

Reconstrucciones virtuales y en Realidad Aumentada de patrimonio. Elaboración vídeos didácticos y turísticos sobre patrimonio Materiales educativos en formato digital

Poner el valor el Patrimonio, en sentido amplio, a través de la incorporación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo y en el turismo para lo que se conecta los recursos digitales del conocimiento con el patrimonio histórico y cultural (<https://www.youtube.com/channel/UC4HueKXVgOZ9UsW79uqRUtA>). El patrimonio cultural y artístico es un recurso de primera magnitud que evoluciona con el tiempo y la sociedad; es ésta quién determina qué bienes hay que conservar y proteger para la posteridad, en función de los valores que les atribuye. De aquí la importancia de conseguir una toma de conciencia de la sociedad como parte activa en la conservación, disfrute y difusión del patrimonio. Y eso, solamente, se puede conseguir a través del conocimiento. La clave está en cómo conseguir conectar ese conocimiento a la sociedad.

TECNOLOGIA

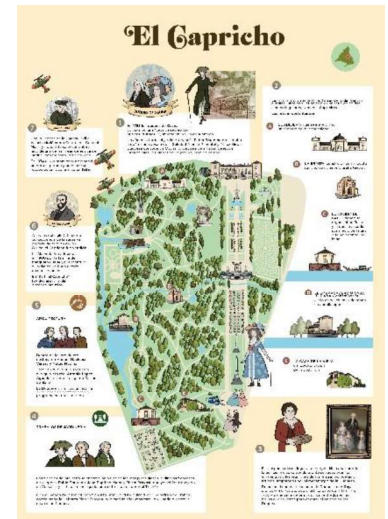
Experiencia en la colaboración con empresas nacionales e internacionales (Cerebriti.edu, sistema lupo, Droup, 44screens) así como con ONG's (FYME) e instituciones (Ayuntamiento de Aranjuez, Museo Nacional de Artes Decorativas o CEIP Francisco de Goya) en el desarrollo de materiales educativos y digitales. Colaboración con Globomedia y el canal Arte y NTR holandés. Este trabajo ha sido reconocido con diferentes menciones como 2º Premio Campus Excelencia Internacional "Energías inteligentes" (2016), 1º Premio Campus Excelencia Internacional "Energías inteligentes" (2018). Finalistas en los Premios en el ámbito universitario: investigación, en la III Edición de los Premios CSIF Educación Madrid, 2019 con el proyecto "Patrimonio y nuevas tecnologías: el caso de los sitios reales" y el MOOC Los sitios reales como recurso profesional, MEDEA Awards 2019. Así, como la II convocatoria COMTE

VENTAJA COMPETITIVA

Control sobre el conjunto del proceso de elaboración (documentación, diseño, guionización, etc) - Calidad científico-técnica - Colaboración y asistencia técnica en la petición de subvenciones o convocatorias públicas de transferencia o investigación - Adaptación de los proyectos a las necesidades de los otros partners - Ayuda en la obtención de nuevos recursos - Ayuda en la mejora de los departamentos de I+D+I - Elaboración de informes y documentos científico-técnico

EQUIPAMIENTO SINGULAR

Disponemos del software y hardware necesario para las reconstrucciones virtuales o en realidad aumentada, así como para la renderización y edición de vídeos y materiales educativos. Así, como del capital humano para la elaboración de los recursos digitales



PARTNERS

industria
instituciones públicas asociaciones o fundaciones privadas
otros grupos de investigación

OPORTUNIDADES DE NEGOCIO

Socio en proyectos competitivos
Contratos al amparo del art. 83
Colaboración científica
Co-desarrollo

ESTADO ACTUAL DE DESARROLLO TECNOLÓGICO

Producción / Obra acabada /
Acción realizada

ESTADO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Calendario de 3 lomos
(Número de solicitud: 500.857)

CONTACTO

Félix Labrador
felix.labrador@urjc.es
<http://www.proyectocinter.com/>
<https://www.youtube.com/channel/UC4HueKXVgOZ9UsW79uqRUtA>