

Una manera de hacer Europa



BUENAS PRÁCTICAS

Actuaciones Cofinanciadas

Museo Virtual: patrimonio, elementos etnológicos, rutas turísticas y aplicación App ligada a códigos QR. Rutas turísticas varias, digitalizadas (itinerarios turísticos)

Ayuntamiento de Quart de Poblet

**Programa Operativo
Plurirregional de España**

Año 2022

Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Buena Práctica: Museo Virtual: patrimonio, elementos etnológicos, rutas turísticas y aplicación App ligada a códigos QR. Rutas turísticas varias, digitalizadas (itinerarios turísticos)

La buena práctica consiste en la recopilación, restauración, catalogación y digitalización de los objetos e imágenes (mayoritariamente de los siglos XIX y XX) que forman parte del Fondo de Patrimonio Local de Quart de Poblet para ponerlos a disposición de la ciudadanía, de manera gratuita y universal, en una plataforma web <https://museuquartdepoblet.org/>. Asimismo, este portal online sirve también como una herramienta de trabajo con la que el Ayuntamiento y el equipo multidisciplinar que ha realizado el proyecto puede controlar y gestionar las piezas y las fotografías de la colección etnológica municipal.

Para hacer realidad esta actuación cofinanciada por el fondo FEDER se han compilado y digitalizado más de 2.000 piezas y más de 4.000 fotografías antiguas en un trabajo que ha durado cuatro años desde la recopilación inicial de los elementos hasta la activación de la página al público, tanto para uso particular como para el estudio y la investigación.

De esta manera, el proyecto permite tener toda la colección del patrimonio de la localidad unificado en un entorno online y accesible a los usuarios y las usuarias, quienes pueden conocer la historia local a través de las fichas explicativas que acompañan a cada una de las piezas y las imágenes catalogadas. Y es que el portal está diseñado como un espacio interactivo y vivo, que se puede utilizar de manera fácil e intuitiva. Además, la web desarrollada permite seleccionar y filtrar campos y buscar objetos y temáticas completas, como una especie de "exposición a la carta" con la que quienes visiten el museo pueden montar su propia exposición a partir de sus intereses y permite que los investigadores tengan acceso a la bibliografía y a las fichas.

Con todo, este patrimonio recuperado representa, conserva y difunde los objetos cotidianos, la cultura y la forma de vida de otras épocas, lo que ayuda a construir la memoria colectiva del municipio, a conocer a fondo la historia local y a su aprovechamiento turístico. La actuación tiene un presupuesto de 350.000 euros, de los cuales el Fondo FEDER aporta, el 50%, 175.000 euros.



CAPTURA DE LA WEB DEL MUSEU VIRTUAL



CAPTURAS DEL MUSEU VIRTUAL

Los criterios para la identificación de esta actuación como Buena Práctica son los siguientes:

1. EL PAPEL DEL FEDER EN LA ACTUACIÓN HA SIDO CONVENIENTEMENTE DIFUNDIDO ENTRE LOS BENEFICIARIOS/AS POTENCIALES Y EL PÚBLICO EN GENERAL.

Se ha realizado una amplia difusión del papel del FEDER en la actuación, desde el origen del proyecto, durante su elaboración y, finalmente, en la puesta en servicio para la ciudadanía. En lo relativo a la Comunicación Reglamentaria, se elaboró un roll-up que ha estado colocado en la zona de trabajo del proyecto y en diversos actos públicos sobre el museo, como exposiciones; un cartel A3 informativo bien visible en la Casa de la Cultura y también su correspondiente mención en el portal único.



ROLL-UP, CARTEL A3 Y PORTAL ÚNICO

Respecto a la publicidad y las noticias publicadas en prensa escrita, destacamos algunas tanto en prensa local como autonómica, así como en redes sociales (Facebook y Twitter). En todas ellas se informa de la operación, de la cofinanciación y del papel del FEDER en la misma. Se adjunta imágenes como ejemplo:



En cuanto a redes sociales, el Museo Virtual cuenta con sus propios perfiles en Facebook e Instagram, que son actualizados diariamente.



Para dar a conocer la actuación entre la ciudadanía se organizó un acto público inaugural abierto al público en el que se dio a conocer el proyecto con la participación del equipo que lo ha elaborado y autoridades y que precedió a las jornadas técnicas que se celebraron al día siguiente. Para anunciar ambas iniciativas, se colgó una gran lona en la fachada del Centro Cultural El Casino y se repartió un folleto informativo, el cual también fue difundido a través de las redes sociales,



FOTOS DEL ACTO PÚBLICO/LONA ANUNCIADORA Y FOLLETO DE LAS JORNADAS

Otra acción destacada de difusión es la elaboración de productos promocionales de merchandising, tales como bolsas de tela, bolígrafos, libretas para notas y lápices. Teniendo en cuenta la situación sanitaria, se elaboraron mascarillas higiénicas con los correspondientes logos.



MERCHANDISING DEL MUSEU

Por último, se ha elaborado un vídeo divulgativo sobre el proyecto y cómo se ha realizado. En este, se informa sobre la aportación del Fondo FEDER y de la implicación de la ciudadanía a la hora de hacer realidad la actuación. Y es que se han recogido los testimonios de vecinos y vecinas que han participado en la intervención y resaltan cómo gracias al FEDER han podido poner en valor el patrimonio local. Del mismo se han realizado dos montajes, uno más corto, utilizado en presentaciones, y otro más largo, con más detalle de la actuación. Ambos han sido difundidos ampliamente por redes sociales y Youtube.

ENLACE VÍDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=LAXXAWvLbwU>



CAPTURAS DE PANTALLA DEL VÍDEO, CON LOGOS FEDER

2. LA ACTUACIÓN INCORPORA ELEMENTOS INNOVADORES.

La puesta en marcha del museo ha supuesto un reto en su diseño y planteamiento que ha apostado por una innovadora concepción en el uso de la tecnología y la participación ciudadana en la gestión y difusión de patrimonio cultural. Para ello, se ha utilizado la tecnología Dédalo, una herramienta especializada en la gestión del patrimonio por parte de las instituciones para que estas puedan compartir sus archivos culturales y su patrimonio, y que promueve la accesibilidad por parte de cualquier usuario y usuaria y el trabajo continuo de las personas que han elaborado el proyecto. De esta manera, se ha posibilitado aunar en un mismo entorno virtual y abierto a todo el mundo a un solo click en cualquier punto del mundo, la colección museográfica local al completo, una opción que solo ofrecen muy pocos museos en el planeta. Y es que el estándar tecnológico permite compartir información entre instituciones, es decir, un museo puede trabajar con la colección de otro como si fueran sus propias piezas. Por este motivo, se ha optado porque se pueda entrar en su web sin ningún tipo de restricciones e incluso la ciudadanía podrá utilizar de forma gratuita sus imágenes siempre que se nombre su procedencia y autoría.

Por otra parte, y como elemento innovador, destaca la amplia participación ciudadana en el mismo, ya que alrededor de 100 familias del municipio y asociaciones locales han donado piezas antiguas de su propiedad, así como fotografías antiguas. Además, se hizo un llamamiento a la población a través de las redes sociales, a través del hashtag #RecordaQdP, para que cualquier persona ayudara a identificar, a situar en el tiempo y a aportar testimonios sobre aquellos objetos e imágenes ya recopilados y ampliar la información incluida en las fichas, como se puede ver en el siguiente ejemplo de Facebook.



Para dejar constancia de la contribución ciudadana a la hora de hacer realidad el proyecto, en el vídeo promocional se ha recogido parte de los testimonios de los y las donantes que han participado desinteresadamente. En el siguiente enlace, se adjuntan vídeos cortos difundidos por redes con los testimonios recopilados.

<https://www.facebook.com/watch/105286471323931/287802272897676>

Por último, y teniendo en cuenta, situaciones vividas como la pandemia del COVID19, que ha limitado la visita a espacios físicos, este proyecto facilita el acceso a la cultura online, sin necesidad de desplazarse, adelantándose a posibles amenazas similares y acercando la cultura y el turismo a todas las personas hasta cualquier punto del planeta.

3. ADECUACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS A LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS.

La actuación se ha adecuado a los objetivos establecidos como es ofrecer en abierto el acceso íntegro a las colecciones municipales de patrimonio local y crear un espacio de divulgación, debate y conocimiento de la Historia para contribuir también a la puesta en valor de los testimonios de vida y la memoria local a través de los objetos, las fotografías y los espacios y bienes patrimoniales del municipio, además de ofrecer una plataforma virtual dinámica y abierta para la difusión y educación en patrimonio y memoria

Asimismo, se ha cumplido el resto de objetivos con los que nació el proyecto, como es documentar, gestionar, restaurar, digitalizar y preservar las piezas históricas; y afianzar redes de colaboración entre ciudadanía, entidades y organismos para favorecer la recuperación, estudio y puesta en valor del patrimonio local.



IMÁGENES DEL EQUIPO TRABAJANDO EN LA RECUPERACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

4. CONTRIBUCIÓN A LA RESOLUCIÓN DE UN PROBLEMA O DEBILIDAD DETECTADA EN EL ÁMBITO TERRITORIAL DE EJECUCIÓN.

El Museo Virtual de Quart de Poblet nace a partir de la necesidad de reunir, recuperar y poner en valor el extenso fondo patrimonial local y, además, difundirlo y ponerlo a disposición de la ciudadanía. También había la necesidad, debido a la dimensión de la colección etnológica y a la continua aportación de nuevas piezas por parte de la ciudadanía, de crear una infraestructura tecnológica con una plataforma online accesible a todas las personas, ya que en un espacio físico no es posible aglutinar la colección, por lo que no se cumpliría el objetivo de hacer accesible a la ciudadanía y los investigadores e investigadoras el patrimonio local. Asimismo, esta herramienta también era necesaria para poder gestionar el patrimonio a nivel municipal y poder clasificarlo de una manera adecuada.

Por otro lado, se presentó la necesidad de restaurar una serie de piezas deterioradas con el paso de los años, pero con un alto valor histórico y documental. El proyecto ha sido esencial para no perder estos objetos, que han contribuido de manera decisiva a construir la memoria local y descubrir nuevos datos, desconocidos, que han ayudado a cubrir "huecos" y lagunas de la historia del municipio, y, además, conocer anécdotas y curiosidades.

Por último, el Museo Virtual ofrece un espacio didáctico sobre la historia local, dirigido a la ciudadanía y en especial a los centros educativos antes inexistente, y que genera recursos para realizar actividades de diverso tipo con fines divulgativos y docentes.

5. GRADO DE COBERTURA SOBRE LA POBLACIÓN A LA QUE VA DIRIGIDA.

El grado de cobertura de la actuación es alto a nivel municipal, ya que abarca a gran parte de la población de la localidad, aproximadamente 24.500 habitantes. Por otro lado, el grado de cobertura es muy elevado debido a que se puede acceder a la colección museográfica desde cualquier parte del planeta, por lo que se trata de una actuación que traspasa los límites del municipio. Además, la web también va dirigida a personas expertas o dedicadas a la investigación que pueden utilizar el extenso material documental que se muestra.

6. CONSIDERACIÓN DE LOS CRITERIOS HORIZONTALES DE IGUALDAD DE OPORTUNIDADES Y NO DISCRIMINACIÓN, ASÍ COMO RESPONSABILIDAD SOCIAL Y SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL.

La actuación tiene en consideración el criterio horizontal de igualdad de oportunidades y no discriminación, ya que se basa en el acceso universal y de modo gratuito a una colección de piezas y fotografías con detalladas fichas explicativas. De esta manera, cumple con el objetivo transversal de mejora del uso y acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que pone a disposición de la ciudadanía toda una colección etnológica a través de una web intuitiva y muy fácil de utilizar por parte de los usuarios y las usuarias y adaptada a diferentes dispositivos. Esta finalidad entronca con el objetivo de inclusión electrónica y de refuerzo y mejora de las aplicaciones tecnológicas para afianzar la cultura electrónica entre la población y reducir la brecha digital.

Siguiendo con el criterio de Igualdad, cabe destacar que el museo dedica una parte de su colección a visibilizar el papel de la mujer y los roles ejercidos durante épocas pasadas, tales como enfermera en el Servicio Social femenino durante la dictadura franquista; cuidadora del hogar con multitud de objetos cotidianos; o costurera. Así, se pone en valor su aportación social y cómo ha ido rompiendo desigualdades con el paso del tiempo y reivindicando su papel, más allá de los tradicionalmente establecidos.

Por último, es de resaltar que al no situarse en un espacio físico, se facilita la accesibilidad al museo a distancia, sin necesidad de desplazamientos, lo que también convierte a este museo en un proyecto totalmente sostenible al desarrollarse de forma completamente virtual y cuyo mantenimiento también es completamente sostenible

7. SINERGIAS CON OTRAS POLÍTICAS O INSTRUMENTOS DE INTERVENCIÓN PÚBLICA.

Esta actuación presenta sinergias con otras políticas municipales, como es el caso de la difusión y la promoción del patrimonio municipal, ya que supone una herramienta fundamental para su gestión, conservación y publicidad. El museo es la culminación de las dos campañas municipales de la Concejalía de Cultura y Patrimonio para la recopilación de fotografías antiguas (la última, en 2016) para ayudar a construir la memoria local y ayudar a aclarar "lagunas" en la historia local. Además, este departamento organiza exposiciones físicas con aquellos objetos o fotografías más emblemáticos y más representativos de la historia local y recopilados en el Museo Virtual.



EXPOSICIÓN DEDICADA AL MUSEU VIRTUAL

Asimismo, el proyecto entronca con acciones sociales dirigidas a la tercera edad para favorecer su integración social con, por ejemplo, talleres de intercambio de conocimientos entre mayores y niños y niñas con objetos del Museo Virtual, como juguetes antiguos. En esta misma línea, se realizan actividades de manera periódica

en el Centro de Día y Residencia, como talleres de reminiscencia para recuperar la memoria, ya que, las piezas y fotografías ayudan a las personas usuarias a recuperar sus recuerdos.

Por último, el Museo Virtual es la base para la creación de productos nuevos productos turísticos a través de la tecnología con innovadores servicios y recursos para poner en valor el patrimonio local, potenciar sus posibilidades cara al turismo y favorecer su conocimiento. De este modo, se están creando entornos interactivos y realidades virtuales a través de los cuales los y las visitantes se trasladarán a un contexto histórico, social y cultural diferente, a través de las costumbres, indumentaria, estilo de vida, rutinas de trabajo, ocio, vida familiar o gastronomía de antaño. El desarrollo de herramientas digitales aplicadas al turismo permite promocionar valor el patrimonio a través de aplicaciones dinámicas, sencillas, intuitivas y accesibles.

Una manera de hacer Europa



BUENAS PRÁCTICAS
Actuaciones Cofinanciadas

Fondo Europeo de Desarrollo Regional