

FICHA DE ASIGNATURA

Título: Estrategias en entornos digitales

Descripción: Esta asignatura permitirá al alumno entender el calado de la transformación digital en la gestión del patrimonio cultural.

Carácter: *Obligatoria*

Créditos ECTS:

Contextualización: Dado que la revolución tecnológica ha cambiado en muy poco tiempo nuestra forma de trabajar y disfrutar del patrimonio, aunque todavía convivan planteamientos analógicos sobre todo en la gestión de la información y contenidos, las Humanidades Digitales ofrecen grandes posibilidades. También se abordarán aspectos a tener en cuenta en la elaboración y difusión de contenidos digitales, que requieren perfiles multidisciplinares y trabajar en equipo. Se hará un repaso por el estado de la cuestión en materia de innovación digital, así como en la reutilización de los datos y contenidos. El alumno se familiarizará con conceptos clave en el ámbito digital, la importancia de contar con un enfoque estratégico para abordar proyectos y a entender que la tecnología nunca es un fin, sino un medio.

Modalidad: *Online*

Temario:

- De las nuevas tecnologías a la realidad digital.
 1. Digitalización y gestión de la Información.
 2. La difusión del contenido digital: sitios Web, *social media* y plataformas relevantes.
 3. Innovación digital. Visitas virtuales y realidad aumentada. Espacios inmersivos y elementos interactivos. Aplicaciones móviles y juegos educativos
 4. Museografía interactiva.
 5. Los retos de los datos: reutilización y datos abiertos enlazados. El valor de los datos culturales. Cómo abrir los datos y permitir su reutilización. Compartir datos: OpenGLAM.

Competencias:

Competencias Básicas:

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias específicas:

CE11 —Definir estrategias inclusivas, accesibles y adaptadas a las necesidades de los públicos de los museos y las manifestaciones de patrimonio cultural.

CE18 – Definir estrategias de comunicación y difusión efectivas en el campo de la gestión del patrimonio cultural y las instituciones museísticas dirigidas al conjunto de la ciudadanía.

CE19 – Identificar las innovaciones tecnológicas en el terreno multimedia y digital con el propósito de añadir valor a la labor de las instituciones patrimoniales y museísticas.

CE22 – Comprender el valor de los datos culturales, su reutilización y su difusión en plataformas online de alcance internacional.

CE23 –Aplicar recursos online e innovaciones digitales para la difusión y dinamización de contenidos patrimoniales y relacionados con los museos.

CE25 – Evaluar los resultados de los estudios de público y de los planes de gestión de públicos de museos e instituciones patrimoniales.

Actividades Formativas:

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases expositivas	6	0%
Clases prácticas: Estudio de casos	4	0%
Clases prácticas: Resolución de problemas	4	0%
Clases prácticas: Diseño de proyectos	6	0%
Tutorías	4	0%
Trabajo autónomo	123	0%
Prueba objetiva final	3	100%

Metodologías docentes:

MD-01	Lección magistral
MD-02	Lección magistral participativa
MD-03	Estudio de casos / Resolución de problemas
MD-04	Revisión bibliográfica
MD-05	Simulación
MD-06	Trabajo Cooperativo
MD-07	Diseño de proyectos
MD-08	Seguimiento

Sistema de Evaluación:

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Evaluación del Portafolio: Estudio de casos	10	20
Evaluación del Portafolio: Resolución de problemas	10	20
Evaluación del Portafolio: Diseño de proyectos	10	20
Evaluación de la prueba	40	60