



Técnico en aplicaciones tecnológicas y Web
2.0 en museos y centros expositivos

1. Título:

Técnico en aplicaciones tecnológicas y Web 2.0 en museos y centros expositivos.

2. Descripción:

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación forman ya parte de nuestra vida diaria. A nivel profesional, cada vez tienen mayor importancia ya que optimizan los procesos y mejoran el rendimiento de empresas y entidades. Además, sirven de gran ayuda para promocionar sus servicios y productos.

El objetivo fundamental del curso es proporcionar los conocimientos básicos necesarios para aplicar las herramientas web 2.0 y las redes sociales a los procesos habituales de los museos y, de esta manera, optimizarlos. Asimismo, se hace un breve repaso a otras tecnologías de reciente aparición que se prevé que serán útiles y de aplicación efectiva en las exposiciones como las relacionadas con dispositivos móviles, visión 3D o pizarras interactivas entre otras.

El curso tiene un enfoque eminentemente práctico ya que la mayoría de los módulos se completan con prácticas que enseñan a manejar algunas de las aplicaciones web que se enseñan durante la impartición del curso. Por último, se finaliza con el diseño de un proyecto final que pueda ser aplicable a un centro expositivo.

3. Objetivos:

- Reflexionar acerca de la función del museo en el nuevo entorno social tecnificado.
- Presentar que es la Web 2.0 y cómo trabajar con ella.
- Analizar y describir cómo están haciendo uso de la Web 2.0 los museos.
- Conocer el potencial de las herramientas Web 2.0 y cómo hacer uso de ellas en los museos.
- Dar las pautas y proponer ideas acerca de cómo elaborar un proyecto web para el museo.
- Adquirir la capacidad de elaborar un proyecto de integración de TIC en los museos
- Conocer las últimas novedades en dispositivos móviles y tecnologías asociadas.
- Obtener una visión de los sistemas de presentación y multimedia más actuales.

4. Profesorado:

Javier Iglesia Aparicio: Ingeniero de Telecomunicación y Licenciado en Historia, actualmente es coordinador de tecnología del Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Dirige proyectos de tecnología encaminados a incorporar la tecnología a la sociedad y a la educación y ha colaborado en multitud de proyectos web sobre patrimonio histórico y cultural.

5. Fechas de Inicio / Fin: 5 de marzo de 2019 / 3 de junio de 2019.

6. Número de plazas: 25 (ampliables según demanda).

7. Dirigido a:

El curso está dirigido a profesionales de museos, la gestión cultural, a estudiantes de Biblioteconomía y Documentación e Historia del Arte que quieran completar su formación en el uso de la Web 2.0 y a opositores en la materia.

8. Precio:

Matrícula estándar: 475 € (incluye contenidos en línea y acceso garantizado al curso durante 3 meses tras la finalización del período lectivo).

Matrícula premium: 650 € (incluye contenidos en línea, materiales impresos, 15 horas de consultoría, a través del coordinador del curso, y acceso garantizado al curso durante 5 años tras la finalización del período lectivo).

9. Bonificación a través de la FUNDAE (anterior Fundación Tripartita):

Aquellos alumnos con **matrícula premium** que deseen bonificar esta formación a través de la FUNDAE deben ponerse en contacto con nosotros con al menos 10 días de antelación y nos encargaremos de las gestiones necesarias sin coste añadido.

10. Duración: 120 horas.

11. Programa completo del curso:

Bloque 1. Web 2.0 en los museos

Módulo 1. El museo en la era de la conectividad 2.0

- 1.1. Introducción
 - 1.1.1. Trazamos un objeto u objetivos
 - 1.1.2. Protegemos la colección
 - 1.1.3. Museo como empresa
 - 1.1.4. Nuestro público
 - 1.1.5. Museos y Educación
 - 1.1.6. Conclusiones
- 1.2. Fundamentos del nuevo medio
 - 1.2.1. Hipertexto
 - 1.2.2. Interactividad
 - 1.2.3. Multimedia
- 1.3. Realidad virtual y realidad aumentada
- 1.4. Los museos en Internet
- 1.5. Consideraciones de la UNESCO sobre Internet

Módulo 2. Introducción a la Web 2.0

- 2.1. ¿A qué llamamos Web 2.0?
 - 2.1.1. De la Web 1.0 a la Web 2.0
 - 2.1.2. Los principios de la Web 2.0
 - 2.1.3. Las tecnologías de la Web 2.0
 - 2.1.4. Las herramientas de la Web 2.0
- 2.2. La información en la Web 2.0
 - 2.2.1. Algunos datos enormes
 - 2.2.2. Pero, ¿toda la información es útil?
 - 2.2.3. Sobrecarga de información o intoxicación informacional
 - 2.2.4. Soluciones contra la infoxicación
- 2.3. Servicio 2.0
 - 2.3.1. Museo 2.0
 - 2.3.2. Consejos para iniciar a un museo en la tecnología web 2.0
 - 2.3.3. En un nuevo medio, se escribe de una nueva forma

Módulo 3. Crear nuestro espacio en la web 2.0: blogs y wikis

3.1. Introducción

3.2. Blogs

- 3.2.1. Breve historia de los blogs
- 3.2.2. La blogosfera y la cultura blog
- 3.2.3. El lenguaje en los blogs
- 3.2.4. Herramientas para hacer blogs
- 3.2.5. Los blogs en los museos
- 3.2.6. Ejemplos de blogs en museos
- 3.2.7. Blogs sobre museos y web 2.0
- 3.2.8. Un vistazo a Blogger
 - 3.2.8.1. Acceso a Blogger y creación de un blog
 - 3.2.8.2. La página principal de Blogger
 - 3.2.8.3. Escribir una entrada
 - 3.2.8.4. Menú de gestión del blog
 - 3.2.8.5. Más información sobre Blogger

3.3. Wikis

- 3.3.1. Breve historia de la wiki
- 3.3.2. ¿Por qué usar wikis?
- 3.3.3. ¿Para qué usar las wikis?
- 3.3.4. Herramientas para construir wikis
- 3.3.5. Ejemplos de wikis en los museos
- 3.3.6. Un vistazo a Wikispaces
 - 3.3.6.1. Acceso a Wikis y creación de una wiki
 - 3.3.6.2. Descripción de una wiki de Wikispaces
 - 3.3.6.3. Creación y edición de contenido en la wiki
 - 3.3.6.4. Configuración de la wiki
 - 3.3.6.5. Más información y tutorías sobre Wikispace
- 3.3.7. Museos y Wikipedia

3.4. Diferencia entre un blog y una wiki

3.5. Servicio en la nube de creación de sitios Web

3.6. Gestores de contenido (CMS)

Módulo 4. Herramientas para crear, publicar y compartir recursos

4.1. Introducción

4.2. Concepto de streaming

4.3. Archivos de audio y podcasting

- 4.3.1. ¿Cómo crear archivos de audio en línea?
- 4.3.2. ¿Dónde se puede compartir?
- 4.3.3. Usos y ejemplos de podcast en los museos

4.4. Videocasting

- 4.4.1. Canales de vídeo
- 4.4.2. Aplicación en los museos

4.5. Álbumes de fotos

4.5.1. Flickr

4.5.1.1. Flickr en los museos

- 4.5.1.2. Consejos en el uso de Flickr

4.6. Presentaciones en línea

4.7. Geoaplicaciones

4.8. Mapas mentales

4.9. Líneas de tiempo

4.10. Videoconferencias web, webminarios y screencasting

4.11. Folletos, pósters, revista, collages...

4.12. Formularios y encuestas

4.13. Almacenamiento en la nube

4.14. Ofimática en línea

4.15. ¿Cómo buscar aplicaciones web 2.0?

Módulo 5. Herramientas para recuperar y organizar la información

5.1. Folcsonomías y nubes de etiquetas

5.1.1. Creación de nubes de etiquetas

5.2. Almacenamiento y selección de información: Marcadores sociales

5.2.1. ¿Qué es un marcador social?

5.2.2. Breve historia del marcado social

5.2.3. Ventajas, desventajas y usos

5.2.4. Herramientas de marcado social

5.2.5. Delicious

5.2.5.1. Ejemplos de uso de marcadores sociales en museos

5.2.6. Pinterest

5.2.6.1. Ejemplos de uso de Pinterest en museos

5.3. La sindicación de contenidos

5.3.1. Breve historia de la sindicación de contenidos

5.3.2. Estándares: RSS y Atom

5.3.3. RSS 2.0

5.3.4. ¿Por qué usar la sindicación de contenidos?

5.3.5. Buenas prácticas en el uso de la sindicación de contenidos

5.3.6. Agregadores RSS

5.4. Portales personalizables

5.4.1. Fundamentos de los mash-up

5.4.2. Ejemplos de mashup

5.4.3. Web widgets

5.4.4. Herramientas para crear portales personalizables

5.4.4.1. Netvibes

5.4.4.2. Ejemplos de uso de universos públicos Netvibes en museo

5.5. Breve tutorial de Netvibes

5.5.1. Darse de alta

5.5.2. Escritorio privado

5.5.3. Trabajando con el escritorio privado

5.5.4. Creando un escritorio público

Bloque 2. Redes sociales, movilidad y otras tecnologías

Módulo 6. Redes sociales

- 6.1. Introducción
- 6.2. Redes sociales y museos
 - 6.2.1. Los museos españoles en las redes sociales
 - 6.2.2. ¿Deben los museos estar en las redes sociales?
 - 6.2.3 Guías de uso y directrices
- 6.3. Las principales redes sociales
 - 6.3.1 Facebook
 - 6.3.1.1 La página de fan para un museo
 - 6.3.1.2 ¿Para qué usar Facebook desde un museo? Ejemplos
 - 6.3.1.3 Consejos de usos de Facebook
 - 6.3.2 Twitter
 - 6.3.2.1 ¿Por qué usar Twitter?
 - 6.3.2.2 Descripción del interfaz de Twitter
 - 6.3.2.3 Elementos de un mensaje de Twitter
 - 6.3.2.4 Aplicaciones y ejemplos de uso en museos
 - 6.3.2.5 Buenas prácticas en el uso de Twitter
 - 6.3.2.6 Herramientas de utilidad con Twitter
 - 6.3.3 Google+
 - 6.3.4 Otras redes de interés
 - 6.3.4.1 Foursquare
 - 6.3.4.2 LinkedIn
 - 6.3.4.3 Instagram
 - 6.3.5 Medir las redes sociales
- 6.4 Social news o agregadores de noticias
 - 6.4.1 Digg
 - 6.4.2 Menéame
- 6.5 Promoción social
- 6.6. El community manager

Módulo 7: Tecnología móvil para museos

- 7.1. Introducción
- 7.2 Teléfonos inteligentes y tabletas digitales
- 7.3 Videoconsolas portátiles
- 7.4 Los códigos QR
 - 7.4.1 Aplicaciones para generar códigos QR
 - 7.4.2. Modificaciones en códigos QR
 - 7.4.3. Ejemplos de uso de códigos QR en museos
- 7.5 Apps
 - 7.5.1 Apps en los museos
 - 7.5.2. Las mejores apps en museos en la actualidad
- 7.6 Realidad aumentada para dispositivos móviles
- 7.7 Localización en interiores
- 7.8. Tecnología NFC

Módulo 8. Convergencia SoLoMo

- 8.1. ¿Qué significa SoLoMo?
- 8.2. Pinceladas de una estrategia SoLoMo
 - 8.2.1. Comenzamos por lo Social: el uso activo de las redes sociales virtuales
 - 8.2.2. Mimemos lo local: la importancia del visitante del entorno físico más cercano
 - 8.2.3. Aprovechemos la movilidad: el smartphone como “la herramienta total”
- 8.3. Crowdfunding

Módulo 9. Tecnologías de última generación para los museos

9.1. Introducción

9.2. Visión 3D

9.2.1 La visión estereoscópica y los sistemas de visión 3D

9.2.2 ¿Qué equipos de visión 3D tenemos en el mercado?

9.2.3 Problemas de la visión 3D

9.3. Mundos virtuales y museos

9.3.1 ¿Qué utilidad tiene un mundo virtual para los museos?

9.3.2 Google Art Project

9.4. Tecnologías de pantallas

9.5. Pantallas y superficies interactivas

9.6. Impresoras y escáneres 3D

9.6.1. Tipos de impresoras 3D

9.6.2. Impresoras 3D de bajo precio

9.6.3. Escáneres 3D

9.6.4. Impresoras y escáneres 3D, ¿en los museos?

9.7. Open Hardware

9.8. Wearable technologies

Bloque 3. El Proyecto web en el museo

Módulo 10. Tendencias futuras en la web: web semántica y HTML5

- 10.1. Introducción a la web semántica
- 10.2. Datos enlazados y datos abiertos
 - 10.2.1. Datos enlazados
 - 10.2.2. Datos abiertos
 - 10.2.3. Datos enlazados y abiertos
- 10.3. La web semántica
- 10.4. La web semántica y los museos
 - 10.4.1. Decipher
 - 10.4.2. LIDO, CDWA Lite y museumdat
- 10.5. ¿Cuándo llegará la web semántica?
 - 10.5.1. Esfuerzos actuales de semantización
- 10.6. HTML 5
- 10.7. Big Data y los museos

Módulo 11. El proyecto web para el museo

- 11.1. La elaboración de un proyecto web
- 11.2. Selección de herramientas y tecnologías
 - 11.2.1. Software libre y código abierto
 - 11.2.2. Servicios web
- 11.3. Aspectos legales en los sitios web
 - 11.3.1. LOPD
 - 11.3.2. Menores de edad
 - 11.3.3. Derechos de propiedad intelectual
 - 11.3.3.1. Cultura libre y copyleft
 - 11.3.3.2. Licencia Creative Commons

Módulo 12. Auditoría y analítica web

- 12.1. Introducción a la auditoría web
 - 12.1.1. Técnico
 - 12.1.1.1. Validación HTML y CSS. Enlaces rotos
 - 12.1.1.2. Rendimiento
 - 12.1.2. Usabilidad
 - 12.1.2.1. Breve checklist de usabilidad
 - 12.1.2.2. Enlaces de interés
 - 12.1.3. Accesibilidad
 - 12.1.4. Mobile OK
 - 12.1.5. Posicionamiento web. Conceptos básicos de SEO
 - 12.1.5.1. Consejos básicos de optimización
 - 12.1.5.2. Herramientas SEO básicas
- 12.2. Analítica web
 - 12.2.1. ¿Qué hicieron los usuarios?
 - 12.2.2. Herramientas de análisis
 - 12.2.3. Google analytics
- 12.3. Medición del impacto de las redes sociales
 - 12.3.1. Índices sintéticos de redes sociales
 - 12.3.2. Facebook Insights

Bloque 4. Tecnología, educación y museos

Módulo 13. Tecnología, educación y museos

- 13.1. Los museos en la educación
- 13.2. Creatividad, proceso creativo e imaginación
- 13.3. Proceso creativo
- 13.4. Imaginación
 - 13.4.1. La educación en niños y adultos
 - 13.4.2. Educación imaginativa
- 13.5. Las obras del museo
- 13.6. Contenido temático en la obra de arte
- 13.7. Los departamentos de Educación y Acción Especial (DEAC)
 - 13.7.1. Educación y DEAC
 - 13.7.2. Trayectoria de los DEAC
- 13.8. Los museos y la educación formal
- 13.9. Proyectos en museos
- 13.10. Educar en el museo
- 13.11. El impacto de las tecnologías emergentes en la educación dentro del museo
- 13.12. Tecnología e investigación en educación de los museos actuales
 - 13.12.1. Infantil
 - 13.12.2. Primaria
 - 13.12.3. Secundaria y Bachillerato
 - 13.12.4. Educación Funcional y Diversidad Funcional
 - 13.12.5. Familias
- 13.13. La tendencia a la gamificación
 - 13.13.1. Serious games en museos

12. Metodología:

El curso se llevará a cabo de forma on-line con un tutor personal. El e-learning es una forma de aprendizaje sustentado en las Nuevas Tecnologías e Internet.

Los estudiantes, a través de nuestra plataforma de formación, tienen acceso a los contenidos del curso y a sus actividades, así como a otras herramientas de comunicación que permiten la interacción entre ellos y facilitan la comunicación con el profesor.

Los elementos más destacados con los que contará el curso dentro de nuestra plataforma son:

- Programa completo del curso.
- Guía didáctica (planificación temporal, criterios de evaluación, etc.).
- Materiales didácticos (fichas de contenido, vídeos, enlaces...).
- Actividades de evaluación y autoevaluación.
- Libro de calificaciones.
- Foros de debate.
- Sala de chat para la comunicación entre los alumnos.
- Enlaces de descarga del software necesario para seguir el curso.
- Contenidos del curso en formato PDF (disponibles a la finalización del curso).

Durante el curso, se realizará un seguimiento del progreso del alumno para acompañarle en su aprendizaje y poder ofrecerle consejo o ayuda siempre que lo necesite.

13. Evaluación:

La evaluación se llevará a cabo a través de ejercicios de evaluación de corrección automática, participación en actividades de comunicación (foros de debate, chats) y la redacción de breves trabajos prácticos.

14. Certificación:

Este curso está reconocido por la Universidad Europea Miguel de Cervantes con 120 horas de Formación Permanente (4,8 créditos ECTS).

Los cursos de Formación Permanente certificados por Universidades tienen validez como méritos para las Oposiciones a la Función Pública Docente (Cuerpo de Maestros y Cuerpo de Profesores de Educación Secundaria, FP...), Concurso General de Traslados (RD 1364/2010 y Orden EDU/2842/2010) y Sexenios en todas las Comunidades Autónomas según el Real Decreto 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007), que reconoce los cursos de las Universidades a todos los efectos y ajustados en todo a los requisitos exigidos por las Comisiones de Baremación. Exclusivamente en la Comunidad de Madrid no será reconocido para sexenios a raíz de la publicación de la Orden 2883/2008, de 6 de junio.

Son igualmente baremables para procesos de selección en otros ámbitos. Siendo, en último término, el Tribunal competente en cada caso, el encargado de determinar la adecuación del curso a la plaza ofertada y si se ajusta a los requisitos de la convocatoria.

En todo caso, las especificaciones a las que deben ajustarse los baremos de méritos serán determinadas siempre en las respectivas convocatorias.

El estudiante, una vez superado el curso, recibirá un Certificado de aptitud, con el programa del curso en el reverso. El certificado cuenta con la firma y el sello de la Secretaría General de la Universidad Europea Miguel de Cervantes, está inscrito en su Registro de Formación Permanente y así se hace constar en el mismo.

15. Inscripción y matrícula:

Puede realizar la inscripción en el curso a través Campus Europeo de Formación Permanente. Para ello haga clic en el siguiente enlace:

<https://cita.campuseuropeodeformacion.com/campus/es/cursos/cultura/686-tecnico-en-aplicaciones-tecnologicas-y-web-20-en-museos-y-centros-expositivos-14-edicion/alta>

16. Contacto:

Para cualquier duda o cuestión relativa al curso, puede ponerse en contacto con nosotros a través del teléfono 923 56 83 84 o mediante el correo electrónico:

Mateo Pescador
mpescador@campuseuropeodeformacion.com
Coordinador del curso