

Titulación	Tipo	Curso
Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	1

Contacto

Nombre: María de la Paloma González Marcén

Correo electrónico: paloma.gonzalez@uab.cat

Equipo docente

César Carreras Monfort

Clara Masriera Esquerra

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Conocimientos propios del Máster en Humanidades y Patrimonio Digitales. En general, se piden conocimientos a nivel de grado en disciplinas de Ciencias Humanas y / o Sociales. La formación también puede ser útil a profesionales graduados / as en informática que quieran especializarse en el uso de tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades y estudios culturales. Se pide familiaridad con los ordenadores y de paquetes ofimáticos más usuales. Aunque no es obligatorio, se recomienda una formación previa, a nivel básico, en el uso de bases de datos informatizadas, cartografía asistida por ordenador, fotografía digital y estadística. La bibliografía fundamental y de referencia está en inglés, así como el software a utilizar. Se recomienda por tanto, conocimiento del inglés a nivel de lectura especializada.

Objetivos y contextualización

Este módulo pretende introducir al alumnado en la planificación integral de proyectos de innovación cultural y de humanidades en un entorno plenamente digital. Se proporcionan los materiales y los métodos que permitan planificar el proyecto usando herramientas digitales, determinando el público potencial, la accesibilidad a los datos culturales, humanísticos, patrimoniales para toda la población, su ámbito territorial e institucional y los agentes sociales implicados. Especial énfasis se presta en la parte presupuestaria, posibilidades de financiación pública y/o privada, en las estrategias de comunicación y marco jurídico, en gestión de recursos humanos y políticas de marketing.

El objetivo final consiste en que el alumnado sea capaz de diseñar un proyecto cultural digital viable y estructurado en todos sus aspectos, así como concretar su plasmación en forma de propuesta formal y presentación pública.

Resultados de aprendizaje

1. CA01 (Competencia) Explicar la tecnología en la que se basa un proyecto digital de interés cultural que resuelva un problema o reto sociocultural específico.
2. CA02 (Competencia) Resolver los problemas técnicos que pueda plantear la implementación digital de un proyecto cultural.
3. CA03 (Competencia) Evaluar el contenido informativo del proyecto digital para que se ajuste a las necesidades de aprendizaje de diferentes tipos de público.
4. KA01 (Conocimiento) Indicar el marco legal y normativo en materia de patrimonio y propiedad intelectual que debe cumplir un proyecto digital.
5. KA02 (Conocimiento) Identificar las tecnologías digitales más adecuadas y eficientes que resuelvan una problemática planteada y se ajusten a las disponibilidades presupuestaria.
6. SA01 (Habilidad) Analizar los requisitos normativos (UNESCO, ICOMOS) para la reconstrucción virtual de elementos patrimoniales.
7. SA02 (Habilidad) Diseñar prototipos de proyectos digitales en materia cultural adaptados a las necesidades, a la normativa y a las disponibilidades presupuestarias.
8. SA03 (Habilidad) Calcular los costes de diseño e implementación de un proyecto cultural digital a partir de un prototipo inicial.
9. SA04 (Habilidad) Diseñar metodologías objetivas para la evaluación de los beneficios de la introducción de aplicaciones digitales en museos y centros culturales.
10. SA05 (Habilidad) Identificar los inconvenientes que puede tener la tecnología digital a emplear en el proyecto digital.
11. SA36 (Habilidad) Desarrollar proyectos digitales que integren la perspectiva de género en todas sus fases, desde la conceptualización hasta la implementación y evaluación.

Contenido

1. Tipología de proyectos culturales digitales
2. Prototipando los productos culturales y humanísticos: design thinking
3. Modelos de éxito de proyectos culturales digitales
4. Financiación y sostenibilidad de los proyectos culturales digitales.
5. Condicionantes legales de los proyectos culturales digitales: derechos de autoría y de reproducción
6. Marketing y branding de productos culturales digitales
7. Evaluaciones de proyectos cultural digitales
8. Planificación y viabilidad económica de los proyectos culturales
9. Estructuración, redacción y presentación de proyectos

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Explicación de las bases teóricas	36	1,44	CA03, KA01, SA01, SA02, SA04, SA36, CA03
Tipo: Supervisadas			
Discusión de casos	12	0,48	CA01, CA02, KA02, SA05, CA01
Tutorización individual y por grupos	13	0,52	CA03, KA02, SA02, SA04, SA36, CA03

Elaboración del prototipo de un proyecto cultural	81	3,24	CA01, KA01, KA02, SA01, SA02, SA03, SA04, SA36, CA01
---	----	------	--

- Actividades autónomas: Elaboración del prototipo de un proyecto cultural que utilice tecnología informático en algún momento de su diseño, implementación o evaluación
- Actividades dirigidas: Clases teóricas con explicación de los fundamentos teóricos y metodológicos para la creación de un proyecto cultural.
- Actividades supervisadas: Seminarios de discusión crítica de proyectos. Tutorías individualizadas y en grupo para realizar el seguimiento de las actividades y trabajos encomendados y para aplicar los conocimientos y competencias adquiridos en el trabajo final del módulo.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Desarrollo del proyecto (propuesta, seguimiento y presentación oral)	40	3,2	0,13	CA01, KA02, SA02, SA05, SA36
Memoria final del proyecto	40	3,2	0,13	CA02, KA01, SA01, SA02, SA03, SA04, SA36
Participación activa en clase	20	1,6	0,06	CA01, CA03, SA05, SA36

1. Participación y asistencia a clase, tutorías (20% de la nota final)
2. Desarrollo de un prototipo (proyecto) cultural con base digital (40% de la nota final). Consistirá en la presentación y discusión de la idea inicial, seguimiento en seminarios de la concreción de los distintos aspectos del proyecto y presentación final oral en clase. Cada paso del desarrollo del proyecto requerirá la elaboración de fichas e informes de seguimiento. El proyecto podrá ser un estudio prospectivo que evalúe la necesidad de aplicar cualquier tecnología digital en el ámbito de las humanidades o estudios de patrimonio cultural o una aplicación práctica de una o más de las técnicas explicadas a lo largo del Máster con datos propios de los alumnos . El proyecto puede ser desarrollado exclusivamente en el marco del módulo o, previa valoración por parte del profesorado del módulo, puede relacionarse con las actividades que se lleven a temen a las prácticas externas del Máster o con el Trabajo de Fin de Máster.
3. Memoria final del proyecto (40% de la nota final) El modelo de memoria final y las orientaciones para su redacción estarán disponibles en Moodle del módulo desde el inicio del curso.

En el momento de realización/entrega de cada actividad evaluable, el profesorado informará vía Moodle del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones. El alumnado recibirá la calificación de No evaluable siempre que no haya entregado las fichas e informes de seguimiento ni presentado el proyecto cultural solicitado.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa

de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pueda instruirse. En caso de que se produzcan diversas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Esta asignatura/módulo no prevé el sistema de evaluación única.

Bibliografía

TEMAS GENERALES Y ESTUDIOS DE CASO

- 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.

DISEÑO DE PROYECTOS

- 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.

FINANCIACIÓN Y SOSTENIBILIDAD

- 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.

LEGISLACIÓN

- 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

EVALUACIÓN

- 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 GÉNERO EN LAS HUMANIDADES Y EL PATRIMONIO DIGITALES

- 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).

Software

Software tratado y recomendado a lo largo de los distintos módulos del Máster.

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(SEMm) Seminarios (màster)	1	Catalán/Español	anual	tarde