

DADES D' IDENTIFICACIÓ DEL PROJECTE ApS - UAB	Curs acadèmic	2024-25	Títol del projecte ApS: UAB-Palau: Desenvolupament i Digitalització del Patrimoni Cultural	
	Facultat / Departament...	Departament de Teories de l'Educació i Pedagogia Social /Facultat Departament d'Educació		
	Entitats participants	Ajuntament i diverses institucions culturals locals		
	Titulació/curs/menció:	Assignatura (Pràcticums/TFG/...)	Programa/servei/projecte	
		T F Màster en Patrimoni i Humanitats Digitals	Conveni UAB-APsiP	
	Professorat UAB	Funcions	Professionals entitats	Funcions
	Paloma Valdivia Vizarreta	Autorització, coordinació amb l'ajuntament, associacions i comunitat, acompanyament. Coordinació amb l'ajuntament, museus i centres culturals, orientació i seguiment	Nadia Tarifa	Conveni UAB-APsiP Coordinació amb l'ajuntament, museus i centres culturals, orientació i seguiment
	Nº alumnes a qui es dirigeix l'ApS	2	Nº alumnes que ha realitzat l'ApS	2
	Descripció del projecte. També, explicació breu de la relació entitat/UAB	Els estudiants treballaran en reptes específics proposats per l'ajuntament per a crear i digitalitzar experiències que enriqueixin el patrimoni cultural local. Els projectes inclouen la creació d'una visita lúdica per al Jardí de la Casa Folch, una experiència de realitat virtual per a peces seleccionades d'un museu, senyalització i dinamització de les ruïnes arqueològiques de la Masia de Ca Maiol, i la reconstrucció digital de l'enterrament de Can Clapés.		
	Temporització en l'aplicació del projecte. Possibilitat de continuar o de repetir l'experiència	<p>Curs acadèmic</p> <p>Fase 1: Planificació</p> <p>Estableix els objectius i requisits del projecte. Inclou reunions amb interessats, formació en tecnologies digitals i la recerca inicial del patrimoni.</p> <p>Fase 2: Desenvolupament</p> <p>Crea i prova els continguts i tecnologies dissenyades, com a prototips de realitat augmentada i virtual.</p> <p>Fase 3: Implementació i Avaluació</p> <p>Mostra les implementacions en els seus contextos reals i avalua el seu funcionament i la recepció del públic a través de feedback directe.</p> <p>Fase 4: Revisió i Difusió</p> <p>Finalitza i ajusta els projectes basant-te en el feedback rebut, i organitza esdeveniments de presentació i difusió dels resultats.</p>		
Enllaços relacionats				

REQUISITS	Aprentatge curricular		Impacte social	
	Coneixement i competències curriculars	Procés reflexiu sobre l'aportació a la comunitat i sobre l'aprenentatge	Necessitats de la comunitat a la qual ofereix el servei	Objectius del projecte o programa

<p>Realitat Augmentada i Realitat Virtual: Aplicar teories i pràctiques en la creació d'entorns virtuals per a enriquir l'experiència de l'usuari. Digitalització i Escàner 3D de Peces: Coneixements tècnics sobre escaneig tridimensional i modelatge digital per a la preservació i estudi del patrimoni. Pedagogia Lúdica: Disseny d'activitats educatives que integrin el joc com a element central per a l'aprenentatge i la interacció. Tecnologies de la Informació i la Comunicació: Ús de programari especialitzat i eines digitals per al desenvolupament i la difusió de continguts patrimonials. Gestió Cultural: Comprensió i aplicació d'estratègies per a la gestió efectiva de projectes culturals i patrimonials.</p>	<p>Detecció i Presentació de Propostes: Presentació de les propostes de projecte basades en els reptes de l'ajuntament. Desenvolupament de la Proposta: Implementació i desenvolupament tècnic de les propostes seleccionades. Validació i Lliurament: Presentació dels projectes finals a l'ajuntament i altres stakeholders, recollida de feedback.</p>	<p>Introducció a les eines i mètodes d'humanitats digitals. Directament derivades de les demandes de l'ajuntament i les institucions culturals locals.</p>	<p>Objectiu General: Desenvolupar solucions digitals i interactives per a la preservació i difusió del patrimoni cultural. Objectius Específics: Implementar tecnologies digitals per a la creació d'experiències culturals enriquidores. Fomentar la participació comunitària en la preservació del patrimoni. Innovar en la presentació i dinamització del patrimoni cultural local.</p>
<p>Evidències d'aprenentatge de l'alumnat. (treballs, reflexions, avaluacions, ...)</p>		<p>Evidències d'impacte social/aportació a la comunitat (enquestes usuaris, resultats, ...)</p>	
<p>Visita Lúdica per al Jardí de la Casa Folch: Evidència: Disseny i realització d'una guia interactiva amb realitat augmentada, incloent-hi avaluacions d'usuari i anàlisi de la seva recepció. Experiència amb Realitat Virtual sobre Peces d'un Museu: Evidència: Creació d'un entorn virtual detallat que inclogui peces del museu, documentació del procés de digitalització i feedback de visitants virtuals. Senyalització i Dinamització de les Restes Arqueològiques de la Masia de Can Maiol: Evidència: Implementació de senyals informatius i educatius amb codis QR o realitat augmentada, i reportis de la interacció del públic. Reconstrucció Digital de l'Enterrament de Ca Clapés: Evidència: Models digitals 3D de l'enterrament i la seva integració en una plataforma educativa, juntament amb una avaluació del seu ús educatiu.</p>		<p>Opcions: Enquestes a Usuaris: Mesurar la satisfacció i l'aprenentatge adquirit a través d'enquestes aplicades durant o després de les interaccions amb els projectes. Entrevistes i Grups Focals: Obtenir feedback qualitatiu sobre les percepcions i experiències dels usuaris amb els projectes, involucrant a residents locals i experts. Anàlisi de Dades Web i Xarxes Socials: Analitzar l'abast i la interacció del públic amb continguts digitals, usant eines d'anàlisi web i mètriques de xarxes socials. Estudis de Cas: Documentar i presentar casos específics on els projectes han tingut un impacte significatiu en la comunitat. Reportis d'Impacte i Resultats: Consolidar i presentar les dades recollides en un reporti que demostrï els impactes tangibles i intangibles en la comunitat.</p>	

		Feedback d'Entitats Col·laboradores: Incloure avaluacions formals de les entitats col·laboradores sobre l'èxit i els desafiaments dels projectes. Neteja Copia el text
La implementació d'aquest ApS valora i preserva la figura del/la professional i no substitueix la seva feina		<i>(marcar amb X)</i>

	Possibilitat de presa de decisions i de creativitat per part de l'alumnat universitari.	Sostenibilitat del projecte	Implicació activa de la comunitat vinculada al projecte d'ApS	Connexió interinstitucional
VALOR AFEGIT	<p><i>(Llibertat per decidir, innovar, proposar, influir en el procés ...)</i></p> <p>Els estudiants tenen llibertat per a proposar i dissenyar solucions creatives utilitzant les tecnologies disponibles, adaptant-se a les necessitats i el context cultural del projecte. Això inclou triar les tècniques de realitat virtual/augmentada més apropiades, els mètodes d'interacció en els espais digitals i físics, i la manera de presentar el patrimoni cultural de manera innovadora i accessible.</p>	<p><i>(Factors de sostenibilitat i de continuïtat).</i></p> <p>Recursos Educatius Oberts: Creació de materials amb llicències obertes per a la seva reutilització i adaptació futura. Capacitació i Transferència de Coneixement: Formació d'estudiants i personal de l'ajuntament en el maneig de tecnologies per a la sostenibilitat del projecte a llarg termini.</p>	<p><i>(Intervenció de la comunitat que rep el servei: propostes, acords, és ella qui el demana?...)</i></p> <p>Integració de la comunitat local i visitants en la fase de testing i feedback dels projectes. Col·laboracions amb escoles i centres educatius per a l'ús didàctic dels recursos creats. Involucració d'experts locals i stakeholders en la planificació i execució dels projectes.</p>	<p><i>(Connexió i col·laboració entre entitats i universitat. Valoració del procés i dels resultats finals).</i></p> <p>Col·laboració Multidisciplinària: Treball conjunt entre la universitat, l'ajuntament, museus locals i centres tecnològics. Xarxes de Cooperació: Establiment de xarxes permanents entre institucions educatives, culturals i tecnològiques per a futurs projectes de ApS. Valoració Conjunta: Avaluacions regulars de l'impacte i resultats del projecte per totes les entitats involucrades, assegurant l'alineació d'objectius i la millora contínua.</p>

Nota: En aquest cas, cal omplir només les caselles on creus que l'experiència ApS té un valor afegit.

OBSERVACIONS. Podeu afegir la informació que considereu rellevant, no recollida en els apartats anteriors:

Nota: Ajusteu la mesura de les cel·les a les vostres necessitats, però intenteu que la totalitat de la fitxa no sobrepassi dues pàgines.

Professorat responsable del projecte ApS	Paloma Valdivia Vizarreta		
Telèfon de contacte	648808832	Adreça-e	Paloma.Valdivia@uab.cat

