



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Centrados en el Plan de Estudios CULT: innovando la educación a través del Arte, la Cultura y la Tecnología



Estimados colegas y partes interesadas. Nos complace compartir con vosotros la segunda noticia del Proyecto CULT (Cultura y Tecnología), centrando esta edición en uno de sus principales hitos: el desarrollo de un innovador Plan de Estudios de Educación Superior diseñado para aunar el conocimiento artístico-cultural y las tecnologías digitales avanzadas.

El Plan de Estudios CULT está estructurado para dotar a los estudiantes de competencias multidisciplinares y transversales que les permitan trabajar en unas industrias culturales y creativas cada vez más digitalizadas. Su visión es clara: fusionar arte, cultura y tecnología en un itinerario educativo que fomente la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación, reduciendo al mismo tiempo las disparidades de género en las disciplinas STEM.

¿Por qué un plan de estudios CULT?

En un contexto en el que la digitalización impregna la valorización, conservación y utilización de los bienes culturales, CULT responde:

- Dotando a los estudiantes de competencias en Realidad Virtual y Aumentada, Inteligencia Artificial, Web 3D, comunicación inmersiva y diseño de videojuegos aplicados al patrimonio cultural.
- Preparándolos para operar en entornos internacionales e interculturales, fomentando la inclusión y la accesibilidad
- Animando a las estudiantes de humanidades a acceder a las vías STEM, mejorando su empleabilidad y apoyando la igualdad de género en las profesiones digitales.



Estructura del plan de estudios



El plan de estudios CULT incluye módulos como:

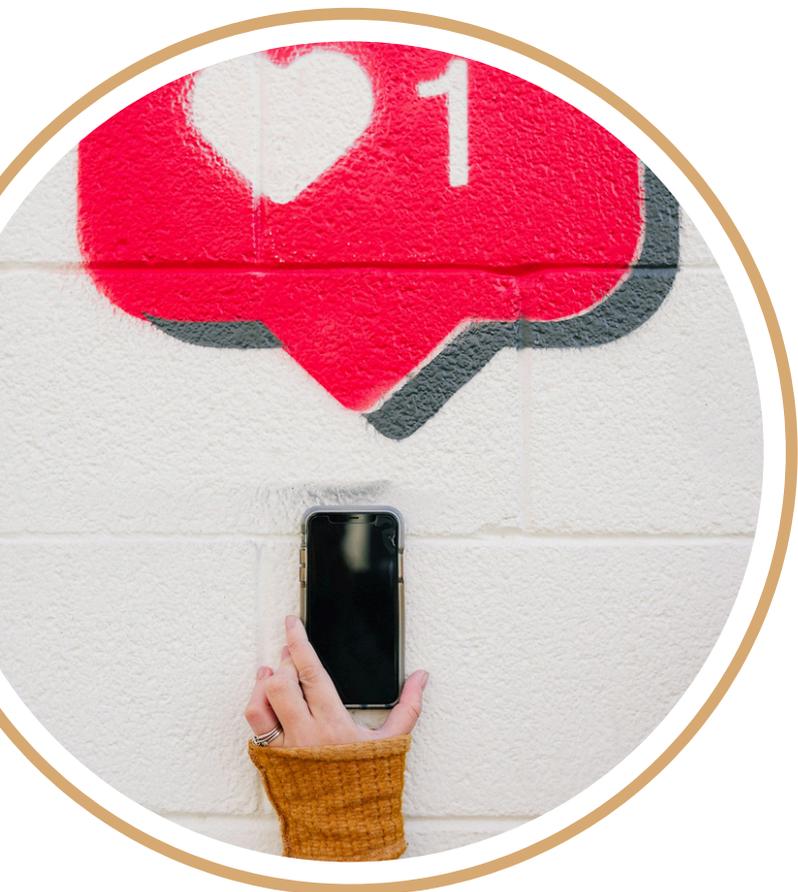
- Tecnologías Digitales para el Patrimonio Cultural: exploración de herramientas para la digitalización, conservación y difusión de bienes patrimoniales.
 - Tecnologías para la Realidad Extendida: desarrollo de experiencias inmersivas para la comunicación cultural.
 - Web 3D y Comunicación Inmersiva: creación de entornos digitales interactivos y atractivos
 - Inteligencia Artificial para la Innovación del Patrimonio Digital: integración de la IA para la generación de contenidos creativos y la narración cultural.
 - Diseño y Desarrollo de Videojuegos para el Patrimonio Cultural: diseño de juegos educativos que promuevan narrativas culturales a través de experiencias de aprendizaje gamificadas.
- Cada módulo está diseñado con objetivos de aprendizaje claros, talleres prácticos y enfoques interdisciplinarios para mejorar la preparación profesional, la creatividad y una mentalidad innovadora.

¿Siguientes iniciativas?

Actualmente se están organizando y llevando a cabo talleres para apoyar el diseño y la puesta a punto de los módulos del plan de estudios. En estos talleres participan profesores, expertos y estudiantes en actividades de co-creación, garantizando que el contenido educativo responda eficazmente a las necesidades del mercado, la evolución tecnológica y las expectativas de los futuros profesionales de la cultura.



Manténgase conectado



Nos gustaría agradecer a todos los socios su dedicación continua y esperamos compartir los próximos resultados y oportunidades de colaborar en la capacitación de la próxima generación de innovadores culturales y tecnológicos.



**¡MANTENTE ACTUALIZADO
SOBRE LAS ACTIVIDADES
DEL CULT!**



f in



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

