

PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE: INNOCULTURA EDICIÓN 2024- 2025

Este proyecto está financiado por la Convocatoria de Innovación Social
2024 de la ACIISI, Gobierno de Canarias



Índice

1. Introducción	3
Tabla 1 - Resumen de la convocatoria	3
2. Participación	4
3. Tipología de experiencias elegibles	4
4. Criterios de valoración	5
Tabla 2 - Criterios y puntuación	5
5. Proceso de selección	6
6. Producto final	7
Tabla 3 - Parámetros de un PMV válido.....	7
7. Inscripción	9
8. Ley de protección de datos	9
Anexo I - Algunas tecnologías elegibles	11
Anexo II - Contenidos elegibles	13
Anexo III - Leyenda de criterios de evaluación	20

Bases de la convocatoria abierta Premios de Innovación Cultural Sostenible, edición 2024

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, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI), busca **desarrollar propuestas creativas y sostenibles** en su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024 utilizando la innovación social y tecnológica. **Sus objetivos** son revitalizar el patrimonio cultural canario y fomentar el empleo y el emprendimiento juvenil, además de fortalecer la identidad local. El papel de los museos es de vital importancia, actuando como agentes de cambio social y ecológico y promoviendo no solo la preservación del patrimonio, sino también la innovación.

El proyecto se posiciona como un modelo de innovación social, impulsando una sociedad más inclusiva y sostenible. Además, servirá como un laboratorio de tecnología aplicada a la cultura, ofreciendo experiencias inmersivas como las utilizadas por El Museo Canario con tecnologías 3D y realidad aumentada. Estas herramientas no solo mejorarán la conservación y la difusión del patrimonio, sino que también generarán un efecto multiplicador en la competitividad de las industrias culturales y creativas (ICC) replicable en todas las islas.

Jóvenes residentes en Canarias de entre 18 y 35 años podrán participar en este espacio, compartiendo proyectos y experiencias y aprovechando recursos únicos como los fondos arqueológicos y documentales de El Museo Canario, entre otros. El proyecto tiene **tres objetivos clave**: dinamizar la innovación en las ICC, fomentar su sostenibilidad y contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Tabla 1 – Resumen de la convocatoria

Datos de la convocatoria	Información
Requisitos para la participación	Ser residente en Canarias y tener entre 18 y 35 años
Plazo de la convocatoria	Del 01/10/2024 al 30/11/2024 a las 23:59 h (hora canaria)
Período de evaluación	Del 01/12/2024 al 15/12/2024
Período de comunicación de admisión al proyecto	Del 15/12/2024 al 31/12/2024
Correo de comunicación	innocultura@elmuseocanario.com
Dotación económica de la convocatoria	1000 € por proyecto seleccionado ¹
Listado de tecnologías	Anexo I
Inscripción	Formulario de inscripción
Producto final	Producto Mínimo Viable (PMV)

¹ Consultar el [epígrafe 5](#).

2. Participación

Para la participación en esta convocatoria abierta de los Premios de Innovación Cultural y Sostenible, edición 2024, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- a) Ser residente en las islas Canarias.
- b) Tener entre **18 años y 35 años de edad** en la fecha de terminación del plazo de presentación de las solicitudes².
- c) Ser persona física individual o colectivo (con un máximo de 4 miembros). En este último caso, todos los miembros deberán cumplir los dos requisitos anteriores.

La participación en el proyecto implica la aceptación de que, en caso de ser premiado, **El Museo Canario se reserva el 10 % de los derechos de propiedad intelectual del proyecto**. Este porcentaje será destinado a financiar futuras actividades, asegurando así la autofinanciación y sostenibilidad financiera del proyecto. El objetivo es garantizar su continuidad y fomentar un efecto multiplicador.

3. Tipología de experiencias elegibles

Los participantes deberán desarrollar propuestas de experiencias inmersivas que utilicen tecnología innovadora para promover el conocimiento de la cultura canaria. Estas experiencias estarán diseñadas para su instalación en entornos museísticos, creando actividades o entornos interactivos que permitan a los visitantes sumergirse en representaciones virtuales o de realidad aumentada. El objetivo es revolucionar la experiencia tradicional del museo, ofreciendo nuevas formas de interacción con los elementos exhibidos, enriqueciendo el aprendizaje y facilitando la apreciación del patrimonio cultural canario.

Este tipo de propuestas deberá utilizar tecnologías avanzadas, como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA), proyecciones interactivas, sensores de movimiento, inteligencia artificial y otros recursos digitales, con el objetivo de crear una conexión más profunda y significativa entre el visitante y el contenido cultural.

De forma transversal, se promoverá la sostenibilidad, alineando las experiencias inmersivas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Cada propuesta elegible deberá integrar al menos uno de los 17 ODS de la Agenda 2030 en su diseño y ejecución, reflejando estos principios en la creación de la experiencia. [[Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible \(un.org\)](#)]. En este contexto, también es fundamental incorporar los objetivos y prioridades de la **Agenda Canaria 2030**, que busca adaptar los ODS a las particularidades del archipiélago. Esta agenda establece un marco estratégico que reconoce las necesidades y desafíos específicos de Canarias, como la lucha contra el cambio climático, la gestión sostenible del turismo, la preservación

² El Museo Canario se reserva el derecho de requerir la documentación acreditativa.

de los recursos naturales y la reducción de las desigualdades sociales y territoriales. Las propuestas deberán tener en cuenta estos aspectos, garantizando una visión integral que potencie el desarrollo sostenible tanto a nivel global como local.

Los participantes deberán elegir algunos contenidos listados en el [Anexo II](#) y podrán elegir alguna de las tecnologías listadas en el [Anexo I](#)

4. Criterios de valoración

Los participantes podrán consultar la leyenda de criterios de puntuación en el [Anexo III](#).

La valoración de las candidaturas será realizada por un jurado experto compuesto por profesionales de prestigio en los ámbitos cultural y tecnológico. La puntuación total para cada propuesta será de un máximo de 100 puntos. Cada candidatura será evaluada siguiendo nueve criterios específicos (véase la Tabla 2), de los cuales ocho se valorarán con una escala del 1 al 10, donde 1 representa la puntuación más baja y 10 la más alta. El último de los criterios tendrá un peso especial de hasta 20 puntos dentro del total de 100, asegurándose así una valoración integral y equitativa de todas las propuestas.

Tabla 2 – Criterios y puntuación

Número de criterio	Título del criterio	Descripción de criterio	Puntuación máxima
1	Innovación	Aplicación de procesos, metodologías y tecnologías disruptivas a la cultura para la generación de experiencias y la conservación del patrimonio.	10
2	Desarrollo sostenible	Contribución a la promoción del desarrollo sostenible, especificando los ODS y las metas de la Agenda Canaria 2030 que se favorecen.	10
3	Viabilidad	Posibilidad de aplicación práctica con éxito en entornos museísticos reales y con recursos alcanzables.	10
4	Extrapolación	Capacidad para extender su implantación en diversos museos y eventos culturales.	10
5	Originalidad	Diferenciación de otros productos culturales existentes.	10
6	Inmersión	Generación de experiencias interactivas museísticas memorables, especificando de qué manera se incentiva la participación activa del público, qué emociones genera y qué reflexión produce.	10
7	Formación	Asistencia a las sesiones de formación organizadas para el proyecto. Participar en estas formaciones es clave para entender bien los objetivos y metodologías del proyecto, asegurando el compromiso de los	10

		participantes. Se otorgarán hasta 10 puntos a las propuestas que demuestren asistencia activa a estas sesiones.	
8	Canariedad	Inclusión de la identidad canaria en la propuesta para la puesta en valor del patrimonio cultural propio, contribuyendo al conocimiento y a la conservación de la cultura canaria, considerando las singularidades del territorio y abordando las significaciones de la identidad canaria.	10
9	Adecuación a las líneas estratégicas ³	El proyecto se alinearán con las líneas estratégicas establecidas para la preservación y promoción de la cultura canaria, asegurando su relevancia y coherencia con los objetivos culturales y educativos de la comunidad autónoma. Se adaptará a las directrices existentes para maximizar su impacto y efectividad en la promoción del patrimonio cultural.	20

5. Proceso de selección

El proceso de selección será realizado por un jurado experto siguiendo los criterios establecidos en el [epígrafe 4](#). Habrá un total de cinco proyectos galardonados. La dotación económica para cada uno de ellos consistirá en la adquisición del Producto Mínimo Viable (PMV) por parte de El Museo Canario por un valor de 1000 euros, al finalizar el programa y siempre que se cumplan los parámetros establecidos en la convocatoria.

La organización se reserva el derecho de dejar desierto alguno de los premios programados. También, se reserva el derecho a otorgar cinco menciones especiales a otros proyectos que, aun no siendo premiados, obtengan reconocimiento.

Notificación y Participación

Una vez seleccionados los proyectos ganadores, se notificará a los participantes por correo electrónico.

- **Programa History Thinking®**

Los proyectos galardonados participarán en el programa de formación y mentoría History Thinking®. Este programa está diseñado para apoyar a los autores de los proyectos ganadores en el desarrollo, prueba y perfeccionamiento de un PMV que ofrezca una propuesta innovadora en entornos museísticos.

Cada uno de los proyectos seleccionados recibirá 15 horas de formación y mentoría, distribuidas en 10 horas de formación grupal y 5 horas de mentoría

individual, con el objetivo de potenciar su desarrollo e innovación en el ámbito cultural.

Este modelo se caracteriza por tres elementos esenciales:

- Enseñar Historia: Desarrollar habilidades sociales y capacidades a través del aprendizaje de la historia.
- Fomentar Valores Transversales: Promover la inclusión, la sostenibilidad, la solidaridad y la igualdad.
- Incorporar Innovación Tecnológica: Proporcionar una experiencia inmersiva de aprendizaje mediante el uso de tecnología avanzada.

El objetivo del programa es generar conocimiento, desarrollar habilidades y fomentar el pensamiento crítico a través de actividades basadas en la historia.

Además, a los galardonados se les facilitará información relevante sobre los fondos del museo y el centro de documentación. Se les apoyará en la resolución de dudas de rigor histórico con el fin de que puedan ejecutar un correcto desarrollo de su PMV.

6. Producto final

Una vez terminada la fase de formación y mentoría, en la cual contarán con la ayuda de un consultor externo, los participantes tendrán que presentar un proyecto final que será un **producto mínimo viable (PMV)**. Un PMV es una versión inicial de un producto que incluye solo las características esenciales necesarias para satisfacer a los primeros usuarios y obtener retroalimentación útil. El propósito de un PMV es validar las ideas o hipótesis del producto con el menor esfuerzo y costo posible, de forma que se pueda aprender de la experiencia del usuario para guiar futuros desarrollos. En el contexto de esta convocatoria, un PMV es un producto mínimo viable que muestre cómo se ejecutará y funcionará el proyecto en un entorno museístico.

Para que un PMV sea considerado válido en este proyecto, deberá cumplir los parámetros detallados en la [tabla 3](#).

Tabla 3 - Parámetros de un PMV válido

Parámetro	Descripción	Métodos de medición	Parámetros específicos
Contribución a los ODS	El PMV debe alinearse con al menos uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos en la Agenda 2030, asegurándose así que el proyecto contribuye a áreas clave como la	Evaluación del impacto en áreas específicas.	Número de ODS implicados: ≥ 1 .

	igualdad, educación, inclusión, sostenibilidad, turismo, trabajo decente, etc.		
Innovación y didáctica	El PMV debe incorporar un alto grado de innovación tecnológica y ofrecer una propuesta original y educativa dentro del entorno museístico.	Evaluaciones por expertos en tecnología y didáctica.	Nivel de novedad tecnológica en una escala del 1 al 5.
Aplicabilidad	El PMV debe incluir las principales características de usabilidad, mostrando que puede ser operable en un entorno real.	Pruebas de usabilidad con grupos focales, análisis de tiempo de tarea, y evaluaciones heurísticas.	Al menos 5 funcionalidades básicas para que la experiencia de usuario sea satisfactoria.
Capacidad de expansión/ flexibilidad y replicabilidad	El PMV debe tener la capacidad de escalar y ser replicado en otros contextos museísticos sin necesidad de un rediseño significativo.	Pruebas de escalabilidad y rendimiento.	Porcentaje de la escalabilidad del PMV.
Prototipado y materiales utilizados	Se evaluará la calidad del prototipo del PMV, su durabilidad y la pertinencia de las herramientas usadas, asegurando que pueda ser recreado en un entorno real de manera fiel.	Revisión técnica, análisis de durabilidad y rendimiento, pruebas de integración tecnológica.	Número de prototipos funcionales: ≥ 1 .
Adaptación al entorno museístico	El PMV debe integrarse efectivamente en el entorno museístico, ajustándose a la infraestructura existente y mejorando la	Pruebas en el entorno real del museo.	Nivel de adaptación en una escala del 1 al 5.

	experiencia del visitante.		
Soporte lógico	El <i>software</i> debe contar con asistencia técnica accesible, actualizaciones regulares y documentación clara para garantizar su correcto funcionamiento en el museo.	Calidad del servicio técnico. Eficacia de las actualizaciones. Claridad de la documentación.	Tasa de resolución de problemas. Disponibilidad del soporte lógico. Satisfacción del usuario.

7. Inscripción

Para la participación en el proyecto se debe completar el formulario de inscripción disponible en el [siguiente enlace](#). Es importante que cada participante proporcione toda la información solicitada, asegurándose de detallar adecuadamente su propuesta para facilitar su evaluación.

La participación en esta convocatoria implica la aceptación de todas las bases y condiciones establecidas.

8. Ley de protección de datos

De conformidad con lo establecido en el **Reglamento Europeo UE 2016/679 de 27 de abril de 2016 (RGPD)** y en la **Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD)**, le informamos de lo siguiente acerca de los datos de carácter personal:

Responsable del tratamiento: SOCIEDAD CIENTÍFICA EL MUSEO CANARIO - NIF: G35032150. Calle Doctor Chil, n.º 25. C.P. 35001. Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas. España. Teléfono: 928336800. Correo electrónico: info@elmuseocanario.com

Finalidad del tratamiento: Tratamos la información que nos facilita para la gestión integral administrativa dentro del marco del proyecto «Laboratorio de Innovación social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible».

Criterio de conservación de los datos: Se conservarán durante no más tiempo del necesario para mantener el fin del tratamiento, y cuando ya no sea necesario conservarlos para tal fin, se suprimirán con medidas de seguridad adecuadas para garantizar la pseudonimización de los datos o su destrucción total.

Legitimación: RGPD: 6.1.b) Tratamiento necesario para la ejecución de un contrato en el que el interesado es parte o para la aplicación a petición de este de medidas precontractuales.

Destinatarios: No se comunicarán los datos a terceros, salvo obligación legal. No existe transferencia internacional de datos.

Derechos de las personas interesadas: Usted tiene derecho a obtener confirmación sobre si en la **SOCIEDAD CIENTÍFICA EL MUSEO CANARIO** estamos tratando sus datos personales; por



tanto, tiene derecho a acceder a sus datos personales, rectificar los datos inexactos o solicitar su supresión cuando los datos ya no sean necesarios, Puede ejercer su derecho de oposición, limitación y portabilidad. También tiene derecho a retirar su consentimiento en cualquier momento y de presentar una reclamación ante la Autoridad de Control (<https://www.aepd.es/reglamento/derechos/index.html>) si considera que el tratamiento no se ajusta a la normativa vigente. www.agpd.es. Calle Jorge Juan 6. 28001. Madrid. **¿Cómo se pueden ejercer los derechos?** Mediante un escrito dirigido al responsable del tratamiento adjuntando documento acreditativo.

Anexo I – Algunas tecnologías elegibles

A continuación se recogen algunos ejemplos de tecnologías que los participantes pueden desarrollar. **Sin embargo, se podrán presentar proyectos con otras propuestas no mencionadas en la siguiente lista:**

Tecnología	Descripción
Piezas interactivas sin contacto	A través de sensores de movimiento o cámaras, los usuarios podrán ampliar información sobre piezas de su interés.
Pantalla o mesa interactiva	Los usuarios podrán visualizar e interactuar con nuevo contenido y participar en una experiencia activa y práctica.
Proyección sobre un libro en blanco	Los usuarios podrán consultar y acceder al contenido de los documentos que forman parte del patrimonio documental de El Museo Canario.
Libro con realidad aumentada	Los usuarios podrán consultar y acceder al contenido de los documentos que forman parte del patrimonio documental de El Museo Canario.
Experiencia inmersiva con realidad virtual	El usuario podrá disfrutar de experiencias inmersivas en mundos virtuales.
Pantalla traslúcida en la que se desarrollan escenas	Estas tecnologías realizan reproducciones de personajes y escenas sin necesidad de que el usuario utilice un dispositivo electrónico adicional.
Holograma	Estas tecnologías realizan reproducciones de personajes y escenas sin necesidad de que el usuario utilice un dispositivo electrónico adicional para su visualización.
Videojuegos	Mediante estas experiencias el usuario podrá adquirir nuevos conocimientos de una manera divertida y gamificada.
Metaverso (ejemplo, Roblox)	Mediante estas experiencias el usuario podrá adquirir nuevos conocimientos de una manera divertida y ludificada.
Photocall de realidad aumentada	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que habría podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.
Creación de retratos históricos con IA a	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que habría podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.



partir de fotografías (para página web)	
Entrevista a personajes históricos a través de IA	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que hubiese podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.
Guía multimedia en diversos idiomas	Las guías multimedia ofrecen visitas guiadas adaptadas a las características y necesidades de los usuarios. Por ejemplo, ofrecen diversidad de idiomas, incluyendo lenguas de signos.
Desarrollo del Proyecto «Callejeando» de El Museo Canario	Mediante la consulta de un único mapa interactivo, el usuario podría conocer las calles de Gran Canaria que reciben el nombre de personajes históricos e información sobre ellos.
<i>Escape rooms</i> o gincanas utilizando tecnologías	Mediante estas experiencias, el usuario podrá disfrutar de una experiencia ludificada teniendo el museo como escenario.
<i>Videomapping</i>	El usuario podrá disfrutar de experiencias inmersivas a través de proyecciones de imágenes a gran escala.
Otras tecnologías propuestas por los participantes	Los participantes podrán proponer otras tecnologías diferentes a las anteriores, siempre que contribuyan a los objetivos del proyecto y a los criterios de valoración.

Anexo II – Contenidos elegibles

I) TEMAS TRANSVERSALES DE INTERÉS HISTÓRICO	
Contenidos	Descripción
Enfermedades	<p>Los aborígenes canarios ya padecían enfermedades antes de la llegada de los europeos. Sin embargo, fueron estos los que trajeron algunas enfermedades hasta entonces desconocidas para los aborígenes canarios, produciendo las primeras epidemias en las islas.</p> <p>En adelante, como consecuencia del crecimiento poblacional y de la situación estratégica de Canarias en las rutas de navegación, la población isleña sufriría episodios infecciosos con cierta frecuencia.</p> <p>De esta manera, a lo largo de la historia, las islas han sido víctimas de la gripe modorra, la peste, la fiebre amarilla, el cólera... y la covid-19.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 1, «Epidemias en Canarias».</p>
Migraciones	<p>Los primeros asentamientos en las islas se produjeron hacia los primeros siglos del primer milenio de nuestra era por parte de pobladores norteafricanos, bereberes, que posiblemente llegaron en varias fases.</p> <p>A las sociedades aborígenes que ellos crearon se les sumó la población de origen europeo, principalmente proveniente de la península ibérica, tras la conquista del archipiélago a finales del Medievo.</p> <p>A partir del siglo XVI se trajeron esclavos africanos como mano de obra para el sector agrícola.</p> <p>Desde entonces, Canarias ha sido un gran foco de atracción de inmigrantes provenientes de África, Europa y América. No obstante, las islas también han sido emisora de población como consecuencia, principalmente, de crisis económicas de carácter cíclico, teniendo estos tres continentes como lugares de destino.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 2, «Migraciones».</p>
El Museo Canario	<p>Los museos de historia conservan, investigan y difunden el patrimonio material de las sociedades que nos precedieron.</p> <p>El Museo Canario surgió en 1879, fruto de la iniciativa de un grupo de intelectuales encabezado por Gregorio Chil y Naranjo. Su objetivo era contribuir al desarrollo científico y cultural de Canarias a partir del conocimiento del pasado y el presente de las islas desde todas las perspectivas posibles.</p>



	<p>Desde su creación, el Museo Canario ha visto incrementar sus colecciones con fondos arqueológicos, documentales, artísticos... obtenidos a través de intervenciones arqueológicas, donaciones, depósitos, adquisiciones, intercambios...</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 3, «Clío».</p>
Economía	<p>La actividad economía de los primeros pobladores se centraba en la autosuficiencia y en la creación de bienes de consumo.</p> <p>Tras la conquista, se produjo el repartimiento de tierras y de agua y se importaron los modelos productivos y de explotación. En las islas se buscó constantemente la explotación de un producto agrícola que generara una balanza económica favorable y permitiera importar lo que el archipiélago no producía. Así, asistimos a la sucesión de monocultivos: caña de azúcar, vino...</p> <p>Por otro lado, se debe destacar la situación estratégica de Canarias como escala hacia el Nuevo Mundo y la importancia de sus puertos.</p> <p>Por último, desde el siglo XIX y hasta la actualidad, las islas han sido explotadas como destino turístico.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 4, «Economía».</p>
Política	<p>Las culturas aborígenes canarias tenían una organización política liderada por su aristocracia, aunque para cuestiones puntuales se podían tomar decisiones en grupo.</p> <p>Tras la conquista, el poder fue ostentado por las instancias centrales de la Corona, los cabildos insulares y los ayuntamientos.</p> <p>A lo largo de nuestra historia, son varios los hitos que han caracterizado la política insular: la ley de puertos francos, la ley de cabildos, la división de la provincia de Canarias en dos, la creación del Estatuto de Autonomía...</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 5, «Política».</p>
Intelectuales	<p>En Canarias, abundaron los intelectuales desde la conquista. Destacan historiadores como fray Alonso de Espinosa y Leonardo Torriani, en los primeros momentos, o Gregorio Chil y Naranjo y Agustín Millares Torres, de manera más reciente.</p> <p>Los literatos son innumerables: Benito Pérez Galdós, Tomás Morales, Mercedes Pinto...</p> <p>Como ejemplos de intelectuales dedicados a la ciencia se puede mencionar, por un lado, a los hermanos León y Castillo o a Agustín de Betancourt y Molina por sus trabajos en la rama de la ingeniería. Y, por otro, a María del Carmen de Betancourt y Molina por su contribución a la industria química de la seda.</p>

	Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario , Episodio 6, «Conocimiento».
Artes plásticas	<p>A partir del siglo XIX, muchos artistas canarios se inspiraron en el regionalismo, el tipismo y la identidad isleña. Tal es el caso de Néstor Martín-Fernández de la Torre, José Luján Pérez, Felo Monzón, Alberto Manrique, Martín Chirino, Juan Hidalgo, Lola Massieu, César Manrique, Tony Gallardo, Pepe Dámaso, Juan Ismael...</p> <p>También se debe destacar, durante el siglo XX, la creación de grupos artísticos de vanguardia (como Ladac, El Paso, Espacio y ZAJ) y de revistas artísticas (como <i>Gaceta de arte</i>, <i>Planas de poesía</i> y <i>Mujeres en la isla</i>).</p>
	Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario , Episodio 7, «Las artes».
El papel de la mujer	<p>En las sociedades aborígenes canarias existían roles diferenciados entre las mujeres y los hombres, siendo estos últimos los que ostentaban el poder.</p> <p>Tras la conquista y hasta la II República, la mujer ocupó una posición secundaria respecto a los hombres, tanto en el ámbito público como en el privado.</p> <p>El periodo republicano supuso la adopción de avances y progresos para las mujeres, pero la llegada del franquismo y la imposición del modelo nacional-católico anuló los derechos conseguidos, devolviéndolas a la vida privada y a un lugar secundario.</p> <p>Con la democracia se ha conseguido la igualdad de derechos para las mujeres, pero siguen teniendo que enfrentarse a unas mayores tasas del desempleo, la brecha salarial, los techos de cristal...</p>
	Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario , Episodio 8, «El legado de Abenchara».
La muerte	<p>En el mundo prehispánico encontramos varios tipos de enterramientos, principalmente en Gran Canaria, donde se han encontrado enterramientos en cuevas, en túmulos, en cistas y fosas, y directamente en la tierra. Se conservan restos humanos y las mortajas en las que fueron envueltos, pudiéndose conocer la preparación del cadáver antes de ser depositado en las cavidades.</p> <p>En el siglo XVI, se estableció una nueva normativa para enterrar de acuerdo a la religión católica y, en el siglo XVIII, se impuso la obligación de enterrar en cementerios civiles.</p>
	Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario , Episodio 9, «La muerte como performance».
El paisaje	Cada grupo humano deja una huella en su entorno como consecuencia de su forma de vida.



	<p>Los pobladores aborígenes produjeron cambios en el paisaje al introducir animales y plantas domésticas, usar madera, consumir productos locales... Pero la mayor sobreexplotación ligada a la actividad humana tuvo lugar a partir de la conquista.</p> <p>Durante la colonización de las islas se produjo el reparto de tierras y agua, el retroceso del bosque, la sucesión de monocultivos... hasta llegar a la gran explotación de recursos naturales como consecuencia del turismo de masas del siglo XX y al actual deterioro del medio natural, agotamiento de recursos, contaminación y cambio climático.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 10, «El paraíso».</p>
La comunicación	<p>Los métodos de comunicación de los aborígenes canarios eran el lenguaje oral, las inscripciones y el silbo, de origen norteafricano.</p> <p>Tras la conquista, y durante los siguientes siglos, se utilizaron pregones, sermones religiosos, cuentos infantiles y teatro como medios de transmisión de normas y valores sociales en una población mayormente analfabeta.</p> <p>Por supuesto, la Iglesia desempeñó un papel primordial en el desarrollo y en el control de la comunicación, llegando, por ejemplo, a prohibir libros.</p> <p>La llegada de la imprenta permitió la difusión del conocimiento, destacando la grandísima proliferación de prensa periódica en las islas durante el siglo XIX y principios del XX.</p> <p>Más tarde llegarían el telégrafo, la radio, la televisión e Internet, permitiendo una comunicación de masas.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 11, «Aislados y conectados».</p>
Violencia	<p>Los vestigios de la sociedad aborígen canaria nos indican que utilizaban la violencia física como medio de resolución de conflictos sociales o intergrupales.</p> <p>También se encuentran traumatismos y fracturas como consecuencia del proceso de conquista.</p> <p>Tras la colonización europea, la violencia continuó dentro de la sociedad isleña con diversos medios: las esclavizaciones y deportaciones, la Inquisición, la imposición de los estamentos y la desigualdad social, la constante amenaza de la piratería, la represión franquista... y otras formas actuales como la violencia de género, el acoso escolar o la brecha digital.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro – El Museo canario, Episodio 12, «Angelus novus».</p>

<p>El futuro</p>	<p>Diversos especialistas han definidos las líneas en la que se debe trabajar para asegurar nuestro futuro, como pueden ser la diversificación productiva, el uso de energías renovables, las mejoras en educación y sanidad, o una cultura democrática e inclusiva. El objetivo es alcanzar el potencial de las islas a través de actividades sostenibles e integradoras, siendo necesario un cambio de modelo.</p> <p>Más información en: Una historia compartida. Descubrir la historia de Canarias para inspirar el futuro - El Museo canario, Episodio 13, «El (pasado) futuro bajo nuestros pies».</p>
<p>II) FONDOS DE EL MUSEO CANARIO</p>	
<p>Fondos de arqueología</p>	<p>En la Sociedad Científica El Museo Canario existe, por un lado, un fondo de arqueología de Gran Canaria que versa sobre la población prehistórica e histórica de isla. En él se incluyen también materiales procedentes de otras islas del archipiélago canario. Por otro lado, existe un fondo de arqueología extranjera, creado con el propósito de servir de referencia y de comparación para el estudio de los materiales canarios. Esta colección está formada por objetos procedentes de los cinco continentes y de diversas etapas históricas.</p> <p>Más información en: Arqueología de Gran Canaria - El Museo canario Arqueología extranjera - El Museo canario</p>
<p>Fondo de bellas artes</p>	<p>La colección artística está actualmente integrada por más de 725 piezas, entre las que se encuentran obras pictóricas, grabados, dibujos y esculturas de artistas de la talla de José Dámaso, Felo Monzón, Manolo Millares, Elías Marrero y Yolanda Graziani, entre otros.</p> <p>Más información en: Bellas artes - El Museo canario</p>
<p>Fondo de ciencias naturales</p>	<p>La colección de ciencias naturales está formada por vertebrados, artrópodos, malacofauna, rocas y minerales y restos paleontológicos, tanto de origen canario como extranjero.</p> <p>Más información en: Ciencias naturales - El Museo canario</p>
<p>Fondo de numismática</p>	<p>El fondo numismático está compuesto por piezas monetarias y premonetarias de distintas civilizaciones de la Antigüedad.</p> <p>Más información en: Numismática - El Museo canario</p>
<p>Fondos documentales</p>	<p>Los fondos documentales incluyen:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Biblioteca: su colección está compuesta por documentos canarios o relacionados con Canarias por su temática, autoría o lugar de publicación. Además, se completa con una biblioteca general de carácter histórico. - Hemeroteca: recoge todas las publicaciones periódicas editadas en el archipiélago. También hay ejemplares de publicaciones editadas por sociedades o colonias canarias en el exterior, publicaciones de especial interés para el conocimiento de nuestra realidad insular y revistas científicas nacionales e internacionales. - Archivo: está compuesto por fondos públicos (destacando el de la Santa Inquisición de Canarias), por fondos y colecciones privados pertenecientes a personalidades y empresas, y por colecciones figurativas o gráficas (destacando el fondo de fotografía). <p>Más información en: Biblioteca - El Museo canario Hemeroteca - El Museo canario Archivo - El Museo canario</p>
III) ETAPAS DE LA HISTORIA DE CANARIAS	
Prehistoria de Gran Canaria	<p>Gran Canaria estuvo habitada, desde los primeros siglos del primer milenio de nuestra era hasta el siglo XV, por una población aborigen de origen bereber: los canarios. Gracias a la investigación histórica, hoy podemos conocer cómo eran sus actividades económicas, su organización social, su religión y su cultura.</p> <p>Más información en: Exposición - El Museo canario Audioguía adulto - El Museo canario</p>
Primeros contactos con europeos	<p>Entre los siglos XIII y XIV, Europa redescubrió las islas Canarias. Desde entonces y hasta su conquista y anexión a la Corona de Castilla, se produjeron diversas expediciones por parte de europeos de distintas nacionalidades al archipiélago, así como contactos con la población indígena.</p> <p>Más información en: Noticias El Museo Canario núm 1.PDF , Artículo «Primeros contactos entre Canarias y Europa (I)». Noticias El Museo Canario núm 1.PDF , Artículo «Primeros contactos entre Canarias y Europa (y II)».</p>
Inquisición	<p>El Museo Canario conserva el archivo del Santo Oficio de la Santa Inquisición de Canarias, institución que veló por la ortodoxia de la fe e investigó y castigó cualquier comportamiento herético.</p>

	<p>Más información en: piezafebrero2017.pdf (elmuseocanario.com) piezajunio.pdf (elmuseocanario.com) Noticias El Museo Canario núm 1.PDF , Artículo «La creación del Tribunal de Santo Oficio de la Inquisición de la Islas Canarias».</p> <p>Casos concretos: emc_PapelHueso_n2_AF_web.pdf (elmuseocanario.com) , Artículo «De la penumbra a la luz: rastros de creencias africanas en los procesos de la Inquisición». documentonoviembre.cdr (elmuseocanario.com) piezajulio2021.pdf (elmuseocanario.com) documentooctubre.cdr (elmuseocanario.com) Noticias El Museo Canario núm 0.PDF , Artículo «La Inquisición canaria y las mujeres europeas en el Antiguo Régimen».</p>
Piratería	<p>La piratería amenazó las islas Canarias tras la conquista castellana y hasta el siglo XIX. Los piratas y corsarios tenían origen africano y, principalmente, europeo. Entre los ataques destacan los realizados por el inglés Francis Drake y por el holandés Pieter Van der Does en el siglo XVI.</p> <p>Más información en: piezamayo2021.pdf (elmuseocanario.com) Noticias El Museo Canario núm 0.PDF , Artículo «Los prisioneros de van der Does».</p>
Esclavitud	<p>La venta de indígenas canarios como esclavos en mercados europeos tuvo lugar antes de la conquista de las islas por parte de la Corona de Castilla. Una vez incorporadas al reino, se importaron esclavos africanos para su uso como mano de obra para las labores agrícolas y la producción azucarera, principalmente.</p> <p>Más información en: emc_boletin_Abril2021_web.pdf (elmuseocanario.com) , Artículo «Los esclavos negros en Canarias».</p>
Guerra Civil Española y Franquismo	<p>Los ecos de la Guerra Civil Española y el régimen franquista se palparon en todos los aspectos de la vida cotidiana de los isleños.</p> <p>Más información en: Noticias El Museo Canario núm 0.PDF , Artículo «La exhibición cinematográfica durante la Guerra Civil en Las Palmas de Gran Canaria». Noticias El Museo Canario núm 1.PDF , Artículo «Gran Canaria, 18 de julio de 1936. Imágenes para la historia». Noticias El Museo Canario núm 2.PDF , Artículo «Estudio de tres fosas comunes de la Guerra Civil en el Pinar de Fuencaliente (La Palma)».</p>
Mitología	<p>La mitología insular está formada por leyendas variadas, muchas de ellas con varios siglos de tradición.</p> <p>Más información en: #DescubreTuHistoria. Isla de San Borondón. (youtube.com) #DescubreTuHistoria. La Atlántida. (youtube.com) #DescubreTuHistoria. Las Islas Afortunadas. (youtube.com) #DescubreTuHistoria. El Jardín de las Hespérides. (youtube.com) emc_boletin_octDic2022_web.pdf (elmuseocanario.com) , Artículo «La primera representación del Garoé (1572)». piezamayo2023.pdf (elmuseocanario.com) , Artículo «El Garoé de Theodor de Bry».</p>

	Noticias El Museo Canario núm 0.PDF , Artículo «Tras la isla del santo. Expediciones en busca de San Borondón». Noticias El Museo Canario núm 1.PDF , Artículo «La barca Elvira y su viaje a la isla de San Borondón».
Nosotros en el futuro	Los investigadores del futuro estudiarán la sociedad actual a partir de nuestros restos materiales. ¿A través de qué objetos nos conocerán? ¿Cómo nos percibirán?

Anexo III - Leyenda de criterios de evaluación

Criterio	Puntuación									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Innovación	No presenta ningún enfoque innovador.	Mínima innovación con tecnologías obsoletas o irrelevantes.	Intentos superficiales de innovaciones con poco impacto.	Algunos elementos innovadores, pero poco desarrollados o relevantes.	Innovación básica y efectiva, pero no destacada.	Aplicación adecuada de innovación, pero no audaz.	Innovación sólida que aporta valor significativo.	Innovación bien desarrollada con impacto positivo notable.	Innovación sobresaliente que revoluciona la experiencia cultural.	Ejemplo excepcional de innovación disruptiva con impacto revolucionario.
Desarrollo sostenible	No contribuye al desarrollo sostenible ni menciona los ODS o la Agenda Canaria 2030.	Mínima consideración del desarrollo sostenible y los ODS; sin relevancia.	Contribución limitada al desarrollo sostenible; referencias superficiales a los ODS.	Considera algunos ODS, pero con poca relevancia o profundidad.	Contribuye al desarrollo sostenible de manera básica y efectiva.	Buena alineación con algunos ODS y metas de la Agenda Canaria 2030.	Promueve significativamente el desarrollo sostenible con varios ODS relevantes.	Contribución destacada al desarrollo sostenible, alineada con diversos ODS.	Sobresaliente en la promoción del desarrollo sostenible, claramente vinculado a los ODS y la Agenda Canaria 2030.	Ejemplo excepcional de promoción del desarrollo sostenible, abordando los ODS de manera integral y efectiva.
Viabilidad	No es aplicable a entornos museísticos reales ni con recursos alcanzables.	Dificultades importantes para aplicarlo con éxito en entornos museísticos reales.	Aplicación limitada o poco realista en museos, con recursos insuficientes.	Aplicable de manera parcial, pero con grandes desafíos en recursos y contexto.	Aplicable a entornos museísticos reales, pero con ciertas limitaciones en recursos.	Buena aplicación en museos con recursos alcanzables, aunque con áreas de mejora.	Viabilidad sólida en museos, con aplicación práctica efectiva y recursos adecuados.	Alta probabilidad de éxito en museos, con recursos alcanzables y aplicación práctica.	Aplicación práctica sobresaliente y realista en museos, con recursos bien gestionados.	Ejemplo excepcional de aplicación práctica en museos, con uso óptimo de recursos alcanzables.
Extrapolación	No se puede	Dificultades significativas	Limitada capacidad	Posible aplicación	Susceptible de	Buena capacidad	Sólida capacidad para	Alta capacidad	Sobresaliente capacidad de	Ejemplo excepcional

	extender a otros museos ni eventos culturales.	s para aplicar en otros museos o eventos culturales.	para replicarse en otros museos o eventos.	en algunos museos o eventos, pero con importantes desafíos.	extenderse a algunos museos y eventos culturales, con ciertas limitaciones.	de replicación en diversos museos y eventos, aunque con margen de mejora.	aplicarse en varios museos y eventos culturales.	para extenderse con éxito a diversos museos y eventos culturales.	implantación en diversos museos y eventos, con alta replicabilidad.	de replicabilidad, adaptable a cualquier museo o evento cultural con éxito garantizado.
Originalidad	No presenta ninguna singularidad.	Mínima diferenciación; se asemeja en gran medida a productos culturales ya existentes.	Poco original; ofrece algunas diferencias menores con respecto a productos culturales existentes.	Algunas características originales, pero bastante similar a otros productos culturales.	Muestra una originalidad básica y efectiva, aunque con elementos similares a otros productos culturales.	Buena diferenciación, con aspectos originales pero con algunas similitudes con productos existentes.	Producto notablemente original, con características distintivas claras respecto a otros productos culturales.	Alta originalidad, aportando elementos innovadores y diferenciadores significativos.	Sobresaliente en originalidad, con una diferenciación clara y creativa respecto a otros productos culturales.	Ejemplo excepcional de originalidad, completamente único y revolucionario en comparación con productos culturales existentes.
Inmersión	No genera experiencias interactivas ni involucra al público de manera activa; carece de impacto emocional o reflexivo.	Experiencias interactivas mínimas con escasa participación del público; genera pocas emociones o reflexiones.	Experiencias interactivas limitadas; la participación del público es superficial y el impacto emocional o reflexivo es bajo.	Algunas experiencias interactivas, pero con participación limitada y poco impacto emocional o reflexivo.	Experiencias interactivas básicas que incentivan la participación del público y generan algunas emociones y reflexiones.	Experiencias interactivas efectivas que involucran al público y generan emociones y reflexiones adecuadas.	Experiencias interactivas memorables que incentivan activamente al público, generando emociones y reflexiones significativas.	Genera experiencias altamente inmersivas y participativas, con un fuerte impacto emocional y reflexivo.	Experiencias interactivas excepcionales que capturan activamente al público, provocan emociones profundas y reflexiones impactantes.	Ejemplo sobresaliente de inmersión, creando experiencias completamente memorables con participación activa, emociones intensas y reflexión profunda.
Formación ⁴	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Participación en al menos

⁴ Este criterio solo será valorado si los autores asisten al menos a una formación. En caso de asistir a una formación, el participante obtiene 10 puntos en el baremo.

										una formación.
Canariedad	No incluye elementos de la identidad canaria ni contribuye al conocimiento o conservación de la cultura canaria.	Mínima inclusión de la identidad canaria; contribución limitada al patrimonio cultural y al conocimiento de la cultura canaria.	Poca integración de elementos canarios; la propuesta tiene un impacto limitado en la conservación y conocimiento de la cultura canaria.	Algunos elementos de identidad canaria presentes, pero con poca relevancia o contribución al patrimonio cultural y la cultura canaria.	Incluye elementos de la identidad canaria de manera básica, con una contribución efectiva al conocimiento y conservación de la cultura canaria.	Buena inclusión de la identidad canaria, con una contribución sólida al patrimonio cultural y al conocimiento de la cultura canaria.	Fuerte integración de la identidad canaria en la propuesta, con una significativa contribución al conocimiento y conservación del patrimonio cultural.	Alta inclusión de elementos canarios, contribuyendo de manera destacada al conocimiento y conservación de la cultura canaria.	Sobresaliente integración de la identidad canaria, con un impacto notable en el conocimiento y conservación del patrimonio cultural canario.	Ejemplo excepcional de inclusión de la identidad canaria, con una contribución revolucionaria al conocimiento y conservación del patrimonio cultural y las singularidades del territorio.
Adecuación a las líneas estratégicas ⁵	El proyecto no se alinea en absoluto con las líneas estratégicas culturales y educativas.	La alineación con las líneas estratégicas es mínima y no aborda objetivos clave.	Alineación limitada con las líneas estratégicas, con poca relevancia en objetivos culturales y educativos.	Considera algunas líneas estratégicas, pero con una aplicación superficial.	Alineación básica con las líneas estratégicas, abordando algunos objetivos culturales y educativos.	Buena alineación con las líneas estratégicas, con un impacto positivo moderado en objetivos culturales y educativos.	El proyecto se alinea de manera sólida con las líneas estratégicas, contribuyendo de manera efectiva a los objetivos culturales y educativos.	Alta alineación con las líneas estratégicas, con una contribución destacada a los objetivos culturales y educativos.	Excelente alineación con las líneas estratégicas, promoviendo significativamente los objetivos culturales y educativos.	Ejemplo sobresaliente de alineación estratégica, contribuyendo de manera revolucionaria a los objetivos culturales y educativos.

⁵ Este criterio será valorado con un máximo de 20 sobre 100, representando cada puntuación, en este caso, el doble de lo indicado en la tabla.