

# Aragón revela!

20  
25

UN PROYECTO DE CULTURA EXTENDIDA

Un proceso colaborativo donde, a través de la fotografía histórica y la tecnología de realidad extendida, revelaremos la cultura y el patrimonio singular del territorio aragonés.

ocre.



turismo



# Aragón revela!

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y OBJETIVOS

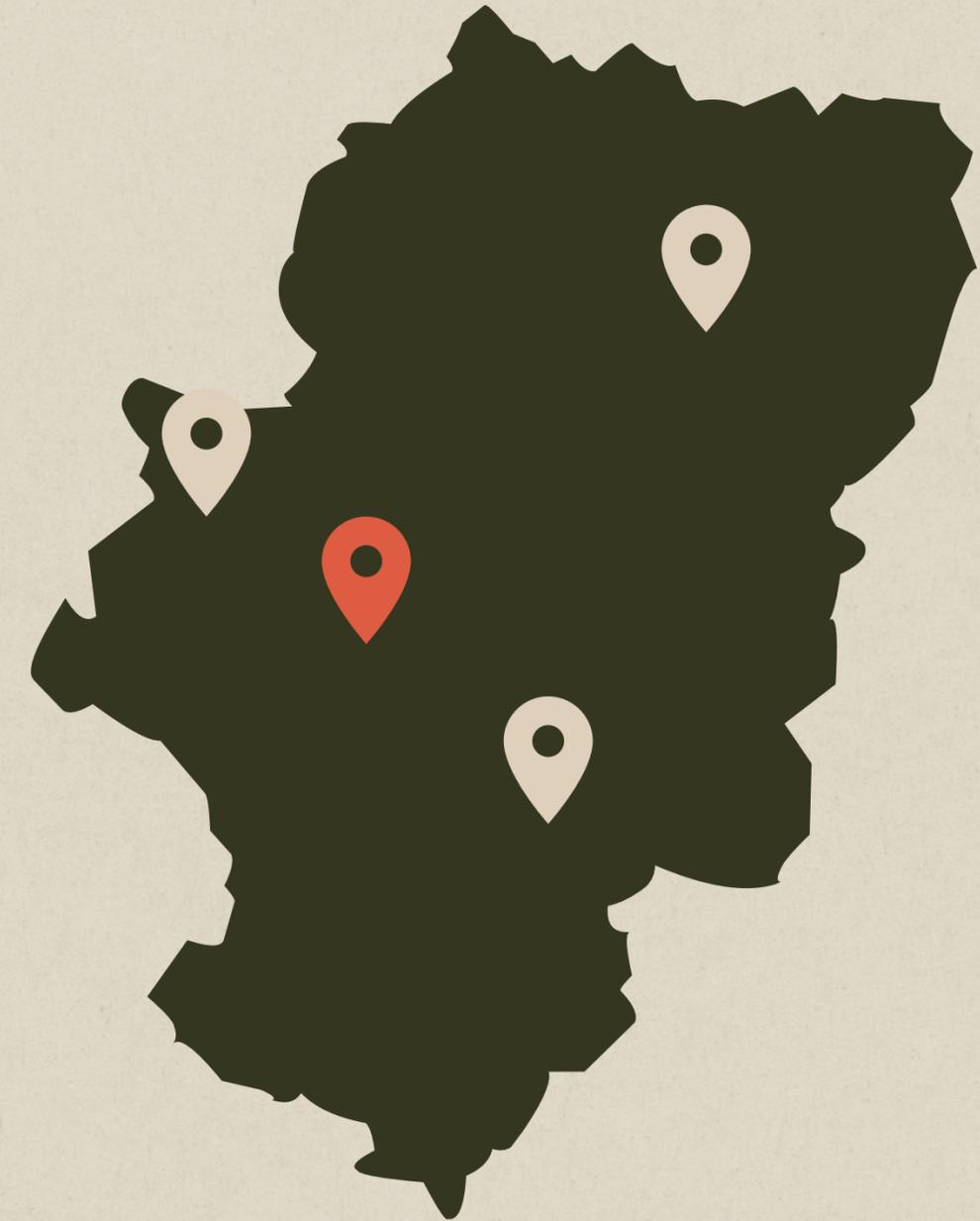
ocre.

**¿DÓNDE?** Cuatro municipios rurales de Aragón; un municipio como prueba piloto.

**¿CON QUIÉN?** Participación de agentes clave del territorio en la identificación del patrimonio local

**¿QUÉ?** Actividad cultural a medida para el municipio como evento final que surge de la propia dinámica del proyecto y que no se revela hasta el último momento.

**¿CÓMO?** Revalorizando el patrimonio aragonés a través de la **recopilación de fotografías históricas** y su aplicación a la tecnología de realidad extendida.



- **Equipo multidisciplinar** experto en cuatro áreas clave:
  - patrimonio cultural
  - tecnologías de la información y la comunicación (TIC)
  - metodologías de diseño centradas en las personas
  - desarrollo rural y territorio

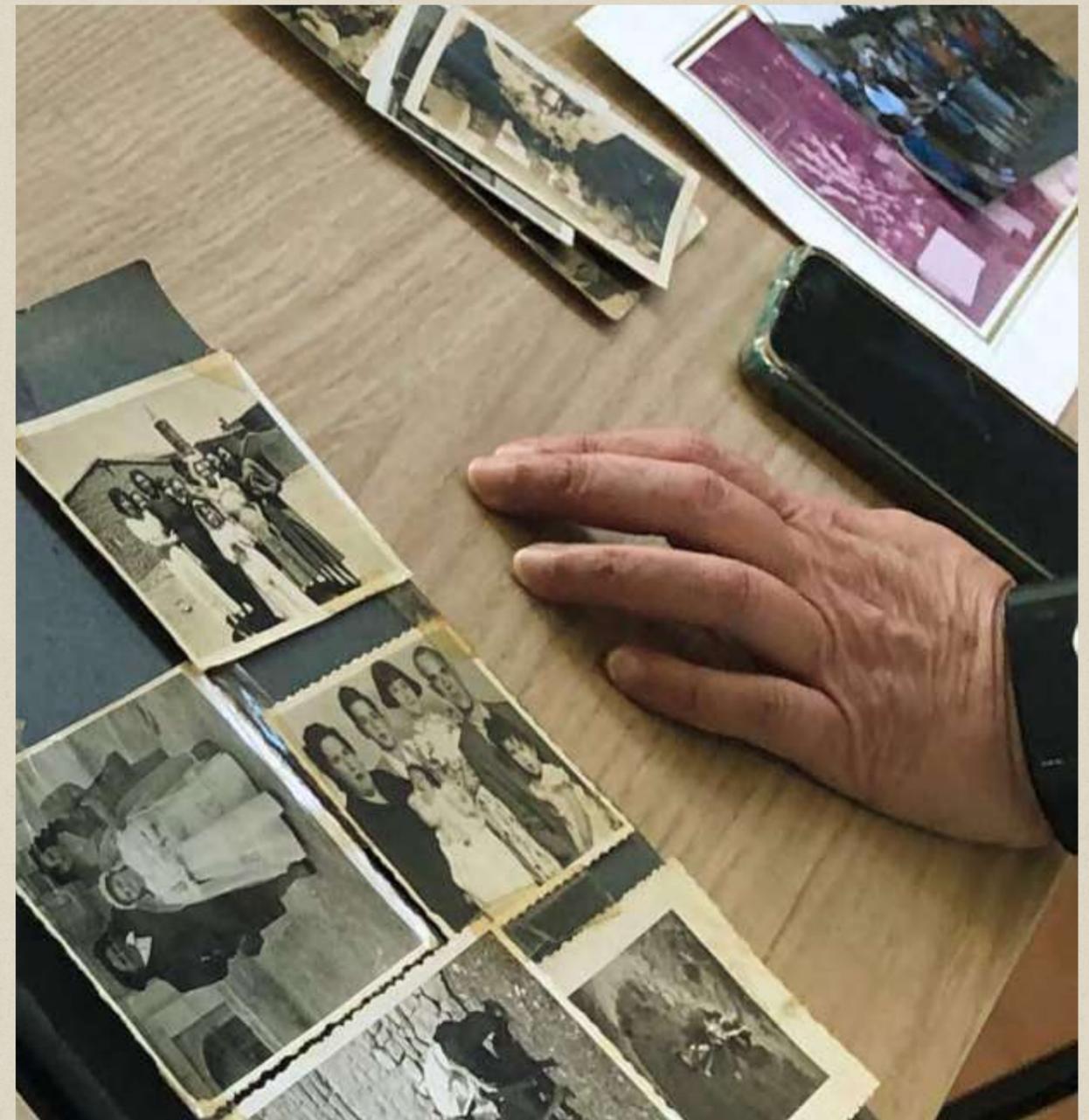
# Aragón revela!

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y OBJETIVOS

ocre.

A partir del objetivo principal se plantean los siguientes objetivos específicos:

- **Fortalecer la cohesión en los territorios, consolidando nuevas redes de colaboración**, y reduciendo las barreras sociales existentes en el acceso a la cultura y la innovación entre la población de las zonas rurales.
- **Impulsar la participación juvenil y comunitaria** involucrando a los jóvenes en la construcción de la memoria del pueblo a través de la cultura y la tecnología.
- **Difundir y revalorizar el patrimonio social y cultural aragonés** a través de enfoques innovadores que fomenten la participación y el diálogo intergeneracional.



# Aragón revela!

METODOLOGÍA

ocre.

El proyecto se desarrolla mediante un proceso de participación ciudadana que abarca los siguientes métodos para alcanzar el impacto deseado:

- **Sesiones colaborativas** con la ciudadanía para identificar su patrimonio cultural, a partir de las fotografías históricas y la memoria colectiva y cultural de la comunidad.
- **Talleres de co-creación** de proyectos de aprendizaje-servicio, basados en cultura y patrimonio, y dirigidos a resolver necesidades locales identificadas que contribuyan al desarrollo sostenible del municipio.
- **Talleres de divulgación tecnológica** en realidad extendida (XR), que incluyen visualización 360°, geolocalización, realidad virtual y aumentada, orientados a acercar la tecnología a las comunidades rurales.
- **Creación de material didáctico audiovisual** accesible través de la plataforma en línea del proyecto.
- **Realización de actividades culturales** diseñadas a medida para cada municipio, resultantes del proceso de co-creación.

# Aragón revela!

## PROYECTO PILOTO

La prueba piloto del proyecto de Aragón Revela! 2025 se celebró en **Nigüella** (Zaragoza) entre el pasado diciembre y enero. Bajo el nombre de *“Recuerdos de Nigüella”* y con la financiación de la **Cátedra DPZ sobre Despoblación y Creatividad de la Universidad de Zaragoza**.

La propuesta contó con tres sesiones de trabajo colaborativo, que incluyeron a instituciones y ciudadanía, y que se transformaron en la identificación del patrimonio singular de los **Chilindrones**, unas piezas musicales que cantaban las mujeres antiguamente alrededor de una hoguera en el pueblo.

La actividad cultural consistió en un **concierto del dúo rural IXEYA**, que se encargó de instrumentalizar las piezas tradicionales. Además, se plantearon otras actividades como la **presentación del Cine-Club** por parte de la gente joven, un **visionado de fotografías antiguas** y de **videos 360º** del municipio a través de **gafas de AR**.

## RESULTADOS

El proyecto tuvo una gran acogida entre el público del municipio, con la implicación de unas **200 personas** durante todo el proyecto y un total de **casi 1.000 visitas** al repositorio fotográfico de Flickr.



**Aragón revela!**  
PUEBLOS SELECCIONADOS

**ocre.**

**Huesca**

**Zaragoza**

**Teruel**

Aragón  
**revela!** 20  
25  
Grañén

Aragón  
**revela!** 20  
25  
Lituénigo

Aragón  
**revela!** 20  
25  
Alloza

UN PROYECTO DE CULTURA EXTENDIDA

# Aragón revela!

4 SESIONES



# Aragón revela!

ACTIVIDADES



LLAMAMIENTO  
PARTICIPACIÓN



ENCUENTRO  
INSTITUCIÓN

ocre.

## revela! INSTITUCIONES

### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

**Taller presencial** destinado a personal del **ayuntamiento, asociaciones, agentes locales y entidades de desarrollo rural.**

Mediante técnicas de diseño participativo y co-creación se involucrarán a los participantes para:

- 1) **planificar próximos pasos** e identificar las vías de hacer llegar el proyecto a la ciudadanía, asegurando su participación activa.
- 3) **cohesionar al grupo** de instituciones públicas.

### DURACIÓN

2h

### RESULTADOS / ENTREGABLES

- **Red de contacto:** base de datos con los interlocutores claves para facilitar el contacto y coordinación futura.
- **Informe de co-creación** con la planificación, comunicación con la ciudadanía, espacio y día para la actividad Revela! Pueblo.

# Aragón revela!

ACTIVIDADES



VISITA  
CENTRO  
EDUCATIVO

ocre.

---

## revela!

JÓVENES

### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

**Sesión divulgativa presencial** programada en el centro educativo rural seleccionado en cada municipio, y destinado a estudiantes de ESO, Bachillerato y FP. Taller impartido por profesionales de la **tecnología sobre introducción a la realidad extendida** y sobre profesionales en la **gestión cultural y el patrimonio**.

### Objetivos:

- 1) acercar la **tecnología AR a la población joven** de zonas rurales.
- 2) **implicar a este colectivo en las siguientes fases del proyecto**, siendo responsables del proceso de llamamiento a la participación.

### DURACIÓN

2h

### RESULTADOS / ENTREGABLES

- **Material didáctico** diseñado para las actividades.
- **Recursos materiales y dispositivos** para el trabajo en realidad extendida: realidad aumentada (RA), realidad virtual (RV), eyetracking.
- **Informe del taller** que recogerá las conclusiones y participación.

# Aragón revela!

ACTIVIDADES



ESCANEADO  
FOTOGRAFÍAS  
PUEBLO



IDENTIFICACIÓN  
PATRIMONIO  
CULTURAL

ocre.

---

## revela!

PUEBLO

### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

- a) **Introducción y presentación del proyecto** (30min): se formarán grupos que garanticen una representación diversa, y se expondrá el proceso de escaneado y su posterior subida al repositorio online del proyecto.
- b) **Fase de escaneo y conversación** (2h): a través del proceso colaborativo, las conversaciones espontáneas, y un diálogo intergeneracional, se identificará la singularidad patrimonial material del territorio que será objeto de la actividad final.
- c) **Divulgación tecnológica en realidad extendida** (1h). Masterclass creativa de cómo aplicar las nuevas tecnologías de la imagen al patrimonio local.

### DURACIÓN

3h 30min

### RESULTADOS / ENTREGABLES

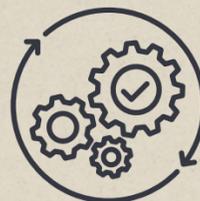
- **Repositorio abierto fotográfico** para la subida de las imágenes y acceso público
- **Informe del taller** que recogerá las conclusiones, participación, y el mapeo del patrimonio cultural material.
- **Material audiovisual** del pueblo a través de herramientas tecnológicas.

# Aragón revela!

ACTIVIDADES



ASIGNACIÓN  
ACTIVIDAD  
CULTURAL



ASIGNACIÓN  
TECNOLOGÍA



DIVULGACIÓN  
TÉCNOLOGÍA



VISIONADO  
COLECTIVO  
FOTOGRAFÍAS

ocre.

## revela! CULTURA

### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Tras recopilar las fotografías en la actividad anterior, **el equipo de patrimonio y gestión cultural, habrá asignado una actividad al municipio** para explorar las posibilidades de aplicación a su entorno real.

a) **Taller de divulgación tecnológica (45')**: El personal especialista en tecnología (XR) expondrá las posibilidades de aplicación de la tecnología asignada al patrimonio local.

c) **Visionado colectivo de las fotografías y coloquio (60')**: Proyección colectiva de las fotografías seleccionadas durante todo el proyecto y coloquio sobre el patrimonio identificado.

b) **Actividad cultural (90')**: Se llevará a cabo la actividad que corresponda, resultado de la co-creación colectiva, teatro, cine, música en directo...

### DURACIÓN

3h 15min

### RESULTADOS / ENTREGABLES

- **Registro audiovisual** de la sesión divulgativa.
- Colocación, en el espacio elegido, de un soporte físico con un **QR** donde poder ver los resultados del proyecto.
- **Repositorio abierto fotográfico** en la plataforma Flickr de acceso público.

# Aragón revela!

CALENDARIO 2025

ocre.

En los tres municipios las 4 acciones están planteadas para realizarse en un periodo de tiempo entre finales de febrero y mayo\*:

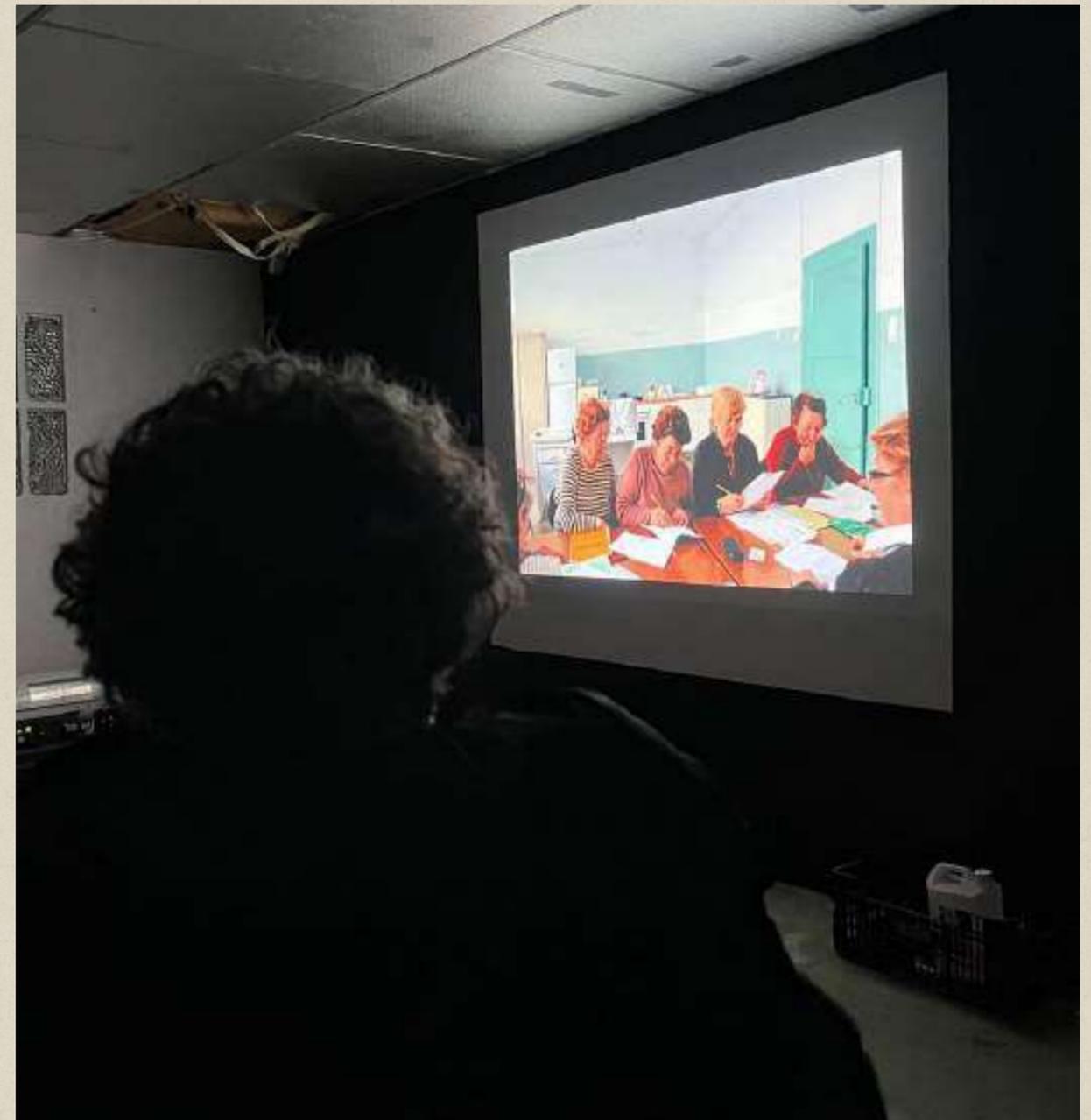
## FEBRERO Y MARZO

- Sesión Revela! Instituciones
- Sesión Revela! Jóvenes

## ABRIL Y MAYO

- Sesión Revela! Pueblo
- Sesión Revela! Cultura

\*Fechas exactas a determinar en la sesión de instituciones.



# Aragón revela!

PÚBLICO OBJETIVO

ocre.

El llamamiento a la participación se dirigirá a habitantes de municipios rurales de Aragón con poblaciones entre 1,000 y 10,000 habitantes. Esta selección busca asegurar un impacto y alcance significativos en comunidades de tamaño medio, donde la implementación del proyecto puede generar un mayor compromiso y beneficio local.

---

Se incluirán **adaptaciones concretas** del material didáctico para ciudadanía, colectivos vulnerables y personas con discapacidad, potenciando en todas ellas **la inclusión y la perspectiva de género**.

---



Personal de **instituciones públicas rurales** (diputación, comarca, ayuntamiento y concejalías, personal técnico de cultura; y grupos de acción local y desarrollo rural).



**Población joven**, estudiantes de ESO, Bachillerato y FP de centros educativos rurales.



**La ciudadanía** y la comunidad local.

# Aragón revela!

## PLAN DE COMUNICACIÓN

ocre.

Para llegar al público objetivo definido en el proyecto establecemos un plan de comunicación multidimensional de medios, canales y recursos que involucren tanto a la sociedad en general como a las instituciones:



**Página web.** Plataforma accesible e intuitiva, epicentro del proyecto para alojar todo el contenido. Incluirá actividades programadas, recursos culturales y educativos, blogs sobre tecnología, y un foro colaborativo.



**Diseños y cartelería.** Se creará una identidad corporativa para el proyecto que será el eje central sobre el que girará toda la comunicación.



**Mailings.** Se enviarán boletines de noticias a una lista de correos electrónicos recopilada a través del sitio web y la base de datos de la asociación de mediación cultural OCRE (+20.000) tanto a público directo como indirecto.

flickr



**Creación de redes sociales.** Se creará el perfil de Revela! en dos redes sociales, flickr e instagram. Clave en el desarrollo de la actividad tanto para el llamamiento a la participación como para el repositorio de las fotografías.



**Publicidad, promoción y prensa.** Los recursos económicos se distribuirán en publicidad en medios digitales relevantes, y en colaboración con perfiles interesantes en redes sociales.



**Alianzas estratégicas.** Colaboración con instituciones culturales, científicas y educativas locales que nos permitan realizar sinergias para conseguir más difusión e interacción con nuestro público objetivo:

