



# EU Heritage.

Skills for promotion,  
valorisation, exploitation, mediation and  
interpretation of European Cultural Heritage

## Manual del Formador



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

<b>Contrato No:</b>	Número de proyecto: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA
<b>Acrónimo del proyecto:</b>	EUHERIT
<b>Paquete de Trabajo No:</b>	4.
<b>Nombre de la entrega:</b>	Manual del formador
<b>Entrega No:</b>	4.3
<b>Nivel de distribución:</b>	Confidencial
<b>Mes contractual de presentación (de la 1ª versión):</b>	M28 [Versión final]
<b>Mes real de presentación (de la 1ª versión):</b>	
<b>Fecha de presentación de esta versión:</b>	
<b>Número de versión:</b>	
<b>Número de páginas:</b>	
<b>Socio del proyecto responsable:</b>	Fondazione Fitzcarraldo
<b>Autores (nombre/organización asociada):</b>	Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fondazione Fitzcarraldo) Concha Maza, Ana B. Santos (La Cultora) Noel Buttigieg, Marie Avellino, Karsten Xuereb (Universidad de Malta), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet (ENCACT), Raluca Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo Montemurro, Raffaele Vitulli (Matera Hub), Panagiota Polymeropoulou (Hellenic Open University)

## Índice

1. Introducción.....	4
¿Por qué este manual del entrenador?.....	4
Temas y conceptos clave.....	4
2. Los programas de formación piloto.....	5
El Programa Piloto Europeo de Formación y el Programa Piloto Nacional de Formación.....	5
Objetivos.....	5
Beneficiarios.....	6
3. Los programas europeos de formación de pilotos.....	7
Los cinco módulos.....	7
La estructura de cada módulo.....	9
Resumen de la formación.....	9
Los resultados del aprendizaje.....	12
La estrategia educativa propuesta.....	17
4. La plataforma EUheritage.....	17
5. Materiales a desarrollar por los formadores.....	18
6. ANEXOS.....	20
Anexo 1 - Directrices del PPT.....	20
Anexo 2 - Material textual Directrices.....	22
Anexo 3 - Directrices de vídeo y demostración.....	24

## 1. Introducción

¿Por qué este manual del entrenador?

Este manual está destinado a los formadores que participan en el **Programa Piloto de Formación Europea** de EUheritage. Se ha diseñado como una herramienta práctica para ayudar a los formadores a comprender de forma práctica los principales productos y resultados de la formación: participantes a los que va dirigido, contenidos, objetivos educativos y materiales de formación.

Para una comprensión más completa de EUheritage y del Programa Europeo de Formación Piloto, se invita a los formadores a consultar:

- El **programa de estudios**, sobre la estructura y la metodología del programa de formación
- El **Manual**, sobre los contenidos de la formación, la estrategia educativa y los resultados del aprendizaje

La necesidad de un Manual del Formador surge de la posibilidad que se ofrece a los socios de la red de involucrar a una serie de expertos en el desarrollo de la formación. Tanto si forman parte de la organización asociada como si son expertos externos, se invita a los formadores a hacer uso de las siguientes páginas para adquirir los conocimientos básicos sobre los objetivos del proyecto y para preparar e impartir adecuadamente los resultados de la formación.

### Temas y conceptos clave

Para compartir los principales elementos que se utilizarán en este documento, esta sección presenta las principales palabras clave de los programas de formación:

- Actores clave
  - *Los "conservadores de contenidos" de EUheritage*  
socio encargado de la estructura científica de cada Módulo
  - *Formadores / Expertos científicos*  
Sujetos encargados del desarrollo de los contenidos
  - *Tutores*  
Miembro del equipo de conservadores de contenidos encargado de guiar a los alumnos durante la formación respondiendo a posibles preguntas y animando a la comunidad. El objetivo del tutor es asegurar que un alto porcentaje de participantes complete el curso de EUheritage hasta el final. En particular, el Tutor ve el progreso de los alumnos, crea los mensajes del foro de la lección, edita las tareas/evaluaciones de tipo abierto, evalúa a los usuarios (Plataforma de Formación)
  - *Técnicos*  
encargado del desarrollo de la plataforma
  - *Estudiante/miembro de la comunidad*  
Participantes que pueden ver material (Plataforma social), comentar material (Plataforma social), socializar con otros usuarios: utilizar el chat, publicar en foros, etc. (Plataforma social), ejecutar el(los) curso(s): Ver el material de la(s) clase(s) ejecutar tareas/evaluaciones, completar (con éxito) el curso, recibir el certificado (Plataforma de Formación)
- Elementos clave de la formación

- Los *módulos* son el área temática del programa de formación. Sus contenidos son desarrollados por Curadores de Contenidos específicos. Cada Curador de Contenidos tiene a su cargo uno de ellos
- Las *unidades* son las secciones de contenido en las que se divide cada módulo
- Las *subunidades* son las secciones de contenido en las que se divide cada unidad

## 2. Los programas de formación piloto

El Programa **Piloto Europeo** de Formación y el Programa Piloto Nacional de Formación

### Objetivos

El programa de formación de EUheritage ofrece una formación profesional para los actuales y futuros operadores de patrimonio cultural y turismo. La formación se centra en el "ciclo de la experiencia" como concepto y área de especialización que conecta los campos del patrimonio cultural y el turismo para promover un enfoque basado en la cultura e integrado para el desarrollo local utilizando también estrategias y herramientas digitales.

El programa de formación de EUheritage se divide en dos formaciones complementarias. La primera es el Programa de Formación Piloto Europeo, que es el objeto del presente documento. Es importante que los formadores sepan que el programa EUheritage conlleva también el llamado Programa Nacional de Formación Piloto, que se explicará brevemente a continuación.

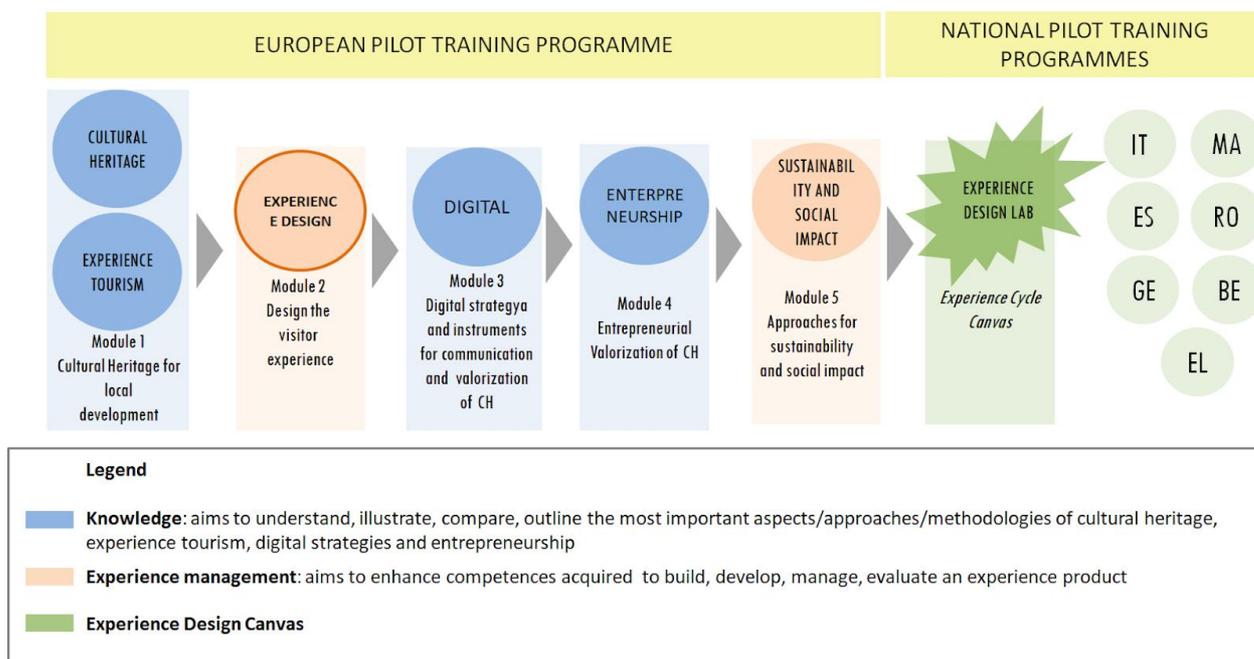


Figura 1. El enfoque del conocimiento y la experiencia del patrimonio de la UE (elaboración: Consorcio del Patrimonio de la UE, 2020)

El **programa de formación piloto europeo** es una plataforma de formación asincrónica Moodle con un enfoque europeo compuesta por 5 módulos, 20 unidades y 60 sub-unidades. Cada módulo está comisariado por un socio del consorcio e incorpora una variedad de diferentes actividades de aprendizaje electrónico. Su objetivo es proporcionar los **conocimientos necesarios** para que el alumno comprenda, ilustre, compare y esboce los aspectos más

importantes, los enfoques, las metodologías, las estrategias digitales online y offline y los instrumentos relacionados con los ámbitos del patrimonio cultural y el turismo de experiencias.

Los **Programas Nacionales de Formación Piloto** implican "**laboratorios de diseño de experiencias**" locales que tienen lugar en cada país de la red al final de la formación europea. Cada programa local ofrece a los alumnos la oportunidad de aprender y experimentar con un enfoque más práctico utilizando el Lienzo de Diseño de Experiencias *de Eu-Heritage*. El objetivo del Canvas, un modelo original desarrollado por la red, es dar a los participantes la oportunidad de crear prototipos de sus productos de experiencia innovadores para el patrimonio cultural y el turismo. Los Labs se desarrollarán a través de una serie de talleres: online, sesiones presenciales y periodos de trabajo individual (según la evolución de la pandemia de COVID-19).

	<b>Programas piloto de formación</b>	<b>Programas nacionales de formación de pilotos</b>
<i>línea de tiempo</i>	Junio - Septiembre 2021	Octubre - Noviembre 2021
<i>participantes</i>	hasta 100 en total	8 - 12 por cada Piloto Nacional
<i>Modalidades de aprendizaje</i>	Plataforma en línea con contribuciones asíncronas	Vivir o mezclarse con las condiciones de la pandemia
<i>Perfil del participante</i>	estudiantes de postgrado y profesionales	estudiantes de postgrado y profesionales que ya han seguido el programa de formación European Pilot

### **Beneficiarios**

El objetivo del programa de formación de EUheritage es desarrollar un perfil profesional **capaz de crear y producir experiencias innovadoras para los turistas y las comunidades locales mediante la promoción sostenible del patrimonio cultural y el uso de herramientas y estrategias digitales para desarrollar la participación cultural y las relaciones con las comunidades creativas.**

El Programa Europeo de Formación Piloto se pone en marcha a nivel europeo y pretende dirigirse a 2 tipologías principales de participantes: profesionales del sector cultural y turístico y estudiantes y licenciados que estén interesados en trabajar en este campo.

Los principales grupos destinatarios del Programa de Formación pueden sintetizarse de la siguiente manera:

- gestores del patrimonio cultural; gestores de sitios de la UNESCO; gestores de museos; gestores de fundaciones culturales; gestores de centros e instalaciones culturales;
- gestores turísticos: gestores de destinos, DMO y sus diferentes declinaciones (de DDMO a DDMMO);
- Los community managers que trabajan en contextos territoriales son el vínculo entre los artistas y las comunidades;
- personal de educación, interpretación y divulgación, como gestores y personal de divulgación y compromiso; profesionales de las TIC y la tecnología, como diseñadores de experiencias digitales en el ámbito del patrimonio cultural y el turismo cultural;

- conservadores; personal de servicios a los visitantes; personal de compromiso comunitario y educativo; personal de comunicación y promoción;
- profesionales de la cadena de valor del turismo que durante su actividad diaria trabajan para promover el patrimonio cultural;
- profesionales que trabajan en organizaciones que promueven el patrimonio inmaterial (por ejemplo, alimentos, fiestas tradicionales, música tradicional, tradición oral, artesanía tradicional, etc.);
- personal de marketing y recaudación de fondos que trabaja en el ámbito del patrimonio cultural y el turismo cultural.

Los segundos grupos objetivo más relevantes son:

- PYMES, startups y emprendedores que trabajan en el desarrollo de servicios innovadores para el patrimonio cultural y el turismo cultural;
- profesionales del arte y la cultura;
- estudiantes e investigadores de disciplinas como las artes, la cultura, el patrimonio cultural, las industrias culturales, las humanidades, la economía, las ciencias empresariales y sociales, las TIC, etc;

### 3. Los programas europeos de formación de pilotos

#### Los cinco módulos

El Programa Europeo de Formación de Pilotos consta de 5 módulos temáticos en línea. Cada módulo cubre un tema específico y ha sido diseñado por el curador de contenidos para cumplir con los objetivos de aprendizaje específicos, como se especifica a continuación:

Tabla 1. Módulos y objetivos de aprendizaje

Módulo	Título del módulo	Objetivos de aprendizaje
<b>Módulo 1</b>	Patrimonio cultural y turismo de experiencias para el desarrollo local	<u>Diseñar, desarrollar y gestionar</u> procesos de desarrollo que creen vínculos y relaciones entre el lugar/destino y los recursos (culturales y naturales, atractores turísticos), el patrimonio cultural (material y inmaterial), los visitantes (turistas, residentes y comunidades en general), las partes interesadas (territoriales, institucionales, públicas y privadas), los profesionales del patrimonio cultural y del turismo, las industrias culturales y creativas.
<b>Módulo 2</b>	Diseñar una experiencia innovadora para el visitante	<u>Evaluar los</u> conocimientos teóricos y aplicar las habilidades necesarias en la gestión de proyectos relacionados con el diseño de experiencias para visitantes. <u>Identificar</u> varios métodos de identificación de las actitudes y comportamientos de los visitantes como medio para elaborar una estrategia para establecer una relación a largo plazo entre el visitante y el espacio del patrimonio cultural. <u>Explicar</u> la importancia de la planificación institucional, identificando los contenidos más destacados de un plan estratégico eficaz y proporcionando la información necesaria para ayudar a la creación de un plan estratégico. <u>Emplear</u> métodos de investigación cualitativos y cuantitativos adecuados para que los profesionales del patrimonio cultural comprendan la experiencia de los visitantes e informen sobre las

		experiencias adecuadas de los mismos. .
<b>Módulo 3</b>	Estrategias y herramientas digitales para el patrimonio cultural	<p><u>Analizar y mejorar las</u> herramientas y políticas digitales existentes para la gestión y el desarrollo de los sitios del patrimonio cultural.</p> <p>Contextualizar las próximas y nuevas tendencias digitales con el sector del patrimonio cultural y formular estrategias sobre cómo integrarlas mediante el desarrollo de conocimientos propios o la formación de asociaciones externas.</p> <p><u>Planificar y diseñar</u> los enfoques digitales más adecuados en función de los objetivos del sitio/destino y de las experiencias de los <i>visitants</i></p> <p><u>Comprender, utilizar y aplicar</u> estrategias de marketing y comunicación <i>digitales</i></p> <p><u>Ampliar las</u> técnicas de comunicación y valorización mediadas por medios digitales aplicando los principios de construcción de marcas digitales.</p>
<b>Módulo 4</b>	Enfoque empresarial para el patrimonio cultural	<p><u>Desarrollar y gestionar</u> módulos de experiencia a través de un enfoque más "orientado a los negocios".</p> <p><u>Identificar</u> las implicaciones organizativas y financieras de dichas transformaciones en las organizaciones culturales mediante enfoques específicos como la marca CH, con un enfoque específico en la zona "gris" de la interacción entre los sectores público y privado.</p> <p><u>Evaluar</u> el grado de éxito, la coherencia y los conflictos de los procesos de transformación.</p> <p><u>Reflexionar</u> sobre el papel de los sectores público, privado y sin ánimo de lucro y su posible integración en la gestión del patrimonio cultural.</p> <p><u>Aplicar de forma crítica</u> los conceptos discutidos en el módulo a un caso concreto / proyecto de trabajo que se desarrollará durante el programa de formación potenciando el enfoque transversal.</p>
<b>Módulo 5</b>	Sostenibilidad, medición del impacto y evaluación de proyectos	<p><u>Contribuir a desarrollar</u> la cultura de la medición y generación de evidencias entre los profesionales del patrimonio cultural (compromiso hacia la sostenibilidad y el impacto social en este sector)</p> <p><u>Desarrollar capacidades</u> para repensar el patrimonio cultural y las actividades turísticas culturales desde la perspectiva del impacto social, incluyendo a los visitantes y las comunidades.</p> <p><u>Tener una visión general</u> sobre las metodologías, herramientas y referencias que podrían ser útiles para diseñar qué y cómo medir las iniciativas locales, regionales y nacionales en materia de patrimonio cultural. (Se presentará una selección de métodos)</p> <p><u>Desarrollar "prácticas innovadoras"</u> en una fase experimental, a través de estudios de casos locales reales en países de la UE, tratando de obtener lecciones aprendidas y recomendaciones.</p>

### La estructura de cada módulo

Cada módulo consta de 4 unidades de contenido que han sido diseñadas para alcanzar resultados de aprendizaje específicos. A su vez, cada unidad está compuesta por 3 subunidades temáticas, que dan la oportunidad de profundizar en los contenidos en relación con los temas principales de las unidades específicas.

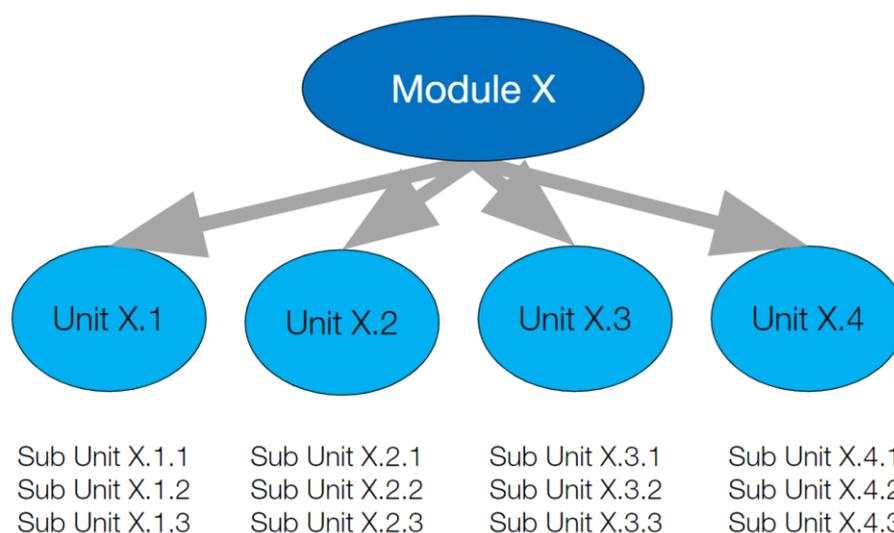


Figura 2. Estructura de los módulos de la formación piloto europea de EUheritage (elaboración: Consorcio EUheritage, 2020)

### 3.1 Resumen de la formación

A continuación la tabla que resume el contenido de cada Módulo y la estructura Unidades / Subunidades.

Tabla 2. Módulos, unidades y subunidades

Módulo	1	Patrimonio cultural y turismo de experiencias para el desarrollo local <i>Comisario de contenidos: Fondazione Fitzcarraldo</i>
<b>UNIDAD 1.1</b>	<b>Marco del patrimonio cultural</b>	
S.U. 1.1.1	Patrimonio cultural: principales dimensiones y posibles interpretaciones	
S.U. 1.1.2	El reciente marco	
S.U. 1.1.3	El papel de la cultura en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)	
<b>UNIDAD 1.2</b>	<b>Del turismo cultural al turismo de experiencias</b>	
S.U. 1.2.1	Turismo cultural, tendencias y elementos principales	
S.U. 1.2.2	Nuevo paradigma hacia el turismo de experiencias: el "ciclo de la experiencia"	
S.U. 1.2.3	Turismo de experiencias: nuevos productos y experiencias para los beneficiarios	
<b>UNIDAD 1.3</b>	<b>Nuevas dimensiones del patrimonio cultural y del turismo en los escenarios recientes</b>	
S.U. 1.3.1	El turismo de experiencias y las nuevas dimensiones del turismo post-COVID	
S.U. 1.3.2	Estudios de caso y nuevas fronteras del turismo para el bienestar de las comunidades	
S.U. 1.3.3	El papel de las comunidades temporales en los nuevos escenarios	
<b>UNIDAD 1.4</b>	<b>Desarrollo local y de las partes interesadas</b>	
S.U. 1.4.1	El papel de las partes interesadas en el desarrollo local	
S.U. 1.4.2	El plan de gestión de las partes interesadas	
S.U. 1.4.3	Las partes interesadas en el desarrollo de la experiencia: el testimonio de las buenas prácticas	

<b>Módulo 2</b>	<b>Diseñar una experiencia innovadora para el visitante</b> <i>Comisario de contenidos: Universidad de Malta</i>
<b>UNIDAD 2.1</b>	<b>Fundamentos del desarrollo de proyectos</b>
S.U. 2.1.1	Iniciativas de planificación estratégica: misión, visión y objetivos de la organización
S.U. 2.1.2	Diseño de proyectos culturales: alcance y secuencia
S.U. 2.1.3	Gestión de proyectos culturales
<b>UNIDAD 2.2</b>	<b>El plan de desarrollo de la audiencia</b>
S.U. 2.2.1	Desarrollo de la audiencia - una introducción
S.U. 2.2.2	Misión, visión y ambiciones del público para crear experiencias significativas y atractivas
S.U. 2.2.3	Objetivos, acción y revisión del diseño de las experiencias de los visitantes
<b>UNIDAD 2.3</b>	<b>Segmentación de la audiencia</b>
S.U. 2.3.1	Segmentos de audiencia y personas
S.U. 2.3.2	Datos primarios para proyectos culturales y turísticos
S.U. 2.3.3	Datos secundarios para proyectos culturales y turísticos
<b>UNIDAD 2.4</b>	<b>Atraer al público</b>
S.U. 2.4.1	Atraer al público existente en los sitios del patrimonio cultural
S.U. 2.4.2	Atraer a nuevos públicos a los sitios del patrimonio cultural
S.U. 2.4.3	Herramientas de desarrollo de la audiencia para atraer y mejorar la experiencia de los visitantes

<b>Módulo 3</b>	<b>Estrategias y herramientas digitales para el patrimonio cultural</b> <i>Curadores de contenidos: M2C (con ENCATC y NIRCT)</i>
<b>UNIDAD 3.1</b>	<b>Comprender el potencial de los datos digitales en el contexto del patrimonio cultural</b>
S.U. 3.1.1	Entender el entorno digital
S.U. 3.1.2	Reconocer, evaluar y formar las competencias digitales dentro de la organización
S.U. 3.1.3	Intercambio digital con los visitantes
<b>UNIDAD 3.2</b>	<b>Nuevas estrategias y herramientas digitales para sitios de patrimonio cultural basados en la experiencia</b>
S.U. 3.2.1	Tendencias recientes y futuras en el ámbito digital
S.U. 3.2.2	Mejores prácticas y estudios de casos
S.U. 3.2.3	Desarrollo de estrategias digitales
<b>UNIDAD 3.3</b>	<b>Marketing y comunicación digital para el patrimonio cultural</b>
S.U. 3.3.1	Estrategias de marketing digital
S.U. 3.3.2	Blogging y uso de las redes sociales en los escenarios digitales de la experiencia
S.U. 3.3.3	Participación de los usuarios y narración de historias
<b>UNIDAD 3.4</b>	<b>Diseñar experiencias digitales en línea y en el sitio para los visitantes</b>
S.U. 3.4.1	La experiencia digital en el ciclo de la experiencia
S.U. 3.4.2	Diseñar la experiencia digital: procesos y pasos para las iniciativas digitales en línea y en el sitio
S.U. 3.4.3	Implementación de la experiencia digital y enfoques para la evaluación

<b>Módulo 4</b>	<b>Enfoque empresarial para el patrimonio cultural</b> <i>Curadores de contenidos: Matera Hub y Hellenic Open University</i>
<b>UNIDAD 4.1</b>	<b>La capacidad empresarial como elemento clave para una nueva gestión del patrimonio cultural</b>
S.U. 4.1.1	Potenciar las competencias empresariales dentro de la descripción de EntreComp

S.U. 4.1.2	Reconocer, evaluar y formar las competencias empresariales dentro de la descripción de EntreComp
S.U. 4.1.3	El papel de las políticas públicas en el desarrollo del potencial empresarial y de innovación de los sectores cultural y creativo
<b>UNIDAD 4.2</b>	<b>Emprendimiento cultural - ¿Qué es?</b>
S.U. 4.2.1	Las competencias esenciales para el empresario cultural
S.U. 4.2.2	Modelo teórico: cómo desarrollan los empresarios las competencias sociales y culturales
S.U. 4.2.3	El ecosistema empresarial de las industrias culturales y creativas
<b>UNIDAD 4.3</b>	<b>Gestión financiera del sector del patrimonio cultural y del turismo</b>
S.U. 4.3.1	Analizar el contexto financiero y definir un plan financiero sostenible en la gestión del patrimonio cultural y del turismo
S.U. 4.3.2	Aplicación de una estrategia de recaudación de fondos en el sector del patrimonio cultural y el turismo
S.U. 4.3.3	Los diferentes modelos financieros y estructuras organizativas del patrimonio cultural y el turismo
<b>UNIDAD 4.4</b>	<b>Estrategias empresariales para la gestión innovadora del patrimonio cultural y el turismo</b>
S.U. 4.4.1	Nuevo modelo de negocio sostenible para experiencias de valor en el sector del patrimonio cultural y el turismo
S.U. 4.4.2	La metodología "lean management" en el patrimonio cultural y el turismo
S.U. 4.4.3	Un nuevo enfoque holístico en la gestión del patrimonio cultural y el turismo

<b>Módulo 5</b>	<b>Sostenibilidad, medición del impacto y evaluación de proyectos</b> <i>Curador de contenidos: la Cultura</i>
<b>UNIDAD 5.1</b>	<b>Conceptos sobre la sostenibilidad y la medición del impacto</b>
S.U. 5.1.1	El debate sobre la sostenibilidad en la cultura como visión estratégica
S.U. 5.1.2	Por qué es importante la medición: pasos más allá del seguimiento y la evaluación
S.U. 5.1.3	El valor social y el glosario de conceptos
<b>UNIDAD 5.2</b>	<b>Enfoques de evaluación en cultura y turismo</b>
S.U. 5.2.1	Enfoques multidimensionales y multivalentes
S.U. 5.2.2	Retos y oportunidades para medir la cultura
S.U. 5.2.3	Diseñar un proceso de planificación de un proyecto de evaluación
<b>UNIDAD 5.3</b>	<b>Cómo hacerlo: proyecto de medición del impacto de la experiencia</b>
S.U. 5.3.1	Ciclo de medición del impacto
S.U. 5.3.2	¿Qué tipo de datos es importante evaluar: producto, resultado o impacto?
S.U. 5.3.3	Gestionar el impacto y la evaluación: construir un modelo a medida
<b>UNIDAD 5.4</b>	<b>Enfoques y metodologías: medición de la sostenibilidad y el impacto social en las organizaciones culturales</b>
S.U. 5.4.1	Medición de la sostenibilidad: alineación con los ODS
S.U. 5.4.2	Lógica de intervención e indicadores SMART
S.U. 5.4.3	Metodologías de seguimiento y evaluación

## Los resultados del aprendizaje

Con el fin de compartir con los formadores los elementos que describen los conocimientos y las habilidades que los participantes deben adquirir al final del programa piloto de formación la siguiente tabla resume los resultados de aprendizaje esperados de cada Unidad.

Tabla 3. Resultados del aprendizaje

Módulo 1	Patrimonio cultural y turismo de experiencias para el desarrollo local <i>Comisario de contenidos: Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNIDAD 1.1	<p><b>Marco del patrimonio cultural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1<sup>1</sup></b> Conocer el significado del patrimonio cultural en sus diferentes dimensiones</li> <li>● <b>RApr2</b> Recopilar y analizar enfoques interdisciplinarios y estudios de casos sobre el patrimonio</li> <li>● <b>RApr3</b> Interpretar las principales características del patrimonio cultural relacionadas con su tipología</li> <li>● <b>RApr4</b> Reconocer las similitudes y diferencias entre las distintas definiciones e interpretaciones del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr5</b> Recoger y desarrollar narrativas que destaquen las iniciativas públicas y privadas que utilicen el patrimonio cultural como lugar de reflexión, intercambio y creación.</li> </ul>
UNIDAD 1.2	<p><b>Del turismo cultural al turismo de experiencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Conocer los principales elementos de análisis e interpretación de los fenómenos turísticos relacionados con el patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Conocer y recordar el marco de las definiciones/interpretaciones/tendencias del turismo cultural, consultando datos autorizados y científicos y fuentes secundarias</li> <li>● <b>RApr3</b> Interpretar el fenómeno turístico como una experiencia territorial que combina las necesidades de los visitantes y los valores del destino</li> <li>● <b>RApr4</b> Reconocer e interpretar un proceso de gestión turística y mostrar su patrimonio cultural de forma razonada</li> <li>● <b>RApr5</b> Debate sobre diferentes productos turísticos identificando las tendencias y valores más importantes</li> <li>● <b>RApr6</b> Conocer y recopilar diferentes enfoques útiles para la puesta en marcha de actividades turísticas que incorporen los bienes patrimoniales y el saber hacer local</li> <li>● <b>RApr7</b> Desarrollar experiencias patrimoniales que combinen diferentes formas de expresión cultural (danza, música, oficios tradicionales o nuevos, gastronomía, etc.) y que apelen a diferentes facetas de la naturaleza humana (sentidos, sentimientos, conocimientos).</li> </ul>
UNIDAD 1.3	<p><b>Nuevas dimensiones del patrimonio cultural y del turismo en los escenarios recientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Conocer los principales elementos de análisis e interpretación del fenómeno turístico ante escenarios post-COVID</li> <li>● <b>RApr2</b> Recordar el marco de las principales tendencias examinando datos autorizados y científicos y fuentes secundarias</li> <li>● <b>RApr3</b> Interpretar los nuevos paradigmas del patrimonio cultural y del turismo en el periodo post-CoVIDA</li> <li>● <b>RApr4</b> Reconocer e interpretar estudios de casos identificando posibles enfoques, metodologías y herramientas para aplicarlos también en otros contextos</li> <li>● <b>RApr5</b> Debate sobre las diferentes dimensiones de los escenarios</li> </ul>

<sup>1</sup> **RApr**: Resultado de aprendizaje

	COVID.
<b>UNIDAD 1.4</b>	<b>Desarrollo local y de las partes interesadas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Conocer y utilizar posibles enfoques, metodologías y procedimientos para mejorar la colaboración entre los destinos y las partes interesadas</li> <li>● <b>RApr2</b> Utilizar enfoques, metodologías y procedimientos para mejorar las relaciones entre los ciudadanos y las partes interesadas</li> <li>● <b>RApr3</b> Identificar y gestionar a las partes interesadas adoptando un enfoque estructurado y utilizando plantillas de proyecto sencillas</li> <li>● <b>RApr4</b> Desarrollar una estrategia de gestión de las partes interesadas</li> <li>● <b>RApr5</b> Interpretar las distintas necesidades de las partes interesadas y describir cómo afectan a un proyecto, así como describir los intereses divergentes de múltiples partes interesadas y sus prioridades contrapuestas.</li> <li>● <b>RApr6</b> Analizar, mapear y desarrollar procesos con las partes interesadas y las comunidades.</li> </ul>

<b>Módulo 2</b>	<b>Diseñar una experiencia innovadora para el visitante</b> <i>Comisario de contenidos: Universidad de Malta</i>
<b>UNIDAD 2.1</b>	<b>Fundamentos del desarrollo de proyectos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Explicar la situación actual de una institución del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Describir los pasos necesarios para implementar un plan estratégico</li> <li>● <b>RApr3</b> Evaluar un plan de progreso</li> <li>● <b>RApr4</b> Identificar la coherencia necesaria entre la visión, la misión y los valores de la institución</li> <li>● <b>RApr5</b> Crear un plan sobre cómo ejecutar los objetivos a largo y corto plazo</li> <li>● <b>RApr6</b> Evaluar un plan para facilitar la ejecución de objetivos específicos</li> <li>● <b>RApr7</b> Aplicar el marco generalmente reconocido y las buenas prácticas de gestión de proyectos</li> <li>● <b>RApr8</b> Aplicar los procesos de gestión de proyectos para iniciar, planificar, ejecutar, supervisar, controlar y cerrar proyectos y coordinar todos los elementos del proyecto</li> <li>● <b>RApr9</b> Evaluar el proyecto con eficacia, incluyendo la gestión del alcance, el tiempo, los costes y la calidad</li> <li>● <b>RApr10</b> Aplicar los procesos necesarios para gestionar la adquisición de un proyecto, incluyendo la adquisición de bienes y servicios de fuera de la organización</li> <li>● <b>RApr11</b> Evaluar el riesgo del proyecto, incluyendo la identificación, el análisis y la respuesta al riesgo</li> <li>● <b>RApr12</b> Analizar y gestionar las expectativas y el compromiso de las partes interesadas para garantizar el éxito del proyecto.</li> </ul>
<b>UNIDAD 2.2</b>	<b>El plan de desarrollo de la audiencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Evaluar el papel de las instituciones culturales en su contexto</li> <li>● <b>RApr2</b> Clasificar las tendencias de la audiencia y aplicar estrategias eficaces de desarrollo de la misma</li> <li>● <b>RApr3</b> Comprender los distintos componentes de un plan de desarrollo de la audiencia</li> <li>● <b>RApr4</b> Identificar las cualidades que definen un plan eficaz</li> <li>● <b>RApr5</b> Comunicar una idea/proyecto complejo con eficacia</li> <li>● <b>RApr6</b> Evaluar el propio progreso de desarrollo intelectual y profesional.</li> </ul>
<b>UNIDAD 2.3</b>	<b>Segmentación de la audiencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Evaluar las principales investigaciones académicas relacionadas con las oportunidades y los retos respecto al comportamiento de los perfiles y la experiencia de los visitantes</li> <li>● <b>RApr2</b> Describir los motivadores internos y externos del comportamiento de la audiencia, cruciales a la hora de identificar futuros proyectos</li> <li>● <b>RApr3</b> Llevar a cabo una variedad de pruebas para proporcionar</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>estrategias adecuadas de recogida de datos para futuras proyecciones</li> <li>● <b>RApr4</b> Reconocer diferentes técnicas relacionadas con la participación y la experiencia de los visitantes en los entornos del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr5</b> Identificar, analizar y utilizar diferentes tipos de datos relativos al comportamiento de los visitantes. Este resultado de aprendizaje está cubierto por el anterior y el siguiente</li> <li>● <b>RApr6</b> Aplicar diferentes técnicas de elaboración de perfiles de visitantes utilizando una variedad de medidas de datos</li> <li>● <b>RApr7</b> Evaluar las principales investigaciones académicas relacionadas con las oportunidades y los desafíos respecto al flujo de visitantes.</li> </ul>
<b>UNIDAD 2.4</b>	<p><b>Atraer al público</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Evaluar las principales investigaciones académicas relacionadas con las oportunidades y los retos respecto al comportamiento de los perfiles y la experiencia de los visitantes</li> <li>● <b>RApr2</b> Evaluar los datos de forma científica y elaborar un informe profesional para la toma de decisiones futuras con conocimiento de causa.</li> <li>● <b>RApr3</b> Comprender los modelos básicos que informan sobre el mapeo de los componentes importantes de la mezcla de compromiso y el diseño de la experiencia</li> <li>● <b>RApr4</b> Comprender la importancia de la comunicación efectiva hacia un enfoque centrado en la audiencia</li> <li>● <b>RApr5</b> Explorar ejemplos de comunicación eficaz y reflexionar sobre los puntos fuertes y las limitaciones de estas opciones</li> <li>● <b>RApr6</b> Identificar los métodos de compromiso tanto para el público existente como para el nuevo, como medio para informar el diseño de la experiencia.</li> </ul>

<b>Módulo 3</b>	<b>Estrategias y herramientas digitales para el patrimonio cultural</b> <i>Curadores de contenidos: M2C (con ENCATC y NIRCT)</i>
<b>UNIDAD 3.1</b>	<p><b>Comprender el potencial de los datos digitales en el contexto del patrimonio cultural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Comprender las nociones fundamentales relacionadas con el entorno digital, como la creación, el uso, la transformación y el almacenamiento de datos digitales, y sus aplicaciones en contextos relacionados con el patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Aplicar políticas sólidas de gestión de datos digitales para proteger y maximizar el uso digital de los datos del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr3</b> Evaluar las implicaciones legales y éticas del uso de los datos digitales en las actividades de valorización y comunicación del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr4</b> Evaluar las capacidades digitales de una organización del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr5</b> Correlacionar las habilidades y necesidades digitales de los visitantes con la producción digital planificada de una organización de patrimonio cultural (presencia en los medios sociales y mejora digital del patrimonio cultural )</li> </ul>
<b>UNIDAD 3.2</b>	<p><b>Nuevas estrategias y herramientas digitales para sitios de patrimonio cultural basados en la experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Conocer las principales características (potencialidades, requisitos y limitaciones) de las tecnologías digitales utilizadas en la puesta en valor y mediación del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Evaluar los desarrollos y tendencias actuales en el ámbito digital para extraer lo que podría ser relevante para el sector del patrimonio cultural y el contexto individual</li> <li>● <b>RApr3</b> Derivar los requisitos óptimos para la futura puesta en marcha de proyectos digitales a partir de casos/ejemplos de estudio</li> <li>● <b>RApr4</b> Desarrollar estrategias digitales a largo plazo para utilizar las tendencias digitales más recientes o futuras mediante colaboraciones específicas.</li> </ul>

<b>UNIDAD 3.3</b>	<p><b>Marketing y comunicación digital para el patrimonio cultural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Identificar las principales características de una estrategia de marketing digital</li> <li>● <b>RApr2</b> Evaluar las características de los principales canales digitales disponibles para la promoción del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr3</b> Planificar contenidos para el sitio web y los canales de medios sociales apropiados que puedan ajustarse a los grupos objetivo definidos</li> <li>● <b>RApr4</b> Analizar el papel y las características del storytelling como competencia clave del e-marketing</li> <li>● <b>RApr5</b> Planificar estrategias de participación de los usuarios para un sitio del patrimonio cultural específico.</li> </ul>
<b>UNIDAD 3.4</b>	<p><b>Diseñar experiencias digitales en línea y en el sitio para los visitantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Comprender el papel y el lugar de la experiencia digital en el ciclo de la experiencia</li> <li>● <b>RApr2</b> Evaluar el potencial de mejora e interpretación digital de un sitio del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr3</b> Diseñar experiencias digitales para la mediación, la educación y la inclusión</li> <li>● <b>RApr4</b> Planificar la implementación de la experiencia digital</li> <li>● <b>RApr5</b> Establecer criterios de evaluación adecuados para la experiencia digital.</li> </ul>

<b>Módulo 4</b>	<p><b>Enfoque empresarial para el patrimonio cultural</b> <i>Curadores de contenidos: Matera Hub y Hellenic Open University</i></p>
<b>UNIDAD 4.1</b>	<p><b>La capacidad empresarial como elemento clave para una nueva gestión del patrimonio cultural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Conocer el significado del espíritu empresarial en el marco del aprendizaje permanente</li> <li>● <b>RApr2</b> Describir el concepto general de espíritu empresarial para el sector cultural en diez palabras</li> <li>● <b>RApr3</b> Reconocer las similitudes y las diferencias entre las organizaciones culturales con y sin ánimo de lucro.</li> <li>● <b>RApr4</b> Identificar la razón de ser y el alcance del Marco de Competencia Empresarial</li> <li>● <b>RApr5</b> Analizar tres competencias de cada una de las áreas de EntreComp como la capacidad de convertir las ideas en acción</li> <li>● <b>RApr6</b> Conocer el significado de la iniciativa de emprendimiento cultural</li> <li>● <b>RApr7</b> Evaluar las competencias más adecuadas de las quince competencias de EntreComp, según las necesidades de los profesionales del patrimonio cultural.</li> </ul>
<b>UNIDAD 4.2</b>	<p><b>Emprendimiento cultural - ¿Qué es?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Comprender el concepto de emprendimiento cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Enumerar al menos tres habilidades esenciales para un empresario cultural</li> <li>● <b>RApr3</b> Mencionar al menos un ejemplo teórico de cómo los empresarios desarrollan competencias culturales</li> <li>● <b>RApr4</b> Interpretar el concepto de ecosistema empresarial</li> <li>● <b>RApr5</b> Identificar al menos tres acciones para el fortalecimiento del ecosistema de las industrias creativas</li> <li>● <b>RApr6</b> Enumerar al menos cuatro atributos ambientales cruciales para el desarrollo de un ecosistema empresarial</li> <li>● <b>RApr7</b> Comprender la iniciativa de las Capitales Europeas de la Cultura.</li> </ul>
<b>UNIDAD 4.3</b>	<p><b>Gestión financiera del sector del patrimonio cultural y del turismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Analizar el contexto financiero de las herramientas del sector del patrimonio cultural y del turismo necesarias para las estrategias de recaudación de fondos sostenibles</li> <li>● <b>RApr2</b> Comprender las diferentes fuentes de financiación disponibles en el sector del patrimonio cultural y el turismo y la importancia del papel de la recaudación de fondos en el sector del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr3</b> Familiarizarse con los conocimientos financieros y la gestión</li> </ul>

	<p>financiera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr4</b> Identificar las estrategias y metodologías de recaudación de fondos</li> <li>● <b>RApr5</b> Enumerar al menos tres pasos del proceso de recaudación de fondos</li> <li>● <b>RApr6</b> Desarrollar un sentido crítico sobre diversos modelos de negocio</li> <li>● <b>RApr7</b> Comparar estudios de casos contemporáneos en el sector del patrimonio cultural y del turismo.</li> </ul>
<b>UNIDAD 4.4</b>	<p><b>Estrategias empresariales para la gestión innovadora del patrimonio cultural y el turismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Identificar estrategias de marketing para el sector del patrimonio cultural y el turismo</li> <li>● <b>RApr2</b> Probar al menos dos metodologías para desarrollar un modelo de negocio sostenible</li> <li>● <b>RApr3</b> Elaborar un plan de marketing para organizaciones de patrimonio cultural y turismo</li> <li>● <b>RApr4</b> Medir el impacto de la estrategia de "lean management" en el sector del patrimonio cultural y del turismo</li> <li>● <b>RApr5</b> Comparar diferentes estrategias de gestión en el sector del patrimonio cultural y del turismo</li> <li>● <b>RApr6</b> Reconocer el surgimiento del empresariado social y su influencia en el sector del patrimonio cultural y del turismo</li> <li>● <b>RApr7</b> Evaluar las nuevas tendencias de gestión.</li> </ul>
<b>Módulo 5</b>	<p><b>Sostenibilidad, medición del impacto y evaluación de proyectos</b>  <i>Comisariado de contenidos: la Cultuora</i></p>
<b>UNIDAD 5.1</b>	<p><b>Conceptos en torno a la sostenibilidad y la medición del impacto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Resumir las principales nociones del paradigma de la sostenibilidad en el contexto de la actuación profesional en la cultura</li> <li>● <b>RApr2</b> Relacionar cómo la sostenibilidad influye en la visión estratégica de las instituciones y da forma a la definición de valores y visión</li> <li>● <b>RApr3</b> Reconocer los elementos clave en los que la generación de evidencias se alinea con la estrategia de la institución cultural dentro de la visión de sostenibilidad</li> <li>● <b>RApr4</b> Resumir las tendencias mundiales en la medición del impacto social y comprender el valor añadido de estas prácticas</li> <li>● <b>RApr5</b> Evaluar los recursos más significativos y los profesionales más destacados de los ejemplos y tendencias analizados</li> <li>● <b>RApr6</b> Discernir cómo la medición del valor social influye en la visión estratégica de la sostenibilidad</li> <li>● <b>RApr7</b> Identificar la terminología necesaria para crear un proyecto de medición del valor social.</li> </ul>
<b>UNIDAD 5.2</b>	<p><b>Enfoques de evaluación en cultura y turismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Resumir los principales documentos internacionales sobre sostenibilidad, en particular los relacionados con el patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr2</b> Reconocer ejemplos de medición de la cultura en diferentes contextos profesionales</li> <li>● <b>RApr3</b> Identificar las referencias hechas a ellos en las iniciativas locales, regionales y nacionales</li> <li>● <b>RApr4</b> Búsqueda de ejemplos de aplicación con diferentes perspectivas dentro del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr5</b> Reconocer las barreras de entrada en diferentes áreas, en particular en la gestión del patrimonio cultural</li> <li>● <b>RApr6</b> Construir un mapa mental del proceso teórico para construir una cultura de medición sostenible con una visión a largo plazo</li> <li>● <b>RApr7</b> Describir el recorrido de formación profesional para alcanzar el estado de conocimiento y las competencias para desarrollar un proyecto de medición.</li> </ul>
<b>UNIDAD 5.3</b>	<p><b>Cómo hacerlo: proyecto de medición del impacto de la experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Explicar las dificultades para trasladar la macrovisión a la</li> </ul>

	<p>estructura de una institución o un proyecto cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr2</b> Construir el proceso necesario para desarrollar un proyecto de indicadores de impacto social a través de las herramientas disponibles del ciclo de medición</li> <li>● <b>RApr3</b> Evaluar las fases clave del ciclo de medición para cada proyecto específico, e identificar la información y los recursos necesarios para el desarrollo</li> <li>● <b>RApr4</b> Distinguir entre diferentes metodologías según las distintas estrategias de recogida de datos</li> <li>● <b>RApr5</b> Reconocer las herramientas operativas relacionadas con las diferentes etapas del proceso de medición para generar datos y pruebas</li> <li>● <b>RApr6</b> Distinguir entre la realización de la recogida de datos de una actividad específica y la creación de una cultura de medición en una institución.</li> </ul>
<p><b>UNIDAD 5.4</b></p>	<p><b>Enfoques y metodologías: medición de la sostenibilidad y el impacto social en las organizaciones culturales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>RApr1</b> Relacionar las lagunas en la gestión con las oportunidades y retos que se pueden afrontar a través de la medición del impacto social</li> <li>● <b>RApr2</b> Organizar los intereses profesionales específicos con respecto a la cultura de la medición y dentro de un área de trabajo seleccionada</li> <li>● <b>RApr3</b> Discutir la viabilidad de las herramientas para el proyecto o reto seleccionado</li> <li>● <b>RApr4</b> Seleccionar un proceso de medición y las herramientas clave para llevarlo a cabo a través del estudio de caso elegido</li> <li>● <b>RApr5</b> Evaluar los datos obtenidos de los estudios de casos reales, en un intento de obtener lecciones y recomendaciones.</li> </ul>

### La estrategia educativa propuesta

El desarrollo de cada Módulo ha seguido una estrategia educativa compartida. La importancia de contar con una estrategia educativa única radica en la posibilidad de desarrollar los contenidos de la misma manera para todos los Módulos. El alumno encontrará en cada Módulo resultados de aprendizaje específicos que han sido diseñados por cada uno de los comisarios de contenidos:

- Presentaciones en vídeo, incluyendo conferencias y entrevistas
- Contenidos basados en textos que incluyen estudios de casos, mejores prácticas y ejemplos del mundo real
- Una colección de recursos educativos abiertos: informes, estudios de investigación, artículos, documentos políticos y otros materiales para el autoaprendizaje
- Bibliografía y webografía sobre fuentes primarias y secundarias de referencia
- Autoevaluación mediante cuestionarios

En los siguientes párrafos se explicarán también los materiales que se han elaborado para cada Subunidad.

#### 4. La plataforma EUheritage

Para apoyar, por un lado, las funcionalidades sociales y, por otro, las actividades de e-learning, se han desarrollado dos plataformas:

- Una plataforma Moodle que albergará todas las actividades de e-learning
- Una plataforma Drupal (8.0) donde se desarrollarán las actividades sociales (<https://www.drupal.org/8>)

La plataforma de aprendizaje de EUheritage contendrá los materiales de formación producidos, REA, enlaces a REA de otros proyectos similares, informes y estudios de otros proyectos de la UE en el ámbito del patrimonio cultural, la tecnología, la sostenibilidad y la innovación.

La Plataforma Social de EUheritage servirá como dominio en línea para crear Comunidades de Práctica (CoPs). Las CoP son grupos organizados de personas que tienen un interés común en un dominio técnico o empresarial específico. Colaboran regularmente para compartir información, mejorar sus habilidades y trabajar activamente en el avance del conocimiento general del dominio.

La estructura de la plataforma de e-learning ha sido diseñada por HOU - Hellenic Open University (fuente: Deliverable WP5)

## 5. Materiales a desarrollar por los formadores

El curso online se compone de un total de:

- 60 vídeos (12 por cada módulo)
- 60 textos transcripciones de vídeo (12 por cada módulo)
- 60 presentaciones PPT (12 por cada módulo)
- 60 bibliografía / sitografía (12 por cada Módulo)
- hasta 200 REA (hasta 40 REA por módulo)
- 60 cuestionarios

La **videoconferencia** es el primer contenido de aprendizaje a disposición del alumno. Cada vídeo dura entre 8 y 15 minutos y su objetivo es presentar al alumno una visión general de los principales contenidos de la subunidad. Se ofrecen definiciones, datos, esquemas, imágenes y fotografías. Cada vídeo va acompañado de la transcripción para facilitar la comprensión de los contenidos.

El segundo resultado de aprendizaje que es obligatorio para todos los conservadores de contenidos es la **presentación en Power Point**: unas 30 diapositivas por subunidad que profundizan en la información sintetizada durante la introducción del vídeo, informando de palabras clave, estudios de casos, consejos, preguntas abiertas, lista de referencias, etc.

El alumno encontrará también una serie de Recursos Educativos Abiertos (REA) relevantes que han sido elegidos por los comisarios de contenidos en relación con los resultados de aprendizaje específicos de cada Unidad. Los REA seleccionados se incluyen en el curso como material de estudio adicional y deben estar registrados bajo una licencia Creative Commons.

A efectos de este proyecto, utilizamos la definición de OERs Commons "Los *Recursos Educativos Abiertos (REA)* son materiales de enseñanza y aprendizaje que están disponibles en línea de forma gratuita para que cualquiera pueda utilizarlos, ya sea un instructor, un estudiante o un autodidacta. Los REA pueden existir como recursos más pequeños e independientes que pueden mezclarse y combinarse para formar piezas de contenido más grandes, o como módulos de cursos más grandes o cursos completos".

Enriquecer el MOOC con REA como material de aprendizaje adicional tiene muchos beneficios, entre ellos, la posibilidad de personalizar el curso profundizando en temas específicos relevantes para algunos participantes, la oportunidad de tener más perspectivas sobre ciertos temas, el estímulo para buscar más REA y profundizar de forma autónoma en ciertos temas, la obtención de conocimientos sobre fuentes de aprendizaje relevantes y valiosas.

La disponibilidad de los REA a través de la plataforma EUheritage contribuye, al mismo tiempo, a difundir los conocimientos a un público más amplio y a potenciar la posibilidad de abrir debates y reflexiones en línea sobre temas de vanguardia.

En EUheritage, los conservadores de contenidos y los expertos científicos recopilan los REA pertinentes:

- a) Seleccionar REA con licencia adecuada (registrados bajo licencia Creative Commons);
- b) Crear sus propios REA (o sugerir recursos que hayan creado en otros contextos) si cuentan con la debida licencia;
- c) Modificar los REA si el régimen de licencias lo permite.

Al final de cada módulo, el alumno tendrá la posibilidad de realizar un cuestionario de 40 preguntas (10 por unidad). Los cuestionarios son de opción múltiple o verdadero/falso. Una vez completado el curso en línea y con una tasa de éxito del 45%, los alumnos podrán obtener el Certificado de Finalización: las insignias abiertas se concederán a los alumnos tras la finalización con éxito de cada Módulo.

En la fase de desarrollo de contenidos, cada curador/experto en contenidos **seguirá instrucciones específicas y utilizará plantillas proporcionadas por el consorcio**. Las instrucciones sobre cómo desarrollar los contenidos (vídeos, material textual y presentaciones en power point) han sido creadas por HOU, mientras que las plantillas han sido elaboradas por ENCATC. Las instrucciones, las directrices y los enlaces para descargar las plantillas se encuentran en los siguientes anexos.

## 6. ANEXOS

### Anexo 1 - Directrices del PPT

(fuente: Entrega "Diseño y desarrollo de materiales de aprendizaje en línea - Directrices estructurales para la presentación del aprendizaje a distancia en línea")

#### **Directrices estructurales para la presentación de la enseñanza a distancia en línea**

Para que una presentación sea útil como recurso de aprendizaje a distancia en línea, debe contener algunos de los siguientes elementos (los elementos marcados con un \* se consideran obligatorios):

1. Elementos al inicio de la presentación
  - a. Diapositiva del título \*
  - b. Finalidad / objetivos \*
  - c. Resultados del aprendizaje \*
  - d. Palabras clave \*
  - e. Índice de contenidos
2. Elementos del cuerpo de la presentación
  - a. Secciones / sub-secciones \*
  - b. Cuadros / Gráficos / Figuras
3. Elementos al final de la presentación
  - a. Sinopsis
  - b. Lista de referencias
  - c. Lecturas complementarias
  - d. Biografía de los formadores
  - e. Gracias / Créditos \*

A continuación se explica brevemente cada uno de estos elementos. Se supone que cada presentación va acompañada de una narración.

#### **Diapositiva del título (1 diapositiva)**

Muestra el título de la presentación, junto con información contextualizada (por ejemplo, el módulo / unidad al que pertenece). El nombre del formador o formadores también puede aparecer aquí.

#### **Finalidad / objetivos (1 diapositiva)**

La finalidad ofrece una breve explicación de la contribución general de la presentación. Los objetivos especializan la finalidad utilizando términos más concretos. También se puede incluir aquí una breve introducción al tema de la presentación.

#### **Resultados del aprendizaje (1 diapositiva)**

Describen los conocimientos / habilidades / competencias (actitudes) que el alumno desarrollará tras ver la presentación. Deben basarse en la taxonomía de Bloom y especializar algunos de los resultados de aprendizaje del módulo. Deben presentarse como: Después de estudiar este recurso, serás capaz de: (seguido de una lista de resultados). La lista debe contener unos 5 resultados de aprendizaje (aproximadamente).

#### **Palabras clave (1-2 diapositivas)**

Un conjunto de palabras clave que proporcionan los principales términos utilizados en el documento, junto con una breve explicación. La lista no debe contener más de 10 términos; 6 es un buen número.

### **Tabla de contenidos (1-2 diapositivas)**

Proporciona una visión general del contenido de la presentación. Si la presentación contiene secciones y subsecciones, deben mencionarse aquí, junto con los títulos de las diapositivas principales de cada una. Es un lugar alternativo para una breve introducción al tema de la presentación.

### **Secciones / subsecciones**

Componer el cuerpo de la presentación. En general, el contenido principal de la presentación debe estructurarse de manera que permita su visualización de forma no secuencial (es decir, el alumno puede saltar a cualquier subsección) y modular (es decir, el alumno puede detenerse al final de una sección y continuar más tarde). Toda la presentación y cada sección podrían ir precedidas de una introducción.

### **Cuadros, figuras y gráficos**

Es mejor colocarlo junto al texto, o en una diapositiva independiente (sin texto). Evite colocar el texto en posiciones alrededor de los elementos gráficos. Debe ser lo suficientemente grande para ser legible.

### **Sinopsis (1 diapositiva)**

Se coloca al final de la presentación y resume su contenido y el de los alumnos logros de verlo.

### **Lista de referencias (1 diapositiva)**

Contiene la lista de recursos utilizados en la presentación. Utiliza el estilo APA o IEEE. Aunque las referencias también se colocan en las diapositivas que componen el cuerpo de la presentación, también deben resumirse al final.

### **Lecturas complementarias (1 diapositiva)**

Proporciona recursos seleccionados (REA) para una lectura adicional. Para cada recurso, proporciona su referencia (utilizando el estilo APA o IEEE) y un breve resumen (no más de 5 líneas).

### **Biografía de los formadores (1 diapositiva por formador)**

Lo ideal es que los formadores se presenten. Esto puede hacerse al principio (es decir después de la diapositiva del título) o al final de la presentación. Una breve biografía textual con una foto debe ser mientras cada formador habla brevemente sobre sí mismo en primera persona (por ejemplo, "Hola, soy ... y, en esta presentación, vamos a ... - los tiempos deben adaptarse en consecuencia).

### **Gracias / Créditos (1 diapositiva)**

Agradezca al alumno que haya visto la presentación. Muestre los nombres de los colaboradores de la presentación (es decir, autor(es), revisores (técnicos y científicos), narrador(es), creador(es) de efectos visuales y datos de contacto en caso de que sea necesaria una mayor comunicación por parte del alumno. También muestra el modo de licencia y tiene en cuenta los requisitos de publicación de la UE.

### **Plantillas**

La red ha preparado una serie de **plantillas para presentaciones en PowerPoint**.

Las plantillas pueden descargarse en este enlace:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFyqwCX8ZfEoK9ZkJe-pPzXj-1Vod>

## **Anexo 2 - Material textual Directrices**

(fuente: Entrega "Diseño y desarrollo de materiales de aprendizaje en línea - Directrices estructurales para la presentación del aprendizaje a distancia en línea")

### **Directrices estructurales para el material textual de la enseñanza a distancia en línea**

Para que un documento sea útil como recurso de aprendizaje a distancia en línea, debe contener algunos de los siguientes elementos (los elementos marcados con un \* se consideran obligatorios):

#### **1. Elementos al principio del documento**

- a. Finalidad / objetivos \*
- b. Resultados del aprendizaje \*
- c. Palabras clave \*
- d. Introducción
- e. Conocimientos previos
- f. Índice / figuras / tablas

#### **2. Elementos del cuerpo del documento**

- a. Secciones / sub-secciones \*
- b. Cuadros
- c. Cifras
- d. Ejemplos
- e. Estudios de caso

#### **3. Elementos al final del documento**

- a. Sinopsis
- b. Lista de referencias
- c. Glosario
- d. Lecturas complementarias

A continuación se explica brevemente cada uno de estos elementos.

#### **Finalidad / objetivos**

El objetivo ofrece una breve explicación de la contribución general del documento. Los objetivos

especializar el objetivo utilizando términos más concretos. Este elemento no debe superar las 5 líneas de texto.

#### **Resultados del aprendizaje**

Describen los conocimientos / habilidades / competencias (actitudes) que el alumno desarrollará tras estudiar el documento. Deben basarse en la taxonomía de Bloom y especializar algunos de los resultados de aprendizaje del módulo. Deben presentarse como: Después de estudiar este recurso, serás capaz de: (seguido de una lista de resultados). La lista no debe contener más de 10 resultados; 5 es un buen número.

#### **Palabras clave**

Un conjunto de palabras clave que proporcionan los principales términos utilizados en el documento. Tenga en cuenta que para cada una de estos términos, debe proporcionarse una explicación en el texto y podrían resumirse en el glosario. La primera aparición de un término debe ser fácilmente identificable (por ejemplo, usando negrita). La lista no debe contener más de 10 términos; 6 es un buen número.

#### **Introducción**

Introduce al lector en los contenidos que seguirán. Sitúa el recurso en su contexto y lo asocia con cualquier material aprendido previamente (si procede). También resume el contenido del

recurso. Sólo debe utilizarse en documentos de tamaño medio y largo (es decir, más de 4 páginas). No debe superar el 10% de la longitud total del documento.

### **Conocimientos previos**

Enumera los conocimientos y habilidades que son necesarios para hacer un uso óptimo del recurso. No puede utilizarse para documentos cortos o medianos. Puede formar parte de la introducción. No debe superar las 10 líneas de texto.

### **Índice / figuras / tablas**

Proporciona una visión general del contenido y permite el acceso directo a partes del documento. Sólo debe utilizarse en documentos largos (es decir, de más de 12 páginas).

### **Secciones / subsecciones**

Contiene el cuerpo del documento. Debe estar estructurado en párrafos. Evitar el uso de más de 3 niveles. Deben estar numerados.

### **Cuadros, figuras y gráficos**

Las tablas y los gráficos se utilizan para resumir y ofrecer una visión general del contenido del texto. Las figuras suelen ampliar o extender el texto. Es mejor que se coloquen dentro del texto o en el espacio marginal (si se dispone de espacio suficiente); es mejor evitar envolver el texto a su alrededor. Deben colocarse dentro de un marco. Deben ser lo suficientemente grandes como para ser legibles. Deben estar siempre numerados y tener un pie de foto. Cuando se haga referencia al texto, debe escribirse "en la figura 1", nunca "en la figura siguiente". En caso de que el documento vaya a ser impreso, hay que tener cuidado con el uso de los colores (y las referencias que se hacen a ellos).

### **Ejemplos**

Se utilizan para contextualizar o personalizar una parte del documento. Deben colocarse dentro de un marco. Deben estar siempre numerados y tener un título. Cuando se hace referencia al texto, se debe escribir "en el ejemplo 1", nunca escribir "en el siguiente ejemplo".

### **Plantillas**

La red ha preparado un **modelo de material textual**.

La plantilla puede descargarse en este enlace:

[https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C\\_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul)

## Anexo 3 - Directrices de vídeo y demostración

(fuente: entrega "Diseño y desarrollo de materiales de aprendizaje en línea")

Los tipos de vídeo más comunes, relacionados con el contenido educativo, incluyen entrevistas, conversaciones, conferencias, escenarios dirigidos y screencasts.

### 1. Videos

#### 1.1 Entrevista

Una entrevista es una conversación que incluye preguntas y respuestas. Una persona (el entrevistador) hace preguntas predefinidas, mientras que las personas invitadas (entrevistados) responden (normalmente dentro de tiempo predeterminado), y los participantes hablan por turnos. Las entrevistas suelen implicar una transferencia de información del entrevistado al entrevistador (y, por tanto, a la audiencia), que suele ser el objetivo principal de la entrevista. También se pueden insertar diapositivas (en forma de presentación) o imágenes, mientras el entrevistado habla, para hacer más concebible la respuesta.

#### 1.2 Conversación

Una conversación es una comunicación interactiva entre dos o más personas sobre un tema concreto. En las conversaciones también podemos añadir diapositivas (en forma de presentación) o imágenes, para hacer más comprensible al interlocutor.

#### 1.3 Conferencia

Una conferencia es una presentación oral con el propósito de presentar información, o enseñar a la gente o aprende un tema concreto, normalmente utilizando diapositivas en forma de presentación o imágenes.

#### 1.4 Escenario dirigido

Este tipo de vídeo suele referirse a la presentación de un objeto concreto. Por ejemplo, presenta una exposición (un cuadro, una escultura, etc.) en un museo, una visita turística, un experimento, etc. Suele incluir también narraciones de audio para las imágenes presentadas. Pueden incluirse actores u oradores (opcionalmente) para que la presentación sea más vívida.

#### 1.5 Screencast

Un screencast (también conocido como captura de pantalla de vídeo) es una grabación digital de la pantalla del ordenador que a menudo contiene una narración de audio. El término screencast se compara con el término relacionado de captura de pantalla; mientras que la captura de pantalla genera una sola imagen de una pantalla de ordenador, un screencast es esencialmente una película de los cambios en el tiempo que un usuario ve en una pantalla de ordenador, mejorada con la narración de audio.

## 2. Consejos técnicos

### 2.1 General

- El rodaje debe realizarse preferentemente con dos cámaras idénticas al mismo tiempo; una para un primer plano y otra para un plano medio (de cintura para arriba).
- Asegúrate de que los ajustes de ambas cámaras son los mismos (ISO, balance de blancos, fps, apertura y velocidad de obturación).
- Mantenga sus vídeos en un máximo de 15 minutos (sin cortes) en total, con el fin de mantener el público interesado. Si no es posible filmar durante 15 minutos seguidos, divida el vídeo en dos partes.
- La velocidad de los fotogramas debe ser de 25fps.
- Evite los movimientos de la cámara.

- La captura debe centrarse en los entrenadores y mantener la cámara a la altura de los ojos.
- No cambie los ajustes de vídeo ni la iluminación durante la grabación.
- Evita el eco. Antes de empezar a grabar, comprueba la acústica del lugar.
- Es necesario aplaudir (con las manos o con un badajo) en el centro del encuadre después de asegurarse de que la cámara y el sonido están rodando. Antes de aplaudir, el operador de cámara o el director deben decir claramente el título de la entrevista y del clip (por ejemplo, "Marketing 2.1, toma 1").
- Las diapositivas de la presentación no deben aparecer en el fotograma del vídeo; se añadirán posteriormente durante la edición del vídeo. Durante la grabación de la conferencia, las cámaras deben enfocar al conferenciante.
- El sonido debe grabarse con micrófonos de solapa, que se conectan con la cámara.

## 2.2 Para los formadores

- Los formadores deben utilizar un lenguaje sencillo, sin términos complejos. Si tienen que utilizar un término complejo, deben explicarlo brevemente.
- Los entrenadores deben evitar llevar: blanco, negro, marcas.
- Cuando sólo hay un entrenador, éste debe enfocar su mirada hacia la cámara.
- Los formadores no deben hablar rápidamente y no deben tener nada en la mano.
- Los formadores no deben hablar ni demasiado cerca ni demasiado lejos del micrófono. Asegúrese de que la voz de cada orador suene con claridad.
- Deben haber preparado sus discursos y leerlos a través de un autocue (hay aplicaciones online<sup>2</sup>). Todas las preguntas y respuestas deben estar escritas y ensayadas antes del rodaje.
- El formador puede elegir si quiere hablar de pie o sentado.
- En el caso de que queramos añadir gráficos en el lateral del marco, el entrenador debe situarse en la mitad derecha del marco.
- El maquillaje debe ser sencillo y discreto. Lo mismo ocurre con el pelo.

## 2.3 Antecedentes - Espacio

- El fondo debe estar vacío y ser de un color brillante para los gráficos en color blanco, o de un color oscuro en el caso de los gráficos en color negro. Evite los fondos con diseños / patrones u objetos.
- Debe haber mucha luz, asegurándose de que no se crean sombras intensas en el entrenador o en el fondo. El rostro debe tener un aspecto claro y luminoso.
- Evite o elimine los sonidos externos. Graba en lugares aislados o en un estudio. Sin embargo, si decides grabar en un espacio exterior, asegúrate de que no sea demasiado ruidoso y de que no haya personas que interfieran en el encuadre. El rodaje en exteriores debe hacerse sólo en caso de que un profesional esté a cargo.

## 2.4 Metraje

- El material debe enviarse sin ningún tipo de edición (sin logotipos, sin intro/outro, sin música)
- Las imágenes del rodaje deben enviarse acompañadas del texto del discurso y de la presentación "ppt" o cualquier otro material que deba mostrarse (vídeo/imagen, etc.) indicando cuándo debe mostrarse.

---

<sup>2</sup> Ejemplos: <https://www.cueprompter.com/>; <http://www.freeteleprompter.org/>

## **2.5 Consejos varios**

- El material educativo debe ser autoguiado y potenciar la interacción del alumno con el material.
- Debe incluir ejemplos explicativos y comentarios alentadores.
- Al principio de cada sección debe figurar la definición de los objetivos y los resultados de aprendizaje previstos, así como una sinopsis al final.

## **2.6 Plantilla: Vídeo de demostración**

La red ha preparado una demostración de la videoconferencia para que los formadores se hagan una idea del producto final.

El vídeo puede verse en este enlace: <https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# EUHeritage.

Skills for promotion,  
valorisation, exploitation, mediation and  
interpretation of European Cultural Heritage