UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Creació i Gestió de Projectes Digitals en Matèria Cultural

Codi: 44255
Crèdits: 6

2024/2025

Titulació	Tipus	Curs
4317127 Humanitats i Patrimoni Digitals	OB	0

Professor/a de contacte

Nom: Maria de la Paloma González Marcén

Correu electrònic: paloma.gonzalez@uab.cat

Equip docent

Maria de la Paloma González Marcén

Clara Masriera

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al final del document.

Prerequisits

Coneixements propis del Màster en Humanitats i Patrimoni Digitals. En general, es demanen coneixements a nivell de grau en disciplines de Ciències Humanes i/o Socials. La formació també pot ser útil a professionals graduats / des en informàtica que es vulguin especialitzar en l'ús de tecnologies digitals en l'àmbit de les Humanitats i estudis culturals. Es demana familiaritat amb els ordinadors i de paquets ofimàtics més usuals. Tot i que no és obligatori, es recomana una formació prèvia, a nivell bàsic, en l'ús de bases de dades informatitzades, cartografia assistida per ordinador, fotografia digital i estadística.

La bibliografia fonamental i de referència està en anglès, així com el programari a utilitzar. Es recomana per tant, coneixement de l'anglès a nivell de lectura especialitzada.

Objectius

Aquest mòdul pretén introduir a l'alumnat en la planificació integral de projectes d'innovació cultural i d'humanitats en un entorn plenament digital. Es proporcionen els materials i els mètodes que permetin planificar el projecte usant eines digitals, determinant el públic potencial, l'accessibilitat a les dades culturals, humanístics, patrimonials per a tota la població, el seu àmbit territorial i institucional i els agents socials implicats. Especial èmfasi es presta en la part pressupostària, possibilitats de finançament públic i/o privada, en les estratègies de comunicació i marc jurídic.

Competències

- Actuar d'una manera creativa i original amb solidaritat i esperit de col·laboració científica.
- Analitzar críticament una problemàtica científica determinada basant-se en documentació específica.
- Avaluar les possibilitats de la tecnologia en l'elaboració de noves formes de creació i cocreació cultural, social i humanística.
- Dissenyar i plantejar projectes d'impacte i innovació cultural que utilitzin les possibilitats de les tecnologies de la informació i la computació.
- Gestionar projectes culturals que utilitzin tecnologies de la informació i de la computació en qualsevol dels seus àmbits.
- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
- Reconèixer els principals reptes de l'àmbit d'estudi de les humanitats i el patrimoni digitals.
- Reconèixer i valorar les conseqüències socials del treball desenvolupat, tenint en compte la diversitat pròpia de les comunitats humanes en qüestions de gènere, identitat i multiculturalitat.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
- Treballar en equips interdisciplinars.
- Valorar la qualitat, l'autoexigència, el rigor i la responsabilitat en el treball científic i divulgatiu.

Resultats d'aprenentatge

1. Adaptar les tecnologies de la informació que s'apliquen en estudis humanístics i culturals a diferents públics i contextos.
2. Analitzar i valorar les necessitats de finançament que requereixen diferents tipus de projectes culturals digitals.
3. Analitzar l'estat actual del desenvolupament professional i laboral en l'àmbit de la gestió cultural.
4. Aplicar criteris de rigor científic en l'elaboració de treballs acadèmics i professionals.
5. Aplicar els aspectes ètics en l'anàlisi de les necessitats culturals de diversos tipus de públic.
6. Avaluar l'impacte objectiu dels projectes digitals en diferents circumstàncies i entorns institucionals.
7. Destacar els aspectes ètics de la comunicació i l'aprenentatge, així com el respecte a la diversitat d'opinions, de maneres de ser i de fer.
8. Fer ús d'eines de gestió digital.
9. Incloure en les propostes i reflexions dels treballs realitzats aspectes vinculats a les perspectives de gènere, accessibilitat universal, multiculturalitat i intergeneracionalitat.
10. Innovar incorporant la creativitat i l'originalitat en els estudis humanístics i culturals, amb un clar compromís de qualitat.
11. Integrar-se en equips de treball multidisciplinaris en els quals les reflexions i els procediments didàctics tinguin protagonisme.
12. Interpretar la legislació patrimonial i el seu efecte en el disseny de projectes culturals.
13. Justificar els resultats obtinguts per eines informàtiques de cocreació a través d'estudis de cas.
14. Observar i explicar l'anàlisi de dades informatitzada en el camp de la gestió cultural.
15. Observar i explicar l'aplicació de la digitalització i la visió per computador en el camp de la gestió cultural.
16. Observar i explicar l'aplicació de la interacció persona-ordinador en el camp de la gestió cultural.
17. Proposar idees innovadores i competitives basades en els coneixements adquirits en camps, a priori, no relacionats de manera directa.

18. Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
19. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
20. Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
21. Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
22. Sintetitzar els coneixements avançats que hi ha en l'àrea.
23. Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
24. Valorar les possibilitats que ofereixen les estratègies de cocreació i les plataformes d'innovació per a la creació i gestió de projectes culturals digitals.
25. Valorar les possibilitats reals d'incidir en la ciutadania mitjançant l'acció cultural.

Continguts

1) Tipologia de projectes culturals digitals

2) Prototipant els productes culturals i humanístics: design thinking

3) Models d'èxit de projectes culturals digitals

4) Condicionants legals dels projectes culturals digitals: drets d'autoria i de reproducció

5) Viabilitat i sostenibilitat dels projectes culturals digitals. Finançament públic i privat. Models de negoci.

6) Avaluacions de projectes cultural digitals.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Explicació de les bases teòriques	36	1,44	1, 2, 3, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 12, 13, 23, 10, 8, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 18, 21, 19
Tipus: Supervisades			
Discussió de casos	25	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 12, 13, 23, 10, 8, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 18, 21, 19
Tipus: Autònomes			
El.laboració del prototip d' un projecte cultural	81	3,24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 12, 13, 23, 10, 8, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 18, 21, 19

Activitats dirigides: Classes teòriques amb explicació dels fonaments teòrics i metodològics per a la creació d' un projecte cultural.

Activitats supervisades: Seminaris de discussió crítica de projectes. Tutories individualitzades per tal de fer el seguiment de les activitats i treballs encomanats i per aplicar els coneixements i competències adquirits en el treball final del mòdul.

Activitats autònomes: El.laboració del protip d' un projecte cultural que utilitzi tecnologia informàtic en algun moment del seu disseny, implementació o avaluació

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Desenvolupament del projecte (proposta, seguiment i presentació oral)	40%	3,2	0,13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 12, 13, 23, 10, 8, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 18, 21, 19
Memòria final del projecte	40%	3,2	0,13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 12, 13, 23, 10, 8, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 18, 21, 19
Participació activa a classe	20%	1,6	0,06	2, 4, 5, 6, 24, 25, 11, 7, 9, 13, 10, 8, 17, 22

Participació i assistència a classe, tutories (20 % de la nota final)

Desenvolupament d'un prototip (projecte) cultural amb base digital (40% de la nota final)

- Consistirà en la presentació i discussió de la idea inicial, seguiment en seminaris de la concreció dels diferents aspectes del projecte i presentació final oral a classe. Cada pas del desenvolupament del projecte requerirà l'elaboració de fitxes i informes de seguiment.
- El projecte podrà ser un estudi prospectiu que avaluï la necessitat d' aplicar qualsevol tecnologia digital en l'àmbit de les humanitats o estudis de patrimoni cultural o una aplicació pràctica de una o més de les tècniques explicades al llarg del Màster amb dades pròpies dels alumnes.
- El projecte pot ser desenvolupament exclusivament en el marc del mòdul o, prèvia valoració per part del professorat del mòdul, es pot relacionar amb les activitats que es portin a temen a les pràctiques externes del Màster o amb el Treball de Fi de Màster.

Memòria final del projecte (40% de la nota final)

- El model de memòria final i les orientacions per a la seva redacció estaran disponibles al Moodle del mòdul des de l'inici del curs.

En el moment de realització/lliurament de cada activitat avaluable, el professorat informarà via Moodle del procediment i data de revisió de les qualificacions.

L'estudiant rebrà la qualificació de No avaluable sempre que no hagi lliurat les fitxes i informes de seguiment ni presentat el projecte cultural demanat.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Aquesta assignatura/mòdul no preveu el sistema d'avaluació única.

Bibliografia

TEMES GENERALS I ESTUDIS DE CAS

- Asenjo, E.; Asensio, M. (2011) *Lazos de luz azul. Museos y tecnologia 1, 2 y 3.0*. Barcelona.
- Carreras, C.& Munilla, G. (2005) *Patrimonio digital: un nuevo medio al servicio de las Instituciones culturales* (Grupo Òliba 1999-2004). Barcelona
- Champion, E., & Rahaman, H. (2020). Survey of 3D digital heritage repositories and platforms. *Virtual Archaeology Review*, 11(23), 1-15.
- Crompton, C., Lane, R. J., & Siemens, R. G. (Eds.). (2020). *Doing More Digital Humanities*. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Drotner, K., Dziekan, V., Parry, R., & Schrøder, K. C. (2019). *The Routledge handbook of museums, media and communication*. London
- European Comission (2018) *Cultural Heritage: Digitisation, Online Accessibility And Digital Preservation*
- Pawlicka-Deger, U., & Thomson, C. (Eds.). (2023). *Digital Humanities and Laboratories: Perspectives on Knowledge, Infrastructure and Culture*. Taylor & Francis.
- Taylor, J., & Gibson, L. K. (2017). "Digitisation, digital interaction and social media: embedded barriers to democratic heritage". *International Journal of Heritage Studies*, 23(5), 408-420.
- Watrall, E., & Goldstein, L. (Eds.). (2022). *Digital heritage and archaeology in practice: presentation, teaching, and engagement.* University Press of Florida.
- Wiens, B., Ruecker, S., Roberts-Smith, J., Radzikowska, M., & MacDonald, S. (2020). Materializing Data: New Research Methods for Feminist Digital Humanities. *Digital Studies/Le champ numérique,* 10(1).
- Zapater, D. (2019) "Del Java a Google. Exposicions online i museus, una parella de fet". *Mnemòsine* 9
- Yates, D. (2018). "Crowdsourcing antiquities crime fighting: a review of GlobalXplorer". *Advances in Archaeological Practice,* 6(2), pp. 173-178.

DISSENY DE PROJECTES

- Brown, Tim, & Jocelyn Wyatt. (2010) "Design thinking for social innovation." *Development Outreach* 12.1 (2010): 29-43.
- Brown, T. (2009) *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*
- Mason, M., & Vavoula, G. (2021). Digital cultural heritage design practice: a conceptual framework. *The Design Journal*, 24(3), 405-424.
- Mason, M. (2022). The contribution of design thinking to museum digital transformation in post-pandemic times. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(9), 79.
- Roselló Cerezuela, D. (2006). *Diseño y evaluación de proyectos culturales.* Ariel.

FINANCIACIÓ I SOSTENIBILITAT

- Benghozi, P. J., & Paris, T. (2016). The cultural economy in the digital age: a revolution in intermediation?. *City, Culture and Society,* 7(2), 75-80.
- Lazzeretti, L., & Sartori, A. (2016). Digitisation of cultural heritage and business model innovation: The case of the Uffizi Gallery in Florence. *Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage,* (14), 945-970.
- Loots, E. et alii (2022) Special Issue: New forms of finance and funding in the cultural and creative industries. Introduction to the special issue. *Journal of Cultural Economics*, 2022, Vol.46 (2).
- Reyes-Menendez, A., Saura, J. R., & Palos-Sánchez, P. (2018). Crowdfunding y financiación 2.0. Un estudio exploratorio sobre el turismo cultural. *International Journal of Information Systems and Tourism (IJIST)*, 3(1), 23-34.

- Rius Ulldemolins, J. (2014). Modelos de política cultural y modelos de equipamientos culturales: de los modelos nacionales a los modelos locales. Análisis del caso de Barcelona. *Política y sociedad,* 51(2), 399-422.
- Russo-Spena, T., Tregua, M., D'Auria, A., & Bifulco, F.(2022). A digital business model: an illustrated framework from the cultural heritage business. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research,* 28(8), 2000-2023.
- Simone, C., Cerquetti, M., & La Sala, A. (2021). Museums in the Infosphere: Reshaping value creation. *Museum Management and Curatorship*, 36(4), 322-341.

LEGISLACIÓ

- AMD (2017) *Guidelines for the use of copyrighted material and works of art by Art Museums*. Oakland.
- Fernández, A. (2016) "Originalidad es la clave. Propiedad Intelectual, Dominio Público y el acceso a las colecciones culturales". *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, 47: 131-146.
- OMPI (2016) *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos.* https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf
- Pagel, J. (2015) "El museo y los derechos de autor en Europa: una encuesta y unas recomendaciones". *PH* 88, octubre 2015, pp.36-40.
- Richart, J. L. (ed.) (2023). *Digitalización, acceso a contenidos y propiedad intelectual*. ESIC.

AVALUACIÓ

- Carreras Monfort, C., Ardèvol Piera, E., Pagés, R., & Mancini, F. (2011). Análisis automatizado de la movilidad del público en los museos: el proyecto Museum-Track. *Revista Electrónica de Patrimonio* 8
- Carreras, C. (2009) E*valuaciónTIC en el patrimonio cultural: metodologías y estudios de caso*. Barcelona.
- Carreras, C., & Rius, J. (2011). Evaluation of ICT Applications in the New Lleida Museum, Spain. *Visitor Studies*, 14(2), 219-232.
- Roselló Cerezuela, D. (2006). *Diseño y evaluación de proyectos culturales.* Ariel.

Programari

Programari tractat i recomenat al llarg dels diferents mòduls del Màster.

Llista d'idiomes

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(SEMm) Seminaris (màster)	1	Espanyol	segon quadrimestre	tarda