

Modalidad online

REALIDAD AUMENTADA APLICADA A MUSEOS

Título Propio de Liceus y EVE Museografía



PRESENTACIÓN

A principio de los años 90, apareció el término "**Realidad Aumentada (AR)**", nombre que se aplicaba a una tecnología que ha mantenido desde entonces una evolución imparable, muy de cerca del desarrollo de la realidad virtual, con la que tiene algunas cosas en común. Ahora estamos en el **momento álgido en de la evolución de esta tecnología**, siendo imparable su ascensión como **herramienta de apoyo al conocimiento en los museos y sus colecciones**. La maduración de esta herramienta tecnológica en estos últimos años la ha aproximado a la sociedad como un bien común cada vez más extendido en sus aplicaciones. La **Realidad Aumentada** se ha desarrollado en diferentes áreas del conocimiento, entre las que se encuentran la medicina, la arquitectura, la publicidad y la educación, por citar solo algunas. **Nuevas posibilidades y perspectivas** se están dando ya en aquellas áreas en las que ha ido prosperando gracias a las investigaciones aplicadas poniendo de manifiesto todos los recursos que ofrece como herramienta. Los **museos** han sido una de estas áreas, especialmente ahora, donde ya se está comenzando a aplicar para que ejecute diferentes funciones. Tanta es su importancia actual que el **International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)**, que es el congreso más importante sobre Realidad Aumentada a nivel internacional, ha creado una sección especial denominada "**Arte, media y humanidades**", en sus últimos congresos con especial protagonismo de la RA.



PRESENTACIÓN

Podemos considerar la **Realidad Aumentada** con un **instrumento de enorme proyección para la puesta en valor de los museos, contenidos y patrimonio**, que puede dar respuesta a necesidades funcionales en todo tipo de entornos, transformando completamente la forma de difundir el conocimiento generando valiosas experiencias didácticas. **Dentro de nuestra área de museos los usos de la Realidad Aumentada se multiplican**, algunos de ellos aun por llegar y muchas son las soluciones que deberán aun ser desarrolladas de manera práctica, bajo la asociación de arte-ciencia que se viene dando a lo largo de la historia. Por esta razón se hace tan importante la **incorporación de profesionales del mundo museológico, museográfico y diseño, al desarrollo tecnológico** en diferentes ámbitos de acoplamiento de la tecnología a la difusión del conocimiento. También, los **profesionales de los museos y de la gestión cultural**, debemos propiciar la relación necesaria y adecuada con las empresas dedicadas al desarrollo de estas herramientas avanzadas para que se utilicen cada vez más en la difusión del patrimonio histórico, y también con los centros e instituciones encargadas de la difusión de los contenidos.

El curso formativo será impartido a partir de los contenidos didácticos diseñados por **EVE Museografía**.



DESTINATARIOS

Este curso está **orientado tanto a profesionales de la gestión cultural como alumnos relacionados con la museología y museografía, incluyendo diseñadores**. También está programado para personas y profesionales que tengan o quieran tener conocimientos en el **ámbito de la comunicación y difusión cultural**, así como personas que busquen experiencia práctica profesional en gestión de **nuevas herramientas tecnológicas para museos, centros de interpretación o fundaciones relacionadas con la gestión cultural**. También está dirigido a Licenciados o Graduados en Bellas Artes, Arquitectura, Historia del Arte, Filosofía, Ciencias de la Comunicación, Humanidades o estudios afines como un complemento exhaustivo a su formación. No se requieren capacidades creativas. Este es un curso de conocimiento profundo de una **aplicación tecnológica para museos y sus contenidos**.

OBJETIVOS

El **curso Realidad Aumentada (RA) aplicada a museos** forma sobre el conocimiento de las aplicaciones de la Realidad Aumentada aplicada al museo y sus contenidos en todos sus ámbitos, no sin antes hacer una revisión del concepto de RA como herramienta tecnológica.

Profundizaremos sobre una solución altamente tecnificada, que combina el mundo real con información de contenido digital tridimensional amplificada, para que el usuario y visitante al museo tengan una visión aumentada y mejorada de la realidad de los contenidos y colecciones.

Mostraremos como podemos fusionar la realidad y la propia recreación de una realidad que ya no existe o que puede llegar a existir en el futuro, siendo además capaces de interactuar entre ambos mundos como si se tratara de un hecho físico en tiempo real.



METODOLOGÍA

La metodología es la propia de un curso a distancia, en un **entorno virtual**. El alumno dispondrá de unas claves de acceso para entrar a una plataforma desde la que podrá descargarse los **temas y la bibliografía**, así como acceder a otras herramientas útiles para su estudio, como son **los foros, mensajería interna, calendario, enlaces y un servicio de tutoría personalizada por videoconferencia**, etc. Al finalizar el curso el alumno recibirá un certificado de Liceus, avalado por **ANCED** (Asociación Nacional de Centros de E-Learning y Distancia) y certificado por **EVE Museografía, Diseño de Museos y Exposiciones**.



PROGRAMA FORMATIVO

El programa formativo del curso responde a los siguientes temas:

Tema 1. Concepto de Realidad Aumentada (RA) aplicada a museos

Tema 2. RA: tecnología y dispositivos: su desarrollo

Tema 3. Aplicaciones y usos de la Realidad Aumentada en museografía

Tema 4. Aplicación de la realidad aumentada para su uso en exposiciones permanentes y temporales

Tema 5. Realidad Aumentada y su relación con empresas desarrolladoras



MATRICULACIÓN

Precio: 300 euros

Carga lectiva: 100 horas

Inicio: El alumno puede iniciar el curso en cualquier momento

Duración estimada: 3 meses

La inscripción está **abierta todo el año**. Los alumnos interesados en cursar este estudio deberán cumplimentar la [solicitud de admisión](#) que se encuentra en nuestro portal <http://formacion.liceus.com> y realizar el pago:

Titular de la cuenta: Iniciativas de Gestión Cultural Siglo XXI SL

BANCO BBVA: ES26 0182-6870-17-0201540027

BIC/SWIFT: BBVAESMM

(Una vez realizado el pago, rogamos su notificación a Liceus a través de e-mail o teléfono, indicando datos del alumno, curso, y nombre del banco donde se ha ingresado).

Si prefieres pagar con **tarjeta de crédito** puedes hacerlo en <http://formacion.liceus.com/publica/pagos.asp> o bien contactar con el centro.



BONIFICACIONES



Te recordamos que todos nuestros cursos son bonificables (total o parcialmente) a través de la **Fundación Tripartita**. Si eres trabajador en activo consúltanos.

MÁS INFORMACIÓN

Puedes consultar **más información** del curso en la [página de Liceus](#)

Y si tienes cualquier duda puedes **contactar con nosotros** en: info@liceus.com
Tfnos.: (+34) 91 527 70 26 - 607634306
(L - V: de 8:00 a 18:00 h.)

INICIATIVAS DE GESTIÓN CULTURAL SIGLO XXI

C/ Velázquez, 12-4º Club 567
Madrid – 28001 (ESPAÑA)

Únete a nuestras **redes** y mantente informad@:

