

Titulació	Tipus	Curs
Humanitats i Patrimoni Digitals	OB	1

Professor/a de contacte

Nom: Maria de la Paloma González Marcén

Correu electrònic: paloma.gonzalez@uab.cat

Equip docent

César Carreras Monfort

Clara Masriera Esquerra

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 en el marc jurídic.

L'objectiu final consisteix que l'alumnat sigui capaç de dissenyar un projecte cultural digital viable i estructurat en tots els aspectes, així com concretar-ne la plasmació en forma de proposta formal i presentació pública.

Resultats d'aprenentatge

1. CA01 (Competència) Explicar la tecnologia en la qual es basa un projecte digital d'interès cultural que resolgui un problema o repte sociocultural específic.
2. CA02 (Competència) Resoldre els problemes tècnics que pugui plantejar la implementació digital d'un projecte cultural.
3. CA03 (Competència) Avaluar el contingut informatiu del projecte digital perquè s'ajusti a les necessitats d'aprenentatge de diferents tipus de públic.
4. KA01 (Coneixement) Indicar el marc legal i normatiu en matèria de patrimoni i propietat intel·lectual que ha de complir un projecte digital.
5. KA02 (Coneixement) Identificar les tecnologies digitals més adequades i eficients que resolguin una problemàtica plantejada i s'ajustin a les disponibilitats pressupostàries.
6. SA01 (Habilitat) Analitzar els requisits normatius (UNESCO, ICOMOS) per a la reconstrucció virtual d'elements patrimonials.
7. SA02 (Habilitat) Dissenyar prototips de projectes digitals en matèria cultural adaptats a les necessitats, a la normativa i a les disponibilitats pressupostàries.
8. SA03 (Habilitat) Calcular els costos de disseny i implementació d'un projecte cultural digital a partir d'un prototip inicial.
9. SA04 (Habilitat) Dissenyar metodologies objectives per a l'avaluació dels beneficis de la introducció d'aplicacions digitals en museus i centres culturals.
10. SA05 (Habilitat) Identificar els inconvenients que pot tenir la tecnologia digital que cal emprar en el projecte digital.
11. SA36 (Habilitat) Desenvolupar projectes digitals que integrin la perspectiva de gènere en totes les seves fases, des de la conceptualització fins a la implementació i l'avaluació.

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. Finançament i sostenibilitat dels projectes culturals digitals. Finançament públic i privat. Models de negoci.
5. Condicionants legals dels projectes culturals digitals: drets d'autoria i de reproducció
6. Marketing i branding de productes culturals digitals
7. Avaluacions de projectes cultural digitals
8. Planificació i viabilitat econòmica dels projectes culturals
9. Estructuració, redacció i presentació de projectes

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Explicació de les bases teòriques	36	1,44	CA03, KA01, SA01, SA02, SA04, SA36
Tipus: Supervisades			
Discussió de casos	12	0,48	CA01, CA02, KA02, SA05
Tutorització individual i per grups	13	0,52	CA03, KA02, SA02, SA04, SA36

- Activitats autònomes: El.laboració del prototip d'un projecte cultural que utilitzi tecnologia informàtica en algun moment del seu disseny, implementació o avaluació
- 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 i en grup 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.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

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	CA01, KA02, SA02, SA05, SA36
Memòria final del projecte	40	3,2	0,13	CA02, KA01, SA01, SA02, SA03, SA04, SA36
Participació activa a classe	20	1,6	0,06	CA01, CA03, SA05, SA36

1. Participació i assistència a classe, tutories (20 % de la nota final)
2. 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 terme a les pràctiques externes del Màster o amb el Treball de Fi de Màster.
3. 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 informará 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'hipugui 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 tecnología 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., & Schröder, K. C. (2019). *The Routledge handbook of museums, media and communication*. London
- European Commission (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.
- 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*
- Giglito, D., Ciolfi, L., Claisse, C., & Lockley, E. (2019). "Bridging cultural heritage and communities through digital technologies: Understanding perspectives and challenges", *Proceedings of the 9th International Conference on Communities & Technologies-Transforming Communities* (pp. 81-91).
- 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.
- Blasi, C. & J. Cañabate (2024). Legislación y derecho digital para no juristas. *Col·lecció Materials* 245. Universitat Autònoma de Barcelona.
- 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) Evaluación TIC 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.

PERSPECTIVA DE GÈNERE EN LES HUMANITATS I EL PATRIMONI DIGITALS

- Henry, N., Vasil, S., & Witt, A. (2022). "Digital citizenship in a global society: A feminist approach". *Feminist Media Studies*, 22(8), 1972-1989.
- Smyth, H., Nyhan, J., & Flinn, A. (2020). "Opening the 'black box' of digital cultural heritage processes: feminist digital humanities and critical heritage studies", *Routledge international handbook of research methods in digital humanities* (pp. 295-308). Routledge.
- 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).

Programari

Programari tractat i recomanat al llarg dels diferents mòduls del Màster

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
-----	------	--------	----------	------

