



ARQUEONET

II Encuentro de
Marketing Digital
para la Divulgación
del Patrimonio Histórico



24 y 25 de Noviembre

Talleres Mesas redondas Grand Slam de la Arqueología

Colabora:



Lugares de celebración:

Talleres - 24 NOV.
ESERP Business School
C/ Costa Rica, 9

Mesas - 25 NOV.
MAN
Museo Arqueológico Nacional
C/ Serrano,13

Organizan:



Otros patrocinadores:



congresoarqueonet.org

FICHA TÉCNICA

Entidades organizadoras

ESERP Business School
JANSÁ Cultura y Tecnología S.L.
JAS Arqueología, S.L.U.
LURE Arqueología S.L.
Sección de Arqueología del CDL Madrid
Virtua Nostrum

Patrocinador Principal

ESERP Business School

Otras entidades patrocinadoras

ArpaSystem

Paleorama, S.L.

Fechas y lugares de celebración

24 de Noviembre

ESERP Business School

Calle Costa Rica, 9

28016 Madrid

25 de Noviembre

MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL

Calle de Serrano, 13

28001 Madrid





CONCEPTOS Y OBJETIVOS

La **Arqueología** y la **Difusión del Patrimonio Histórico** han experimentado un giro radical en los últimos años, debido en gran parte a las “nuevas tecnologías” y el ámbito online.

Arqueonet 2016 fue el primer encuentro celebrado en España de nuevos perfiles profesionales surgidos de esta nueva coyuntura. Muchos arqueólogos y profesionales de otras disciplinas han aprendido a mostrar este ámbito de una forma rigurosa pero a la vez acordes a las nuevas tendencias.

Los destinatarios de este evento son los interesados en la didáctica de la historia, la arqueología, el patrimonio cultural, el turismo cultural, el marketing y su divulgación por la red, es decir, Internet en todos sus formatos (webs, blogs, foros, entornos virtuales y cuantas plataformas desarrollen un papel divulgativo).

Arqueonet está pensado para el intercambio de ideas y formas de trabajo, pero también para establecer cómo y de qué manera se desarrolla la divulgación de la historia y el tratamiento del patrimonio histórico en la red. Está pensado además, para corregir las posibles carencias que se puedan encontrar en este proceso y mejorar el tránsito del conocimiento de la cultura por los canales virtuales.

Arqueonet está ideado para que todos los usuarios puedan conocer de primera mano cómo los profesionales trabajan y distribuyen sus conocimientos por las redes, de las diferentes maneras que se conocen (cursos, foros, redes sociales, grupos de discusión, etc.).

A modo orientativo, agrupamos estos nuevos perfiles profesionales en:

Marketing digital:

Gestores de comunidades virtuales (community managers), blogueros, creadores de contenidos, especialistas en posicionamiento (SEO, SEM, Inbound Marketing, ...), crowdfunding, ...



Medios de comunicación:

Prensa escrita, radio, televisión, ...

Ilustración y virtualización del patrimonio:

Entornos 3D, ilustración científica adaptada a nuevos entornos (dibujos animados, paneles informativos, ...).

Mediadores tecnológicos:

Desarrolladores web, multimedia, aplicaciones móviles, realidad virtual, ...

Didáctica del patrimonio:

Tendencias en Educación vinculadas con entornos digitales para la enseñanza-aprendizaje del Patrimonio Histórico en el ámbito de la Educación formal (secundaria, universidad) y no formal (visitantes, turistas, museos,...).

El **objetivo principal** es explorar nuevos nichos de empleo para el patrimonio a través de los medios digitales, en la edición del 2017 pretendemos centrar nuestros esfuerzos en mostrar las soluciones más imaginativas y/o creativas en el panorama actual.





EL EVENTO

Se celebrará los días **24 y 25 de Noviembre** en las que se repartirán diversos formatos que se describen a continuación:

Mesas redondas/debates (duración: 2 hrs.):

Profesionales divididos por los grupos anteriormente expuestos: Marketing digital, Medios de comunicación, Mediadores tecnológicos,... expondrán su trabajo particular y debatirán con sus compañeros sobre las potencialidades que tiene su sector. Aparte también queremos compartir y reflexionar sobre problemáticas que se tienen en la actualidad. Temas específicos, aún por decidir.

Talleres (duración: 2 hrs.):

Diferentes profesionales realizarán demostraciones prácticas de su trabajo y de las herramientas que utilizan en un formato similar a una clase especializada. Los diferentes talleres se realizarán de forma simultánea y con un límite de 20 alumnos, donde cada asistente podrá elegir hasta CUATRO talleres con los que cubrir la jornada del 24 de Noviembre a celebrar en las instalaciones de ESERP Business School (Calle Costa Rica, 9).

A su vez, los patrocinadores de diferentes instituciones y empresas podrán exponer su trabajo y su experiencia relacionada con estas nuevas formas de difundir el patrimonio.

PARTICIPACIÓN Y SUSCRIPCIÓN

No pretendemos ser un congreso con una sucesión de comunicaciones y/o ponencias, por lo que NO se abrirá un período de recepción de solicitudes al uso. Promoveremos las propuestas de participación de una manera informal.

Como novedad, se pretende promover la participación de jóvenes investigadores en diferentes áreas, como estudiantes de grado de Marketing, turismo, historia, humanidades, ... que presenten sus trabajos y que no hayan sido dados a conocer de una forma eficaz, a través del **Grand Slam de la Arqueología**. El día 25 de Noviembre, se dará la oportunidad a todos aquellos participantes inscritos en este certamen, la posibilidad de presentar su propuesta en el Museo Arqueológico Nacional. Entre los premios se pretende otorgar diferentes becas para que estos estudiantes puedan asistir a los talleres propuestos y adquirir habilidades que les sean útiles en su investigación (total: 5 becas).

La suscripción de los asistentes se abrirá de forma online en la página del evento: **congresoarqueonet.org** y se realizará exclusivamente por esta vía.

DESTINATARIOS

Profesionales, estudiantes de grado de marketing, turismo, historia, humanidades y cualquier persona interesada ... en la búsqueda de nuevas vías para la **difusión del Patrimonio Histórico**.

Desde el grupo de coordinación, nos hemos comprometido a reunir a los mayores expertos en los diferentes sectores que se han generado en este nuevo “tráfico” de información relacionada con el Patrimonio Histórico, desde empresas dedicadas al tratamiento de los datos hasta profesionales de los medios de comunicación, gestores de páginas web especializadas, divulgadores, mediadores tecnológicos, especialistas en marketing y turismo... Un sin fin de personas y entes privados y públicos que en conjunto, van a ofrecer el mejor escaparate posible para saber dónde y cómo circula la información y el trabajo relacionado con el Patrimonio Histórico.

Como no es un congreso “al uso”, estará dividido en diferentes sesiones participativas, con mesas redondas donde poder intercambiar opiniones; con talleres en donde los profesionales podrán enseñar sus habilidades y técnicas; y en resumen, generando una plataforma de intercambio de impresiones e información que estamos seguro, permitirá crear nuevas redes de contacto entre los profesionales que se dedican a la divulgación, el márketing y la formación en las redes del Patrimonio Histórico.

Bienvenido a una nueva Era... **Bienvenido a Arqueonet 2017.**

Grupo de Coordinación





VIERNES 24 DE NOVIEMBRE

Lugar de celebración

ESERP Business School

Calle Costa Rica, 9

28016 Madrid

TEMÁTICA	HORARIO	TALLER	FORMADOR
EDICIÓN DE CONTENIDOS (ESCRITURA)	A: 9:30-11:30	COPYWRITING	DANIEL GARCÍA RASO
	B: 12:00-14:00	NOTAS DE PRENSA	IGNACIO BAZARRA
	C: 16:00-18:00	EDITATÓN EN WIKIPEDIA I: PATRIMONIO OLVIDADO	RUBÉN OJEDA
	D: 18:30-20:30	EDITATÓN EN WIKIPEDIA II: PATRIMONIO OLVIDADO	RUBÉN OJEDA
EDICIÓN DE CONTENIDOS (VÍDEO)	A: 9:30-11:30	CONCEPTOS BÁSICOS I	DAVID GUTIÉRREZ
	B: 12:00-14:00	CONCEPTOS BÁSICOS II	DAVID GUTIÉRREZ
	C: 16:00-18:00	TALLER ILUMINACIÓN Y CÁMARA I	DAVID GUTIÉRREZ
	D: 18:30-20:30	TALLER ILUMINACIÓN Y CÁMARA II	DAVID GUTIÉRREZ
EDICIÓN DE CONTENIDOS (VÍDEO)	A: 9:30-11:30	PODCAST I: ASPECTOS TÉCNICOS	ALEXANDRA KANDOVA
	B: 12:00-14:00	PODCAST II: GUIÓN/ PROGRAMA RADIO	ÓSCAR BLÁZQUEZ
	C: 16:00-18:00	MUSICA LIBRE Y SONIDO	IVÁN MANZANO
	D: 18:30-20:30	EL PAPEL DE LA MÚSICA EN LA DIVULGACIÓN AUDIOVISUAL	TXEMA CABRÍA

TEMÁTICA	HORARIO	TALLER	FORMADOR
GAMIFICACIÓN	A: 9:30-11:30	RECREANDO LA HISTORIA A TRAVÉS DE UN JUEGO DE TABLERO I	DANIEL SÁNCHEZ
	B: 12:00-14:00	RECREANDO LA HISTORIA A TRAVÉS DE UN JUEGO DE TABLERO II	DANIEL SÁNCHEZ
	C: 16:00-18:00	GUIÓN DE AVENTURA GRÁFICA BASADA EN LA HISTORIA I	DANIEL SÁNCHEZ
	D: 18:30-20:30	GUIÓN DE AVENTURA GRÁFICA BASADA EN LA HISTORIA II	DANIEL SÁNCHEZ
HERRAMIENTAS Y POSICIONAMIENTO ONLINE	A: 9:30-11:30	POSICIONAMIENTO SEO	M ^a LUISA FANJUL
	D: 9:30-11:30 Cambio de horario por causas ajenas a la organización	VÍDEO EN 360º Y REALIDAD VIRTUAL COMO ALIADOS EN LA DIDÁCTICA DE LA ARQUEOLOGÍA	ÓSCAR COSTA
	B: 12:00-14:00	DISEÑO DE PÁGINA WEB APOYADO EN LOS PRINCIPIOS DEL NEUROMARKETING	M ^a LUISA FANJUL
	C: 16:00-18:00	STORYTELLING IN SITU: DISEÑO DE RUTAS PERSONALIZADAS PARA ESPACIOS PATRIMONIALES	IRINA GREVTSOVA



SÁBADO 25 DE NOVIEMBRE

Lugar de celebración

MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL
C/ SERRANO, 13

HORARIO	TÍTULO	INVITADOS	PROCEDENCIA
9:00-9:30	Presentación		
9:30-11:00	DIDÁCTICA DEL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	M ^a CRISTINA FERNÁNDEZ-LASO	Profesora en ESERP en el grado de Turismo y Marketing
		MIGUEL ÁNGEL RUIZ	Responsable de contenidos y servicios de Samsung Director de proyecto en el Museo Arqueológico Nacional
		ÓSCAR COSTA	Doctor en CC. de la Educación por la Universidad Autónoma de Madrid (UAM)
		M ^a . PILAR RIVERO GRACIA	Profesora Titular en el área de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad de Zaragoza
		JOSÉ LUIS NAVARRO	CEO, socio co-fundador de inMediaStudio y responsable de Desarrollo de Negocio
11:00-11:30	DESCANSO		
11:30-13:30	GRAND SLAM DE LA ARQUEOLOGÍA		
13:30-15:30	COMIDA		
15:30-17:30	REVISTAS DIGITALES O NO	JAIME ALMANSA	AP Journal
		CARLOS CABALLERO	El Nuevo Miliario
		PALOMA BERROCAL	La Linde
		JAVIER GÓMEZ	Desperta Ferro Ediciones
		KATIA GALÁN	Profesora de la UAM
17:30-18:00	DESCANSO		
18:00-20:00	COLECTIVOS Y REDES	ERMENGOL GASSIOT	Profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB)
		MARÍA TERESA PÉREZ	Asociación de Amigos de la Alcazaba de Almería
		ALICIA TORIJA	Madrid Ciudadanía y Patrimonio
		SUSANA SARMIENTO	Fundación Atapuerca
		VÍCTOR ANTONA	Hispania Nostra



LUGARES DE CELEBRACIÓN



El día **24 de Noviembre** se desarrollará una jornada eminentemente práctica en la que tendrán protagonismo los diferentes talleres centrados en el uso de herramientas digitales útiles para la divulgación del Patrimonio Histórico.

En **ESERP Business School** se desarrollarán los talleres en sus instalaciones ubicadas en la **Calle Costa Rica, 9**. En ellas dispondremos de aulas con todo el equipamiento necesario para el aprovechamiento de los talleres, que en la edición de 2017 se amplian también en duración, dos horas cada uno, con la posibilidad de desarrollar diferentes niveles de especialización en algunos bloques o temáticas.



El día **25 de Noviembre** se desarrollará una jornada teórica en la que conoceremos de grandes profesionales el ámbito de la difusión del Patrimonio Histórico desde diferentes perspectivas: editores online y de publicaciones tradicionales, miembros de asociaciones en defensa del Patrimonio y aquellos que aplican las últimas tendencias a la didáctica de nuestro pasado.

El **Museo Arqueológico Nacional** y sus impresionantes instalaciones serán el marco en el que se desarrollen las diferentes conferencias y mesas redondas, en la que también fomentaremos la participación del público.

MAN

MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL



ACTIVIDADES PROPUESTAS

24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Edición de contenidos (escritura)

HORARIO: 9:30-11:30

TALLER:

CÓMO VENDER EL PATRIMONIO HISTÓRICO. COPYWRITING Y LENGUAJE PERSUASIVO

Las exposiciones y los museos necesitan público. Y el público, que no deja de ser un consumidor, demanda que le engatusen con buenas palabras para acudir allí donde sea que esté el patrimonio histórico. A través de este taller, se conocerán los conceptos y herramientas básicas para manejar el copywriting, y aplicar las técnicas del lenguaje persuasivo al mercado del patrimonio.



FORMADOR: **DANIEL GARCÍA RASO**

Licenciado en Historia por la Universidad Complutense de Madrid (UCM), donde se especializó en arqueología y prehistoria. En este sentido ha publicado algunos trabajos académicos en diferentes revistas y sobre distintos temas, como la relación de la arqueología y la prehistoria con los videojuegos o la primatología.

Actualmente su carrera profesional la reparte entre el sector editorial y el del copywriting.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (escritura)

HORARIO: 12:00-14:00

TALLER:

CÓMO HACER UNA NOTA DE PRENSA Y DISEÑAR UNA CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN

La arqueología y el periodismo se quieren. Están deseando trabajar juntos, pero hablan lenguajes diferentes. En este taller vamos a poner remedio a ese desencuentro. Diseñaremos una campaña de comunicación y aprenderemos a elaborar un dossier de prensa con todo lo necesario: nota de prensa, convocatoria a los medios, material gráfico, difusión en redes, bases de datos de periodistas y métodos de envío.



FORMADOR: **IGNACIO BAZARRA**

Periodista. Ha sido director de Cultura de la Agencia EFE, corresponsal de Antena 3 en México y jefe de prensa del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM). Actualmente trabaja como consultor de comunicación digital en la agencia Darwin Social Noise.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Edición de contenidos (escritura)

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER:

EDITATÓN EN WIKIPEDIA I: PATRIMONIO OLVIDADO

Wikipedia, la enciclopedia libre surgida en 2001 y presente en casi 300 idiomas, se ha convertido en una de las principales fuentes de información en Internet. Por ese motivo, resulta especialmente útil trabajar en ella y visibilizar así cualquier aspecto del conocimiento, en este caso la arqueología.

En esta sesión vamos a conocer el funcionamiento interno de Wikipedia y aprender las pautas básicas para editar contenidos, tanto en la enciclopedia como en otros proyectos hermanos como Wikimedia Commons. Para ello, proponemos trabajar con aquellos yacimientos arqueológicos que, aun siendo Bienes de Interés Cultural, no cuenta con información alguna en Wikipedia.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (escritura)

HORARIO: 18:30-20:30

TALLER:

EDITATÓN EN WIKIPEDIA II: PATRIMONIO OLVIDADO

En esta sesión vamos a conocer el funcionamiento interno de Wikipedia y aprender las pautas básicas para editar contenidos, tanto en la enciclopedia como en otros proyectos hermanos como Wikimedia Commons. Para ello, proponemos trabajar con aquellos yacimientos arqueológicos que, aun siendo Bienes de Interés Cultural, no cuenta con información alguna en Wikipedia.



FORMADOR: RUBÉN OJEDA

Licenciado en Historia por la Universidad de Valladolid.

Coordinador de programas de Wikimedia España

Colaborador de los proyectos Wikimedia desde 2008. Desde 2016, coordinador de programas de Wikimedia España, asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo, entre otros, es favorecer el desarrollo del Conocimiento Libre promoviendo los proyectos de la Fundación Wikimedia, como Wikipedia, en todas las lenguas que se hablan en España.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Edición de contenidos (vídeo)

HORARIO: 9:30-11:30

TALLER:

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA FILMACIÓN I: COMO HACER DINÁMICOS TUS VIDEOS PARA MANTENER A TU AUDIENCIA

Este taller explicaremos las normas básicas de filmación así como del lenguaje empleado, tipos de planos, lentes, profundidad de campo, música, ritmo...y como emplearlos para realizar videos atractivos para el público.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (vídeo)

HORARIO: 12:00-14:00

TALLER:

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA FILMACIÓN II: COMO HACER DINÁMICOS TUS VIDEOS PARA MANTENER A TU AUDIENCIA

TEMÁTICA: Edición de contenidos (vídeo)

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER: **CLASE PRÁCTICA DE ILUMINACIÓN Y CÁMARA I**

En una clase práctica enseñaremos al alumno a iluminar un sujeto en una entrevista y entenderemos como usar la luz adecuadamente según lo que queramos transmitir, así como el hecho de como usar la cámara.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (vídeo)

HORARIO: 18:30-20:30

TALLER: **CLASE PRÁCTICA DE ILUMINACIÓN Y CÁMARA II**



FORMADOR: **DAVID GUTIÉRREZ**

CEO de la multiplataforma DGDRONE, dedicada al mundo de los drones en su vertiente profesional, lúdica y deportiva, generando contenido de actualidad en el panorama de los drones a través de distintos medios (Facebook, Instagram, Twitter, Persicope,..) y teniendo el mayor alcance en el canal de YouTube de DGDRONE.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Edición de contenidos (audio)

HORARIO: 9:30-11:30

TALLER:

CREAR UN ESPACIO DIVULGATIVO EN RADIO Y PODCAST I: ASPECTOS TÉCNICOS

En este taller se podrá aprender las consideraciones técnicas para la grabación de un programa de necesario, saber que equipo es necesario y las condiciones de grabación adecuadas. También, conocimientos básicos para la edición del sonido (post-producción). Durante los talleres de edición de contenidos se grabará para su posterior emisión el programa de radio de El Cronovisor de la emisora PLUS Radio (107.5 FM).



FORMADORA: **CRISTINA ALEXANDROVA KANDROVA**

Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, y con estudios musicales de Contrabajo en el Conservatorio Provincial de Guadalajara, ha trabajado como freelance en diferentes ámbitos incluyendo publicidad, teatro y pequeñas producciones audiovisuales, editoriales y multimedia.

Directora Técnica del programa El Cronovisor.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (audio)

HORARIO: 12:00-14:00

TALLER:

CREAR UN ESPACIO DIVULGATIVO EN RADIO Y PODCAST II: ASPECTOS TEÓRICOS

En este segundo bloque conoceremos el programa de radio de El Cronovisor: un año en números (análisis de audiencias, rankings, estructura del programa), concepto de un programa de divulgación, el diseño del espacio (escaletas, gestión del tiempo, modelo de entrevista), tratamiento de los invitados y la posterior difusión del programa vía online (streaming directo y podcast).



FORMADOR: **ÓSCAR BLÁZQUEZ**

Ha dirigido y participado en numerosas intervenciones arqueológicas, dirigido y coordinado proyectos de investigación de ciencias aplicadas, colaborado con diferentes universidades españolas y extranjeras y ha ostentado cargos con responsabilidades institucionales. Actualmente su actividad se centra en diferentes proyectos relacionados con la educación y la divulgación científica.

Director del programa El Cronovisor.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Edición de contenidos (audio)

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER:

GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO EN PRODUCCIONES PROPIAS

El taller se dividirá en dos partes, una más teórica y otra práctica.

En la parte teórica hablaremos sobre micrófonos, mesas de mezclas, procesadores de señal, amplificadores de audio, edición de audio, mezcla y masterización. En la segunda parte del taller trabajaremos un caso práctico de edición de audio con software libre (Audacity).



FORMADOR: **IVÁN MANZANO ESPINOSA**

Licenciado y doctorado en Arqueología por la UAM. Multi-instrumentista, a lo largo de los últimos 30 años he estudiado lenguaje musical, armonía y orquestación, combinándolo con flauta travesera, clarinete, saxo, flauta de pico y gaita gallega. También estudié dos años de violín, cuatro de piano y Técnicas de Composición de Música para Imagen. Mi relación con el mundo de la producción y el sonido digital empezó en el año 2000.

TEMÁTICA: Edición de contenidos (audio)

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER:

EL PAPEL DE LA MÚSICA EN LA DIVULGACIÓN AUDIOVISUAL

El objetivo de este taller es explicar el papel de la música como “personaje” dentro de la producción audiovisual enfocada a la divulgación histórica o científica. Entenderemos todas las posibilidades del lenguaje musical traducido a la percepción de las emociones o situaciones específicas. Estudiaremos el proceso de sonorización de una pieza audiovisual, las opciones existentes y sabremos qué no se debe hacer a la hora de sonorizar una pieza audiovisual.



FORMADOR: **TXEMA CABRÍA**

Pianista y compositor con más de 25 años caminando sobre la música. Autor de varios discos y premiado internacionalmente, En el ámbito audiovisual ha participado en la recreación musical de diversas piezas corporativas, cortos y documentales. Actualmente está trabajando especialmente en el terreno de los documentales, con un estilo reconocido y propio, además de participar en varios cortos.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Gamificación

HORARIO: 9:30-11:30

TALLER:

RECREANDO LA HISTORIA A TRAVÉS DE UN JUEGO DE TABLERO I

En este taller lo que pretendemos es trabajar en grupos un juego de tablero basado en los conocimientos históricos y/o arqueológicos de los asistentes. Por medio de un proceso de colaboración, se darán las pautas y se desarrollará el prototipo de un juego de mesa que aúne, por un lado, una propuesta educativa o de traslación de conocimiento al jugador y, por otro, aspectos lúdicos y de entretenimiento característicos de este tipo de productos.

HORARIO: 12:00-14:00

TALLER:

RECREANDO LA HISTORIA A TRAVÉS DE UN JUEGO DE TABLERO II

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER:

GUIÓN DE AVENTURA GRÁFICA BASADA EN LA HISTORIA I

En este taller, lo que trabajaremos es con el guión de aventura gráfica clásica del tipo point and clic, tan famosas en los años 90 del pasado siglo, centrándonos en aspectos relacionados con la arqueología o la historia. Se plantearán los pasos iniciales para crear un argumento y dar pie a la historia del videojuego, así como ejemplos e ideas para poder llevar a cabo el videojuego de manera autónoma posteriormente.

HORARIO: 18:30-20:30

TALLER:

GUIÓN DE AVENTURA GRÁFICA BASADA EN LA HISTORIA II



FORMADOR: **DANIEL SÁNCHEZ MATEOS**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación con más de diez años de experiencia en el campo de los videojuegos y las aplicaciones multidispositivo, participando como socio en la creación de varias compañías pioneras en el campo de la telefonía móvil. Compagina su actividad empresarial con su trabajo como profesor en el grado de Diseño y Técnica de Videojuegos.

Director de Proyectos de Gamera Nest



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Herramientas y posicionamiento

HORARIO: 09:30-11:30

TALLER:

POSICIONAMIENTO SEO

Internet supera los 1.000 millones de páginas y hay que aprender a destacar y aparecer en las primeras posiciones de las búsquedas. Con este taller conoceremos los tipos de campañas en Google, palabras claves o Keywords, fuentes de tráfico y alineación de la campaña con los objetivos estratégicos del destino.

TEMÁTICA: Herramientas y posicionamiento

HORARIO: 12:00-14:00

TALLER:

DISEÑO DE PÁGINA WEB APOYADO EN LOS PRINCIPIOS DEL NEUROMARKETING

El desarrollo de una página web conlleva muchos más detalles de los que pensamos para resultar atractiva pero también práctica y usable para el visitante. En este taller aprenderemos el tratamiento de imágenes y mensajes, mapeo web y programación neurolingüística.



FORMADORA: **Mª LUISA FANJUL**

Licenciada en Ciencias Políticas y Sociología por la UCM, MBA por la Universidad Antonio de Nebrija y Experta en Turismo y Marketing por la UNED. Se doctoró en Estrategia y Marketing en el año 2013 en la Universidad de Castilla La Mancha y actualmente compagina sus labores de investigación y docencia en ESERP Business School con la empresa privada.

Directora de Comunicación en la empresa tecnológica Paraty Tech.



24 de noviembre: Talleres prácticos

TEMÁTICA: Herramientas y posicionamiento

HORARIO: 16:00-18:00

TALLER:

STORYTELLING IN SITU: DISEÑO DE RUTAS PERSONALIZADAS PARA ESPACIOS PATRIMONIALES

Cada espacio ha vivido y nos esconde numerosas historias. Para revivirlas tenemos la herramienta storytelling, que es la paleta de colores que nos permite pintar la historia del lugar con distintos matices: el místico, el sensorial, el dramático...

El taller muestra cómo una historia puede convertirse en un hilo conductor para crear una experiencia apasionante in situ, con el uso de las tecnologías móviles. En la parte práctica de la sesión se presentarán las claves y la metodología de diseño de una ruta cultural personalizada en formato de App.



FORMADOR: **IRINA GREVTSOVA**

Doctora por la Universidad de Barcelona y desde hace 5 años dedicada a la investigación y trabajo en el campo del Patrimonio Cultural. Investigadora TIC para turismo cultural en CETT-UB. Consultora y delegada ejecutiva de izi.TRAVEL en España

TEMÁTICA: Herramientas y posicionamiento

HORARIO: **9:30-11:30 Cambio de horario por causas ajenas a la organización**

TALLER:

TALLER DE VÍDEO EN 360º Y REALIDAD VIRTUAL COMO ALIADOS EN LA DIDÁCTICA DE LA ARQUEOLOGÍA

Las TIC han aportado al ámbito educativo un sinfín de recursos de gran valor, en este sentido, es posible hablar de la realidad virtual, herramienta que permite tener experiencias totalmente inmersivas con un entorno que en muchos casos es totalmente ficticio. El uso de la realidad virtual permite que los alumnos visiten el Templo de Atenea o el Coliseo Romano, sin salir del aula, para ello, solo es necesario grabar un vídeo en 360º.



FORMADOR: **ÓSCAR COSTA ROMÁN**

Doctor en CC. de la Educación por la UAM, anteriormente curso el máster de Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación y Formación. Además es diplomado en magisterio con las especialidades de Ed. Física y lengua extranjera. Es autor de numerosas publicaciones y su línea de investigación se basa en el uso de las TIC en el ámbito didáctico para potenciar la creatividad de los estudiantes.



25 de noviembre: Conferencias y mesas redondas

PRESENTACIÓN DE ARQUEONET 2017

HORARIO: 9:00-9:30

Intervienen representantes de:

Comité organizador

Museo Arqueológico Nacional

ESERP Escuela de Negocios

Sección de Arqueología del CDL Madrid

MESA REDONDA:

DIDÁCTICA DEL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

HORARIO: 9:30-11:00

La tecnología ha tomado una posición relevante en la didáctica de nuestro pasado. Este grupo de expertos se reúne para analizar el presente y las posibilidades de futuro de las nuevas tendencias en la enseñanza del Patrimonio Histórico.



Mª CRISTINA FERNÁNDEZ-LASO

Doctora en Prehistoria por la URV, se licenció y doctoró en la UCM. Profesor adjunto en ESERP Business School en el grado de Turismo y Marketing; en la Universidad a Distancia de Madrid en el Máster de Museología y Museos, y en distintos cursos experto en el ámbito del Patrimonio cultural y la museología en Iniciativas de Gestión Cultural Siglo XXI; y en UNIR en el Máster de formación del profesorado de secundaria.



MIGUEL ÁNGEL RUIZ

Responsable de contenidos y servicios de Samsung

Director del proyecto de innovación tecnológica en el Museo Arqueológico Nacional





JOSÉ LUIS NAVARRO

CEO, socio co-fundador de inMediaStudio y responsable de Desarrollo de Negocio. Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas en la UCM y Executive MBA eBusiness en la IE Business School. Ha sido siempre un explorador de la Tecnología aplicada a la comunicación y a los servicios empresariales. Su objetivo es replicar y amplificar, la VIDA con tecnología. Technology Evangelist.



ÓSCAR COSTA ROMÁN

Doctor en CC. de la Educación por la Universidad Autónoma de Madrid, anteriormente curso el máster de Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación y Formación. Además es diplomado en magisterio con las especialidades de Ed. Física y lengua extranjera. Es autor de numerosas publicaciones y su línea de investigación se basa en el uso de las TIC en el ámbito didáctico para potenciar la creatividad de los estudiantes.



PILAR RIVERO

Doctora en Didáctica de las Ciencias Sociales y el Patrimonio por la Universidad de Barcelona (2009) y Doctora en Historia Antigua por la Universidad de Zaragoza (2004). Actualmente es Profesora Titular de la Universidad de Zaragoza en el área de Didáctica de las Ciencias Sociales y coordinadora del Máster en Profesorado de E.S.O., Bachillerato, F.P. y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas. Actualmente dirige el proyecto Proyecto Educomunicación.



25 de noviembre: Conferencias y mesas redondas

DESCANSO

HORARIO: 11:00-11:30

CERTAMEN:

GRAND SLAM DE LA ARQUEOLOGÍA

HORARIO: 11:30-13:30

Nos interesan todos los proyectos que exploran estas nuevas vías de difusión y comunicación y todas las posibilidades que ofrece el ámbito digital y virtual, tanto proyectos asentados y de reconocido prestigio como proyectos incipientes e ideas novedosas aún por desarrollar.

Por este motivo este año lanzamos un concurso de ideas para que estudiantes de Arqueología, Historia y Humanidades pasen a formar parte activa en el propio congreso, con un Premio “Premio Arqueonet Innovación 2017” para los proyectos que el público asistente considere más interesantes, innovadores o sorprendentes.



COMIDA

HORARIO: 13:30-15:30



MESA REDONDA:

REVISTAS DIGITALES O NO

HORARIO: 15:30-17:30

El mundo editorial está viviendo momentos convulsos y de cambios constantes, a los que tampoco son ajenos las publicaciones científicas y divulgativas vinculadas con el Patrimonio Histórico. Algunos expertos nos explicarán las circunstancias en las que se mueven las publicaciones clásicas o en papel y las nuevas tendencias digitales que cada vez están teniendo más auge, pero que tampoco están exentas de contrariedades.

INTERVIENEN:



JAIME ALMANSA

Fundador de **JAS Arqueología** y de su línea editorial vinculada con la Arqueología Pública. Editor de **AP Journal**.



PALOMA BERROCAL

Codirectora de **La Linde**, Revista Digital de Arqueología Profesional Licenciada en Geografía e Historia, especialidad de Prehistoria y Arqueología, por la Universitat de València. Especializada en la Arqueología de la Arquitectura. La Linde es una revista digital de arqueología profesional que nace al calor de este tiempo de incertidumbres para el colectivo de arqueólogos que desarrollan su trabajo fuera de los ámbitos estrictamente académicos o administrativos.



CARLOS CABALLERO

Director de **El Nuevo Miliario**. Boletín sobre vías romanas, historia de los caminos y otros temas de geografía histórica que se publica desde el año 2005.

Doctor en Geografía e Historia por la UCM. Está detrás del Nuevo Miliario, proyecto que continúa y mantiene vivo el espíritu de ya mítica revista “el Miliario Extravagante” aventura comenzada y dirigida por Gonzálo Arias.



MESA REDONDA:

COLECTIVOS Y REDES SOCIALES

HORARIO: 18:00-20:00

Entorno a las instituciones, proyectos o lugares vinculados con el Patrimonio Histórico se están generando una serie de movimientos sociales, algunos de ellos organizados, que dan ejemplo como este ámbito si es de interés entre amplios sectores de la sociedad. Muchos de estos colectivos y asociaciones incluso llegan a tener más eco en el ámbito digital que las propias iniciativas oficiales.

INTERVIENEN:



ERMENGOL GASSIOT

Doctor en Prehistoria y profesor de la **UAB**. Secretario General en Cataluña del **sindicato CGT**



MARÍA TERESA PÉREZ

Historiadora especialista en Patrimonio. Actualmente es Presidenta de la **Asociación de Amigos de la Alcazaba**, asociación que nació en Almería en 2004 con el objetivo de colaborar en la dignificación del monumento más emblemático de la ciudad, la Alcazaba de Almería. Actualmente es la delegación provincial de la Asociación Española de Amigos de los Castillos y está integrada en la Federación Española de los Museos y en Hispania Nostra



SUSANA SARMIENTO

Responsable de social media en la **Fundación Atapuerca**. Licenciada en Geografía e Historia por la Universidad Rovira i Virgili de Tarragona. Posee un Máster en Protocolo y Relaciones Institucionales por la Universidad Camilo José Cela. Se ha especializado en marketing digital, marketing de patrimonio y community manager.





ALICIA TORIJA

Secretaria de **AMTTA** (Asociación Madrileña de Trabajadores y Trabajadoras en Arqueología) y vicepresidenta de **MCyP** (Madrid Ciudadanía y Patrimonio) desde donde ha desarrollado una intensa labor social y ciudadana de difusión y defensa del patrimonio cultural. Doctora por la UCM especializada en Historia Antigua y Prehistoria. Arqueóloga profesional, en la actualidad es profesora en Tufts University Spain y participa en el grupo de trabajo de un proyecto I+D+i del CSIC: *Dinámicas socio-ecológicas, resiliencia y vulnerabilidad en un paisaje de montaña.*



VICTOR ANTONA

Miembro del Comité Científico de la Lista Roja de la Asociación **Hispania Nostra**



ALCANCE EN 2016

Total de asistentes: 180 asistentes + 35 invitados

Plazas por taller: 20

Impacto y alcance:

- Tendencia en Twitter Madrid el día de celebración
- Más de 1000 seguidores en redes sociales
- Crecimiento de seguidores a pesar de la no realización de publicaciones
- Alcance máximo en publicaciones: **35.000 personas**
- Publicación de más de 10 entradas en diferentes blogs especializados una vez finalizado el evento

INSCRIPCIÓN:

Jornada en el MAN: 15 €

Taller: 30 €

Plazas por taller: 20

Descuento alumnos ESERP, CDL Madrid, Estudiante o Desempleado: 25%

Precio total: Jornada en el MAN + 4 talleres = 105 €

Aplicables otros descuentos en el momento de la matriculación via online según talleres contratados.

Realización de matrícula vía online en **congresoarqueonet.org**





ARQUEONET

II Encuentro de
Marketing Digital
para la Divulgación
del Patrimonio Histórico

