



# IPER

## ICT – PARA PROMOVER EL PATRIMONIO CULTURAL

IPER es un proyecto transnacional desarrollado en el marco del programa Erasmus + EU. El objetivo del proyecto es explotar la metodología del nano-aprendizaje para actualizar las habilidades de los profesionales que trabajan en la cadena de valor del turismo y el patrimonio cultural y permitirles promover el patrimonio cultural de la UE utilizando las TIC que explotan los principios del turismo accesible.



## NOTICIAS RECIENTES





# THE PROJECT

## EL PROYECTO



### IPER:KA2VET

IPER es un proyecto transnacional desarrollado en el marco del programa Erasmus + EU (Asociaciones estratégicas para la educación y formación) coordinado por la Cámara de Comercio e Industria Italiana para España (CCIS)..



### OBJETIVOS

El objetivo del proyecto es explotar la metodología del nano-aprendizaje para actualizar las competencias de los profesionales del turismo y el patrimonio cultural y permitirles promover el patrimonio cultural de la UE utilizando las TIC que respetan los principios del turismo accesible.



### QUIENES SOMOS

IPER es una amplia iniciativa transnacional que reúne a 7 socios de 4 países europeos con diferentes especializaciones.

# EL PROYECTO

IPER es un proyecto transnacional desarrollado en el marco del programa Erasmus + EU. El objetivo del proyecto es explotar la metodología del nano-aprendizaje para actualizar las habilidades de los profesionales que trabajan en la cadena de valor del turismo y el patrimonio cultural y permitirles promover el patrimonio cultural de la UE utilizando las TIC que explotan los principios del turismo accesible.



## GRUPO OBJETIVO DIRECTO:

De acuerdo con los perfiles de la ESCO, el proyecto considerará a estos profesionales: técnicos de galerías, museos y bibliotecas, profesionales asociados artísticos, culturales y culinarios, gerentes de centros deportivos, recreativos y culturales, funcionario de educación artística, gerente de instalaciones culturales, funcionario de políticas culturales.

Además, el proyecto busca alcanzar un amplio reconocimiento y crear conciencia entre los siguientes grupos objetivo:

- Turistas con acceso limitado al patrimonio cultural; Debido a discapacidades físicas o sensoriales, como personas con movilidad reducida, ciegas, u otras limitaciones, como las familias con niños;
- Proveedores de educación y formación profesional;
- Administraciones públicas a nivel europeo, nacional y local;
- Pequeñas y medianas empresas;
- El público en general.



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. El contenido de este sitio web no refleja la opinión oficial de la Unión Europea. La responsabilidad de la información y las opiniones expresadas en el sitio web recae completamente en el (los) autor (es).

**Proyecto No: 2018-1-ES01-KA202-050246**

## RESULTADOS

1. Últimas tendencias en la promoción del patrimonio cultural y el uso de herramientas digitales de acuerdo con los principios del turismo accesible.
2. Casos prácticos
3. Recursos Educativos Abiertos Complementarios y Plataforma de formación.



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

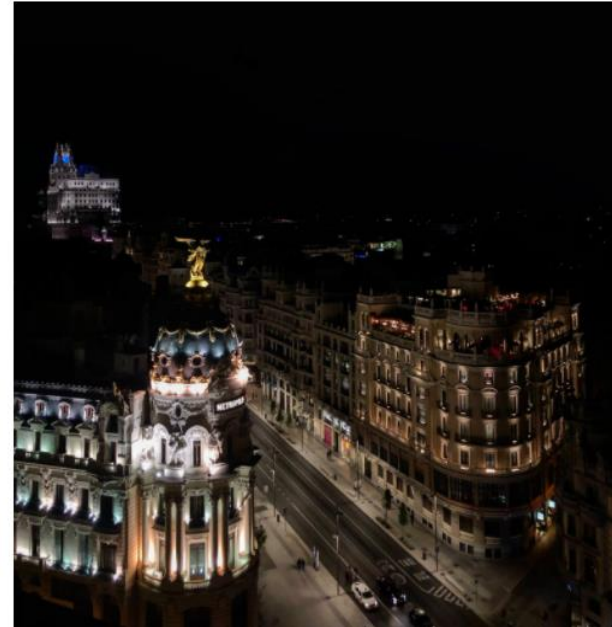


# OBJETIVOS

El objetivo del proyecto es explotar la metodología de nano-aprendizaje (un programa de nano-aprendizaje es un programa de tutoría diseñado para permitir a los participantes aprender un tema determinado en un tiempo de 10/15 minutos mediante el uso de medios digitales y sin interacción con un formador) con el fin de actualizar las habilidades de los profesionales que trabajan en la cadena de valor del turismo y del patrimonio cultural y permitirles promover el patrimonio cultural de la UE utilizando las TIC que aprovechan los principios del turismo accesible. El proyecto se centrará en la gestión de los sitios culturales y de la gastronomía como dos componentes esenciales del patrimonio cultural. La promoción se basará en el concepto de orange tourism, un nuevo modelo de turismo cuyo objetivo no es solo atraer turistas, sino también permitir que se fusionen en el contexto cultural y social de la visita, a través de diferentes experiencias estrictamente conectadas con la cultura y las costumbres tradicionales destino (p. ej. participación en talleres culinarios, ferias, eventos locales, etc.). El orange tourism presenta varios aspectos positivos que llevan a cabo una nueva idea de turismo sostenible, ya que fomenta una diversificación de la oferta turística, una mayor relevancia del sector cultural como herramienta para impulsar la economía local y la creación de un nuevo modelo de turismo que no está estrictamente conectado a la estacionalidad, promoviendo así los flujos turísticos también en temporadas bajas y medias.

A través del desarrollo de seis paquetes de trabajo (WP), los objetivos del proyecto son:

- Mejorar las competencias de los profesionales del sector;
- Crear una red público-privada para promover el patrimonio cultural;
- Mejorar la accesibilidad en el turismo para ampliar la oferta;
- Llevar a cabo actividades de sensibilización pública para la conservación del patrimonio cultural;
- Apoyar la participación de la población local en la conservación de su patrimonio cultural y natural;
- Fomentar la cooperación internacional para la conservación del patrimonio cultural y natural de nuestro mundo.



# RESULTADOS

Los socios del proyecto IPER trabajarán para mejorar los perfiles de los profesionales del sector y mejorar su trabajo en la promoción del patrimonio cultural de acuerdo con los principios del turismo accesible.

Los operadores de patrimonio cultural serán cada vez más:

- capaces de aprovechar las oportunidades que ofrecen las TIC y las tecnologías digitales.
- abiertos a la creatividad y al emprendimiento.
- capaces de conectarse con personas con discapacidad y con otros sectores o grupos, como el turismo, la gastronomía, las pequeñas y medianas empresas, las startups y la tecnología.



Gracias a la mejora de sus competencias, los operadores del patrimonio cultural podrán desarrollar nuevas sinergias y explorar nuevos modelos de negocio para promover el patrimonio cultural tanto tangible como intangible.

Para lograr los objetivos del proyecto, el Consorcio producirá los siguientes **resultados**:

**1. Definirá las últimas tendencias en la promoción del patrimonio cultural y el uso de herramientas digitales de acuerdo con los principios de turismo accesible** que se necesitan en el sector del patrimonio cultural, basándose en la investigación de los socios y en las fortalezas y la amplia experiencia del consorcio en investigación, necesidades, análisis y formación;

2. **Desarrollará los casos prácticos más relevantes** y las mejores prácticas que deben tenerse en cuenta al analizar las debilidades y las fortalezas de la promoción del patrimonio cultural;

3. **Diseñará un curso de nano-aprendizaje y capacitación orientada a las necesidades observadas** y que integre varias habilidades transversales y específicas del sector, incluidas las habilidades digitales, empresariales y sociales. Será respaldado por un conjunto de recursos educativos abiertos (OER) que, junto con los estudios de caso, serán los contenidos principales del sistema de capacitación.

---

## SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Un **Comité de Seguimiento y Evaluación** dará seguimiento al proyecto a lo largo de sus fases. El Comité celebrará reuniones periódicas, principalmente durante los encuentros transnacionales del proyecto, pero también por teléfono o videoconferencia si es necesario.

## AUTOEVALUACIÓN

Los resultados serán evaluados por el Comité para garantizar su calidad. Dado que la evaluación involucra a todos los socios del proyecto, su proceso será continuo y permitirá un seguimiento y mejora constante de los resultados. La metodología de evaluación (cuestionarios, focus group y otras técnicas de evaluación cualitativas y cuantitativas) y la frecuencia de los controles de calidad se definirán de acuerdo con las características de cada producto intelectual. Se producirá un informe de evaluación para cada producto resultante.

## EVALUACIÓN EXTERNA

La versión beta de los materiales de capacitación será evaluada por una muestra representativa de beneficiarios directos durante las pruebas piloto. De acuerdo con los resultados de esta evaluación, la versión beta de los materiales de capacitación, si es necesario, se modificará, adaptará y mejorará para obtener la versión final del sistema de capacitación.

## MATERIALES DE DIFUSIÓN

Los principales objetivos a alcanzar a través del desarrollo del WP6 son:

- La difusión y la promoción de las actividades del proyecto para difundir el proyecto y sus productos al mayor número de usuarios finales e interesados. Involucrar a los actores clave en el contexto de referencia, las partes interesadas y los responsables políticos.
- La difusión y el uso de los resultados, a largo y corto plazo, para garantizar nuevos desarrollos de sostenibilidad y transferibilidad de las acciones del Proyecto IPER a otros sectores y contextos locales.

Para lograr estos objetivos se utilizarán las siguientes herramientas:

- Diseño gráfico del proyecto: logotipo del proyecto, estructura gráfica del sitio web del proyecto, diseño de la presentación de diapositivas del proyecto, diseño del folleto y del boletín.
- Sitio web del proyecto: disponible en todos los idiomas de los socios del proyecto (ES, HU, PT, IT) y en inglés;
- Páginas del proyecto en redes sociales (como Twitter y Facebook); Se preverán campañas de pago en Facebook durante los principales eventos y reuniones.





- Lista de correo de organizaciones, instituciones y expertos interesados en los temas del proyecto: cada socio proporcionará una lista de correo (a nivel local, nacional y europeo), actualizará constantemente la lista de correo y utilizará la lista de correo para difundir información, noticias y productos del proyecto.
- Boletines: se estructurarán en ediciones temáticas. El objetivo principal de los boletines será tener informados a los grupos destinatarios y a las principales partes interesadas del sector sobre la situación real del proyecto, la implementación de los productos y los entregables y, en general, en los campos principales del proyecto.
- Anuncios en canales informativos: cada socio promoverá y difundirá el proyecto y sus resultados en los canales de información a nivel local e internacional, a través de anuncios en periódicos y publicaciones de noticias en Internet.
- Folleto del proyecto: el folleto incluirá una presentación general del proyecto; se desarrollará primero en inglés (formato UDS) y luego se traducirá en todos los idiomas del consorcio. Responderá a dos objetivos principales: la difusión local-nacional (idioma nacional) y la difusión transnacional (inglés).
- Gadgets de difusión a difundir durante los eventos.
- Conferencia final de difusión celebrada en España y 3 conferencias nacionales de difusión.

# SALIDAS

## SALIDA 1

### Título:

Estado del arte sobre la promoción del patrimonio cultural y el uso de herramientas digitales según los principios del turismo accesible.

### Descripción:

Este resultado se ha desarrollado durante el paquete de trabajo 1. Los objetivos de este paquete de trabajo eran:

- Analizar la situación actual de la promoción del patrimonio cultural y el uso de las herramientas digitales en los países implicados y a nivel europeo;
- Análisis de la situación actual del uso de herramientas digitales para promover el patrimonio cultural y formar a los asistentes del sector turístico de los turistas con necesidades especiales durante su visita cultural en los países implicados y en el resto de Europa
- Seleccionar un grupo de beneficiarios directos, el Comité de Pares, que participará en la ejecución del proyecto y especialmente en la prueba de la versión beta de los materiales de formación. (IT, HU, PT)



## SALIDA 2

### Título:

Estudios de caso

### Descripción:

Este resultado se ha desarrollado durante el paquete de trabajo 2. Los principales objetivos de este paquete de trabajo relacionados con este resultado son:

- reunir un conjunto de casos prácticos que representen el contenido principal del sistema de formación.

El sistema de formación que estamos desarrollando se basará en estudios de casos derivados de la selección de las mejores prácticas relacionadas con la promoción del patrimonio cultural a través de herramientas digitales según los principios del turismo accesible en los países de la UE miembros del proyecto.



### SALIDA 3

#### Título:

REA complementarios

#### Descripción:

Este resultado se desarrollará durante el paquete de trabajo 2. El principal objetivo de este paquete de trabajo relacionado con este resultado es:

- Desarrollar y adaptar un conjunto de REA que, junto con los estudios de caso, representarán los principales contenidos del sistema de formación.

