

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



CURSO DE EXPERTO PROFESIONAL UNED

Del 11 de septiembre de 2025 al 11 de febrero de 2026

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



- Curso de 15 ECTS (375 horas). Formado por 3 módulos de 5 ECTS
- 6 meses de duración: del 11/09/2025 al 11/02/2026
- Requiere Requiere una dedicación aproximada de 20 horas semanales
- Superar los 3 módulos da derecho al Diploma de Experto Profesional en Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural
- Gratuito para más de 10 titulaciones
- Impartido por expertos y profesionales
- Aprendizaje de las herramientas más demandadas en Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural
- Salidas laborales vinculadas al ámbito del Patrimonio Cultural



Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

España es el cuarto país del mundo con más bienes declarados Patrimonio Mundial por la UNESCO. Con el fin de aprovechar el enorme potencial del patrimonio cultural español, la UNED y el Ministerio de Cultura y Deporte ponen en marcha el curso de Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural.

El objetivo es proporcionar a sus profesionales las competencias digitales necesarias, a través del aprendizaje de las tecnologías actualmente más demandadas para la difusión y puesta en valor del patrimonio cultural, que les permita mejorar su empleabilidad, fomentar el emprendimiento e impulsar los nuevos negocios en áreas relacionadas con el ámbito del patrimonio cultural.

Dadas las diversas áreas de especialización que comprende el Patrimonio Cultural y el amplio campo de actividad que abarca la Difusión y Puesta en Valor, el curso se ha organizado con una estructura modular. Para ello, 2/3 de los contenidos serán optativos a elegir entre los distintos módulos que forman parte del curso. De este modo se puede adaptar el itinerario de aprendizaje a los intereses, necesidades y finalidades personales de cada estudiante.



Metodología

El curso se imparte en modalidad online a través de Ágora, la plataforma virtual educativa de la UNED, un producto desarrollado en OpenLMS basado en la tecnología de código abierto de Moodle. Esta plataforma permite una metodología adaptativa personalizada, de modo que **cada estudiante puede estudiar a su ritmo**. Además, Ágora potencia el aprendizaje activo y aporta calidad a la enseñanza, gracias a que integra Inteligencia Artificial (IA) y es una plataforma multidispositivo.

Los Equipos Docentes ofrecerán a través de estos medios, de manera síncrona y/o asíncrona, tutorización sobre los contenidos del módulo, dudas de uso del software técnico y sobre las actividades de evaluación, entre otros.

El alumnado dispondrá de licencia o acceso gratuito para todo el software necesario para el aprovechamiento del curso. La matriculación implica una **licencia completa de Adobe Pro** a través de Creative Cloud, válida para la duración del curso.

Durante el curso podrán celebrarse actividades formativas presenciales adicionales (con posibilidad de seguimiento online), ligadas a los contenidos del curso: ciclos de conferencias, encuentros de expertos profesionales, talleres específicos, etc. El seguimiento de estas actividades será optativo y no evaluable.

Evaluación y calificación



La evaluación de los módulos se llevará a cabo a través de una serie de actividades teóricas y prácticas propuestas por los equipos docentes. Para obtener el Diploma de Experto Profesional debe aprobarse los tres módulos; el Módulo 1 y los dos módulos optativos del itinerario. La calificación será "Apto", "No Apto" o "No Presentado" y se referirá a la totalidad de los créditos asignados al curso.

Esta formación no contempla la realización de prácticas extracurriculares.



Duración y dedicación

El curso consta de 20 semanas, del 11 de septiembre de 2025 al 11 de febrero de 2026. La dedicación semanal, por parte del estudiante, se estima aproximadamente en 20 horas. Todos los módulos se abren a la vez pudiendo cursarse de forma simultánea o gradual, permitiendo al estudiante su propio avance y organización.



Plazos de matrícula

- La matriculación se realiza en un único periodo ininterrumpido, desde el lunes 5 de mayo hasta el viernes 19 de septiembre de 2025. Las solicitudes serán atendidas por orden de llegada, no habiendo prioridad en las personas con derecho a subvención.
- Excepcionalmente y, siguiendo las indicaciones del servicio de Formación Permanente de la UNED, no hay límite de plazas.



Estructura

El curso se compone de 3 módulos de 5 ECTS cada uno, que suman en total 15 ECTS (375 horas).

El Módulo 1 (El Patrimonio Cultural en la era digital es común y obligatorio a todo el alumnado. Cada estudiante escogerá dos módulos más, entre los siguientes optativos:

Módulo 6 - Realidad aumentada y realidad virtual.

Módulo 7 - Diseño gráfico.

Módulo 8 - Planificación y desarrollo de Webs y Apps.

Módulo 9 - Herramientas digitales para la difusión patrimonial.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

PRECIOS



Curso completamente gratuito para personas que posean alguna de las siguientes titulaciones:

- Grado/Licenciatura en Historia del Arte.
- Grado/Licenciatura en Arqueología.
- Grado/Licenciatura en Geografía e Historia, Historia, Historia y Patrimonio, Geografía o Humanidades.
- Grado/Licenciatura en Conservación-Restauración.
- Diplomaturas en Conservación Restauración de Bienes Culturales.
- Titulación Superior en Conservación-Restauración de Bienes Culturales.
- Grado/Licenciatura en Bellas Artes.
- Arquitectura Técnica, Arquitecto y Grados que cumplen los requisitos establecidos en la Orden ECI/3856/2007 que establece los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de arquitecto.
- Grado/Licenciatura en Ciencias de la Información (Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad).
- Grado/Licenciatura en Antropología.
- Grado en Información y Documentación
- Diplomatura en Biblioteconomía y Documentación
- Grado/Diplomatura en Turismo

Las siguientes titulaciones oficiales UNED para personas en poblaciones de menos de 50.000 habitantes:

- Máster Universitario en Métodos y Técnicas Avanzadas de Investigación Histórica, Artística y Geográfica.
- Máster Universitario en Investigación en Historia del Arte.
- Doctorado en el Programa Historia e Historia del Arte y Territorio.

La constatación de que no hay un aprovechamiento efectivo del curso por parte de los estudiantes, medido a partir de su interacción en los cursos virtuales y el trabajo con los materiales, supondrá la anulación de la matrícula en la siguiente edición, imposibilitando igualmente la matrícula gratuita en siguientes ediciones.

Tarifa del Curso

El precio para aquellas personas que no cuenten con alguna de las formaciones con derecho a gratuidad es de 300€ por módulo, siendo de 900€ el precio completo del curso (1 módulo obligatorio y 2 módulos optativos).



Tarifa de Segundo Curso

La UNED y el Ministerio de Cultura y Deporte ofrecen dos formaciones de Experto en Tecnologías Aplicadas al Patrimonio Cultural. Las personas que realizaron de forma gratuita uno de los dos cursos no tendrán derecho a una segunda formación o a la realización de módulos adicionales en dicha modalidad gratuita, debiendo abonar las tasas correspondientes.

En caso de haber aprobado el curso completo de Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural y, querer realizar en la siguiente convocatoria el curso de Tecnologías Avanzadas para la Gestión y Documentación del Patrimonio Cultural, se procederá a la matriculación y pago de tasas de los dos módulos optativos: 300€ cada módulo, 600€ en total. Siendo convalidado el módulo obligatorio y común en ambos cursos, Módulo 1.

Tarifa de módulos adicionales

Aquellas personas que tras realizar alguno de los cursos deseen matricularse en algún módulo concreto en las siguientes convocatorias, siempre que queden plazas disponibles para ello y así lo establezca la UNED, deberán pagar las tasas correspondientes (300€ por módulo).

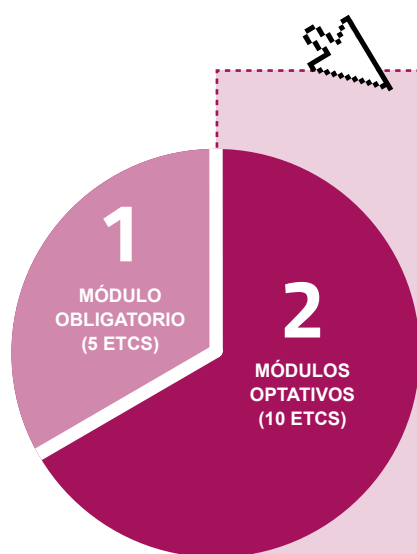


Salidas laborales

Instituciones culturales públicas y privadas: museos, archivos, bibliotecas, servicios de patrimonio, parques y aulas arqueológicas, centros de interpretación, fundaciones. En labores de catalogación, reconstrucción virtual, interpretación del patrimonio, diseño de exposiciones, comunicación digital, difusión cultural, programaciones didácticas, etc.

Universidades. En labores de investigación, enseñanza, colaboración con proyectos I+D de humanidades digitales, cooperación en la recreación de obras artísticas, etc

Empresas: medios de comunicación, editoriales, estudios de arquitectura y restauración de patrimonio, gestión territorial y turismo. En áreas de asesoría técnica, creación de contenidos digitales, diseño de rutas culturales, conceptualización de experiencias inmersivas, comunicador cultural, gestor cultural, etc.



Cada curso consta de 3 MÓDULOS

(15 ETC – 375h)

MÓDULO OBLIGATORIO (común a los dos cursos)

— Patrimonio Cultural en la era digital 5 ECTS

MÓDULOS OPTATIVOS (a elegir 2 entre 4 opciones)

— Realidad aumentada y realidad virtual 5 ECTS

— Diseño gráfico 5 ECTS

— Planificación y desarrollo de Webs y Apps 5 ECTS

— Herramientas digitales para la difusión patrimonial 5 ECTS

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 01

EL PATRIMONIO CULTURAL EN LA ERA DIGITAL



Introducción a la disciplina del patrimonio cultural. Punto de partida de una reflexión teórica sobre los principales retos en la era digital y el empleo de nuevas tecnologías digitales para el conocimiento, conservación y difusión del Patrimonio.

- Concepto de patrimonio cultural, marco regulatorio y principales debates ligados a su conservación y gestión.
- La aplicación de las tecnologías digitales en el conocimiento y difusión del patrimonio, desde una mirada histórica y una reflexión sobre los retos y riesgos que implica su uso.
- Recorrido por las herramientas más habituales empleadas en los campos de la interpretación, la conservación, la restauración y la difusión del patrimonio, a partir de algunos ejemplos y casos de estudio paradigmáticos.

Objetivos

- Entender el concepto de patrimonio cultural, su desarrollo histórico y teórico, así como sus diferentes dimensiones en el momento actual.
- Conocer el marco normativo para la protección del patrimonio cultural, los principales debates y los retos actuales de la disciplina.
- Conocer el marco organizativo y administrativo, nacional e internacional, para la preservación y puesta en valor del patrimonio cultural.
- Comprender la historia, evolución y debates ligados a la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al patrimonio cultural.
- Generar un marco de reflexión patrimonial que sirva como base para el trabajo práctico desarrollado en los diferentes módulos optativos.
- Conocer las diferentes aplicaciones que las tecnologías digitales ofrecen en la actualidad al estudio, interpretación, conservación y difusión del amplio campo del patrimonio a través de casos de estudio y buenas prácticas.

Temas del Módulo

Tema 1. Patrimonio: Definición y claves interpretativas

- 1.1 Concepto y evolución del patrimonio cultural.
- 1.2 Regulación del Patrimonio Cultural.
- 1.3 Reflexiones y debates.

Tema 2. Patrimonio y tecnología:

- 2.1 Normativa específica.
- 2.2 Debates.

Tema 3. Tecnologías aplicadas:

- 3.1 Estrategias institucionales de digitalización: de la difusión del patrimonio a la transformación digital de la organización.
- 3.2 Casos de éxito-estudio en conservación, restauración y difusión.

Competencias adquiridas

- Capacidad para desenvolverse y afrontar de manera crítica las diferentes problemáticas y debates que afectan al patrimonio cultural.
- Conocimiento de los procedimientos de interpretación, comprensión y defensa del patrimonio, de las herramientas disponibles para una nueva interacción entre el patrimonio y las necesidades de la sociedad.
- Aprendizaje de los principales sistemas y procedimientos tecnológicos aplicados en la actualidad al estudio y conservación del patrimonio cultural.
- Capacidad de interacción entre las posibilidades y las necesidades de los diferentes modelos de desarrollo patrimoniales.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes cuestionarios tipo test disponibles para cada tema en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente todos los cuestionarios de evaluación.

Herramientas/requisitos previos

Este módulo teórico no precisa de ningún requisito de equipo técnico, más allá del necesario para el acceso a Internet y las herramientas habituales para la descarga y visualización de documentos y vídeos disponibles en la plataforma de aprendizaje.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 1

Antonio Perla de las Parras. Coordinador

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

César Abella Vázquez

Director de TRIVIUM estrategías en cultura e turismo.

María Agundez Lería

Subdirectora General de Gestión y Coordinación de los Bienes Culturales. Ministerio de Cultura y Deportes. Funcionaria del Cuerpo Facultativo de Conservadores de Museos.

Alberto Atanasio Guisado

Doctor arquitecto por la Universidad de Sevilla. Profesor del Departamento de Ingeniería del Diseño de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla.

Daniel Basulto García-Risco

Project manager en proyectos europeos vinculados al estudio del Patrimonio, la monitorización, la conservación preventiva, y la gestión cultural y turística. Fundación Santa María la Real.

Luis Cercós

Historiador del Arte, Arquitecto e Ingeniero de Edificación. Responsable de proyectos de la Bibliothèque publique d'Information del Centro Georges Pompidou de París.

Ángel Luis de Sousa Seibane

Arquitecto de la Dirección General de Patrimonio Cultural y Bellas Artes, Ministerio de Cultura y Deporte. Responsable de Unidad de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (UEGR) y Coordinador del Plan Nacional de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (PNEGR).

Julio Fernández Portela

Profesor Contratado Doctor. Dpto. Geografía. UNED.

Joaquín García Álvarez

Arquitecto especializado en gestión de proyectos y digitalización de la conservación preventiva. Fundación Santa María la Real del Patrimonio Histórico.

Jaione Korro Bañuelos

Conservadora-Restauradora de Bienes Culturales. Dpto. Ingeniería Minera Metalúrgica y Ciencias de los Materiales, Universidad del País Vasco (UPV/EH).

Víctor Manuel López-Menchero Bendicho

Doctor en Arqueología. Director Científico en España de Global Digital Heritage.

Enrique Martínez Lombó

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Joaquín Martínez Pino

Profesor Contratado Doctor. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Celia Martínez Yáñez

Profesora Titular del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Granada. Directora de erph_ Revista Electrónica de Patrimonio Histórico. Miembro del Board de ICOMOS, Vice-presidenta del Comité Internacional de Turismo Cultural de ICOMOS.

Juan Carlos Molina Gaitán

Presidente de ICOMOS España. Coordinador Plan Nacional de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural (PNEGR). Asesor de la Unidad de Emergencias y Gestión de Riesgos en el Patrimonio Cultural de la Región de Murcia.

Jorge Moya Muñoz

Doctor arquitecto. Dpto. Expresión Gráfica Arquitectónica. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

Carlos Javier Pardo Abad

Profesor Titular. Dpto. de Geografía. UNED.

Elena Paulino Montero

Profesora contratada Doctora. Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Marta Rodríguez Santos

Profesora titular de la Escuela de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Madrid (ESCRBC).

Alberto Sánchez Sánchez

Arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid y máster en conservación del patrimonio histórico por la Universidad de Columbia.

Albert Sierra Reguera

Responsable de Innovación en la Agencia Catalana del Patrimonio Cultural.

Elsa Soria Hernanz

Profesora Titular. Dpto. Técnicas y Prácticas de Conservación y Restauración. ESCRBC.

María Victoria Soto Caba

Profesora Titular del Dpto. de Historia del Arte. UNED.

Jordi Tresserras Juan

Director del Laboratorio de Patrimonio, Creatividad y Turismo Cultural de la UB y de la red IBERTUR. Consultor de UNESCO en México y de la UE en Cuba y Ecuador. Miembro de la Comisión Experta de Cultura de la Organización de Estados Iberoamericanos para 2024-2027. Miembro del Plan Científico Trienal de ICOMOS para 2024-2027. Miembro de la Junta Directiva de la Red Europea de Turismo Cultural.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 06

REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL APLICADA AL PATRIMONIO



Conoce las diversas utilidades que ofrecen las realidades mixtas al campo de la difusión patrimonial:

- Realidad aumentada (RA)
- Realidad virtual (RV)

A partir de una serie de materiales se formará en el uso de herramientas específicas para la virtualización y se trabajarán las metodologías más actuales para una correcta difusión y puesta en valor del patrimonio.

Objetivos

- Adquirir conocimientos básicos sobre las posibilidades en investigación patrimonial de la RA/RV.
- Principales problemáticas y debates sobre la aplicación de la tecnología RA/RV en la preservación y puesta en valor del patrimonio: metodologías, herramientas y recursos.
- Adquirir conocimientos básicos sobre el manejo de herramientas digitales: bases del trabajo fotogramétrico, creación de material RA/RV, creación de NFT's y diseño de experiencias con Game Engine.
- Optimización de modelos fotogramétricos implementables en experiencias RV/RA: retopología y bakeado de texturas.

Temas del Módulo

Tema 1. Introducción a la realidad aumentada, virtual e híbrida (realidades mixtas)

Tema 2. Herramientas de realidad aumentada y realidad virtual.

Tema 3. Creación de NFT's (Cryptoarte) a partir de modelos 3D.

Tema 4. Motores de Juego: Unreal Engine.

Tema 5. Difusión del patrimonio a través de experiencias inmersivas.

Requisitos mínimos recomendados

- CPU 32-bit dual core 2Ghz; 4GB de RAM; Ratón. Requisitos técnicos recomendados: CPU 64 bit quad core; 8GB a 32GB de RAM; tarjeta gráfica Nvidia Geforce GTX, Ratón.
- Es necesario disponer de un teléfono móvil (smartphone convencional -IOS o Android- para trabajar con apps de VR y AR (Sketchfab, ARize y Vuforia).

Competencias adquiridas



- Comprensión de las características del impacto de las tecnologías digitales en la gestión patrimonial: terminologías, protocolos y estrategias de intervención en el marco de los Principios de Sevilla (2017).
- Razonamiento crítico sobre las posibilidades que estas tecnologías y sus resultados aportan al ámbito patrimonial en el siglo XXI.
- Adquisición de habilidades para un aprendizaje significativo y relevante en torno a la RA/RV.
- Desarrollo y adquisición de habilidades relacionadas con la generación de modelos 3D – fotogramétricos RA/RV.
- Adquisición de una comprensión adecuada y suficiente de softwares y técnicas RA/RV.
- Aplicación práctica de los conocimientos con el software específico. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos a la actividad profesional futura.

Herramientas

Ordenador (Gamer) de gama media y buena tarjeta gráfica. Smartphone convencional IOS o Android.

Herramientas: Este curso se realizará de manera íntegra utilizando software libre o versiones gratuitas; Capturing Reality y Unreal Engine. En especial se formará en el uso de Sketchfab, Agisoft Metashape (y de manera optativa Reality Capture), Vuforia. Se proporcionará la licencia de Adobe pro a través de Creative Cloud.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Ejercicios obligatorios planteados y relativos a los temas 1, 2 y 5. Las tareas de los temas 3 y 4 son optativas. Para superar el módulo, las tres actividades obligatorias deben de superarse, al menos, con un 5.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 06

Leticia Crespillo. Coordinadora

Especialista en Virtualización del Patrimonio y Restauración Virtual. Investigadora posdoctoral en la Universidad de Málaga sobre las posibilidades que la fotogrametría, la realidad virtual y el desarrollo 3D aportan a la recepción del arte en relación con manifestaciones intangibles.

José Alabau Casaña

Arquitecto con un máster en Infoarquitectura 3D en Universal Arts School y Especialista en Virtualización del Patrimonio por la Universidad de Alicante. Tiene amplia experiencia como arquitecto, infógrafo, diseñador gráfico y docente.

Alejandro Martín Málaga

Ingeniero multimedia. Técnico en el departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos de la Universidad de Alicante. Ha desarrollado varias aplicaciones de realidad aumentada en relación al patrimonio como Siente Lebrija, Museo al Aire Libre de la Villa Romana de l'Albir o Elche360.

Sonia Ríos Moyano

Profesora titular en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. Su trayectoria está marcada por la especialización profesional en diseño gráfico, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual y la industria editorial.

José Gabriel Ruiz González

Especialista en realidad virtual y fotogrametría, desde 2017 es CEO de Opossum Studios Virtual Builders, centrada en el desarrollo de experiencias de realidad virtual para la difusión del patrimonio. Han desarrollado experiencias para el Museo Carmen Thyssen Málaga, Telefónica o FITUR.

Pablo Serrano Basterra

Licenciado en Derecho, se ha especializado en la virtualización, recreación y difusión de Patrimonio Histórico y Arqueológico, como profesional independiente. Es responsable de implantación y desarrollo de los Museos Virtuales de Los Bañales, Cortes de Navarra y Santa Criz de Eslava.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 07

DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA



Abordará los elementos que interactúan para conceptualizar y formalizar la imagen de un proyecto cultural.

Está enfocado a la adquisición de conocimientos teóricos y estratégicos, promoviendo la capacidad de análisis y reflexión, dirigidos a identificar los valores de una propuesta, a generar los contenidos que la componen y a materializarla en su formalización final mediante el uso de las herramientas tecnológicas y metodologías adecuadas para dotar de forma los proyectos.

Objetivos

- Adquirir conocimientos teóricos y prácticos del diseño como herramienta estratégica, analítica y de reflexión.
- Potenciar la creatividad en dinámicas para generar ideas, explorando metodologías para crear, contrastar y redefinir los proyectos propios.
- Aprender a conceptualizar un proyecto estudiando las estrategias más efectivas.
- Saber jerarquizar los contenidos para presentar una idea, proyecto o contenido de manera eficaz.
- Manejar las herramientas y recursos (tipografías, formas, colores) propias del diseño gráfico para dar forma a ideas.
- Conocer las dinámicas de gestión y faseado de un proyecto.

Temas del Módulo

- Tema 1. Estrategia creativa
- Tema 2. Narrativas, identidad verbal y storytelling
- Tema 3. Fundamentos de diseño
- Tema 4. Usos tipográficos/ortotipográficos
- Tema 5. Herramientas de creación offline (Adobe) y online (Figma)
- Tema 6. Gestión de procesos colaborativos y flujos de trabajo

Requisitos mínimos recomendados

Es necesario contar con un equipo que permita la instalación y ejecución de los programas de Adobe: procesador intel multinúcleo, compatible con 64 bits, windows de 64 bits; RAM de 8 Gb (recomendados 16) y tarjeta gráfica 1,5 Gb de memoria GPU (recomendados 4Gb) y menos de 7 años de antigüedad.

Competencias adquiridas



- Conocimiento del diseño como herramienta estratégica.
- Comprensión de los procesos de comunicación del diseño en los nuevos contextos sociales, económicos y tecnológicos.
- Autonomía y capacidad para la toma de decisiones, identificando, analizando y definiendo los criterios para trabajar de manera efectiva.
- Habilidad para organizar proyectos en sus distintas fases, planificando la interacción con los distintos perfiles que participen.
- Capacidad crítica, sintética y de análisis en la realización de proyectos.
- Destreza en el uso de herramientas para la creación gráfica offline y colaborativas online.
- Capacidad para proponer ideas y conceptos originales a la hora de diseñar el proyecto fin de módulo.

Herramientas

Ordenador con conexión a Internet de mínimos para poder ejecutar el paquete básico de Adobe. Estar familiarizado con el trabajo en línea.

Herramientas: Este curso formará especialmente en las herramientas de Adobe InDesign y Photoshop, así como herramientas de creación colaborativa gratuitas como Figma. Se proporcionará la licencia de Adobe pro a través de Creative Cloud.

Evaluación

Realización de un proyecto final que consistirá en un trabajo original e inédito mediante el cual se habrá de demostrar la adquisición de los conocimientos necesarios para la elaboración de un proyecto de conceptualización, ejecución de diseño gráfico, y desarrollo de los materiales necesarios para su comunicación y difusión.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 07



Alberto Salván Zulueta. Coordinador

Graduado en Diseño del Arte. Cofundador del estudio Tres Tipos Gráficos, especializado en el ámbito cultural. Sus trabajos han recibido reconocimientos como el Type Directors Club NY, D&DA London, Top Fedrigoni Award, Gráfica, Aperture-ParisPhoto Best Photobook o diversos Laus. Compagina esta labor con docencia desde hace más de 15 años.

Irene Estrella Alcorta

Compagina docencia y diseño con la gestión cultural. Directora del Festival de música Mujeres, Patrimonio de Sigüenza, proyecto que reivindica el papel de las mujeres en la música, uniendo voces monumentales y espacios patrimoniales. Es cofundadora del Estudio Estrella Baigorri.

Enric Jardí Soler

Desde 1983 ha trabajado en distintos estudios de diseño y como freelance. Su trabajo se centra en el diseño editorial e imagen corporativa. Es un referente en el mundo de la tipografía, con varias publicaciones traducidas a varios idiomas.

Nacho Padilla

Redactor y director creativo en agencias de publicidad (McCann Erickson, Contrapunto BBDO) con estudio propio durante más de 20 años. En 2010 cofundó Viernes, agencia de acción creativa especializada en ecologismo y justicia social. En 2016 asumió la dirección creativa del Ayuntamiento de Madrid y desde mayo de 2020 es el director creativo del Ayuntamiento de Barcelona. Actualmente, Responsable de Marca y Publicidad de Renfe.

Miren Pastor

Compagina sus trabajos de creación fotográfica con proyectos y gestión cultural. Es fundadora de Bestalde Studio, especializado en la digitalización de proyectos culturales; forma parte del colectivo La Troupe, dedicado a la producción artística y editorial; y desde 2013 codirige Fiebre Photobook, el único festival de España especializado en el libro de fotografía.

María Revuelta

Especializada en dirección de arte y diseño de producción multimedia en la industria cultural y audiovisual. Se centra en la producción y práctica artística. Desde hace 10 años combina este trabajo con la dirección/producción artística.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 08

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE WEBS Y APPS



Se tratará la planificación y diseño de sitios webs y aplicaciones móviles de temática cultural. Aprenderemos a crear y editar sitios web y blogs, identificando y resolviendo los diferentes requisitos y necesidades de diseño. Se formará en la utilización de diferentes sistemas de gestión de sitios web y blogs, mediante servidores tradicionales y sistemas de gestión específicos.

Aprenderemos a planificar el diseño de aplicaciones móviles y evaluar su usabilidad, en el marco de la compatibilidad de uso con plantillas multiplataforma.

Objetivos

- Adquirir nociones básicas sobre Internet: historia, evolución y funcionalidades.
- Planificar la creación de sitios web y blogs para la puesta en valor del patrimonio cultural.
- Conocer las diversas posibilidades existentes en el diseño web a partir de una definición de requisitos previa.
- Llevar a cabo el diseño y desarrollo de sitios web mediante ejemplos.
- Trabajar con sitios web y blogs usando sistemas de gestión de contenidos y documentos, y ecosistema asociado.
- Llevar a cabo el diseño de aplicaciones móviles para la puesta en valor del patrimonio cultural.
- Capacitar en la evaluación de la usabilidad de los sitios y aplicaciones web.

Temas del Módulo

Tema 1. Nociones básicas sobre Internet
Tema 2. Creación y edición de webs/blogs patrimoniales
Tema 3. Sistemas de gestión de sitios web
Tema 4. Conceptualización de aplicaciones móviles patrimoniales

Competencias adquiridas

- Conocimiento de las nociones básicas sobre Internet y su evolución en la sociedad actual.
- Comprensión y elaboración de sitios web, blogs, y aplicaciones móviles, cuyo fin es poner en valor el patrimonio cultural.
- Gestión eficiente de los recursos culturales y patrimoniales existentes para sitios web y aplicaciones móviles dentro del contexto del patrimonio.

Herramientas

Ordenador con conexión a Internet de requisitos mínimos para ejecutar los programas a continuación detallados. Estar familiarizado con el trabajo en línea.

Herramientas: Este curso se realizará de manera íntegra utilizando software libre o versiones web gratuitas. En especial se formará en el uso de Trello, Xmind, JavaScript, CSS, Sublime Text, WordPress y Omeka.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente los ejercicios planteados.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 08



Antonio Robles Gómez. Coordinador

Docente con más de 15 años de experiencia académica. Desde 2021 es subdirector de Tecnología de la ETSI Informática de la UNED. Ha sido coordinador del Máster Oficial en Ingeniería Informática de la UNED de junio de 2017 a noviembre de 2022. secretario del Máster en Ingeniería Informática hasta 2017.

Maribel Hidalgo Urbaneja

Investigadora Postdoctoral, Chelsea College of Arts, University of the Arts London. Profesora asociada en Humanidades Digitales en King's College London.

Rafael Pastor Vargas

Más de 20 años de experiencia en educación. Investigador en numerosos proyectos I-D nacionales e internacionales. Ha formado parte como miembro del Board of Directors de la plataforma .LRN, como responsable por parte de la UNED del desarrollo de dicha tecnología educativa a nivel mundial.

Covadonga Rodrigo San Juan

Docente experta en metodologías híbridas desde hace más de 25 años, su investigación se centra en los aspectos de accesibilidad, interoperabilidad y recomendación en el acceso autónomo a los recursos educativos, los repositorios, las plataformas elearning, las plataformas audiovisuales y las aplicaciones móviles. Ha desempeñado varios cargos académicos en la universidad y dirige un grupo de investigación, participando habitualmente en proyectos competitivos nacionales y europeos.

Pablo Ruipérez García

Coordinador de las asignaturas “Bases de datos” y “Gestión/Almacenamiento de información no estructurada” en la UNED. Participa en los equipos docentes de los cursos “Diseño y desarrollo web con HTML5, CSS3 y JavaScript”, “JavaScript en Humanidades digitales” y “Almacenamiento y gestión de contenidos digitales en humanidades”.

Olga Sevillano

Responsable de Proyectos Digitales del Museo Reina Sofía. Con más de 15 años de experiencia en entornos digitales, Internet y nuevas tecnologías en el ámbito de la cultura, museos y la comunicación.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

MÓDULO 09

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA DIFUSIÓN PATRIMONIAL



En la era digital, la comunicación se ha convertido en un elemento indispensable de la gestión patrimonial. Redes sociales, podcast, videos, exposiciones virtuales o videomapping, constituyen nuevos canales para transmitir a la sociedad los conocimientos y valores del patrimonio cultural.

Este módulo se centra en generar una estrategia comunicativa a través de los nuevos formatos y a materializarla a través de casos prácticos.

Objetivos

- Comprender la importancia de la alfabetización digital y la necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías para la promoción y difusión del patrimonio cultural.
- Conocer los principios de la producción, edición y postproducción de vídeos para crear contenidos audiovisuales.
- Aprender a diseñar y elaborar exposiciones virtuales que enriquezcan la experiencia de los usuarios para acceder al patrimonio cultural desde cualquier lugar del mundo, potenciando su difusión.
- Conocer las bases teóricas y prácticas del videomapping a través del uso de tecnologías digitales de inmersión.
- Potencial de las redes sociales para la difusión del patrimonio cultural. Diseño y gestión de estrategias de comunicación y marketing que permitan una mayor visibilidad y alcance de los contenidos.
- Producir y difundir contenidos en formato podcast para una experiencia de aprendizaje más dinámica y accesible.

TEMAS

Tema 1. Alfabetización digital en el sector cultural: capacidades y expectativas

Tema 2. Introducción al formato video

Tema 3. Exposiciones virtuales

Tema 4. Videomapping

Tema 5. Redes sociales

Tema 6. Podcast

Competencias adquiridas

- Comunicación eficaz de la información de máximo rigor científico con las diferentes herramientas digitales.
- Capacitación para generar contenidos digitales innovadores, mediante el uso de herramientas digitales y la aplicación de técnicas creativas.
- Capacitación para diseñar e implementar exposiciones virtuales, utilizando herramientas digitales como el videomapping y la creación de contenido multimedia.
- Creación y publicación de contenido en redes sociales específicas para la difusión del patrimonio cultural, siguiendo estrategias de marketing digital.
- Conocimientos de diseño y producción de podcasts culturales, con técnicas de edición y producción sonora.

Evaluación

La evaluación se realizará a través de diferentes actividades y ejercicios prácticos disponibles en el curso virtual. Para aprobar el módulo deberán ser superados correctamente los ejercicios planteados. Se proporcionarán recursos y materiales básicos de autoevaluación para valorar de manera autónoma el seguimiento de su aprendizaje.

Herramientas

Ordenador con conexión a Internet y capacidad para ejecutar el software. Smartphone con Internet y cámara de vídeo y fotografía. Conocimientos básicos de informática.

Herramientas. Este curso utilizará software libre y gratuito o herramientas de Adobe. Concretamente formará en Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Cinema 4D, Resolume. Se proporcionará la licencia de Adobe pro a través de Creative Cloud.

Conoce a los docentes y expertos que imparten el Módulo 09



Beatriz Barrio. Coordinadora

Arquitecta y gestora del patrimonio cultural. Desde hace años dedica parte de su carrera profesional a la educación y divulgación del patrimonio cultural en redes sociales, gestionando también las cuentas de la asociación para la defensa del patrimonio cultural Hispania Nostra.

Jaime Almansa

Arqueólogo y editor. Investigador postdoctoral en arqueología pública y gestión del patrimonio arqueológico. Consultor en comunicación para proyectos e instituciones patrimoniales

Albert Burzón

Director creativo y gerente de Burzon*Comenge, especialista en proyectos de estrategia virtual y de restitución virtual de patrimonio cultural. Especialista en creación de entornos inmersivos e interactivos con técnicas como la Realidad Virtual, el Videomapping o los Serious Games.

Laura Cano Coca

Licenciada en Historia del Arte, Máster en Periodismo y Comunicación Digital y Máster en Museología. Cuenta con publicaciones en diversas universidades sobre tecnología, comunicación y difusión aplicada a museos y forma parte de AMMA, la Asociación de Museólogos y Museógrafos de Andalucía, así como de REMED, Red de Museos y Estrategias Digitales. Ha desarrollado su trayectoria profesional como consultora para instituciones culturales a nivel internacional, conservadora de museos y crítica de arte. <https://www.linkedin.com/in/lauracanococa>

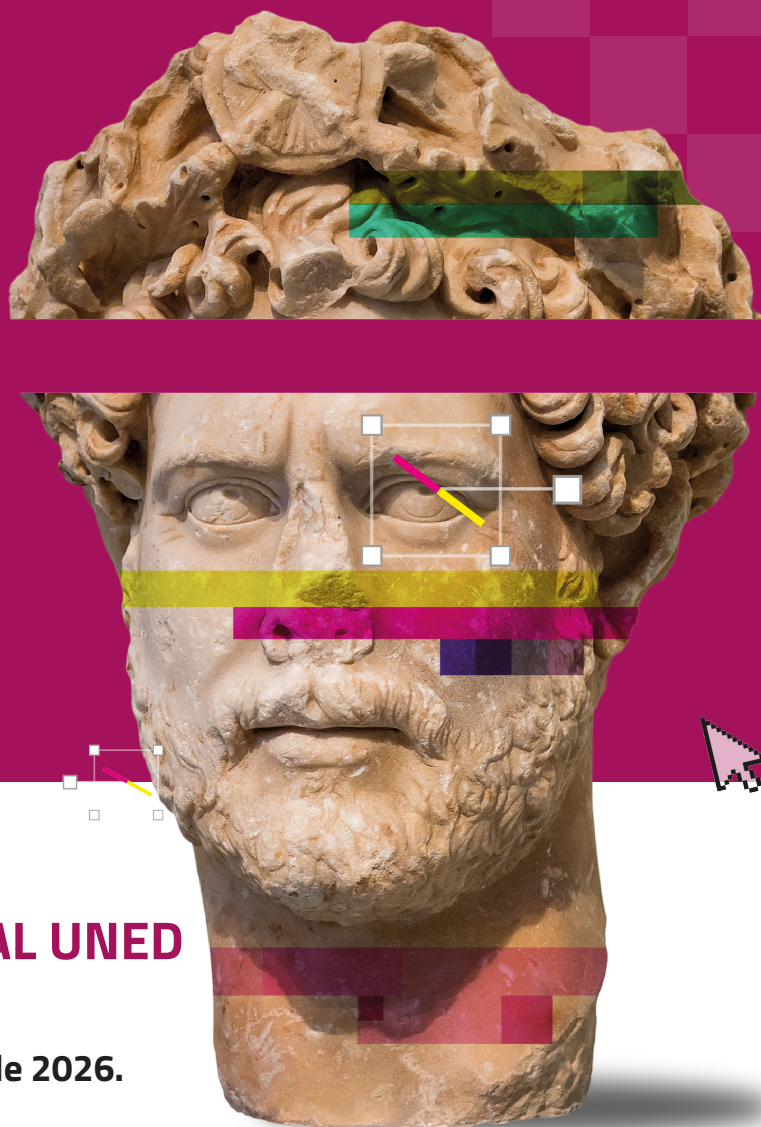
Juan Carlos Quindós

Fotógrafo profesional, documentando arquitectura, patrimonio y obras de arte para diversos Museos Nacionales españoles. Profesor en la Escuela Superior de Diseño de Valladolid ESI. Su producción se sitúa entre la fotografía y el videoarte y desarrolla proyectos de vídeo y cine experimental.

Guillermo de Rojas

Conservador del Museo Sefardí de Toledo. Arqueólogo de formación, con especialización en artes digitales. Con experiencia en gamificación, nuevas tecnologías y mediación cultural, así como en el diseño de exposiciones virtuales y videojuegos.

Tecnologías Avanzadas para la Difusión y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural



CURSO DE EXPERTO PROFESIONAL UNED

Del 11 de septiembre de 2025 al 11 de febrero de 2026.



[Encuentra toda la información del Programa](#)



[Matricúlate aquí hasta el 19 de septiembre de 2025](#)

tecnologiaypatrimonio.uned.es



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



R Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

