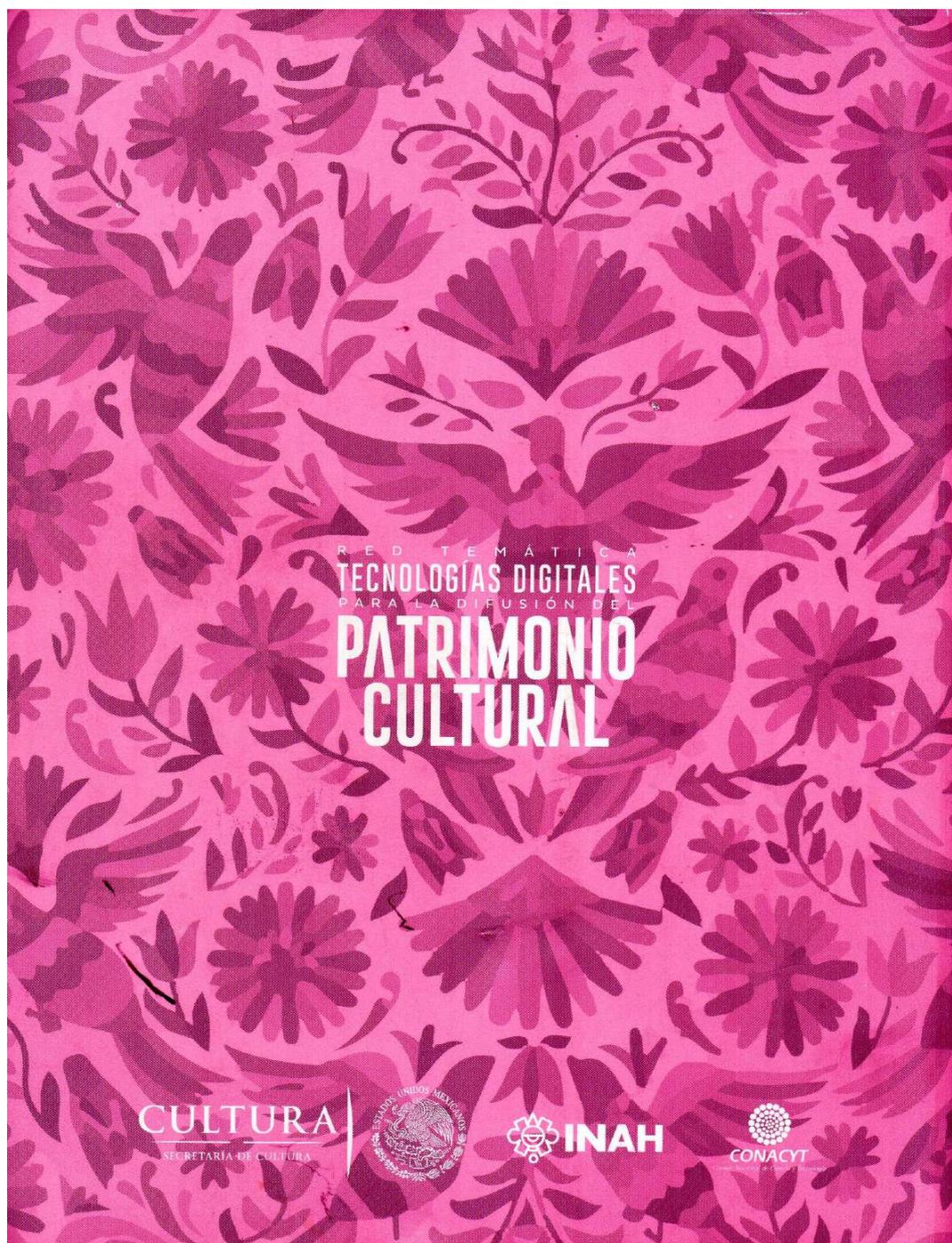




Editado por Diego Jiménez Badillo y
Manuel Gándara Vázquez



CONTENIDO

ÍNDICE



ÍNDICE

1. Presentación

Por el Consejo Técnico-Académico

2. Introducción

Manuel Gándara Vázquez y Diego Jiménez-Badillo

1a. SECCIÓN: Antecedentes y fundamentos teóricos

3. La red temática: orígenes y desarrollo

Ernesto Miranda Trigueros

4. La redTDPC y la difusión del patrimonio cultural en el siglo XXI

Diego Jiménez-Badillo ¿Difundir o divulgar? He ahí el dilema

Manuel Gándara Vázquez

5. Los archivos digitales. Convergencia digital o el nacimiento de una nueva institución de la memoria

Alejandro Sabido Sánchez-Juarez

6. Espacios virtuales para la difusión del patrimonio cultural.

El factor usuario en el desarrollo de los entornos virtuales

Emilia Raggi Lucio

7. Preservación del patrimonio cultural de México.

2a SECCIÓN: Patrimonio Arqueológico

8. Interacción a manos libres en la simulación virtual del ágora de Segesta

Riccardo Olivito, Emanuel Taccola y Niccolò Albertini

9. Algunos factores psicopedagógicos en la incorporación de la realidad aumentada en la educación preescolar

Jose Marcos Partida Valdivia

10. Incorporación de recursos multimedia a la señalización de zonas arqueológicas

Miguel Ángel Maciel de la Rosa, Mayra Citlali Rivas de Lara, Laura Solar Valvero, Peter Francis Jiménez Betts y Luis Octavio Martínez Méndez

11. La importancia de crear un acervo digital tridimensional

Del patrimonio cultural de México

María Fernanda López-Armenta

12. Retos y soluciones en el empleo de tecnologías 3D para la divulgación del trono de jaguar de Chichén Itzá

Jorge Cuauhtémoc Martínez Huerta

13. La virtualización del templo de Ehécatl. Fotogrametría y visualización interactiva en el tiempo real

Julio César Cruzalta Narváez

14. El uso de nuevas tecnologías para la visita a sitios arqueológicos.

Una propuesta para Tlatelolco

Patricia Ledezma Bouchan

15. Interactuando con nuestro pasado. Diseño de un videojuego acerca de no aztecas

Cristian René Aguilar Pereda

16. Digitalización tridimensional para el estudio y la conservación de manifestaciones arqueológicas gráficos rupestres uacúsechas

Isabel Medina-González, Grégory Pereira y Brigitte Faugère-kalfon

3a. SECCIÓN: Patrimonio Histórico

17. Exconvento de San Nicolás de Tolentino. Un recorrido virtual

Maricela Anastacio Cruz y Héctor Bustamante Godínez

18. Desarrollo de Tecnología móvil en sitios de interés patrimonial. Proyecto teatro Juárez en Guanajuato

Rafael Guerrero Rodríguez y Dante Ridríguez Zavala

19. Modelado tipológico paramétrico para la reconstrucción histórica virtual. Caso de estudio Mérida, Yucatán.

Antonio Rodríguez Alcalá

20. La aplicación de nuevas tecnologías en la difusión y divulgación de acervos documentales, una revisión.

Fabiola Patricia Monroy Valverde

21. Una nueva mirada al museo a través de google glass

Covadonga Riesco

4a. SECCIÓN: Patrimonio Intangible



EL PATRIMONIO CULTURAL Y LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES. EXPERIENCIAS RECIENTES DESDE MÉXICO

Reseña del libro

Por Margaret Nuyen Figueroa Razo

El presente libro es una muestra de las ventajas que nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y cómo con estas se pueden resolver problemas al igual que facilitar el acceso al patrimonio para todas las personas, aumentar la divulgación, preservación y conservación de la misma.

Mediante plataformas, apps, realidad virtual, videojuegos, etc. Que nos permite interactuar de forma lúdica con el patrimonio cultural tangible pero sobre todo que estas herramientas nos ayudan a materializar el patrimonio vivo.

Las TIC han transformado la forma de aproximación al pasado y la relación con el patrimonio cada vez se abre a nuevas oportunidades de estudio, conservación y divulgación principalmente del patrimonio intangible.

Este libro presenta avances de las TIC que favorecen a la difusión y divulgación del patrimonio cultural. Los cuales son una aportación para la red temática “Tecnologías digitales para la difusión del patrimonio cultural (Red TDPC).

La red está compuesta por una asociación de personas interesadas de diferentes organismos. La cual tiene como objetivo investigar las condiciones para que las tecnologías digitales contribuyan al mejoramiento del análisis, difusión y divulgación del patrimonio cultural y a la generación de conocimientos interdisciplinarios.

La Red TDPC la creó el INAH y forma parte del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), además de contar con la participación de la Universidad Autónoma de México (UNAM), la Universidad Centro, la Universidad de Guadalajara y el Sistema de Universidad Virtual; instituciones que a su vez conforman el Consejo Técnico.



Los objetivos de la Red de “Tecnologías digitales para la difusión del patrimonio cultural”

(Red TDPC), desde sus operaciones en 2015 son:

- Fomentar el diálogo interdisciplinario sobre difusión del patrimonio cultural a través de tecnologías
- Identificar y crear alianzas entre interesados para el desarrollo de proyectos innovadores para la difusión del patrimonio cultural material e inmaterial.
- Generación de conocimiento práctico en el uso de tecnologías en el patrimonio
- Identificación y solución de problemáticas que enfrentan las instituciones culturales respecto al uso de herramientas digitales
- Investigación para la creación de propuestas con el uso de tecnología para la resignificación del patrimonio y su difusión
- Vinculación de especialistas en tecnologías con interesados e involucrados en el ámbito cultural
- Formación de capital humano capaz de crear soluciones interdisciplinarias sobre problemáticas de patrimonio en México.
- Adopción de nuevas tecnologías en el patrimonio
- Mejorar el acceso del público al patrimonio cultural mediante estándares de operación
- Desarrollo de la digitalización de acervos que sirven de base para la investigación y difusión cultural
- Evaluación de tecnologías digitales tomando en cuenta necesidades
- Uso de tecnologías para la accesibilidad del patrimonio

Se realizó una reunión de una serie de estudios escritos por investigadores de la Red TDPC en los cuales se presentan avances sobre tecnologías de la información los cuales se citarán más adelante.



● ESTRUCTURA DEL LIBRO

El libro cuenta con cuatro secciones:

La primera denominada “Antecedentes y fundamento teórico”.

En esta sección se puede apreciar la variedad de perspectivas con las que se puede abordar la Red TDPC.

La segunda sección se centra en el patrimonio arqueológico vinculado con el uso y aprovechamiento de las tecnologías.

La tercera sección se denomina “Patrimonio histórico” denominado así desde la tradición mexicana la cual define a lo arqueológico el legado cultural anterior a la invasión española del centro de México distinguiéndose del histórico a aquel producido desde 1521 hasta principios del siglo XX para México.

La cuarta sección nombrada Patrimonio Intangible. Pero dicho término se le prefiere llamar patrimonio vivo debido a que la UNESCO ha sancionado llamarle intangible debido a que hace referencia a lo inmaterial o imperceptible y el patrimonio vivo si se puede percibir.

Las tecnologías digitales pretenden ser una herramienta básica para documentar estas prácticas culturales.

Primera Sección:**ANTECEDENTES Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS****La Red Temática: Orígenes y Desarrollo**

El mundo en la actualidad está en constante innovación, es por esto por lo que el INAH se ha dado a la tarea de replantear el cómo solucionar la relación que existe entre las tecnologías digitales y el patrimonio cultural, con ello, la creación de la Red TDPC ha sido desde su fundación una de las soluciones que presenta el instituto ante este cambio generacional del proceso y recepción de información.

Llevando a cabo un análisis de la condición actual en la que se encuentra México frente al patrimonio cultural y su difusión o divulgación, se llegó a la conclusión de que el país es rico en materia de patrimonio, sin embargo, falta mucha organización tanto por parte de diversas instituciones, así como de la sociedad en general.

El uso de tecnologías para compartir la importancia que tiene el patrimonio cultural para la sociedad es prácticamente nulo.

Finalmente, se necesita más participación por parte del gobierno en la toma de decisiones,

en la creación y seguimiento de proyectos, esto es, no dejar en manos de las empresas privadas toda la toma de decisiones, aún cuando sea beneficiario para el país, no es la respuesta para el futuro de este.

El país es rico en materia de patrimonio, sin embargo, falta mucha organización tanto por parte de diversas instituciones, así como de la sociedad en general.

Uno de los problemas que desde su origen fueron discutidos, fue que, desde la definición del nombre de la red, se encuentra presente el concepto de “difusión” cuando en realidad no es ésta la finalidad u objetivo.

Se propone así que sea “divulgar” el concepto que haga referencia al objetivo total de la red, puesto que difundir es un término que se ocupa más para esferas académicas, y divulgar hace referencia a la necesidad de acercar el conocimiento a la población en general.

La REDTDPC y la Difusión del Patrimonio Cultural en el Siglo XXI

Primero, para entender la importancia que tienen las tecnologías digitales para el patrimonio cultural, es necesario analizar todo el contexto que se verá implicado.

En primer lugar, debe de haber un proceso de adaptación, que implica por un lado la creación constante de contenidos relevantes y, por el otro, la implementación de mecanismo de acceso que hagan asequible el patrimonio. Para ello, desafortunadamente, el sector cultural de México aún sufre la falta de información actualizada sobre desarrollos tecnológicos que podrían ayudarle a cumplir con sus tareas de difusión y divulgación.

Por otro lado, las tecnologías van actualizándose día con día, y la pregunta aquí es,

¿cómo integrarlas para que sean de algún beneficio al patrimonio cultural?,
¿qué tan aplicables son?

Las respuestas a estas preguntas serán necesarias para una segunda aportación de la RedTDPC será dar a conocer los nuevos canales para la transmisión de conocimientos y demostrar cómo sus beneficios pueden aplicarse a la realidad mexicana.

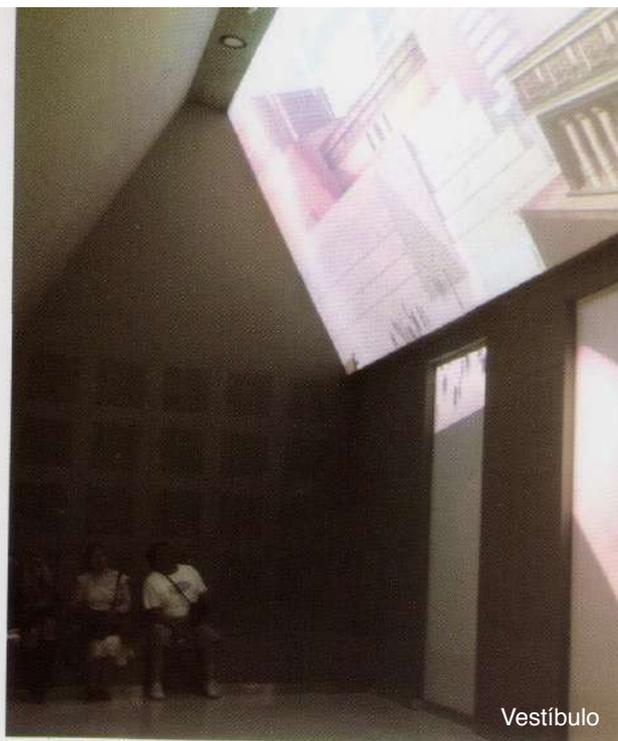
Existen tres esferas tradicionales de difusión del patrimonio cultural: las que se difunden en las instituciones especializadas, aquellas que son por medio de instrumentos y por medio de los sitios web, que sin caer en el concepto de una página tradicional, se debe entender a todos los usuarios como agentes activos, al patrimonio cultural como una acción social y que la cantidad de datos es realmente masiva. Sin embargo surge la pregunta, ¿cómo respetar los derechos de autor?

Así también, se debe de dejar claro que no se trata de consultar registros de base de datos, sino comprender los diferentes contextos históricos.





Sala de inmersión



Vestíbulo



Bordado de artesanas mayas sobre medicina tradicional y cajoneras con herbolaria.



Albarrada con interactivo sobre ecosistemas de la península.

Foto del libro: *El Gran Museo del Mundo Maya de Mérida. Catálogo. Instituto de Historia y Museos de Yucatán. CONACULTA-INAH, México 2014. 163p*

¿Difundir o Divulgar? He ahí el Dilema.

Se propone que la RedTDPC atienda ambas: la primera, como forma de comunicar ante un público de pares, especializado, los hallazgos de nuestras investigaciones; y la segunda, como la comunicación hacia el gran público.

Para ello existen dos tipos de comunicación, la Tipo 1 que está enfocada en personas pares (público 1) que son todas aquellas interesadas en el tema y que vamos a encontrar en foros, revistas, conferencias, libros especializados entre otros. La comunicación tipo 2, que es para personas impares, que si bien no están meramente interesadas en el tema, si pueden llegar a tener cierto grado de curiosidad, aquellas que encontraremos en museos o revistas de cultura general.

En este sentido, el INAH abarca los dos tipos de comunicación, y con esto, los dos tipos de públicos, con el objetivo de llevar a cabo un modelo de conservación integral del patrimonio arqueológico. Este tipo de conservación tiene cuando menos cinco componentes:

1. la investigación
2. la conservación y restauración
3. la protección jurídica
4. la socialización de los valores patrimoniales
5. a planeación estratégica y administrativa.

Ante todo esto, el reto será comunicar los valores patrimoniales que no son autoevidentes para el gran público, esta forma de socializar o poner en valor está organizada a partir de cinco dimensiones: histórico, simbólico, estético, científico y económico.

Para lograr los objetivos presentados, la red deberá abordar no sólo la difusión, sino la divulgación, y por otro lado, tener claro que la presentación digital del patrimonio no resuelve por sí misma el problema de divulgación, pero ofrece nuevas oportunidades de comunicar los valores.



Los Archivos Digitales. Convergencia Digital o el Nacimiento de una Nueva Institución de la Memoria.

Las llamadas Instituciones de la Memoria como los museos, archivos y bibliotecas tiene como objetivo preservar, investigar y comunicar al patrimonio.

Con sus diferencias y semejanzas, cada una de ellas se comienza a ver desplazada por las nuevas tecnologías y su manera de resguardar la memoria, como por ejemplo:

Objetos digitalizados.

Que es la traducción a un lenguaje informático de objetos culturales que tienen su existencia en ámbitos distintos al de las tecnologías digitales.

Documentación digital de fenómenos culturales.

Registran y seleccionan aspectos que se consideran relevantes desde una intención de conocimiento.

Objeto cultural mixto.

Tienen un doble componente: tangible e informático.

Objeto cultural informático.

Son producciones que existen en el ámbito de las nuevas tecnologías.

Plataforma autocontenida de tecnologías digitales.

Espacio virtual en el que se alojan documentos digitalizados y objetos culturales informáticos.

Plataformas abiertas de tecnologías digitales.

Espacios virtuales que resguardan programas, códigos y bases de datos que permanecen en funcionamiento activo.



Las llamadas Instituciones de la Memoria como los museos, archivos y bibliotecas tiene como objetivo preservar, investigar y comunicar al patrimonio. Cada una de ellas se comienza a ver desplazada por las nuevas tecnologías y su manera de resguardar la memoria.

Vista del subtema *Idioma*, que aborda las raíces de los idiomas mayas y su desarrollo, contrastados con la historia de las lenguas indoeuropeas, de las que se derivan el español y el inglés

Ambientación museográfica inspirada en la Hacienda Yaxcopoil que divide los espacios destinados a Los mayas y el mayab: diversidad e identidades colectivas, y Mayas de hoy: ciclos de la tierra y la vida



Imagen de San Sebastián flanqueado por columnas; abajo, en el foso, recreación de los entierros de la Parroquia de la Concepción, en Campeche

Interior de la Sala de inmersión I, que explica la cosmovisión maya prehispánica mediante novedosas proyecciones audiovisuales.

Foto del libro: *El Gran Museo del Mundo Maya de Mérida. Catálogo. Instituto de Historia y Museos de Yucatán. CONACULTA-INAH, México 2014. 157p*

Espacios Virtuales para la Difusión del Patrimonio Cultural.

Estamos rodeados de una cultura visual que busca seducir a los consumidores por medio de representaciones que provocan emociones que los transforman. En este sentido se ha considerado que el patrimonio virtual radica en el uso de medios electrónicos para recrear o interpretar la cultura y los artefactos culturales como son o podrían haber sido en el pasado.

Se busca captar al usuario por medio del entretenimiento educativo o simplemente recreativo, con la idea de transformarlo a través del conocimiento. Es decir, que el público pueda proyectarse en el presente y en el pasado para comprender y asimilar ciertas condiciones de vida que le pueden dar un sentido diferente a su memoria.

Hay tres temas fundamentales para el desarrollo de entornos virtuales para la cultura:

1. Un enfoque hermenéutico para la producción de las aplicaciones que involucre lenguajes accesibles y procesos interactivos.
2. El uso de software libre.
3. La creación de normas internacionales.

Segunda Sección:

PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

Interacción a Manos Libres en la Simulación Virtual del Ágora de Segesta.

Presenta una aplicación que emplea técnicas gráficas por computadora y métodos de fotogrametría terrestre y aérea para mejorar la fase de una excavación arqueológica de Segesta sitio arqueológico de Sicilia, Italia.

Se realizó una simulación completa del Ágora por lo que es posible mejorar y verificar la interpretación antigua con ayuda de las nuevas tecnologías

La arqueología virtual se basa en la reconstrucción estática la arqueología digital se basa en

Incorporación de Recursos Multimedia a la Señalización de Zonas Arqueológicas.

La señalización tradicional limita y crea obstáculos visuales para la apreciación de los monumentos.

La aplicación Explora para dispositivos móviles resolverá el problema de comunicación aproximación el arqueólogo y el visitante. Mediante esta aplicación se pueden mostrar piezas y como estas fueron halladas, además de mostrar el lugar donde fueron encontradas.



Calakmul, Campeche. Foto del libro: *Sintiendo los Patrimonios de México así declarados por la UNESCO.*

MEXGE Editorial. México 2015. 243p

Fotografía de: Diana Vanoni

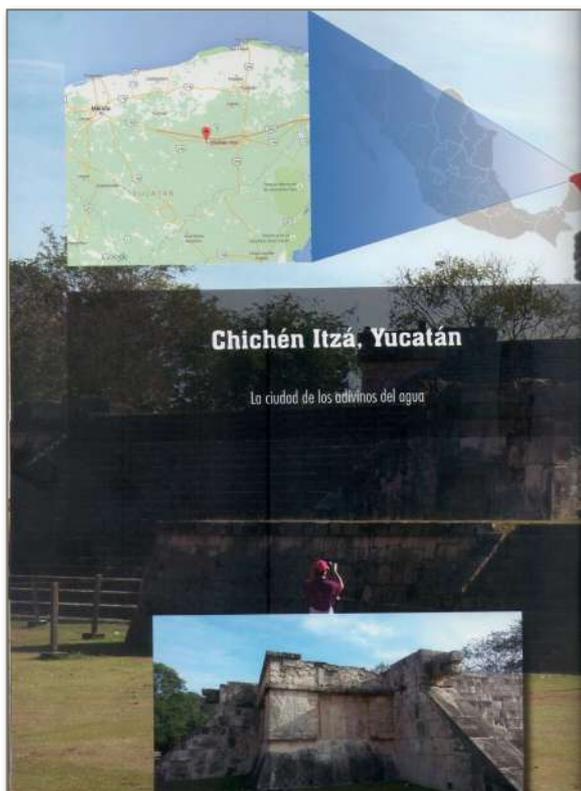


La Importancia de Crear un Acervo Digital Tradicional del Patrimonio Cultural de México.

Las tecnologías digitales 3D permiten recopilar con exactitud la diversidad de objetos y escalas del patrimonio cultural. Con ello digitalizar los bienes patrimoniales con el uso de fotografía estereoscópica, la fotometría digital y el escáner 3D.

Retos y Soluciones en el Empleo de Tecnologías 3D para la Divulgación del Trono de Jaguar de Chichén Itzá.

Trabajos para la digitalización 3D por medio de fotometría de la escultura del jaguar y el poder manipularlo sin deteriorarlo y darlo a conocer.



Chichén Itzá. Foto del libro: *Sintiendo los Patrimonios de México así declarados por la UNESCO*. MEXGE Editorial. México 2015. 211p .
Fotografía de: Diana Vanoni



Modelo 3D de nube de puntos. Proyección ortográfica frontal de la escultura Mictlantecuhtli, zona arqueológica El Zopotal, Veracruz. Levantamiento 3D. CNCPC-INAH. Imagen: CNMH-INAH, 2014.



La Virtualización del Templo de Ehecatl.

Fotogrametría y Visualización Interactiva en Tiempo Real.

Este templo es actualmente uno de los más visitados de México se localiza en la estación del metro Pino Suárez. Su importancia está en la manera en que se presenta al público en la actualidad, como si lo estuviera recorriendo en primera persona.

Para lograrlo se llevó a cabo el proceso de fotogrametría, que corresponde a la captura de diversas fotografías alrededor de todo el templo, para posteriormente cargarlas a un software especializado y con ello crear una nube de puntos o malla tridimensional. Posteriormente se pueden realizar diversos proyectos, como en este caso, una especie de videojuego.

El objetivo del recorrido virtual interactivo es hacer que el espectador pueda recorrer y obtener información sobre la estructura arqueológica.

La virtualización del patrimonio cultural tangible puede llevarse a cabo con la medición y modelado directo de los objetos en un software de diseño 3D; mediante fotogrametría, se calculan las propiedades geométricas de los objetos con ayuda de fotografías, o a través de un escáner 3D.

El Uso de las Nuevas Tecnologías para la Visita a Sitios Arqueológicos.

Una Propuesta para Tlatelolco.

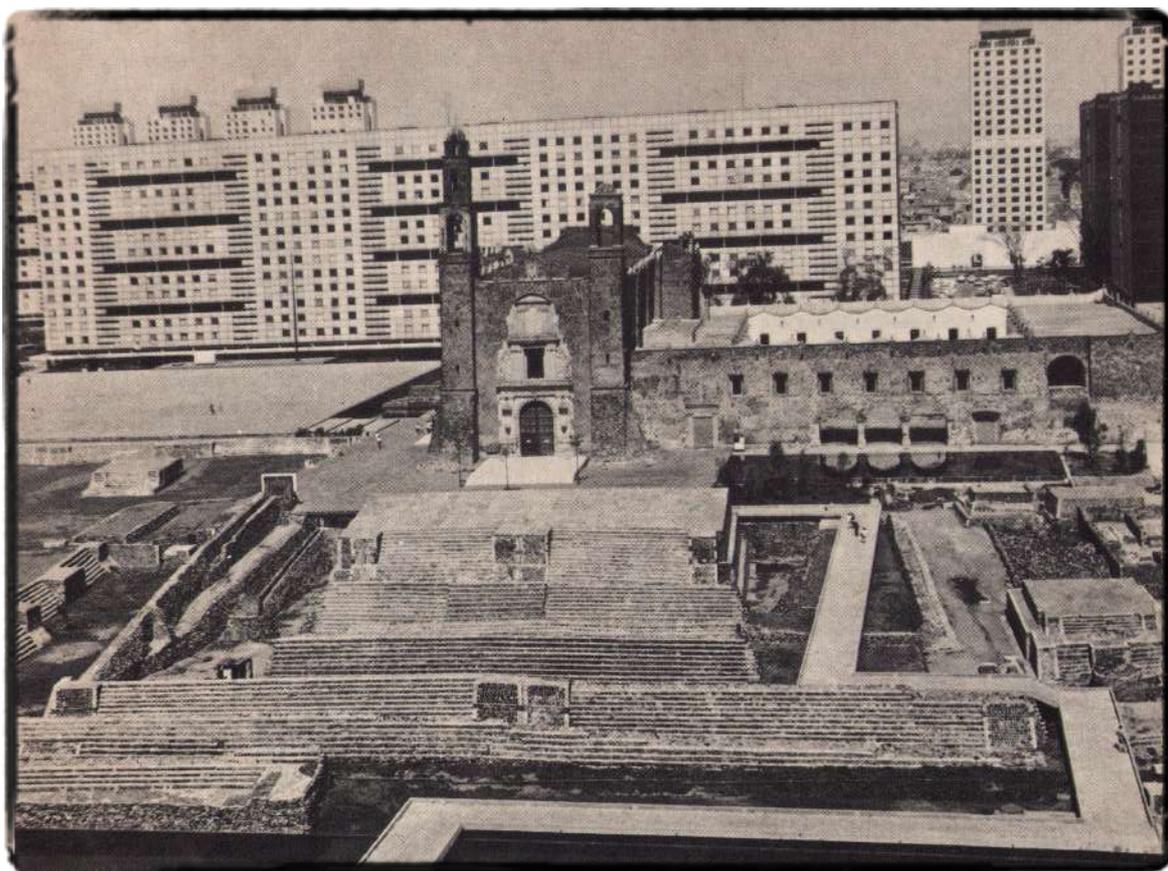
La importancia de Tlatelolco para llevar a cabo la integración de una nueva tecnología para su conocimiento es que la historia del sitio condensa la división del grupo mexica y su lucha posterior.

El sitio representa a su vez el último reducto de la resistencia indígena, y una parte de la

traza de la antigua ciudad prehispánica y colonial se ha mantenido.

El propósito general del programa fue propiciar la reflexión acerca de uno de los momentos históricos más sensibles: la invasión española.

Las visitas autoguiadas forman parte de los medios autónomos; es decir, no requieren personal que interactúe con el visitante, para ofrecerle libertad entera.

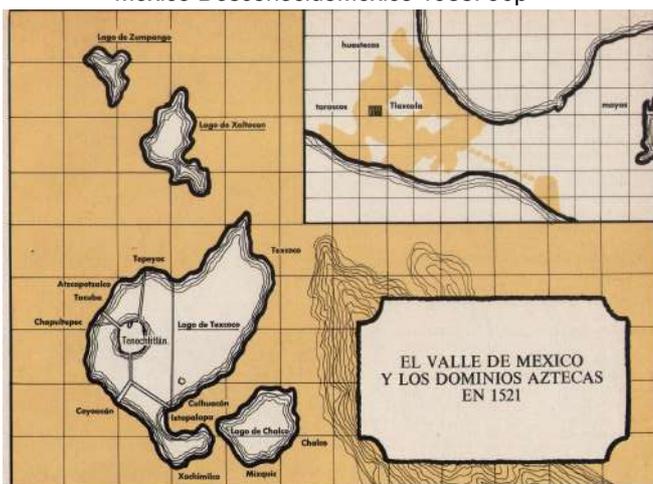


Entre modernos edificios, al norte de la Ciudad de México, los restos de Tlatelolco recuerdan antiguas glorias. Foto del libro: Ayala Anguiano Armando. *Conquistados y Conquistadores*, Publicaciones AAA, S.A. México 1968. 159p.
Fotografía del archivo del INAH



Piedra del Sol. Procedencia: Plaza Mayor Ciudad de México.

Colección: MNA. Foto del libro: Solís Felipe. *Cien Obras Maestras del Arte Mexicano, época prehispánica*, Editorial México Desconocido México 1988. 90p



El Valle de México y los Dominios Aztecas en 1521.

Foto del libro: Ayala Anguiano Armando. *Conquistados y Conquistadores*, Publicaciones AAA, S.A. México 1968. 87p.

Fotografía del archivo del INAH



Huitzilopochtli, Dios Azteca

Foto del libro: Ayala Anguiano Armando. *Conquistados y Conquistadores*, Publicaciones AAA, S.A. México 1968. Fotografía del archivo del INAH

Interactuando con Nuestro Pasado. Diseño de un Videojuego acerca de los Aztecas.

La presencia del juego en el aula es considerada una de las prioridades educativas contemporáneas no solamente para el aprendizaje de niños, sino también para el de adultos. Su fortaleza se manifiesta en su fuerza cognitiva, social y creativa, capaz de motivar y estimular el placer de aprender y de estar a gusto en la escuela.

La propuesta consistió en el desarrollo de un videojuego acerca de los aztecas como innovación didáctica para una asignatura universitaria. Una guía didáctica y un manual de uso.

Los beneficios abarcan:

- Aprendizaje significativo.
- Aprendizaje por descubrimiento.
- Aprendizaje colaborativo.
- Motivación.

El videojuego educativo se define entonces como un software de entretenimiento que tiene implícito un contenido educativo específico. Los estudiante aprenden en un entorno estimulante donde el error es parte del crecimiento y mejora.

Digitalización Tridimensional para el Estudio y la Conservación de Manifestaciones Arqueológicas Gráfico - Rupestres Uacúsechas.

Su objetivo principal era entender los antecedentes y el origen de reino Tarasco, fenómenos que hasta fechas recientes habían sido indagadas de forma limitada. La iniciativa tuvo como objetivo realizar una serie de pruebas piloto en escaneo 3D en los petrograbados asociados con la cultural

uacúsecha, con la finalidad de ponderar su desempeño en funciones de registro, diagnóstico y monitoreo.

Como resultado, se concluyó que las representaciones rupestres grabadas en las amplias caras de la afloración natural de rocas del sitio habían sido elaboradas con una técnica básica de percusión de un punzón, trabajo que produjo diferencias de textura y de color.



Jamba Sur del edificio de pinturas de Cacaxtla, Tlaxcala.

Foto del libro: Solís Felipe. *Cien Obras Maestras del Arte Mexican, época prehispánica*, Editorial México Desconocido México 1988.143p.

Foto de: Rafael Doniz.



Danzantes con abanderadas de Las Higueras Veracruz
Foto del libro: Solís Felipe. *Cien Obras Maestras del Arte Mexican, época prehispánica*, Editorial México Desconocido, México 1988.146p



Vaso Trípode Polícromo de Tetitla, Teotihuacan, Estado de México

Foto del libro: Solís Felipe. *Cien Obras Maestras del Arte Mexican, época prehispánica*, Editorial México Desconocido México 1988.130p

Tercera Sección:**PATRIMONIO HISTÓRICO****Ex Convento de San Nicolás de Tolentino. Un Recorrido Virtual.**

El ex convento es una construcción con carácter de monumento histórico, que constituye uno de los mayores ejemplos del arte novohispano del siglo XVI. En 1933 fue declarado como monumento histórico y artístico de la nación.

El proyecto de dar a conocer esta gran obra, está enfocado en niños, así la información histórica, imágenes y audios contenidos en el recorrido virtual son claros y de baja complejidad para enfocarse al público destinatario.

La manera aún vigente de dar a conocer muchos inmuebles con estas características, limita el impacto que su correcta divulgación podría tener.

Será a partir de la realidad aumentada que las instituciones encontraron la mejor respuesta a cómo dar a conocer un patrimonio tan importante. Para llevar a cabo el proceso fue necesario contar con planos y recrearlos en computadora, sin embargo muchos detalles no podrían ser percibidos a través de estos planos, por lo que se recurrió al uso de tecnologías como la fotogrametría para conseguir algunos datos importantes.



Fachada del ex convento de San Nicolás de Tolentino
Fotografía: Héctor Bustamante Godínez

Desarrollo de Tecnología Móvil en Sitios de Interés Patrimonial.

Proyecto: Teatro Juárez en Guanajuato.

Se fijó como principal propósito el desarrollo de una plataforma móvil que ayudará en la creación de un canal de comunicación entre visitantes y atractivos , a través de la reinterpretación del patrimonio histórico existente en un territorio específico. En este caso, Guanajuato.

El producto final sería una aplicación para dispositivos móviles que entregue información relevante sobre el Teatro Juárez a los visitantes. Tendrá elementos como el geoposicionamiento, el uso de realidad aumentada, la presentación de contenido multimedia.



Recuperado de: <http://www.unionguanajuato.mx/articulo/2018/01/10/turismo/las-mejores-fotos-del-teatro-juarez-de-guanajuato>. (2018) Fotografía de Instagram @pepol

Modelado Tipológico Paramétrico para la Reconstrucción Histórica Virtual.

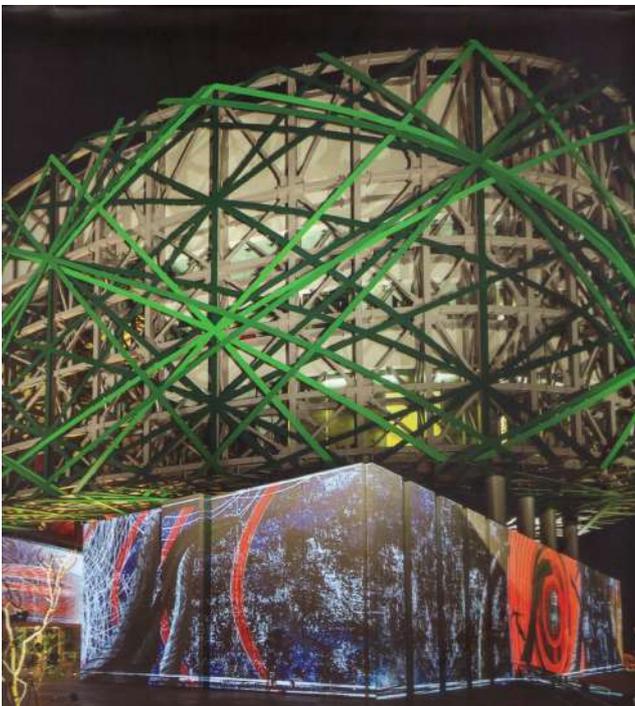
Caso de Estudio: Mérida, Yucatán.

La preocupación por la veracidad de las reconstrucciones virtuales históricas ha sido previamente atendida en cartas de conservación recientemente emitidas por la UNESCO, que recomiendan demostrar soluciones alternativas al problema reconstructivo cuando no hay pruebas suficientes, y siempre basadas sobre el mismo sustrato documental existente.

Una de las ventajas de la reconstrucción histórica virtual es mostrar, de una manera muy realista y sin poner en riesgo la integridad física del patrimonio construido, posibles alternativas para las partes faltantes del periodo establecido, o que las acciones destructivas han borrado.

En objetivo del enfoque tipológico es conocer el proceso de producción de un objeto arquitectónico o urbano, para entender lo que se ha derivado y cómo evolucionó, así como su relación con otros casos similares, lo cual se conoce como contrastación tipológica.

El proyecto consistió básicamente en reconstruir la Plaza Principal de Mérida y sus ocho manzanas circundantes durante el periodo colonial, utilizando fuentes de información, para con ello entender las diferentes tipologías habitacionales existente a lo largo de la historia del sitio.



Entrada del Gran Museo del Mundo Maya de Mérida



Réplica del Edificio de los Mascarones de Kohunlich, Quintana Roo. Enmarca el acceso a una de las salas de inmersión, espacios en donde videos ayudan a comprender mejor el discurso arqueológico.

Recuperados del libro: *El Gran Museo del Mundo Maya de Mérida*. Instituto de historia y Museos de Yucatán. México. 322p

Fotografía de: Javier Hinojosa

La Aplicación de Nuevas Tecnologías en la Difusión y Divulgación de Acervos Documentales, una Revisión.

La digitalización no sólo tiene la ventaja de preservar el documento original, sino que además permite consultar simultáneamente un libro o documento, incluso a manera remota y, dependiendo del tipo de acceso implementado, sin ningún límite de horario o clave de usuario.

La digitalización debe de estar siempre acompañada de una base de datos y un buscador para su correcto funcionamiento, como en México con el caso de la Fototeca Nacional.

De forma internacional, los sitios web son una de los medios más utilizados para

desplegar herramientas de consulta y acervos documentales. Muchos casos de divulgación e información se diluyen por la falta de alimentación sistemática de sus contenidos.

Una Nueva Mirada al Museo a través de Google Glass.

Una aplicación cuyo objetivo es hacer más didáctico, interesante, interactiva y personalizada la visita a los museos y centros patrimoniales, mediante contenidos basados en Realidad Aumentada y diseñados exclusivamente para Google Glass. La aplicación permitirá la orientación del visitante en el museo al guiarlo de un punto de interés a otro mediante un sistema de geoposicionamiento.



La digitalización no sólo tiene la ventaja de preservar el documento original, sino que además permite consultar simultáneamente un libro o documento, incluso a manera remota.

Cuarta Sección

PATRIMONIO VIVO

El Ensayo Audiovisual como Forma de Representación Social, Tlatelolco (1964-2014).

Las representaciones sociales son dinámicas caracterizadas por los comportamientos y el medio en donde se desarrollan las representaciones las cuales están llenas de significados los cuales reflejan la realidad social.

En este análisis se identifican factores que conceptualizan las manifestaciones artísticas para poder resignificar y liberar la comprensión del entorno hacia los individuos y el rescate de éste.

Para el estudio de las representaciones artísticas en Tlatelolco se utilizó la producción de un ensayo interactivo el cual combina lenguajes y sistemas de comunicación multimodal, junto con nuevas experiencias interactivas.

Rescate del Patrimonio Cultural Comunitario a través de la Redefinición del Concepto de Museo Virtual

El éxito de un museo no se mide por el número de visitantes que recibe sino por el número de visitantes a los que ha enseñado alguna cosa.

Se debe tomar en cuenta además de la conservación del patrimonio cultural las estrategias para la conservación de los significados y comprensión auténtica del otro.

La narrativa debe ayudar al visitante a entender lo desconocido de manera fácil y simple.



Mapas Digitales de las Rutas Turísticas de las Fiestas Patronales en Cholula, Puebla.

El objetivo del proyecto es fortalecer y divulgar las tradiciones religiosas para lo cual se generaron rutas turísticas de fiestas patronales por medio de sistemas de información geográfica que faciliten la georeferenciación.

Con la ayuda de Network Analyst para crear rutas se podrá obtener y procesar mayor información para cualquier interesado y que ellos tengan más claro el acceso a su lugar de destino.

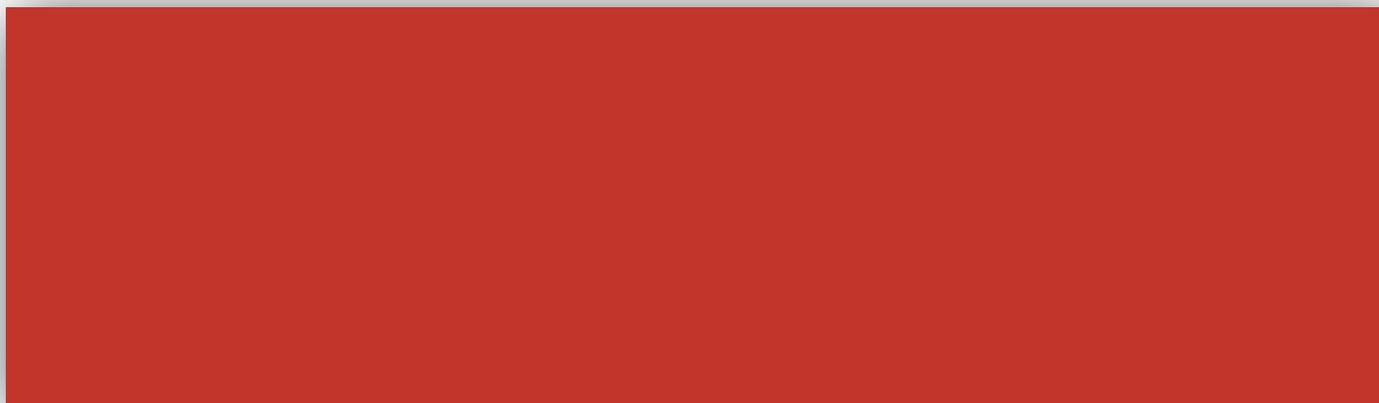
Proyecto Heliox

Modelo de Apropiación Social de las Tecnologías Digitales en Contextos interculturales

Orientación al cambio de una tecnología más respetuosa con la sociedad con el uso del sistema operativo Heliox OS un modelo de atención a la diversidad social y cultural en contextos interculturales

La demanda de acceso a las TIC requiere de aproximaciones que tomen en cuenta la diversidad cultural con el fin de evitar imposiciones que tengan efectos negativos en las comunidades por tratar de crear estándares y no una forma de gestión personalizada de acuerdo a sus necesidades, costumbres, cultura etc.

En México existe un desconocimiento general de herramientas que puedan utilizarse en la difusión, preservación y conservación del patrimonio que no requiera de grandes inversiones, así como de mecanismos de divulgación que hagan partícipes a los interesados e incluso que relacionen e involucren a personas que tienen poco interés o que no lo tienen porque de ellos también depende que el patrimonio exista en las mejores condiciones posibles por lo que este tipo de libros e investigaciones nos ayudan en la creación y fortalecimiento de herramientas digitales en beneficio del patrimonio.



UNAM
Patrimonio
MEC-EDUPAZ