

Anexo 18: Programa de formación y mentoring History Thinking®. Fases.

Programa de Formación Y Mentoría: Diseño de Productos Inmersivos para El Museo Canario

Resumen: El programa de formación de 10 horas para diseñar productos inmersivos en El Museo Canario, utilizando la metodología History Thinking®, se estructura en cinco módulos y una fase de mentoría individual. Los primeros cuatro módulos (fase 1) cubren la introducción a History Thinking®, la integración de valores transversales como la inclusión y sostenibilidad, el uso de tecnologías emergentes para crear experiencias inmersivas, y el desarrollo del producto mínimo viable (PMV). El quinto módulo (fase 3) se centra en preparar la presentación del PMV a stakeholders.

La fase de mentoría (fase 2) consiste en cinco sesiones individuales de una hora, orientadas a refinar ideas, superar obstáculos, facilitar herramientas y contactos, y asegurar que los participantes estén listos para presentar un PMV viable y bien fundamentado.

FASE 1 – CAPACITACIÓN INICIAL (GRUPAL 8 HORAS)

Módulo 1: Introducción a History Thinking® y la Enseñanza de Historia a través de la Innovación (2 horas)

- **Objetivo:** Introducir a los participantes en la metodología History Thinking® y explorar cómo la historia puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades sociales y capacidades en el ámbito cultural.
 - **Contenidos:**
 - **Presentación de History Thinking®:** Principios y aplicación en el contexto museístico.
 - **La Historia como herramienta de desarrollo:** Cómo el estudio de la historia fomenta el pensamiento crítico, la empatía y otras habilidades sociales.
 - **Exploración de casos de estudio:** Ejemplos de productos culturales exitosos que integran historia y tecnología.
 - **Actividad práctica:**
 - Taller de análisis de casos: Identificación de elementos históricos en productos culturales inmersivos existentes.
-

Módulo 2: Fomento de Valores Transversales: Inclusión, Sostenibilidad, Solidaridad e Igualdad (2 horas)

- **Objetivo:** Comprender la importancia de los valores transversales en el diseño de productos culturales y cómo incorporarlos efectivamente en las propuestas innovadoras.

- **Contenidos:**
 - **Integración de los ODS en proyectos culturales:** Enfoque en educación de calidad, igualdad, trabajo decente, comunidades sostenibles y acción por el clima.
 - **Inclusión y accesibilidad en museos:** Estrategias para hacer experiencias más inclusivas y accesibles.
 - **Sostenibilidad en la innovación cultural:** Cómo los productos culturales pueden promover la sostenibilidad ambiental y social.
 - **Actividad práctica:**
 - Taller de diseño: Creación de conceptos de productos que integren valores transversales, enfocándose en la sostenibilidad y la inclusión.
-

Módulo 3: Innovación Tecnológica para la Creación de Experiencias Inmersivas (2 horas)

- **Objetivo:** Equipar a los participantes con conocimientos sobre tecnologías emergentes que pueden utilizar para diseñar experiencias inmersivas en un entorno museístico.
 - **Contenidos:**
 - **Panorama de tecnologías emergentes:** Realidad aumentada, virtual, IA, hologramas, videojuegos y más.
 - **Cómo seleccionar la tecnología adecuada:** Factores a considerar para elegir la tecnología más eficaz según el objetivo cultural.
 - **Integración de tecnología en la narrativa histórica:** Técnicas para incorporar tecnología de manera que enriquezca la experiencia educativa y cultural.
 - **Actividad práctica:**
 - Prototipado rápido: Creación de un esquema básico de una experiencia inmersiva usando una de las tecnologías discutidas.
-

Módulo 4: Desarrollo del Producto Mínimo Viable (PMV), Definición de idea de proyecto, y Presentación inicial de la misma. (2 horas)

- **Objetivo:** Guiar a los participantes en la creación de un PMV que refleje los principios de History Thinking®, la innovación tecnológica y los valores transversales, culminando en una presentación demo.
- **Contenidos:**
 - **Desarrollo de PMV:** Estrategias para convertir ideas en demos funcionales.
 - **Criterios de evaluación del producto final:** Innovación, viabilidad, escalabilidad, originalidad e inmersión (según las bases).
 - **Preparación para la presentación:** Técnicas de presentación efectivas para destacar el valor del producto.
- **Actividad práctica:**

- **Trabajo en grupos:** Los participantes trabajarán en sus PMV, recibiendo retroalimentación de mentores.
- **Presentación final:** Los equipos presentarán sus demos al grupo, simulando una primera evaluación del proyecto por parte de sus compañer@s y mentores.

Metodología y Estilo

- **Enfoque práctico:** Cada módulo está diseñado para ser altamente participativo, con un balance entre teoría y práctica.
- **Mentoría:** Los participantes recibirán orientación constante por parte de expertos en historia, tecnología y pedagogía durante todo el programa.
- **Evaluación:** Se utilizarán los criterios de innovación, desarrollo sostenible, viabilidad, extrapolación, originalidad, inmersión y canariedad según las Bases de la convocatoria.

Formato y Logística

- **Híbrido:** El programa combinará sesiones presenciales y en línea, aprovechando la infraestructura tecnológica disponible.
- **Colaboración Interdepartamental:** Se integrarán expertos de los departamentos educativo y tecnológico del museo para brindar una experiencia más enriquecedora.

Este programa no solo proporcionará a los participantes las herramientas necesarias para desarrollar un producto innovador, sino que también los motivará a aplicar la creatividad de manera práctica y relevante en el contexto cultural canario.

FASE 2 – MENTORIA DE PROYECTOS (INDIVIDUAL 5 HORAS POR PROYECTO)

Fase 2 – Mentoría de Proyectos (5 Sesiones Individuales de 1 Hora)

Objetivo General:

Brindar acompañamiento personalizado a los participantes para ayudarles a pivotar sus ideas de proyecto, superar obstáculos, facilitar herramientas y recursos, y convertir sus conceptos en productos mínimos viables (PMV) listos para ser presentados ante stakeholders.

Sesión 1: Exploración y Refinamiento de la Idea (1 hora)

- **Objetivo:**
 - Analizar en detalle la idea del proyecto y determinar su alineación con los objetivos del programa y la metodología History Thinking®.
 - Identificar oportunidades de mejora y posibles pivotes que podrían aumentar el valor y viabilidad del proyecto.
- **Contenidos:**

- Revisión del concepto inicial: Discusión sobre los elementos clave del proyecto, incluyendo el problema a resolver, el público objetivo, y la propuesta de valor.
 - Análisis crítico y feedback: Evaluación de la idea con un enfoque en su innovación, viabilidad y alineación con los valores transversales (inclusión, sostenibilidad, igualdad).
 - Identificación de pivotes potenciales: Discusión de posibles cambios o ajustes en la dirección **del proyecto para mejorar su impacto o viabilidad**.
 - **Resultado Esperado:**
 - Definición clara del proyecto con un plan de acción para las siguientes fases, incluyendo cualquier ajuste necesario en el enfoque o los objetivos.
-

Sesión 2: Desarrollo del Prototipo y Herramientas Necesarias (1 hora)

- **Objetivo:**
 - Guiar el desarrollo del prototipo, identificando las herramientas y recursos necesarios para avanzar en la creación del PMV.
 - **Contenidos:**
 - Selección de tecnología: Asistencia en la elección de las herramientas tecnológicas más adecuadas para el desarrollo del prototipo, considerando las necesidades del proyecto.
 - Planificación del desarrollo: Creación de un cronograma y un plan detallado de desarrollo del prototipo, incluyendo hitos clave.
 - Acceso a recursos y contactos: Facilitación de conexiones con expertos, proveedores de tecnología o recursos adicionales que puedan apoyar el desarrollo del PMV.
 - **Resultado Esperado:**
 - Un plan de desarrollo detallado y acceso a los recursos necesarios para comenzar la creación del prototipo.
-

Sesión 3: Seguimiento del Avance y Resolución de Obstáculos (1 hora)

- **Objetivo:**
 - Revisar el progreso realizado hasta la fecha y abordar cualquier desafío técnico o conceptual que haya surgido durante el desarrollo del prototipo.
- **Contenidos:**
 - Revisión de avances: Evaluación del trabajo realizado hasta el momento, con un enfoque en los logros y las áreas que requieren atención adicional.
 - Identificación de obstáculos: Análisis de cualquier problema o barrera que esté impidiendo el progreso, y desarrollo de estrategias para superarlos.
 - Ajustes y pivotes: Revisión de la dirección del proyecto en función de los desafíos encontrados, y ajuste del enfoque si es necesario.
- **Resultado Esperado:**

- Soluciones implementadas para los obstáculos identificados y un plan ajustado para continuar con el desarrollo del PMV.
-

Sesión 4: Pruebas de Usabilidad y Feedback Inicial (1 hora)

- **Objetivo:**
 - Realizar pruebas preliminares del prototipo para evaluar su funcionalidad, usabilidad y potencial de impacto, obteniendo feedback inicial.
 - **Contenidos:**
 - Pruebas de usabilidad: Organización y ejecución de pruebas de usabilidad con usuarios potenciales o grupos focales, según corresponda.
 - Recopilación de feedback: Análisis de las reacciones y comentarios de los usuarios, identificando áreas de mejora y validación del concepto.
 - Incorporación del feedback: Desarrollo de un plan para implementar las mejoras necesarias basadas en el feedback recibido.
 - **Resultado Esperado:**
 - Un prototipo refinado que incorpore el feedback inicial, mejorando su funcionalidad y experiencia de usuario.
-

Sesión 5: Preparación para la Presentación Final (1 hora)

- **Objetivo:**
 - Preparar al participante para la presentación final del PMV ante los stakeholders, asegurando que el prototipo esté listo y que la presentación sea efectiva.
- **Contenidos:**
 - Revisión final del prototipo: Evaluación integral del PMV para asegurar que cumple con todos los criterios de evaluación (innovación, viabilidad, impacto, etc.).
 - Preparación de la presentación: Asesoramiento sobre cómo estructurar la presentación final, incluyendo la narrativa, los puntos clave a destacar y la preparación para posibles preguntas.
 - Simulación de presentación: Ensayo de la presentación en un entorno simulado, con feedback inmediato sobre el desempeño y el contenido.
- **Resultado Esperado:**
 - Un PMV finalizado y una presentación preparada para ser expuesta ante los stakeholders de manera efectiva y persuasiva.

FASE 3 – ENTRENAMIENTO PARA LA PRESENTACIÓN FINAL (GRUPAL 2 HORAS)

Módulo 5: Presentación Final de la Demo a Stakeholders (2 horas)

Objetivo:

Preparar a los participantes para presentar su producto mínimo viable (PMV) de manera efectiva ante un panel de stakeholders, que incluirá miembros del Museo Canario, expertos en innovación cultural, y posibles inversores o colaboradores.

Contenidos:

1. Importancia de la Presentación a Stakeholders:

- Cómo comunicar el valor de la propuesta a diferentes audiencias (directores de museo, expertos en tecnología, inversores, etc.).
- Identificación de los intereses y expectativas de los stakeholders en proyectos culturales y tecnológicos.

2. Estructura de una Presentación Efectiva:

- **Introducción y Contextualización:** Breve resumen del proyecto, su relevancia histórica, y el problema que aborda.
- **Descripción del Producto:** Presentación del PMV, destacando la tecnología utilizada, las funcionalidades clave y cómo se alinea con los valores de History Thinking®.
- **Impacto y Beneficios:** Explicación del valor añadido del proyecto en términos de inmersión, innovación, y contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- **Viabilidad y Escalabilidad:** Argumentación sobre cómo el proyecto puede implementarse y replicarse en otros entornos museísticos.
- **Cierre y Llamado a la Acción:** Solicitud de apoyo, colaboración o feedback específico.

3. Técnicas de Presentación:

- **Comunicación verbal y no verbal:** Uso del lenguaje corporal, tono de voz y ritmo en la presentación.
- **Manejo de preguntas y respuestas:** Cómo responder de manera efectiva a las preguntas y preocupaciones de los stakeholders.
- **Uso de materiales visuales y tecnología:** Integración de elementos visuales (diapositivas, videos, demostraciones en vivo) para reforzar el mensaje.

4. Simulacro de Presentación:

- **Role-play:** Simulación de la presentación ante un panel ficticio compuesto por los instructores y compañeros, quienes asumirán el rol de stakeholders.
- **Retroalimentación en tiempo real:** Evaluación y sugerencias para mejorar la presentación, enfocándose en la claridad del mensaje, la efectividad de la comunicación y la capacidad de persuasión.

Actividad Práctica:

- **Presentación Final en Grupo:** Los equipos presentarán su PMV en un formato de pitch de 10 minutos, seguido de una sesión de preguntas y respuestas de 5 minutos con el panel de stakeholders.
- **Evaluación y Comentarios:** Los stakeholders proporcionarán feedback basado en los criterios de evaluación previamente discutidos, incluyendo innovación, viabilidad, impacto y presentación.

Resultado Esperado:

Los participantes habrán mejorado significativamente sus habilidades de presentación, estarán preparados para comunicar eficazmente el valor de su proyecto, y recibirán retroalimentación constructiva que les permitirá refinar su demo antes de su implementación en un entorno real.

Este módulo final asegura que los participantes no solo desarrollen un producto innovador, sino que también estén equipados para presentarlo con confianza y persuasión ante aquellos que pueden apoyar o influir en la realización del proyecto.