



LABORATORIO de INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Laboratorio de innovación social para la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible.

Plan de dinamización de proyectos socialmente innovadores.

Este proyecto está financiado al 100% con una subvención de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias en la Convocatoria de Innovación Social 2024.

La financiación concedida cuenta con apoyo de los Fondos FEDER Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. CRONOGRAMA.....	5
3. ACCIONES.....	5
4. PROGRAMA DE FORMACIÓN.....	6
4.1. JORNADAS DE FORMACIÓN INNOCULTURA.....	7
Configuración.....	7
Material.....	8
a) Jornadas InnoCultura Gran Canaria.....	8
b) Jornadas InnoCultura Tenerife.....	9
4.2. PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO “JÓVENES EN LA ISLA” DE EL MUSEO CANARIO.....	9
4.3. PARTICIPACIÓN EN EL IV CONGRESO DE MUSEOS DE CANARIAS.....	10
Material.....	11
4.4. PARTICIPACIÓN EN DIGION CANARIAS.....	11
Material.....	12
5. CONVOCATORIA DE INNOVACIÓN ABIERTA (CIA).....	12
5.1. BASES.....	14
a) Tecnologías.....	14
b) Contenidos.....	14
5.2. CAPTACIÓN DE PARTICIPANTES.....	15
5.3. PROCESO DE SELECCIÓN Y COMUNICACIÓN.....	16
5.4. EVENTO DE BIENVENIDA.....	17
Material.....	18
5.5. DESARROLLO DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES (PMV).....	18
a) Programa de formación y mentoring History Thinking®.....	19
Plantillas.....	19
b) Consultoría histórica personalizada.....	21
Ficha de seguimiento.....	22
5.7. MUESTRA DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.....	22
5.8. ENTREGABLES POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES.....	23
a) Producto Mínimo Viable (PMV).....	23
b) Presentación de los PMV en el Evento de Cierre.....	23
5.8. EVENTO DE CIERRE.....	24

Material.....	25
5.9. VALORACIÓN DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.....	25
5.10. EXTENSIÓN Y ESCALABILIDAD DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.....	26
a) Instalación en El Museo Canario.....	26
b) Escalabilidad en otras instituciones.....	27
6. ENCUESTAS.....	27
6.1. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN DE EL MUSEO CANARIO.....	27
a) Modificación de las encuestas existentes.....	28
b) Creación de una nueva encuesta para el proyecto.....	30
6.2. ENCUESTAS A DIRECTORES/AS DE MUSEOS.....	30

PLAN DE DINAMIZACIÓN DE PROYECTOS

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto “Laboratorio de innovación social para la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible”, desarrollado por El Museo Canario (EMC) con la financiación de la Asociación Canaria de Investigación y Sociedad de la Información (ACIISI) en su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024, promovió la transformación del panorama cultural de las Islas Canarias fortaleciendo la identidad local, la sostenibilidad, la innovación y las oportunidades emprendedoras entre la población juvenil.

Este laboratorio y proyecto pretendió ser una referencia para el desarrollo de iniciativas de innovación tecnológica aplicadas a la cultura, con el objetivo de proporcionar experiencias inmersivas museísticas que cautiven al público.

Para ello, se puso en marcha un espacio para profesionales emergentes -personas jóvenes entre 18 y 35 años residentes en Canarias- especializados en la innovación, en el que compartir proyectos, buenas prácticas y experiencias, así como aprovechar sinergias y el valor diferencial de poder trabajar con los variados fondos de una institución como El Museo Canario.

A partir de esta riqueza patrimonial, se fomentó el desarrollo de iniciativas que contribuyeron a la creación de experiencias inmersivas, sostenibles y memorables mediante la aplicación de las TIC a la cultura.

En este espacio se trabajó la identidad canaria en un entorno de co-creación para la transformación digital y la ecológica. La co-creación formó parte integrante de la metodología, ya que los talleres participativos hicieron que se aprendiese creando y que la interacción definiese los contenidos de manera participativa por parte de la población beneficiaria.

En resumen, el proyecto pretendió alcanzar los siguientes objetivos generales:

1. Fomentar la creación de experiencias museísticas innovadoras que no solo preserven el patrimonio, sino que también cautiven al público local y global, reforzando así la identidad canaria en un mundo globalizado.
2. Dinamización del emprendimiento y empleo juvenil: generar oportunidades tangibles de empleo y emprendimiento para jóvenes entre 18 y 35 años residentes en Canarias, ofreciendo un espacio colaborativo donde puedan compartir, aprender y desarrollar proyectos culturales innovadores.
3. Promoción de la sostenibilidad cultural: integrar la sostenibilidad como pilar fundamental en la creación y difusión del patrimonio cultural canario, destacando la importancia de la preservación ambiental y la responsabilidad social en las prácticas culturales.
4. Posicionamiento de los museos como agentes de transformación social: consolidar a los museos de Canarias como motores de transformación social, destacando su papel activo en la revitalización cultural, la promoción del diálogo intergeneracional y el fortalecimiento de la identidad regional.
5. Transferencia de tecnología y metodologías innovadoras: fomentar la transferencia de conocimientos y tecnología entre distintas instituciones culturales no solo en Canarias,

sino también a nivel nacional e internacional, promoviendo así el intercambio de experiencias y enriqueciendo el panorama cultural global.

6. Desarrollo de una industria cultural sostenible: establecer un modelo de funcionamiento autosostenible que no solo potencie la producción cultural innovadora, sino que también genere ingresos que contribuyan a la continuidad y expansión del laboratorio y otros centros culturales.

7. Fortalecimiento de la identidad regional y conciencia patrimonial: consolidar la identidad canaria mediante el enriquecimiento y promoción del patrimonio cultural, fortaleciendo la conciencia patrimonial de la comunidad local y su conexión con las tradiciones y valores históricos de la región.

El presente “Plan de dinamización de proyectos” se planteó como un elemento esencial del “Laboratorio de innovación”. Su objetivo fue definir, facilitar e impulsar la correcta ejecución de iniciativas. Para ello, se identificaron necesidades, intereses y objetivos de los usuarios receptores, se definieron estrategias de acción, se fomentó la participación, y se realizaron evaluaciones para la mejora continua.

De esta manera, el Plan de dinamización fue clave para asegurar que el proyecto se desarrollase de manera efectiva y alineada con los objetivos establecidos, y alcanzase los resultados esperados.

2. CRONOGRAMA

Al inicio del presente proyecto, se estableció un cronograma con las actividades a ejecutar a lo largo del mismo (Anexo 1).

Con la creación del cronograma, se contempló la consecución de la siguiente tarea:

Actividad 2: Diseño Estratégico Definición de Objetivos y Metas.

T5. Plan de Implementación: Desarrollo de un cronograma detallado con fechas límite y responsables de cada tarea.

3. ACCIONES.

Dentro del presente proyecto, se promovió la realización de una serie de acciones, agrupadas en dos bloques:

- [*Programa de Formación Innocultura*](#): se llevaron a cabo actividades formativas con ponentes, contenidos y metodologías diversas, en varias islas del Archipiélago Canario.
- [*Convocatoria de Innovación Abierta \(CIA\)*](#): se estableció una convocatoria destinada a la presentación y selección de proyectos que abordasen experiencias tecnológicas inmersivas aplicadas a la cultura. Los ganadores de la misma desarrollaron, con posterioridad, Productos Mínimos Viables (PMV) de sus propuestas y los presentaron a responsables de entidades culturales, entre otras instituciones, para su posible extrapolación.

Estas acciones pretendieron cumplir con las tareas definidas en las actividades siguientes:

Actividad 2: Diseño Estratégico Definición de Objetivos y Metas.

T4 Establecimiento de objetivos SMART para cada aspecto del proyecto.

T5 Plan de Implementación: Desarrollo de un cronograma detallado con fechas límite y responsables de cada tarea.

T6 Diseño de Programas Educativos: Creación de planes de capacitación y formación en tecnología y gestión cultural sostenible.

Actividad 3: Implementación Desarrollo Tecnológico y Transferencia de Tecnología.

T7 Creación o adaptación de herramientas digitales para la promoción cultural, como aplicaciones móviles o plataformas interactivas, en colaboración con los socios estratégicos para la transferencia de tecnología.

T8 Creación de Espacios Colaborativos: Establecimiento de centros físicos o virtuales para la colaboración entre jóvenes y profesionales, con la participación y asesoramiento de los socios estratégicos.

T9 Ejecución de Programas de Formación: Impartición de cursos, talleres y seminarios sobre el uso de tecnología en la preservación del patrimonio, con la participación activa de los socios estratégicos para transferir conocimientos.

T10 Selección y Capacitación de Participantes Jóvenes: Identificación y formación de jóvenes entre 18 y 35 años interesados en emprendimiento cultural, con la asesoría y colaboración de los socios estratégicos.

A continuación, se aborda, en detalle, ambos bloques.

4. PROGRAMA DE FORMACIÓN.

El proyecto “Laboratorio de innovación” creó un Programa de Formación que constó de las siguientes acciones formativas:

- 4.1. [Jornadas de formación InnoCultura.](#)
- 4.2. [Participación en el proyecto “Jóvenes en la isla” de El Museo Canario.](#)
- 4.3. [Participación en el IV Congreso de Museos de Canarias.](#)
- 4.4. [Participación en DigiON Canarias.](#)

Con estas acciones formativas, se pretendió desarrollar las siguientes tareas:

Actividad 3: Implementación Desarrollo Tecnológico y Transferencia de Tecnología.

T9 Ejecución de Programas de Formación: Impartición de cursos, talleres y seminarios sobre el uso de tecnología en la preservación del patrimonio, con la participación activa de los socios estratégicos para transferir conocimientos.

T10 Selección y Capacitación de Participantes Jóvenes: Identificación y formación de jóvenes entre 18 y 35 años interesados en emprendimiento cultural, con la asesoría y colaboración de los socios estratégicos.

Asimismo, las acciones formativas trataron de cumplir el siguiente resultado:

Resultado 3: Participación Activa de Jóvenes.

Resultado esperado: Capacitación y compromiso de al menos 50 jóvenes entre 18 y 35 años en programas de formación y emprendimiento cultural a lo largo de los 18 meses del proyecto.

4.1. JORNADAS DE FORMACIÓN INNOCULTURA.

Se realizaron dos Jornadas de Formación InnoCultura durante el mes de octubre de 2024, una en la isla de [Gran Canaria](#) y otra en la isla de [Tenerife](#). Estas se destinaron a estudiantes y emprendedores de las áreas tecnológica y cultural, y se dinamizaron mediante:

- Conocimiento teórico sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la cultura.
- Acercamiento a buenas prácticas en el ámbito cultural y tecnológico.
- Networking con profesionales de instituciones punteras de los sectores público y privado, a nivel local y nacional.
- Resolución de dudas.
- Encuestas de satisfacción.
- Certificación para el público asistente, avalada por la Cátedra UNESCO en Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible y Transformar el Mundo, y por la Cátedra de Empresa de Valor Compartido, Innovación y Sostenibilidad.

Configuración.

Para la configuración del programa de ambas jornadas, se establecieron unos requisitos previos considerados factores clave para lograr el éxito desde el punto de vista de la capacidad de inscripción:

Requisitos de un programa formativo para atraer participantes

- Temática interesante
- Contenidos atractivos y novedosos
- Metodología diferenciada
- Certificación oficial o no oficial con respaldo
- Formadores de prestigio
- Programación variada
- Aplicación profesional
- Duración corta
- Modalidad cómoda
- Posicionamiento previo llamativo
- Puntuación en convocatorias posteriores

- Paridad
Preguntas a responder
- Como usuario, una vez veo la oferta del programa, ¿por qué me motivaría a inscribirme? - En la opción planteada, ¿me resultaría atractivo y fácil participar?

Una vez definidos estos requisitos, se barajaron diversas posibilidades en cuanto a metodologías, ponentes y contenidos hasta lograr su configuración definitiva:

- Se optó por una metodología variada que incluyese mesas redondas, ponencias, sesiones formativas...
- Los ponentes se seleccionaron en base a su especialización formativa y demostrado recorrido profesional.
- Los contenidos a abordar fueron elegidos por su carácter llamativo, novedoso y actual, sobre todo para el público joven. Además, se vincularon con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Asimismo, en estas jornadas, se explicó y se incentivó la participación en la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA).

Material.

Al inicio de cada jornada, se hizo entrega de material de apoyo a los asistentes que consistió en:

- Bolígrafo y libreta o carpeta para la toma de apuntes.
- Folleto de la propia jornada con el programa.
- Folleto de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA).
- [Encuestas](#) para su cumplimentación por parte de los asistentes y entrega al equipo al finalizar cada jornada.

a) Jornadas InnoCultura Gran Canaria.

Esta acción formativa abordó las nuevas tecnologías aplicadas a la cultura -con la sostenibilidad como eje transversal- a través de ejemplos de herramientas y metodologías utilizadas para su desarrollo e implementación.

Tuvo lugar en el Salón de Actos de El Museo Canario (Gran Canaria), el jueves 3 de octubre de 2024, en horario de 9:30-13:40h.

El programa definitivo y los ponentes pueden consultarse en el Anexo 2 y Anexo 3, respectivamente.

A estas jornadas acudieron 57 asistentes.

b) Jornadas InnoCultura Tenerife.

Esta acción formativa abordó las experiencias culturales, herramientas tecnológicas y acciones llevadas a cabo en innovación y sostenibilidad en distintos ámbitos de actuación: patrimonio, arte, universidad y empresa privada.

Tuvo lugar en el Salón de Actos del TEA Tenerife Espacio de las Artes (Tenerife), el jueves 17 de octubre de 2024, en horario de 9:30-13:00h.

El programa definitivo y los ponentes pueden consultarse en el Anexo 4 y Anexo 5, respectivamente.

A estas jornadas acudieron 61 asistentes.

4.2. PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO “JÓVENES EN LA ISLA” DE EL MUSEO CANARIO.

“Jóvenes en la Isla” fue un proyecto ideado por El Museo Canario, con el apoyo del Instituto Canario de Desarrollo Cultural (ICDC), que proponía un espacio de encuentro para la próxima generación de artistas en el panorama canario.

El proyecto consistió en la formación de un máximo de 30 artistas -entre 18 y 35 años, de cualquier disciplina - y en la realización de un proyecto transdisciplinar final.

La formación se concretó en la realización de sesiones formativas mensuales, desde octubre de 2023 a diciembre de 2024, destinadas a la profesionalización de los artistas participantes.

La sesión formativa correspondiente al mes de octubre de 2024, se llevó a cabo dentro del proyecto “Laboratorio de innovación”.

Esta sesión se tituló “Creatividad aumentada: La Inteligencia Artificial como Aliada en la Transformación del Arte y la Cultura” y fue realizada por Carlos Andrés Navarro Martínez, profesional y docente especializado en la inteligencia artificial generativa como proceso de creación de valor para la sociedad. La misma se destinó a formar a los artistas en la aplicación de la inteligencia artificial en el arte. También se explicó y difundió la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) -de la que es mentor- y se entregó folletos de la misma a los participantes con vistas a su inscripción y/o difusión. Tras la sesión, se envió la información respectiva a los participantes mediante email.

Tuvo lugar en el Salón de Actos de El Museo Canario, el día 30 de octubre de 2024, en horario de 19:00-21:00h.

Acudieron 13 asistentes.

La sesión formativa se dinamizó mediante:

- Conocimiento teórico sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la cultura.
- Orientación y uso de las nuevas tecnologías.
- Resolución de dudas.
- Motivación.
- Networking entre los artistas participantes.

4.3. PARTICIPACIÓN EN EL IV CONGRESO DE MUSEOS DE CANARIAS.

El IV Congreso de Museos de Canarias, organizado por la Viceconsejería y la Dirección General de Cultura y Patrimonio Cultural del Gobierno de Canarias, tuvo lugar los días 14 y 15 de noviembre de 2024, en el Palacio de Formación y Congresos de Fuerteventura.

Coincidió con la celebración del VI Encontro de Boas Práticas Museológicas, iniciado por el CHAM (unidad de investigación inter universitaria vinculada a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Nueva de Lisboa y de la Universidad de las Azores).

El IV Congreso de Museos de Canarias, bajo el lema “Museos, Participación y Transformación Social”, pretendió reflexionar y debatir acerca del papel vital que los museos desempeñan en la sociedad contemporánea y fomentar la colaboración entre los centros museísticos de la Macaronesia. Por todo ello, estuvo dirigido, principalmente, a profesionales de museos y gestores culturales del sector público y privado.

Como parte del presente proyecto del “Laboratorio de Innovación”, el día 14 de noviembre, dispusimos de un stand en el propio Congreso destinado a cumplir un doble objetivo:

- Llevar a cabo una presentación, demostración práctica y puesta a disposición de los interesados de las tecnologías implementadas en El Museo Canario (EMC) antes de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA): modelos 3D de piezas arqueológicas, “Ventanas al pasado”, “La maleta aumentada” y vídeo de lucha entre un aborígen y un castellano.

Previamente al Congreso, el Equipo del “Laboratorio de innovación” recibió una formación teórico-práctica sobre las mismas por parte de la responsable de didáctica y del informático de EMC (Anexo 6).

A partir de las formaciones, se crearon documentos con las instrucciones de cómo hacer uso de cada tecnología destinados a colocarse junto a estas en el stand y facilitar su uso por parte de usuarios (Anexo 7).

- Difundir la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA): se pretendió difundir el presente proyecto y la CIA, con el objetivo de aumentar el conocimiento del primero y lograr inscripciones en la segunda.

De esta manera, entre los asistentes al IV Congreso, los destinatarios de las acciones llevadas a cabo por el Equipo del “Laboratorio de Innovación” fueron:

- Visitantes de museos: pudieron conocer el presente y futuro de las instituciones museísticas y su relación con las nuevas tecnologías a través de ejemplos prácticos.
- Profesionales de museos: se intentó captar su interés sobre las nuevas tecnologías implantadas en El Museo Canario y se les planteó la posibilidad de su escalabilidad a sus propios centros.
- Posibles participantes de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA): se promocionó la CIA y se animó a la participación en la misma.

Esta actividad fue dinamizada mediante:

- Conocimiento histórico.
- Conocimiento de los fondos de El Museo Canario.
- Orientación y uso de las nuevas tecnologías.
- Realización de demostraciones.
- Trato personal.
- Resolución de dudas.
- Networking con los profesionales de museos y gestores culturales del sector público y privado.

Material.

El material disponible en el stand del IV Congreso de Museos de Canarias se compuso de:

- Tres tablets con las aplicaciones correspondientes a cada tecnología instaladas (apps “QR & Barcode Scanner”, “Ventanas al pasado” y “La maleta aumentada”).
- Catálogo: El Museo Canario (2021). Miradas a los antiguos canarios desde la exposición permanente de El Museo Canario. Sociedad Científica El Museo Canario.
- Códigos de “Ventanas al pasado” y “La maleta aumentada” para escanear con sus aplicaciones correspondientes.
- Gafas Meta Quest 3, de realidad mixta.
- Instrucciones sobre el uso de cada tecnología (Anexo 7).
- Folletos de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA).

4.4. PARTICIPACIÓN EN DIGION CANARIAS.

“DigiOn Canarias, Salón de Digitalización Empresarial de Canarias” es un encuentro interdisciplinar, promovido y financiado por el Cabildo de Gran Canaria, en el que se reúnen, promocionan e impulsan, soluciones digitales e innovación tecnológica del sector empresarial. Para su tercera edición, que tuvo lugar los días 2 y 3 de abril de 2025 en Infecar Feria de Gran Canaria, El Museo Canario (EMC) dispuso de un stand compartido con la empresa 2Coders Studio, destinado a cumplir con los siguientes objetivos:

- 2Coders: promocionar su creación de la app Visitr y, dentro de ella, la app de EMC. Para ello, programaron las gafas de Meta Quest 3, de manera que el público pudiera realizar una visita virtual por EMC.
- El Museo Canario:
 - o Llevar a cabo una presentación, demostración práctica y puesta a disposición de los interesados de las tecnologías implementadas en El Museo Canario antes de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA): app “Ventanas al pasado” y “La maleta aumentada”.

Previamente al Congreso, el Equipo del “Laboratorio de innovación” recibió una formación teórico-práctica sobre las mismas por parte de la responsable de didáctica y del informático de EMC (Anexo 6).

- o Difundir la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA): se pretendió difundir el presente proyecto y la CIA, con el objetivo de aumentar el conocimiento del primero y promover la inscripción y asistencia del público al [Evento de Cierre](#).

- Realizar networking con otras instituciones, empresas y público.

Los destinatarios de estas acciones fueron los asistentes a DigiOn, que incluyó a profesionales de las nuevas tecnologías y público en general interesado en las mismas.

Esta actividad fue dinamizada mediante:

- Conocimiento histórico.
- Conocimiento de los fondos de El Museo Canario.
- Orientación y uso de las nuevas tecnologías.
- Realización de demostraciones.
- Trato personal.
- Resolución de dudas.
- Networking con los profesionales y público en general interesado en las nuevas tecnologías.

Material.

El material disponible en el stand de DigiOn se compuso de:

- Dos tablets con las aplicaciones correspondientes de cada tecnología instaladas (apps “Ventanas al pasado” y “La maleta aumentada”).
- Códigos de “Ventanas al pasado” y “La maleta aumentada” para escanear con sus aplicaciones correspondientes.
- Gafas Meta Quest 3, de realidad mixta.
- Código QR para la promoción e inscripción del [Evento de cierre](#).

5. CONVOCATORIA DE INNOVACIÓN ABIERTA (CIA).

El proyecto “Laboratorio de innovación” desarrolló una Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) denominada “Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura edición 2024/2025”.

Se trató de una convocatoria de innovación tecnológica aplicada al sector de la cultura y destinada a revitalizar el patrimonio cultural canario, fortalecer la identidad local y fomentar el empleo y el emprendimiento juvenil.

Para ello, se instó a jóvenes residentes canarios de entre 18 y 35 años a que presentasen proyectos tecnológicos -que fuesen novedosos, sostenibles e inmersivos- destinados a la conservación y difusión del patrimonio cultural canario.

A través de un proceso de selección realizado por un jurado de expertos, los participantes pudieron optar a los siguientes premios:

i) Los miembros de los proyectos mejor puntuados o *ganadores* (un máximo de cinco proyectos en total) fueron premiados con:

- Un diploma.

- La participación en el programa de formación y mentoring History Thinking® así como en una consultoría histórica personalizada, destinadas a desarrollar, de manera práctica, productos mínimo viable (PMV) de cada proyecto.
- La posibilidad de que EMC adquiriese cada PMV por un valor de 1000€ al finalizar el programa de formación y mentoring, siempre que se cumpliesen los parámetros previamente establecidos en las bases.

ii) Los miembros de los siguientes proyectos mejor puntuados o *menciones de distinción* (un máximo de cinco proyectos en total) fueron premiados con:

- Un diploma.
- La posibilidad de participar, únicamente, en la primera fase del programa de formación y mentoring History Thinking®.

Mediante esta convocatoria, se pretendió desarrollar las siguientes tareas:

Actividad 2: Diseño Estratégico Definición de Objetivos y Metas:

T6 Diseño de Programas Educativos: Creación de planes de capacitación y formación en tecnología y gestión cultural sostenible.

Actividad 3: Implementación Desarrollo Tecnológico y Transferencia de Tecnología:

T7 Creación o adaptación de herramientas digitales para la promoción cultural, como aplicaciones móviles o plataformas interactivas, en colaboración con los socios estratégicos para la transferencia de tecnología.

T8 Creación de Espacios Colaborativos: Establecimiento de centros físicos o virtuales para la colaboración entre jóvenes y profesionales, con la participación y asesoramiento de los socios estratégicos.

T9 Ejecución de Programas de Formación: Impartición de cursos, talleres y seminarios sobre el uso de tecnología en la preservación del patrimonio, con la participación activa de los socios estratégicos para transferir conocimientos.

T10 Selección y Capacitación de Participantes Jóvenes: Identificación y formación de jóvenes entre 18 y 35 años interesados en emprendimiento cultural, con la asesoría y colaboración de los socios estratégicos.

Asimismo, la CIA trató de cumplir con los siguientes resultados:

Resultado 2: Desarrollo de Nuevos Productos Culturales.

Resultado esperado: Lanzamiento exitoso al mercado de al menos tres productos culturales innovadores, como aplicaciones móviles interactivas o libros digitales, en los primeros 12 meses de ejecución.

Resultado 3: Participación Activa de Jóvenes.

Resultado esperado: Capacitación y compromiso de al menos 50 jóvenes entre 18 y 35 años en programas de formación y emprendimiento cultural a lo largo de los 18 meses del proyecto.

5.1. BASES.

La Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) se definió en unas bases, accesibles a los usuarios desde la página web de El Museo Canario (EMC).

En ellas se especificó quiénes y cómo se podrían presentar a la misma:

- Quiénes: residentes canarios de entre 18 y 35 años.
- Cómo: a través de la propuesta teórica de un proyecto de innovación tecnológica aplicada al sector de la cultura. En su propuesta, debían seleccionar una [tecnología](#) y un [contenido](#) de entre los listados en las bases.

A continuación, se detalla el proceso de selección e identificación de dichas tecnologías y contenidos establecidos como opciones elegibles en las bases.

a) Tecnologías.

Para definir las tecnologías que los participantes de la CIA podían desarrollar, se realizaron dos acciones:

Por un lado, se realizó una visita presencial a EMC y una visita virtual a su página web para conocer y hacer uso de las tecnologías implantadas por el museo desde el punto de vista del usuario. El objetivo era la detección de lagunas y el establecimiento de propuestas de mejora.

Por otro lado, se llevó a cabo una búsqueda sobre tecnologías aplicadas en instituciones patrimoniales españolas y extranjeras con el objetivo de conocer alternativas y barajar su posible implementación en EMC.

Con toda la información recabada, se planteó un listado de posibles tecnologías que los participantes podían realizar, junto con breves explicaciones de la experiencia a conseguir con cada una de ellas.

Posteriormente, el listado y las experiencias se unieron en forma de anexo a las bases, haciendo mención a la posibilidad de que los participantes pudiesen presentar propuestas tecnológicas no sugeridas en las mismas (Anexo 8).

b) Contenidos.

Los contenidos propuestos en las bases se presentaron divididos en tres bloques. En cada bloque, se recogieron los contenidos propuestos, acompañados de un breve resumen y de enlaces para que los posibles participantes ampliaran información si lo deseaban.

Los contenidos expuestos en las bases y la bibliografía utilizada pueden consultarse en el Anexo 9 y 10, respectivamente. No obstante, a continuación, se exponen de forma resumida:

i) Temas transversales de interés histórico.

Estos contenidos se obtuvieron a partir de la serie documental “Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro”, producida por EMC, emitida en Televisión Canaria y disponible en la página web del museo.

En ella, se recoge la historia de las Islas Canarias mediante temáticas transversales (economía, sociedad, política, cultura, religión, etc.) que abordan la vida de la sociedad canaria desde sus orígenes hasta la actualidad.

ii) Fondos de El Museo Canario.

EMC dispone de fondos variados -de carácter arqueológico, artístico, natural, numismático y documental-, presentados en la página web de EMC.

iii) Etapas de la Historia de Canarias.

Este contenido se extrajo de varios espacios de la página web de EMC:

- “La pieza del mes”: es un proyecto y publicación en el que, de manera mensual, se ofrece información sobre un objeto de los fondos del EMC escogido por su interés, por su representatividad o por encontrarse en un proceso de investigación.
- “Exposición permanente”: es la exposición que, de manera permanente y presencial, se encuentra en las salas EMC y que aborda la prehistoria de Gran Canaria.
- “Publicaciones”: EMC ha realizado diversas publicaciones a lo largo de su historia en forma de boletines y revistas, entre otros, en los que se recogen noticias, actividades y artículos de interés.

También se utilizaron algunos vídeos colgados en el canal de YouTube de EMC (@elmuseocanario7169) enmarcados en el proyecto “Descubre tu Historia”, que ha tenido como fin dar a conocer algunos mitos relacionados con las islas Canarias.

5.2. CAPTACIÓN DE PARTICIPANTES.

Con el objetivo de fomentar la participación en la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA), se impulsaron acciones directas proactivas con los partners o socios estratégicos, así como con entidades y empresas de interés (Anexo 11).

Los partners o socios estratégicos recibieron información de la convocatoria para su difusión, tanto a nivel interno como externo. En el caso de partners que disponían de emprendedores cuyos perfiles encajaban como posibles participantes para la convocatoria, también se realizaron reuniones con pequeños grupos, con vistas a explicar la presente convocatoria, aclarar dudas y asistir en el desarrollo de propuestas. Para ello, se creó un PowerPoint (Anexo 12) que abordó las siguientes cuestiones:

- Objetivos de la convocatoria.
- Participación.
- Tipologías de experiencias elegibles.
- Criterios de valoración.

- Producto final (PMV).
- Inscripción.

Por otro lado, la CIA se difundió entre entidades y empresas canarias dedicadas al diseño de videojuegos, aplicaciones móviles, inteligencia artificial... y se les invitó a participar. En estos casos, se hizo hincapié en la imposibilidad de que se presentasen a la misma como empresa.

También se envió información para su conocimiento y difusión a centros formativos y viveros de empresas. En este último caso, también se recalcó la imposibilidad de participar en la CIA como empresa.

Por último, se distribuyeron folletos en facultades universitarias y bibliotecas públicas.

Durante el proceso de captación, el Equipo del “Laboratorio de innovación” recibió y resolvió dudas planteadas por parte de posibles interesados, vía telefónica y email. Algunas preguntas planteadas y las respuestas ofrecidas pueden consultarse en el Anexo 13.

5.3. PROCESO DE SELECCIÓN Y COMUNICACIÓN.

Las propuestas recibidas en la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) fueron examinadas y puntuadas por un jurado experto compuesto por:

- Director de El Museo Canario.
- Responsable de didáctica de El Museo Canario.
- Informático de El Museo Canario.
- Equipo del “Laboratorio de innovación”.
- Mentor del programa de formación y mentoring History Thinking®.

Para puntuar los proyectos, el jurado se basó en los criterios recogidos en las bases y que versaron sobre: innovación, desarrollo sostenible, viabilidad, extrapolación, originalidad, inmersión, formación, canariedad y adecuación a las líneas estratégicas.

Una vez se hubo puntuado la totalidad de proyectos, se acordó calificar a los cinco proyectos que obtuvieron las más altas calificaciones como *ganadores* y, a los tres siguientes, como *menciones de distinción*:

Ganadores
“HablaArte”, presentado por Demi B.A. y Juan Pedro S.M. “La voz de Canarias”, presentado por Andrea Nazaret G.M. y Emanuel Iván G.E. “MAVI – Museo Accesible Virtual Interactivo”, presentado por Raúl I.J. “RetroSpectare”, presentado por Alejandro Gabriel R.P. “Viaje (sonoro) a las raíces”, presentado por Laura O.G.
Mención de distinción
“Archivos, historia y ¿videojuego?”, presentado por Juan L.D. y María L.D.

“Historia de Guanches durante los siglos”, presentado por Leonardo Javier M.R. y Stanislav R.
“Manos Fossilizadas: Explorando la Historia Aborigen Canaria con Tecnología Interactiva”,
presentado por Richard Giovanni G.C.

A continuación, se procedió a contactar con los miembros de todos de proyectos recibidos de la siguiente manera:

i) Ganadores.

Se les contactó vía telefónica para informarles de que su proyecto había sido seleccionado.

También se les envió un correo electrónico, en el cual:

- Se adjuntó una carta de aceptación, que confirmaba su participación, y que debían reenviar firmada.
- Se adjuntó el programa y las fechas de la formación y mentoring History Thinking®.
- Se les invitó a un [Evento de Bienvenida](#), de obligada asistencia, en el que se realizó la entrega de diplomas y se presentó la formación y mentoring History Thinking® y la consultoría histórica personalizada.

ii) Menciones de distinción.

Se les envió un correo electrónico, en el cual:

- Se adjuntó el programa y las fechas de la formación y mentoring History Thinking®. Se aclaró que podían asistir a la “Fase 1 – Capacitación Inicial” del programa de formación y mentoring History Thinking®.
- Se les invitó a un [Evento de Bienvenida](#), de obligada asistencia, en el que se realizó la entrega de diplomas y se presentó la formación y mentoring History Thinking®.

iii) No seleccionados.

Se les envió un correo electrónico indicándoles que su proyecto no había sido seleccionado, agradeciéndoles su participación y animándoles a continuar desarrollándose profesionalmente.

Una vez recibidas las cartas de aceptación firmadas por los ganadores, se procedió a la publicación de los proyectos ganadores y de las menciones de distinción en la página web y redes sociales de El Museo Canario.

5.4. EVENTO DE BIENVENIDA.

El jueves 6 de febrero de 2025, en horario de 11:00-12:00h, tuvo lugar el Evento de Bienvenida para los miembros de los cinco proyectos ganadores (de aquí en adelante, emprendedores) y de las tres menciones de distinción, en el Salón de Actos de El Museo Canario.

Su programa puede consultarse en el Anexo 14, si bien la misma estuvo destinada a:

- La acogida de los emprendedores.
- La entrega de diplomas.
- La presentación del programa de formación y mentoring History Thinking®, por parte del mentor, a través de la utilización de un PowerPoint (Anexo 15).
- La presentación de la consultoría histórica personalizada, por parte de la responsable de dinamización del proyecto “Laboratorio de innovación”, a través de la utilización de un PowerPoint (Anexo 16).
- La resolución de dudas.

En esta sesión, se aclaró que los miembros de las tres menciones de distinción podían asistir a la “Fase 1 – Capacitación Inicial” del programa de formación y mentoring History Thinking®. Las siguientes fases así como la consultoría histórica personalizada se destinaron exclusivamente a los miembros de los cinco proyectos ganadores con vista a desarrollar su Producto Mínimo Viable (PMV).

Esta sesión de bienvenida se dinamizó mediante:

- Entrega de diplomas.
- Resolución de dudas.
- Motivación.
- Networking entre los ganadores.
- Trato personal.
- Acompañamiento.

Material.

Al inicio del evento, se hizo entrega de un material de apoyo que consistió en:

- Totebag.
- Bolígrafo y libreta para la toma de apuntes.
- Programa del Evento de Bienvenida.

5.5. DESARROLLO DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES (PMV).

El primer trimestre del año 2025 se destinó a materializar los proyectos ganadores de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA), mediante la creación de Productos Mínimos Viables (PMV) por parte de sus creadores.

El Museo Canario (EMC) dinamizó el proceso de creación de los mismos y ofreció apoyo a los emprendedores a través las siguientes acciones:

- a) [Programa de formación y mentoring History Thinking.](#)
- b) [Consultoría histórica personalizada.](#)

Antes de abordar cada acción en profundidad, se debe hacer mención al abandono de un proyecto durante el trascurso del proceso de creación de los PMV. El 28 de marzo de 2025, antes de la entrega final de los mismos, los emprendedores del proyecto “La voz de Canarias” decidieron no continuar con su participación aludiendo a la falta de tiempo para su desarrollo.

a) Programa de formación y mentoring History Thinking®.

History Thinking® es la metodología educativa desarrollada y registrada por El Museo Canario que aúna la enseñanza de la historia con la innovación tecnológica, fomentando los valores transversales (Anexo 17).

El objetivo que se persiguió con el programa de formación y mentoring History Thinking® fue capacitar y acompañar a los emprendedores de los proyectos ganadores en el desarrollo, testeo y concreción de un Producto Mínimo Viable (PMV) de innovación que aportase una nueva solución producto o servicio dentro del sector cultural.

Esta formación y mentoría fue realizada por Carlos Andrés Navarro Martínez, profesional y docente especializado en la Inteligencia Artificial Generativa.

Las fases (un total de tres) y cronograma (meses de febrero y marzo de 2025) del mismo pueden consultarse en los Anexo 18 y 19 respectivamente. Si bien, a modo de resumen, puede establecerse que:

- Estuvo compuesto por tres fases, que se desarrollaron en 2 meses:
 - o *Fase 1. Capacitación inicial:* formación grupal, dividida en 4 módulos y de 8 horas de duración en total. Esta es la única fase a la que también pueden acudir los miembros de los proyectos con mención de distinción.
 - o *Fase 2. Mentoría por proyectos:* formación y mentoría individual por proyecto, de 5 sesiones de 1 hora de duración por proyecto y sesión.
 - o *Fase 3. Entrenamiento para la presentación final:* presentación final y grupal de los proyectos, de 2 horas de duración.
- La metodología utilizada se caracterizó por:
 - o Combinación de sesiones grupales (10 horas) e individuales (5 horas por proyecto).
 - o Combinación de sesiones presenciales y en línea.
 - o Combinación de contenidos teóricos y actividades prácticas.

Este programa se dinamizó a través de:

- Conocimiento teórico sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la cultura.
- Orientación y uso de las nuevas tecnologías.
- Realización de actividades prácticas.
- Trato personal.
- Acompañamiento.
- Motivación.
- Resolución de dudas.
- Creación, seguimiento y revisión de Productos Mínimo Viable (PMV).
- Networking entre los emprendedores.

Plantillas.

Durante la realización de los PMV, los emprendedores de cada proyecto cumplimentaron un documento con vistas a recoger su proceso de creación.

Este documento estuvo formado por cuatro plantillas, correspondientes a las cuatro fases que conformaron el proceso de creación de los PMV: diseño, desarrollo, prueba, presentación y extrapolación.

A continuación, se muestra una relación de cada una de estas fases del proceso de creación junto a una descripción de lo que se trabajó en la misma y la plantilla que se generó.

Fase	Diseño.
Descripción	Se diseñarán los proyectos seleccionados según las plantillas orientativas.
Documento a generar	Plantilla de diseño.

Fase	Desarrollo.
Descripción	Los Innovadores Culturales realizarán el desarrollo de sus propuestas de proyectos de experiencias inmersivas al objeto de configurar los Productos Mínimos Viables que mostrar en su posterior presentación.
Documento a generar	Plantilla de desarrollo.

Fase	Prueba.
Descripción	Los proyectos serán objeto de pruebas en EMC con público real para iterar mejoras hacia el modelo final.
Documento a generar	Plantilla de pruebas.

Fase	Presentación.
Descripción	Una vez listos, los proyectos serán presentados en un acto.
Documento a generar	Plantilla de presentación de proyectos.

Fase	Extrapolación.
Descripción	Los proyectos serán susceptibles de ser aplicados en otras instituciones museísticas, para lo cual se llevarán a cabo acuerdos específicos.
Documento a generar	Fichas resumen para otros museos.

Los documentos cumplimentados, uno por proyecto, se recogen en el Anexo 20.

b) Consultoría histórica personalizada.

La consultoría histórica personalizada estuvo destinada a asegurar que los Productos Mínimos Viables (PMV) de los proyectos ganadores de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) estuviesen dotados y enriquecidos con contenidos históricos rigurosos y avalados por El Museo Canario (EMC).

Dicha consultoría fue llevada a cabo por la responsable de dinamización del Equipo del “Laboratorio de innovación”, cuyas funciones principales fueron:

- Dotar a los proyectos de contenidos históricos.
- Acompañar a los emprendedores de los proyectos ganadores en el desarrollo de sus PMV.
- Realizar un seguimiento continuo, permanente y proactivo de los mismos.

La consultoría histórica personalizada se desarrolló en los meses de enero, febrero y marzo de 2025, coincidiendo estos dos últimos meses con el programa de formación y mentoring History Thinking® y el desarrollo de los PMV.

Las acciones llevadas a cabo durante los meses indicados fueron:

i) Mes de enero de 2025.

Los profesionales de EMC y la responsable de dinamización del Equipo del “Laboratorio de innovación” realizaron un trabajo de:

- Identificación y definición del contenido histórico de cada proyecto, teniendo en cuenta lo propuesto por los emprendedores en su formulario de inscripción a la CIA así como las líneas estratégicas de EMC.
- Búsqueda, revisión y puesta a disposición de los recursos históricos correspondientes al contenido definido.

El objetivo que se persiguió con este trabajo previo es que los emprendedores dispusieran del contenido y de los recursos históricos en el momento de iniciar la mentoría y desarrollar su PMV.

ii) Mes de febrero y marzo de 2025.

A lo largo de los meses de febrero y marzo de 2025, tuvo lugar el programa de formación y mentoring History Thinking® en el que los emprendedores desarrollaron sus Productos Mínimo Viable (PMV).

Durante el mismo, trabajaron directamente con el contenido y con los recursos históricos facilitados en el mes anterior y los aplicaron a su PMV. También se dieron casos en los que, en la utilización práctica del contenido, los emprendedores solicitaron modificaciones en los contenidos históricos previamente definidos o requirieron de otros recursos distintos a los ya suministrados.

Además de hacer frente a dichas cuestiones, la consultoría histórica personalizada de estos meses, estuvo orientada al acompañamiento y seguimiento continuo, permanente y proactivo de los PMV con el fin de conocer la evolución del trabajo realizado, detectar oportunidades de desarrollo, reorientar estrategias y corregir errores.

Ficha de seguimiento.

Se realizó una ficha de seguimiento por cada proyecto en la que se recogieron las acciones y comunicaciones realizadas en el desarrollo de la consultoría histórica personalizada (Anexo 21).

Cada ficha consta de los siguientes apartados:

1. *Datos*: se recogen los datos personales del emprendedor/es y los datos generales del proyecto tal y como se incluyeron en el formulario de inscripción de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA). Se debe aclarar que, en el proceso de creación de los PMV, las propuestas iniciales presentadas en la CIA pudieron sufrir modificaciones por motivos diversos: escaso tiempo para el desarrollo de la idea, ausencia de información histórica, falta de recursos...
2. *Definición del contenido histórico*: se aborda el proceso de definición del contenido histórico de cada PMV.
3. *Recursos*: se mencionan los recursos de EMC suministrados a los emprendedores en línea con el contenido histórico definido, así como las fuentes de las que se han extraído. También se adjuntan autorizaciones creadas por el EMC que permiten a los participantes el empleo de determinados recursos en su proyecto.
4. *Créditos*: se recogen las menciones a entidades, empresas, profesionales... que deben estar incluidas en cada PMV en función de los recursos utilizados.
5. *Comunicaciones*: se indican las comunicaciones tenidas con los emprendedores (llamadas telefónicas, WhatsApp, e-mail y reuniones presenciales y online) así como las reuniones internas entre los profesionales de EMC.
6. *Otras acciones*: en algunos casos, se requieren de otras acciones, independientes de las anteriores, para el desarrollo de los PMV.

Debido a que cada proyecto tenía unas necesidades y características concretas, se abogó por la realización de actuaciones dinamizadoras personalizadas y adaptadas a cada realidad. Entre estas, se encuentran:

- Trato personal a través de un contacto, presencial y online, continuo.
- Acompañamiento.
- Resolución de dudas.
- Visita a las salas de EMC.
- Consulta de los fondos de EMC.
- Encuentros con profesionales de EMC.
- Entrega de recursos de EMC: partituras, fotografías, imágenes...
- Creación, seguimiento y revisión de Productos Mínimo Viable (PMV).

5.7. MUESTRA DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.

Durante el proceso de creación de los Productos Mínimos Viables (PMV), se realizó un seguimiento y corrección continua de los mismos.

No obstante, hacia el ecuador de dicho programa (principios de marzo de 2025), El Museo Canario (EMC) solicitó a los emprendedores el envío de una muestra que permita conocer el estado de evolución de los PMV.

Dicha muestra fue analizada, tanto en las cuestiones históricas como tecnológicas, por los profesionales de EMC así como por el mentor. Las valoraciones realizadas y las propuestas de

mejora se comunicaron a los emprendedores y fueron trabajadas durante el resto del programa de formación y mentoring History Thinking® con vistas a su subsanación.

En el Anexo 22 pueden consultarse las muestras de los PMV así como las valoraciones y propuestas de mejora realizadas.

5.8. ENTREGABLES POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES.

Al finalizar el programa de formación y mentoring History Thinking®, los emprendedores entregaron al Equipo del “Laboratorio de innovación”:

- a) [Productos Mínimos Viables \(PMV\).](#)
- b) [Presentación de los PMV en el Evento de Cierre.](#)
- c) [Plantillas trabajadas a lo largo del programa de formación y mentoring History Thinking®](#), mencionadas anteriormente.

a) Producto Mínimo Viable (PMV).

Una vez finalizado el proceso de creación de los Productos Mínimos Viables (PMV), los emprendedores entregaron los mismos el día 31 de marzo de 2025 a El Museo Canario (EMC).

Dicha entrega debía ser en formato software (página web, aplicación móvil...), quedando totalmente prohibido el envío de vídeos, PowerPoint o PDF (Anexo 23).

b) Presentación de los PMV en el Evento de Cierre.

El Equipo del “Laboratorio de innovación” y el mentor ayudaron a los participantes en la creación de la presentación de sus PMV para el [Evento de Cierre](#) a través de las siguientes acciones:

- *Cumplimentación de un guion* (Anexo 24): se envió a los emprendedores un guion con aspectos recomendables y aspectos a evitar en una presentación. En base a este documento, los emprendedores enviaron sus propios guiones recogiendo su exposición oral (Anexo 25).
- *Creación de presentaciones para el Evento de Cierre*: se propuso a los emprendedores el uso de una de las siguientes opciones como elemento visual de apoyo a su exposición oral:
 - o PowerPoint.
 - o PowerPoint y demostración de su PMV en funcionamiento.
 - o Demostración de su PMV en funcionamiento.

Finalmente, los emprendedores optaron por presentar sus PMV en el [Evento de Cierre](#) de la siguiente manera:

- o Proyecto “Retrospectare”: PowerPoint y demostración de su PMV.
- o Proyecto “Hablarte”: PowerPoint, con la demostración de su PMV integrado.
- o Proyecto “Viaje sonoro”: un PowerPoint, con la demostración de su PMV integrado.
- o Proyecto “MAVI”: demostración de su PMV en funcionamiento.

Los PowerPoints utilizados se recogen en el Anexo 26.

- Ensayo de las presentaciones y exposiciones orales para el [Evento de Cierre](#) a través de las siguientes sesiones:

Actividad	Programa de formación y mentoring History Thinking®, Sesión de Fase 3, Módulo 5.
Carácter	Obligatorio. Presencial.
Descripción	Esta sesión estuvo dividida en dos partes. La primera parte se destinado a formar a los emprendedores en herramientas y recomendaciones para hablar en público. En la segunda parte, los emprendedores presentaron sus PMV y recibieron una retroalimentación por parte del mentor, del Equipo del “Laboratorio de innovación” y del resto de sus compañeros. Todas las valoraciones y sugerencias de mejora se recogen en el Anexo 27.
Lugar	El Museo Canario, Salón de actos.
Fecha	25 de marzo de 2025.
Hora	17:30-19:30h.

Actividad	Ensayo de la presentación.
Carácter	Opcional. Presencial.
Descripción	Esta sesión se destinó al ensayo de la presentación de los PMV frente al Equipo del “Laboratorio de innovación” y a la resolución de problemas técnicos junto con el personal técnico del Centro Cultural CICCÁ.
Lugar	Centro Cultural CICCÁ, Sala de conferencias Cairasco.
Fecha	7 de abril de 2025.
Hora	18:00-21:00h

5.8. EVENTO DE CIERRE.

Como cierre de la Convocatoria de Innovación Abierta, tuvo lugar un evento de cierre titulado “Innocultura: experiencias más allá del tiempo” en la Sala de conferencias Cairasco del Centro Cultural CICCÁ, el día 9 de abril de 2024, de 17:30-20:30h.

Este evento combinó patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, y estuvo destinado a responsables de entidades culturales y a otros emprendedores sociales y tecnológicos.

En general, el evento constó de dos partes. La primera parte tuvo un carácter formativo. Se realizó una ponencia y mesa redonda con profesionales consolidados en el ámbito de la tecnología y la cultura. La segunda parte se destinó a la presentación de los Productos Mínimos Viables (PMV) por parte de los ganadores de la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA), con vistas a lograr su escalabilidad. Como elemento separador entre ambas partes, se realizó una comunicación informal y demostración de la app Visitr desarrollada por 2Coders Studio.

El programa definitivo, los participantes de la ponencia y mesa redonda, y los PowerPoints de los ponentes y los creadores de los PMV pueden consultarse en los Anexo 28, Anexo 29 y Anexo 26, respectivamente.

Al evento de cierre acudieron 52 asistentes.

Este evento se dinamizó mediante:

- Conocimiento teórico las nuevas tecnologías aplicadas a la cultura.
- Acercamiento a buenas prácticas en el ámbito patrimonial y tecnológico.
- Orientación y uso de las nuevas tecnologías.
- Realización de demostraciones.
- Networking con profesionales de instituciones punteras de los sectores público y privado.
- Resolución de dudas.
- Certificación para los asistentes que lo solicitaron, avalada por la Cátedra UNESCO en Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible y Transformar el Mundo, y por la Cátedra de Empresa de Valor Compartido, Innovación y Sostenible.

Material.

Al inicio del evento, se hizo entrega de un material de apoyo a los asistentes que consistió en:

- Bolígrafo y libreta para la toma de apuntes.
- Folleto del propio evento con el programa.
- Suvenir sostenible con motivo canario: se hizo entrega de un llavero con forma de pintadera o de ídolo de Tara, creado por “Fibras Naturales Canarias” a partir de fibra de platanera canaria.

Todos los participantes del evento (ponente, participantes de mesa redonda y creadores de los PMV) recibieron una escultura del ídolo de Tara, también creado por “Fibras Naturales Canarias” a partir de fibra de platanera canaria.

5.9. VALORACIÓN DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.

Tras la entrega de los softwares de los Productos Mínimos Viables (PMV) y de su presentación en el Evento de cierre por parte de los emprendedores, los profesionales de El Museo Canario (EMC) se reunieron para la realización de valoraciones individuales por proyecto.

El objetivo era decidir si los PMV presentados cumplían los parámetros previamente establecidos en el apartado 6 de las bases de la CIA:

- Contribución a los ODS.
- Innovación y didáctica.
- Aplicabilidad.
- Capacidad de expansión/ flexibilidad y replicabilidad.
- Prototipado y materiales.
- Adaptación al entorno museístico.
- Soporte lógico.

Se concluyó que los cuatro PMV realizados, sí cumplían con los parámetros establecidos. De esta manera, EMC procedió a su adquisición por un valor de 1.000€/PMV.

5.10. EXTENSIÓN Y ESCALABILIDAD DE LOS PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES.

Una vez los emprendedores terminaron y presentaron sus Productos Mínimos Viables (PMV), se llevaron a cabo varias acciones con vistas a lograr su extensión y escalabilidad:

- a) Instalación en El Museo Canario (EMC) y puesta a disposición del público visitante.
- b) Escalabilidad a otras instituciones.

a) Instalación en El Museo Canario.

El Museo Canario decidió instalar, en sus salas, los PMV creados a lo largo del presente proyecto, poniéndolos a disposición del público visitante.

Para ello, el primer paso consistió en concretar reuniones individuales con los emprendedores y con los profesionales de EMC en la propia institución:

Proyecto	Fecha y hora de la reunión
Hablarte.	23 de abril de 2025, a las 11:00h.
RetroSpectare.	24 de abril de 2025, a las 10:30h.
MAVI.	25 de abril de 2025, a las 10:30h.
Viaje sonoro.	28 de abril de 2025, a las 8:15h.

En ellas, se definieron factores clave como las necesidades tecnológicas necesarias para la implantación en el museo de los proyectos creados así como las posibilidades de crecimiento, incluyendo nuevo contenido y/o abordando nuevas salas. En este último caso, también fue necesario definir los nuevos contenidos, el tiempo necesario para su ejecución y el presupuesto por el servicio de los emprendedores. Todas las cuestiones abordadas en cada reunión son consultables en el (Anexo 30).

b) Escalabilidad en otras instituciones.

El proyecto “Laboratorio de innovación” exploró posibilidades de colaboración con algunos de sus partners o socios estratégicos con vistas a escalar los PMV.

Como en el caso anterior, el primer paso consistió en concretar reuniones presenciales con los mencionados partners:

Partner o socio estratégico	Fecha y hora de la reunión
Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC).	5 de mayo de 2025, a las 10:00h.
Fundación Parque Científico Tecnológico (FPCT) de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC).	5 de mayo de 2025, a las 12:00h.
InnoVegueta - Centro de Emprendimiento by UFPC.	6 de mayo de 2025, a las 9:00h.
Asociación Emerge (Asociación canaria de startups, empresas de base tecnológica e inversores ángeles)	9 de mayo de 2025, a las 11:00.

Dichas reuniones se iniciaron con la presentación del proyecto del “Laboratorio de innovación” y de los PMV a través de un PowerPoint (Anexo 31) por parte de El Museo Canario y la resolución de las dudas planteadas por los partners.

En base a la información transmitida, a continuación, los partners dieron a conocer los medios, recursos y servicios que podían ofrecer y poner a disposición de los emprendedores: espacios de coworking, programas de emprendimiento, acompañamiento, contactos... (Anexo 32).

6. ENCUESTAS.

Las encuestas de El Museo Canario (EMC) que pueden insertarse en este proyecto se agrupan en dos bloques. Por un lado, se encuentran aquellas, de carácter interno, realizadas por EMC y puestas a disposición de los usuarios para la valoración de la labor de la institución ([apartado 6.1.](#)). Y, por otro lado, se encuentran aquellas, de carácter externo, cumplimentadas por directores/as de diversos museos e insertadas en el marco del IV Congreso de Museos de Canarias ([apartado 6.2.](#)).

6.1. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN DE EL MUSEO CANARIO.

Con la implementación del presente proyecto, se llevaron a cabo dos acciones relativas a las encuestas que se ofrecen en el propio museo:

- a) Se [modificaron las encuestas ya existentes](#) destinadas a la valoración de la labor del museo y puestas a disposición de cualquier usuario que visita la institución.
- b) Se [creó una nueva encuesta](#) para la valoración de las actividades formativas propias del proyecto.

a) Modificación de las encuestas existentes.

Antes del inicio del presente proyecto, EMC había diseñado tres tipos de encuestas de satisfacción -que continúan a disposición del público- destinadas a valorar la exposición, las visitas guiadas en familia y las actividades realizadas, respectivamente.

Con su cumplimentación por parte de los visitantes, EMC pretende conocer el grado de satisfacción del público con la experiencia de la visita y las actividades, así como la valoración de su desempeño.

Cada encuesta está dividida en dos apartados. El primer apartado (A. *Relevancia*) está destinado a conocer, de manera general, la relevancia que le da el público a determinadas cuestiones cuando visita un museo o cuando acude a una actividad en el mismo. En el segundo apartado (B. *Percepción*), el usuario valora las mismas cuestiones de El Museo Canario.

Las cuestiones museísticas a valorar por parte de los usuarios son:

1. Instalaciones.
2. Personal.
3. Temática.
4. Materiales.
5. Experiencia.
6. Sostenibilidad.
7. Impacto social.
8. Entorno.

Una vez se inició el presente proyecto y con el objetivo de que estas encuestas fuesen de utilidad también para el mismo, se incluyeron nuevas preguntas:

- i) Relacionadas con las nuevas tecnologías en entornos museísticos.

	A	Relevancia
Experiencia	A.5	¿Cómo de importante es la incorporación de la innovación tecnológica para conseguir experiencias inmersivas en los museos / visita guiada / actividad?

	B	Percepción
Experiencia	B.5	¿La exposición / visita guiada / actividad incorpora la innovación tecnológica y consigue experiencias inmersivas?

ii) Relacionadas con la importancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la institución museística:

	A	Relevancia
Sostenibilidad	A7	¿Considera importante que los museos se comprometan con el desarrollo sostenible, el bienestar social y la igualdad de género?
Impacto social	A8	¿Cree que un museo / visita guiada / actividad debe facilitar la integración de las personas y la transformación social?
Entorno	A9	¿En qué medida cree que un museo debe contribuir al cuidado del medio ambiente?

	B	Percepción
Sostenibilidad	B7	¿Considera que El Museo Canario es una institución comprometida con el desarrollo sostenible, el bienestar social y la igualdad de género?
Impacto social	B8	¿Cree que El Museo Canario / visita guiada / actividad facilita la integración de las personas y la transformación social?
Entorno	B9	¿Considera que El Museo Canario contribuye al cuidado del medio ambiente?

iii) Destinadas a verificar el cumplimiento del siguiente resultado:

Resultado 5: Mayor Conciencia y Valoración del Patrimonio.

Resultado esperado: Aumento del 20% en el conocimiento y aprecio del patrimonio cultural canario por parte de la población local y visitantes al término de los 18 meses.

	A	Relevancia
Aprendizaje	A.6	¿En qué grado valora la adquisición de conocimientos en la visita a un museo / actividad?

	B	Percepción
Aprendizaje	B.6	¿En qué medida ha experimentado una mejora de su nivel de conocimiento del patrimonio histórico canario con la exposición / visita guiada / actividad?

La formulación definitiva y total de las encuestas puede consultarse en el Anexo 33.

b) Creación de una nueva encuesta para el proyecto.

En el seno del presente proyecto, se creó una nueva encuesta destinada a la evaluación de las [Jornadas de Formación InnoCultura](#) llevadas a cabo durante el mes de octubre de 2024, en las islas de Gran Canaria y de Tenerife (Anexo 34).

Su cumplimentación por el público asistente permitió conocer su opinión respecto a la relación de las jornadas con el patrimonio histórico canario, la innovación en la cultura, la empleabilidad y la sostenibilidad.

Como en el caso anterior, esta acción también trató de verificar el cumplimiento del siguiente resultado:

Resultado 5: Mayor Conciencia y Valoración del Patrimonio.

Resultado esperado: Aumento del 20% en el conocimiento y aprecio del patrimonio cultural canario por parte de la población local y visitantes al término de los 18 meses.

6.2. ENCUESTAS A DIRECTORES/AS DE MUSEOS.

En el marco del [IV Congreso de Museos de Canarias](#) y VI Encontro de Boas Práticas Museológicas celebrado el 14 y 15 de noviembre en Fuerteventura, los directores/as de museos de Canarias, Azores, Madeira y Cabo Verde cumplimentaron dos cuestionarios: el primer cuestionario versó sobre Conservación Preventiva y Plan de Salvaguarda, y el segundo abordó el Desarrollo Sostenible en los museos.

Su cumplimentación permitió conocer la situación actual de los museos, sus necesidades y desafíos. Además, los resultados y conclusiones extraídas (Anexo 35) sirvieron de objeto de debate en el mencionado IV Congreso de Museos de Canarias.

Estas encuestas también han sido de interés para este proyecto, principalmente las cuestiones relacionadas con prácticas relacionadas con la sostenibilidad desde su dimensión social, territorial, medioambiental y económica y ciudadana.

¿Tu museo realiza algún programa o acción en relación con los temas siguientes?	
Dimensión social del desarrollo sostenible	La educación de la población, por ejemplo, con programas específicos para los niños/as, jóvenes, los adultos mayores, en colaboración con los centros educativos, u otros?
Dimensión territorial y medioambiental del desarrollo sostenible	Los paisajes, la naturaleza, los espacios y patrimonios naturales, la agricultura, la alimentación o la gastronomía.
Dimensión económica del desarrollo sostenible	La economía local, las industrias culturales y creativas, la artesanía y oficios tradicionales o de arte, el empleo, el trabajo decente o la mejora de las condiciones económico-sociales de la población o de los/las trabajadores/as de la cultura.

Dimensión ciudadana del desarrollo sostenible	Las expresiones culturales ciudadanas o populares, tradicionales, la “cultura de proximidad” o comunitaria, o los bienes comunes.
---	---

Una vez más, estas prácticas de sostenibilidad de los museos pueden vincularse con la consecución del siguiente resultado:

Resultado 5: Mayor Conciencia y Valoración del Patrimonio.

Resultado esperado: Aumento del 20% en el conocimiento y aprecio del patrimonio cultural canario por parte de la población local y visitantes al término de los 18 meses.