónoma el seguimiento de su aprendizaje.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 09



Beatriz Barrio. Coordinadora

Experta en divulgación en patrimonio cultural, guía oficial de turismo y autora del libro Zamora. Todo lo que necesitas saber para entender la capital del románico (y mucho más). Responsable de Redes Sociales de la Asociación Hispania Nostra.

Óscar Blázquez

Arqueólogo y director del programa El Cronovisor. Especialista en radio, podcast y creación de contenido de divulgación cultural.

Juan Carlos Quindós

Fotógrafo profesional, documentando arquitectura, patrimonio y obras de arte para diversos Museos Nacionales españoles. Profesor en la Escuela Superior de Diseño de Valladolid ESI. Su producción se sitúa entre la fotografía y el videoarte y desarrolla proyectos de vídeo y cine experimental.

Guillermo de Rojas

Conservador del Museo Sefardí de Toledo. Experto en exposiciones virtuales, nuevas tecnologías y mediación cultural, así como en el desarrollo de videojuegos y exposiciones virtuales.

Laura Cano Coca

Está especializada en arte contemporáneo e instituciones dedicadas a su difusión. Es autora del blog La Caja Revuelta y con sus textos colabora con ferias, museos e instituciones culturales.

Albert Burzón

Director creativo y gerente de Burzon*Comenge, especialista en proyectos de estrategia virtual y de restitución virtual de patrimonio cultural. Especialista en creación de entornos inmersivos e interactivos con técnicas como la Realidad Virtual, el Videomapping o los Serious Games.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



CURSO DE EXPERTO PROFESIONAL UNED

Del 11 de septiembre de 2023
al 15 de febrero de 2024



[Matricúlate aquí hasta el 20 de julio 2023](#)



[Descarga más información sobre el curso y el proceso de matriculación](#)

tecnologiaypatrimonio.uned.es