GUÍA DE USUARIO PARA LA CREACIÓN DE EXPOSICIONES VIRTUALES

VX designers

CREDITOS

Esta **Guía del usuario** de **VX Designers Exhibition Generator Platform** ha sido producida por el consorcio del proyecto VX Designers, que consta de 6 socios:

El proyecto #VXdesigners está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se ejecutará de octubre de 2020 a septiembre de 2022. Este sitio web y el contenido del proyecto reflejan las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. (Código del proyecto: 2020-1-BE01-KA201-074989).

+ Información sobre el proyecto y otros recursos están disponibles en:
https://vxdesigners.eu/

#VXdesigners PUBLICACIÓN GRATUITA - 2022
Esta guía se publica bajo la licencia Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.
Es libre de:
Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
Adaptarse: remezclar, transformar y construir sobre el material. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando se sigan los términos de la licencia.
Bajo los siguientes términos:
Atribución: debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.
No comercial - No puede utilizar el material con fines comerciales
Compartir igual - Si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.
Sin restricciones adicionales: no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que la licencia permita.

Diseño gráfico y maquetación: Ximena Chapero

arteria foundation · CITIZENS IN POWER · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · eeli European Education & Learning Institute · LES APPRIMEURS · LogoPsyCom

GUÍA DEL USUARIO PARA LA CREACIÓN DE EXPOSICIONES VIRTUALES

1 INTRODUCCIÓN

2 TUTORIAL TÉCNICO

3 CREA XPOSICIONES EN LÍNEA PARA EL APRENDIZAJE

3.1 ¿Por qué usar el diseño de exposiciones en línea para el aprendizaje? Comience por establecer sus objetivos de aprendizaje.

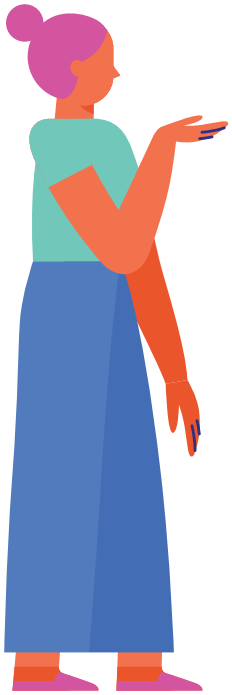
3.2 ¿Quién puede usar la plataforma?

3.3 ¿Qué tipos de exposiciones existen? (folleto para estudiantes)

3.4 ¿Cómo diseñar una exposición en línea? (folletos para los alumnos)

- **3.4.1** ¿Cómo diseñar una exposición? Pasos básicos
- **3.4.2** Consejos prácticos para crear el contenido y el soporte de su exposición
- **3.4.3** Consejos prácticos para crear el contenido y el soporte de su exposición
- **3.4.4** Los diferentes elementos disponibles en la plataforma generadora de exposiciones VX Designers

1 INTRODUCCIÓN



Para facilitar el acceso a la **Plataforma Generadora de Exposiciones VX Designers**, hemos desarrollado esta Guía del **Usuario** que proporciona toda la información técnica y práctica sobre cómo utilizar la plataforma en un contexto **de aprendizaje.**

Esta Guía tiene como objetivo describir las funcionalidades de la plataforma de una manera clara y completa, para permitir a todos sus usuarios crear sus propias exposiciones virtuales para el aprendizaje. Incluye secciones para que los educadores preparen sesiones, y "folletos para estudiantes" que se pueden dar a los estudiantes para ayudarlos a diseñar su exposición en la plataforma solos o en grupo.

Esta Guía se puede utilizar junto con los otros recursos de VX Designers para profesionales que trabajan en la educación (es decir, en escuelas o espacios de exposición): la Guía de Exposiciones y Escuelas, que proporciona información práctica sobre cómo ayudar a los estudiantes a beneficiarse del aprendizaje activo a través de exposiciones, y la Guía Pedagógica, que proporciona información para maestrxs y expertos en educación escolar sobre saber diseñar, utilizar e integrar exposiciones para sus prácticas docentes.

VX Designers es un proyecto Erasmus+ sobre el uso de exposiciones para el aprendizaje en la educación secundaria. El proyecto se centra en colocar a los alumnos en el centro del proceso de desarrollo y maximizar su aprendizaje e interés a través de la co-curaduría de una exposición.

En la práctica, el proyecto desarrolla una metodología y un conjunto de herramientas y proporciona orientación y recursos para apoyar a lxs maestrxs, así como a otros profesionales de la educación y los museos, en la implementación de una pedagogía innovadora, utilizando exposiciones para facilitar las necesidades de sus alumnos. El proyecto también se centra en el uso de la tecnología para la creación de exposiciones digitales, y en el aprendizaje inclusivo con respecto a la curaduría de exposiciones, para estudiantes con diferentes necesidades, como aquellos con trastornos específicos del aprendizaje y/o diferencias culturales. Vea más información sobre las pautas para educadores en nuestra Guía pedagógica de diseñadores VX.

Esta guía del usuario de Exhibition Generator Platform cubrirá tres aspectos:

- **Detalles técnicos,** diseño y funcionalidades de la Plataforma VX Designers.
- **Por qué** usar la plataforma de exposición para aprender, **quién** puede usar la plataforma, **qué** tipo de exposiciones se pueden diseñar y **cómo** se puede diseñar una exposición en línea en pasos simples en la plataforma VX Designers.
- Contenidos, **recursos,** ejemplos y buenas prácticas que se pueden consultar a la hora de crear exposiciones, con el fin de elegir la pantalla más adecuada para sus artefactos y entorno expositivo.

1 TUTORIAL TÉCNICO

En este apartado detallaremos las diferentes funcionalidades de la Plataforma Generadora de Exposiciones. Esta herramienta ha sido diseñada teniendo en cuenta la experiencia del usuario, y las características implementadas son una respuesta directa a las necesidades identificadas.

UN ENFOQUE DE UX

Hemos trabajado en el Generador de Exposiciones utilizando personajes creados a partir de entrevistas. Representan a los usuarios de la Plataforma y nos ayudan a definir sus necesidades. A partir de sus necesidades, hemos diseñado las características de la Plataforma, las principales funcionalidades y su sensación general.

Los principales elementos identificados son:

- Nuestros usuarios son profesores y alumnos, que trabajan juntos para crear exposiciones.
- Lxs maestrxs pueden tener alumnos con necesidades específicas. Quieren encontrar herramientas adaptadas a las diferentes dificultades de sus alumnos, que requieren una adaptación personalizada.
- as exposiciones en línea son una buena manera de enganchar a los estudiantes a la cultura, facilitar el acceso al arte y agregar diversión al proceso de aprendizaje.
- Un elemento clave debe ser la interactividad: involucrar a los estudiantes debe mejorar su interés.
- El contacto con la cultura artística europea debe estar presente para profundizar el conocimiento de los estudiantes sobre ella.
- Tener acceso a exposiciones creadas por otros usuarios.
- Una herramienta gratuita y personalizada.
- Los usuarios tienen habilidades digitales medias: no tienen problemas para usar una aplicación o Internet. Pero la plataforma debe ser accesible y fácil de usar.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Ahora detallaremos las soluciones que hemos diseñado para abordar estos elementos clave.

Los usuarios deben poder trabajar juntos al crear una exposición. Hemos decidido tener dos tipos de usuarios: **Profesor y Aula.**

Solo los profesores pueden crear una cuenta con un correo electrónico. Todo es **gratis.** Luego, pueden crear tantas aulas como quieran. Un aula es una cuenta compartida para alumnos con derechos restringidos, como la creación o eliminación de exposiciones. Un Aula puede participar en exposiciones y colecciones, una vez creadas y asignadas a ellas por su Profesor. La idea es tener la menor cantidad de datos posible sobre nuestros usuarios, y especialmente los estudiantes. Las cuentas de aula son anónimas y administradas por un profesor.

Para disponer de una **herramienta adaptada y personalizada para alumnos con necesidades específicas**, hemos hecho que la plataforma sea accesible y receptiva en los principales idiomas del proyecto (inglés, francés, griego, polaco y español).

La creación de la exposición se divide en dos pasos:

1. **Colecciones -** Recopilar imágenes para tener una iconografía sobre un tema específico.
2. **Exposición -** Ordenar elementos para crear una secuencia y una exposición. Las imágenes utilizadas provienen de colecciones.

El proceso de creación de las exposiciones es interactivo: podemos ver el resultado final mientras lo construimos. Es sencillo agregar nuevos elementos a las exposiciones. La creación de una exposición se puede hacer rápidamente, y le permite recibir comentarios al instant de las elecciones realizadas.

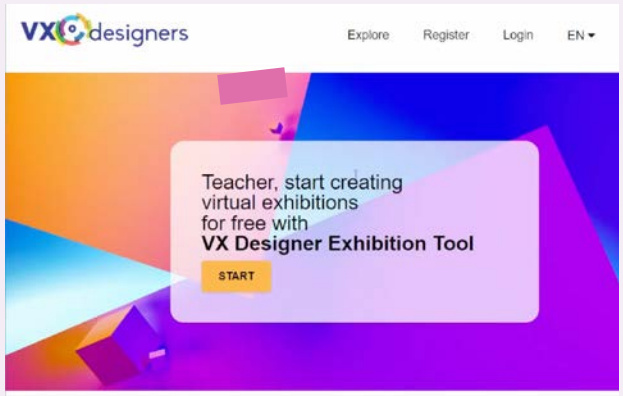
Se puede acceder libremente a las colecciones europeas para construir colecciones de imágenes y colecciones **directamente desde la plataforma generadora de exposiciones. Europeana** es un agregador de colecciones, y podemos navegar a través de su catálogo para crear una colección de imágenes.

Una vez que una exposición está lista, se puede hacer **pública,** y aparecerá en la sección “Explorar” de la Plataforma. La exposición puede ser vista por cualquier visitante, directamente desde la página de inicio o desde un enlace compartido. Los visitantes pueden aprender sobre nuevos temas, y los usuarios de la herramienta pueden obtener inspiración para su propia exposición.

USO DE LA PLATAFORMA

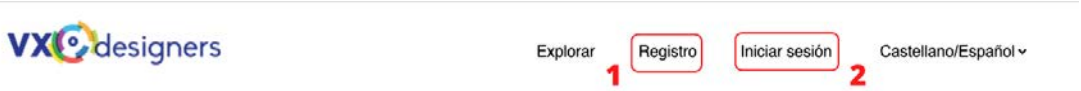
Para usar la Plataforma, deberá crear e iniciar sesión con una cuenta de maestrx, o iniciar sesión con un código de aula proporcionado por su maestrx.

Los siguientes pasos también están disponibles en **este video:** https://youtu.be/zCs_mR8UA-M.



CREAR UNA CUENTA E INICIAR SESIÓN

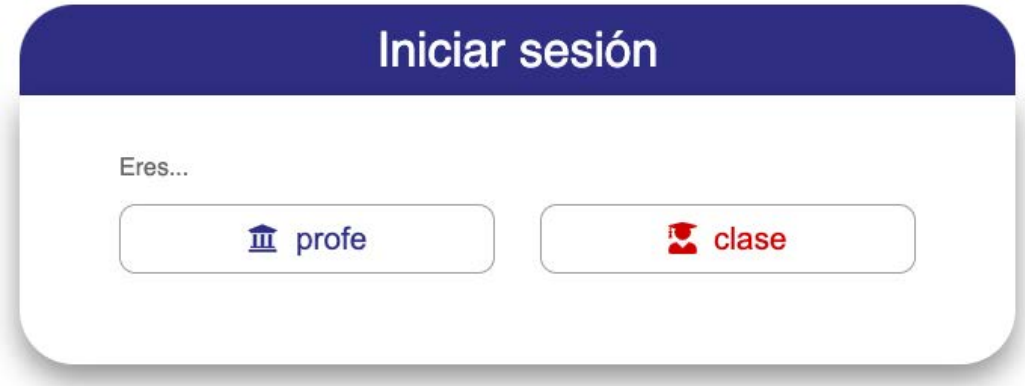
En el menú de encabezado, puede **Registrarse** y crear una cuenta (1) o Iniciar **sesión** (2) con sus credenciales.



Solo las cuentas de profesor se pueden crear de esta manera. Un profesor verificado crea una cuenta de aula (consulte la siguiente sección).

Para registrar una cuenta de maestrx, completará el formulario con su dirección de correo electrónico, una contraseña segura, su nombre y el nombre de su escuela. Después de leer y aceptar los términos y condiciones, puede crear una cuenta. Recibirá un correo electrónico para confirmar su dirección de correo electrónico. Una vez hecho esto, puede iniciar sesión.

La página de inicio de sesión le pedirá que elija “Profe” o “Clase”. Puede iniciar sesión como profesor con su correo electrónico y contraseña. Al seleccionar “Clase”, sus estudiantes pueden iniciar sesión con el código y la contraseña que creará para ellos (consulte la siguiente sección).



CREACIÓN DE AULAS

Para crear una cuenta de clase, inicie sesión como profesor y seleccione **"Mis clases"** en el menú lateral. Se le pedirá su nombre de clase (para que pueda identificar la clase rápidamente) y una contraseña.

Una vez creada la clase, se genera automáticamente un código de inicio de sesión para ella. Proporcione este código de inicio de sesión automático y la contraseña ingresada a sus estudiantes, para que puedan iniciar sesión en la Plataforma.

Una cuenta "Clase" no puede crear o eliminar colecciones y exposiciones, solo participar en ellas. No pueden ver las colecciones y exposiciones hasta que las asigne a través de la página **"Mis clases"**, o directamente desde la configuración de una colección o exposición.

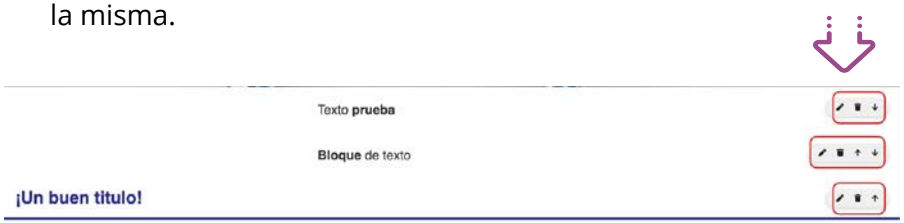
GESTIÓN DE UNA COLECCIÓN DE IMÁGENES

- Para crear una colección de imágenes, haga clic en **"Crear una colección"** directamente desde la página de inicio del panel o desde la página **"Mis colecciones"**.
- Para modificar una colección, haga clic en **"Editar"** desde la página de la colección o en **"Mis colecciones"**, enumerando todas sus colecciones.
- Para agregar imágenes a una colección, abra la página de la colección y haga clic en **"Agregar nueva imagen"**. Se le pedirá que agregue imágenes desde sus dispositivos (imágenes almacenadas en su disco duro, por ejemplo), o desde la base de datos Europeana que se puede navegar con palabras clave.
- Para eliminar una imagen de una colección, haga clic en la imagen de la página de colección y seleccione **"Eliminar"**.
- Para eliminar una colección, vaya a **"Mis colecciones"** y haga clic en **"Eliminar"** para la colección de destino. (crear, añadir/eliminar imágenes, usando Europeana, eliminar colección).

Cuidado: Cualquier imagen eliminada (o colección que la contenga) se eliminará de las exposiciones que la utilicen. ¡Asegúrese de que sus imágenes no se utilicen en una de sus colecciones!

GESTIÓN DE UNA EXPOSICIÓN

- Para crear una exposición, haga clic en **"Crear una exposición"** directamente desde la página de inicio del panel de control o desde la página **"Mis exposiciones"**.
- Para modificar una exposición, haga clic en **"Configuración"** en la página de exposición.
- Para agregar nuevos elementos a una exposición, abra la página de exposición y haga clic en el botón **"+"** en la parte inferior de la página. Podrá elegir entre diferentes tipos de elementos: Título, bloque de texto, vídeo o imágenes de tus **Colecciones.**
- Para editar, subir o bajar, o eliminar un elemento de su exposición, haga clic en los botones correspondientes en el lado derecho de la misma.



- Para eliminar una exposición, vaya a **"Mis exposiciones"** y haga clic en **"Eliminar"** para la exposición de destino.

3 CREA EXPOSICIONES EN LÍNEA PARA EL APRENDIZAJE

En la siguiente sección vamos a explicar **por qué** el uso de la plataforma de exposición puede facilitar el aprendizaje, **quién** puede usar la plataforma, **qué** tipo de exposiciones se pueden diseñar y **cómo** se puede diseñar una exposición en línea en pasos simples en la plataforma VX Designers.

Vamos a guiarle a través de todas estas preguntas, sin embargo, no hay una sola respuesta, ya que el proceso se trata de encontrar motivación, comenzar a definir objetivos, ser creativo y dejar que los estudiantes también sean creativos.

Tenga siempre en cuenta que una exposición necesita pasos previos: definir los objetivos, investigar y organizar. VX Designers Platform es una herramienta para diseñar una exposición, pero debe ser más que solo llenar espacios en blanco.

Para encontrar inspiración, no olvide visitar ejemplos de exposiciones y pensar con originalidad. En esta Guía también encontrará recursos con ejemplos que pueden ayudarle a dar forma a sus colecciones y exposiciones.

Veamos las diferentes formas de usar el diseño de exposiciones para el aprendizaje:

3.1 ¿POR QUÉ USAR EL DISEÑO DE EXPOSICIONES EN LÍNEA PARA EL APRENDIZAJE?

Hay muchas razones por las que usar la herramienta, y las formas en que el diseño de una exposición es útil en un contexto educativo. Por lo tanto, los educadores deben definir desde el principio por qué y cómo desean hacerlo.

Las exposiciones son una excelente herramienta educativa, ya que son interactivas y creativas, pueden aumentar la participación de los alumnos y ayudarlos a cumplir con los objetivos del currículo junto con muchos otros beneficios, tales como:

- Crear un ambiente donde se puedan aplicar varias metodologías pedagógicas, con énfasis en el aprendizaje activo, el compromiso, la diversidad y la inclusión, entre otros.
- Gestión de tecnología y herramientas didácticas innovadoras, desarrollando Conocimiento de Contenidos Pedagógicos Tecnológicos a través del desarrollo y co-curaduría de exposiciones online.
- Proporcionar actividades que también involucren a miembros externos del aula, como familias, amigos o compañeros.

Puede encontrar información más detallada sobre cómo ayudar a los estudiantes a beneficiarse del aprendizaje activo a través de exposiciones en la Guía escolar y de exposición de VX Designers, y para obtener más información sobre cómo organizar, administrar y desarrollar una exposición, recomendamos la Guía pedagógica de VX Designers.

3.2 ¿QUIÉN PUEDE USAR LA PLATAFORMA?

Como generador de exposiciones, esta plataforma puede ser utilizada por todos los involucrados en el proceso de co-curaduría de una exposición:

Educadores/profesores, para crear un entorno donde desarrollar colecciones y exposiciones para ser utilizadas en una o varias clases. El profesor puede gestionar colecciones y recursos en función de la asignatura o área de investigación específica, y gestionar la visibilidad y otras herramientas de administración.

Estudiantes y usuarios formales y no formales que deseen diseñar una exposición solos o en grupos, utilizando las posibilidades a través de las herramientas colaborativas que proporciona la plataforma generadora de exposiciones VX Designers.

Aprendices, para co-crear una exposición. Al tener una versión de aprendizaje de la plataforma, pueden contribuir con el proceso junto con los educadores para presentar un tema, explorar un tema o desarrollar una idea de investigación y mostrar los resultados.

Público en general o visitantes de una exposición privada, una vez que la exposición es pública y se puede compartir con el público o grupos de personas relacionadas con la clase (familias, parejas, compañeros).

3.3 ¿QUÉ TIPOS DE EXPOSICIONES EXISTEN? (FOLLETO PARA ESTUDIANTES)

Aquí comienza el camino para crear una exposición, pero en realidad no solo hay una forma de hacerlo, hay infinitas posibilidades. Solo necesita encontrar la que más le convenga.

Para saber más sobre los tipos de exposiciones que podemos encontrar, eche un vistazo a la base de datos de recursos de VX Designers, donde reunimos todo lo que necesita para preparar el escenario para su exposición.

La base de datos de recursos de VX Designers se puede encontrar aquí: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1jtCGACXWTbRBdDB_PWz8cwx_Sy5z16wi

Y está dividida por las siguientes secciones en diferentes pestañas:

1. **Lista de recursos que se utilizarán para el soporte de contenido:** con miles de obras, artistas, categorías y más recursos que se pueden agregar a la exposición.
2. **Cómo diseñar una exposición:** consejos básicos sobre el diseño de exposiciones de blogs, videos y expertos en el campo.
3. **Tendencias e innovación en el diseño de exposiciones digitales:** mirar más allá en las exposiciones virtuales.
4. **Exposiciones profesionales en línea para inspirarse:** ejemplos de lo que podrá hacer, ya sea utilizando la plataforma VX Designers o cualquier otra herramienta.
5. **Otras plataformas y apps para crear exposiciones online**, inspirarse o ir un paso más allá.
6. **Ejemplos de exposiciones** diseñadas para el aprendizaje.

Además de lo anterior, también podemos categorizar y organizar las exposiciones de manera diferente si utilizamos una **narrativa cronológica,** por ejemplo, para Historia, Historia del arte, Historia natural, etc. Como podemos ver en este ejemplo: Versión virtual de la exposición “Every Eye is Upon Me: First Ladies of the United States” del Smithsonian Museum https://firstladies.si.edu/

Otra opción es crear una **Narrativa Temática.** Mire cómo Google Arts and Culture organiza las diferentes exposiciones: https://artsandculture.google.com/project

E incluso por color: https://artsandculture.google.com/color?col=GREEN.

Profundicemos en los tipos de exposiciones:

Exposición comisariada en el Museo en línea

Un método que es utilizado por muchos museos de renombre, que van desde la Historia hasta el Arte, han comenzado a crear vibrantes exposiciones en línea de sus museos utilizando una variedad de herramientas interactivas para involucrar a los usuarios virtuales. Estas exposiciones del museo ofrecen un curado recorrido en línea del edificio, lo que permite a los usuarios virtuales sumergirse en movimiento a través de una copia interactiva del museo. A través de esta plataforma, muchos museos ofrecen un recorrido virtual de las exhibiciones que involucran narración mientras son guiados virtualmente a través de las exposiciones y piezas de trabajo. Es un intento de recrear la experiencia que uno obtendría al caminar por el museo real, con el narrador actuando como guía turístico para acompañarlo a través del museo. Para coincidir con esta experiencia, muchas exposiciones de museos en línea ofrecen una variedad de resultados para proporcionar al espectador una experiencia virtual más profunda.

- Recreaciones narradas del museo.
- Videos y multimedia informativa.
- Exhibiciones virtuales en profundidad de trabajos, proyectos y artefactos.
- Enfoque en artistas y exhibiciones particulares.

Ejemplo:

Historia de Khipus e Imperios Sin Descifrar

La antropóloga Sabine Hyland examina a Khipus a lo largo de la historia

https://artsandculture.google.com/story/RAXhNJOYeqMCyQ

Recreaciones narradas del museo

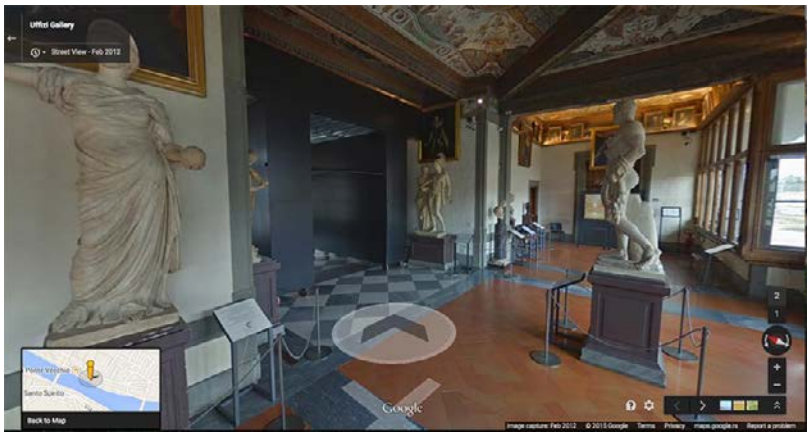
Los recorridos narrados por el museo en exposiciones virtuales son simulaciones de lo que experimentaría al ser guiado por el museo real. A menudo van acompañados de una narración del curador del museo y permiten a los visitantes ver y visitar las exhibiciones dentro del museo en una experiencia completamente virtual. Los visitantes pueden navegar de una habitación o exposición a otra, ocasionalmente acompañados de otras formas de medios, para garantizar que la experiencia sea más inmersiva.

Ejemplo:

Artistas en su tiempo

Museo de Arte Moderno de Estambul

https://www.istanbulmodern.org/virtualtour/



Videos y multimedia informativa

Las galerías virtuales proporcionan una plataforma para mostrar numerosos videos y multimedia informativa. Los videos son una parte integral de las exposiciones virtuales, ya que brindan una forma entretenida y cautivadora de transmitir información. Se pueden usar como una explicación para piezas de arte, artefactos históricos o ayudar a crear la historia de la exposición. También pueden ser parte de la exposición en sí, mostrando actuaciones, animaciones e imágenes documentales. Una característica importante de los videos es también el aspecto de audio que pueden proporcionar, ayudando a recrear el sonido de un momento histórico o la música de una obra de arte o actuación.

Ejemplo:
"We Speak Hip Hop" las voces de veintiocho artistas comprometidos.
https://www.wespeakhiphop.fr/

Exhibiciones virtuales en profundidad de obras de arte, proyectos o artefactos

En pantallas virtuales en profundidad, las oportunidades para la alta resolución y las características interactivas de artefactos y obras de arte permiten a los espectadores con oportunidades nunca antes vistas tener una mirada más cercana a las obras de grandes históricos o artefactos sobrevivientes de nuestro pasado. Ejemplos de ello se han hecho en el Rijksmuseum, creando una versión interactiva de muchas de las piezas de Rembrandt que permite ver las grietas en las pinturas, el envejecimiento de la tinta y las diferentes pinceladas utilizadas. El Museo de Historia Natural de Londres tiene muchos de los artefactos y fósiles encontrados disponibles para un examen minucioso en su recorrido virtual, que permite a los usuarios obtener una vista única de las reliquias de nuestro pasado.

Ejemplo:
La exposición *Magic Curve* presenta piezas de dos colecciones del Museo de Diseño de Barcelona que se centran en la curva.
https://artsandculture.google.com/exhibit/la-curva-m%C3%A1gica/kgLiW4dNrg55LA

Enfoque en artistas y exhibiciones particulares

Las visitas virtuales a los museos a menudo buscarán hacer eventos semanales o mensuales donde destaquen la influencia o el impacto de una obra de arte en particular o un artista. En una exposición virtual, se pueden adjuntar fácilmente entrevistas, documentación histórica, presentaciones de diapositivas y otros multimedia interactivos asociados para ayudar a formar una imagen completa de un artista y su trabajo.

Este tipo de proyectos también permiten a los museos actualizar constantemente a sus audiencias y proporcionar nuevas demostraciones con muy poco costo en comparación con las campañas físicas en los museos.

Ejemplo:
Exposición en línea TATE Modern para Andy Warhol
https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/andy-warhol/exhibition-guide

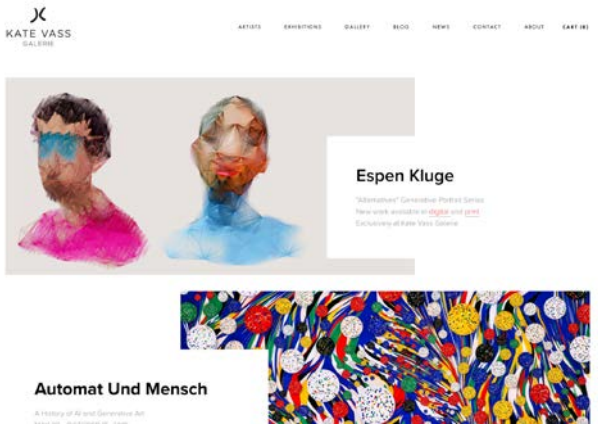
El sitio web del artista

El sitio web del artista es la forma más inmediata de exposiciones virtuales, similar a una exposición individual. El sitio web del artista permite a los artistas individuales mostrar sus imágenes y obras de arte en un espacio virtual en línea auto-curado. Aquí, los artistas, de nuevo similares a una exposición individual, pueden guiar a los visitantes a través de una historia o un camino emocional para comunicar lo que el artista quiere. Esto puede ser a través de diferentes formas de multimedia. Los artistas a menudo utilizan sus sitios web como un espacio en línea para la experimentación, así como una plataforma para comercializar y compartir su trabajo.

Ejemplo:

Sitio web del artista Njideka Akunyili Crosby

https://www.njidekaakunyilicrosby.com/



Sala de observación

La sala de visualización virtual, en su función, es muy similar a una sala de visualización en una galería de arte. Es un espacio en línea que se utiliza para comercializar y vender una selección limitada de la obra de un artista, ya sea al público en general o a individuos seleccionados. A menudo son páginas web temporales que se crean rápidamente con el único propósito de mostrar las obras de arte seleccionadas. Las salas de visualización permiten a los artistas un elemento de privacidad en línea si así se requiere, y se han utilizado ampliamente para mostrar piezas particulares disponibles. Su papel es ser relevantes y contemporáneos tanto para lo que el público está buscando, como para el mensaje actual que un artista quiere transmitir.

Ejemplo:

Marketplace para obras digitales que se pueden vender con criptomonedas

https://rarible.com/

Exposiciones históricas en línea

Las exposiciones históricas en línea buscan proporcionar una experiencia virtual para informar a su audiencia de momentos históricos significativos, documentación y artefactos. El medio en línea ofrece a las instituciones históricas numerosas opciones. Los eventos históricos, aniversarios o personalidades pueden ser el foco principal, y una colección de materiales puede atribuirse a ese evento o persona, fácilmente vista y examinada por la audiencia.

Ejemplo:

Galería virtual para conmemorar los 50 años del Día de la Tierra, un evento anual que se celebra en apoyo de la protección del medio ambiente

https://hubs.mozilla.com/JjUpYrj/aa-earth-gallery

Exposiciones literarias en línea

Las exposiciones literarias en línea son en gran medida similares a una exposición histórica en línea. Las plataformas virtuales pueden ayudar en gran medida a los poetas, escritores y archivistas que buscan mostrar versiones virtuales de la documentación y las palabras de los poetas. Muchas bibliotecas y archivos nacionales con exposiciones virtuales en línea ofrecen la posibilidad de examinar muy de cerca la documentación antigua, las cartas y los guiones que no serían posibles en las exposiciones físicas.

Ejemplo:
El libro getty de los muertos. Textos funerarios del Antiguo Egipto en el Museo J. Paul Getty
https://artsandculture.google.com/story/ogUheUm1d2fPAg

3.4 ¿CÓMO DISEÑAR UNA EXPOSICIÓN EN LÍNEA?

En esta parte de la Guía, aprenderemos cómo crear una exposición en línea.

La plataforma VX Designers Exhibition Generator le permite crear, editar y publicar su propia exposición en línea. En la primera fase hay que darle nombre, descripción e imagen destacada:

El **nombre** debe dar una explicación del tema que sea lo más corta posible. También debe ser reconocible, para que su audiencia recuerde rápidamente el nombre y lo relacione con el tema y el creador.

La **descripción** contiene una breve información sobre el contenido de la exposición, su propósito y una breve nota animando a las personas a visitarla. Esta parte no debería ser demasiado larga porque no puede hacer que nuestra audiencia se aburra y se canse. 5-6 frases son una longitud máxima.

La **imagen destacada**, elegida de su colección, debe representar el tema, llamar la atención y ser reconocible.

Después de seleccionar estas tres partes, puede pasar a la parte principal: el contenido de la exposición. El editor de exposiciones te ofrece tres opciones de contenido:

Título: esta parte se puede utilizar para dividir su exposición en secciones. Las exposiciones en los museos a menudo tienen diferentes secciones del tema. Como curador de su propia exposición, es una buena práctica hacerlo también. Sin embargo, tenga en cuenta que no debería haber demasiados de ellos, ya que habrá más caos y la audiencia no sabrá cuál fue el tema principal de su exposición.

Imagen: esta parte de la exposición consta de dos partes más pequeñas:

- Una **imagen** en sí misma, ya sea una imagen gráfica y famosa, todo depende del tema y del tipo de exposición. Puede seleccionar una imagen de una de las colecciones que creó anteriormente. Recuerde que la imagen debe coincidir con el tema y la sección en la que se encuentra.
- Un **subtítulo**, como por ejemplo el título, el autor y el año de creación de la imagen.

Texto: muchas exposiciones, aparte de las imágenes, también contienen textos que dan el contexto de cada sección y tema de la exposición. También puede incluir algunas inspiraciones para la audiencia, algunos temas en los que pensar y algunas direcciones sobre la interpretación de las imágenes de la exposición. También puede incluir sus propios pensamientos y percepciones. Úselo como una guía para el público, deje que anime a la gente a disfrutar de la exposición.

En las siguientes subsecciones de la guía, aprenderá sobre los pasos básicos para diseñar una exposición en línea, algunos consejos prácticos para crear su contenido y soporte de exposición, elementos importantes a considerar para cualquier exposición y, finalmente, obtendrá instrucciones más detalladas sobre cómo usar el generador de exposiciones. Esta parte se puede imprimir y entregar a los alumnos.

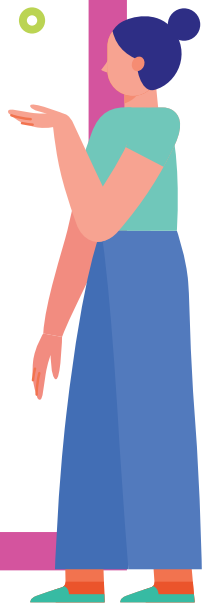
3.4.1 ¿Cómo diseñar una exposición?

Pasos básicos

1 **¿De qué se trata?** – consejos útiles para encontrar el tema

Encuentra el tema sobre el que te gustaría hacer una exposición:

- Reúne tus pensamientos. ¿Cuáles son tus intereses? ¿Qué te gusta hacer? ¿Qué tema desarrollaría tus conocimientos?
- Si no puede encontrar ningún tema, pregúntale a la gente de alrededor: tus padres, maestrx. También puedes preguntar a tus amigos sobre qué tema les gustaría escuchar.
- Cuando encuentres el tema, pregunta a tus compañeros y profesores qué les gustaría averiguar en la exposición, pide sus comentarios.



2 **¿Cómo se verá?** – crear un concepto primero

Antes de comenzar a crear una exposición en la plataforma, haz un plan:

- Puedes hacer dibujos conceptuales de tu exposición.
- Haz un plano de estructura de tu exposición.
- Haz una lista de los contenidos que te gustaría poner allí.

3.4.1 ¿Cómo diseñar una exposición?

Pasos básicos

3 ¿Cómo explicarás tu historia?

¿Cómo poner tus ideas en palabras lógicas? ¿Cómo informar a las personas de manera clara y eficiente?

- Haz una lista de ideas sobre cómo explicar la historia de la exposición.
- Cosas que son difíciles de explicar: pide consejo a tu maestrx, padres, etc.
- Reúne a tu familia o amigos y habla frente a ellos. Así, podrás ver qué debes cambiar en la explicación antes del gran día de la exposición.

4 ¿A quién va dirigido?

La parte más importante de la exposición – la audiencia:

- Piensa primero, ¿quién va a ser tu "target", para quién estás haciendo tu exposición?
- ¿Toda la audiencia está usando su idioma nativo? Si no, considera también la versión en inglés de tu exposición.
- ¿Es para un público joven o mayor? Asegúrate de ajustar el contenido, las explicaciones y palabras que estás utilizando, con el fin de llamar la atención del grupo objetivo.

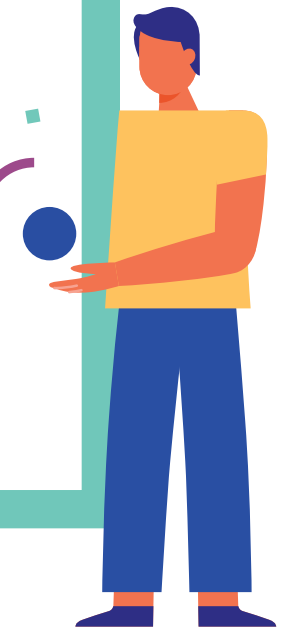
3.4.1 ¿Cómo diseñar una exposición?

Pasos básicos

5 ¿Por qué lo diseñas?

¿Por qué este tema? Preguntar «por qué» siempre te hace pensar críticamente sobre la exposición y te permite hacerla aún más precisa:

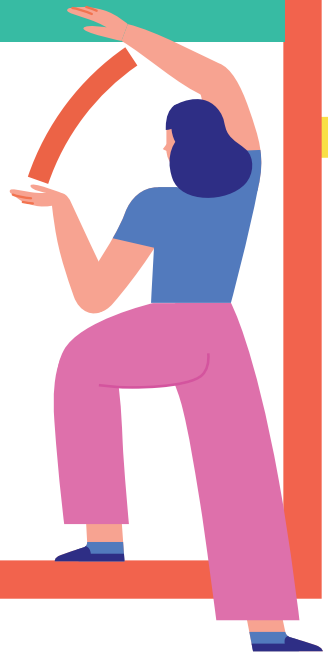
- ¿Es por tus intereses/pasatiempos?
- ¿Tal vez es porque te gustaría aprender algo nuevo?
- ¿O tal vez, eres un experto en este tema y te gustaría transmitir el conocimiento a otros?



6 ¿Qué recursos tienes?

Por supuesto, tu exposición debe ser posible de crear, lo que significa que debe considerar todos los recursos que están o no disponibles:

- ¿Hay todas las imágenes y gráficos que necesitas?
- ¿Quieres incluir los textos?
- Si no es así, trata de encontrar una sustitución para ello.



3.4.2 Consejos prácticos para crear el contenido y el soporte de tu exposición

Escribir una introducción a tu exposición. Las exposiciones cuentan historias. Esto se puede realizar a través de diferentes objetos, sonidos, textos, modelos, especímenes, imágenes, etc. Para que tu audiencia entienda toda tu exposición, debes escribir un texto introductorio para explicar de qué se trata. Este panel de texto no debe exceder las 200-300 palabras. ¡Hazlo corto e interesante! Tu introducción debe explicar de qué se trata tu exposición y por qué es de interés. ¡Recuerda hacer que tus espectadores estén ansiosos y curiosos por explorar lo que has creado! Otro consejo es explicar el tema/significado de cada sección debajo de cada uno de sus paneles de sección (si tiene alguno). Esto también debe ser menos de 200 palabras cada uno (Museo Australiano, 2021). Las introducciones pueden comenzar con una pregunta pegadiza y retórica que debe responderse en el siguiente texto. La brevedad, aquí, es clave.

"Las etiquetas efectivas y las exposiciones efectivas son combinaciones únicas de variables que juntas pueden mejorar o disuadir la comunicación" (Serrell, 1996: 234).

Escribir un título para la pantalla. Las etiquetas son útiles para compartir información con los visitantes sobre lo que está en exhibición. Especialmente cuando se trata de exhibiciones en línea. Dado que el visitante no puede tocar físicamente el objeto en cuestión, es importante describir con precisión la exhibición a través de etiquetas. Además, las etiquetas deben incluir el nombre del objeto/espécimen, la fecha de creación/colección (si corresponde), una breve descripción y su historia. En general, este texto está ahí para interesar a la audiencia, por lo tanto, debes mantenerlo breve (2-3 frases), usar oraciones cortas y ser consistente con las otras etiquetas. Puedes dar esto por sentado, pero siempre es importante que las etiquetas sean sobre lo que se está viendo y no sobre otra cosa. Un fenómeno común es que los visitantes a menudo se saltan las etiquetas. Es por eso que deben mantenerse cortas e interesantes para tener mejores posibilidades de captar la atención de la audiencia (Gould Library, 2020).

Diseño de exposiciones inclusivas. Al comisariar una exposición, la inclusión debe ser una consideración clave. La inclusión consta de varios ejes como la capacidad, las diferencias generacionales, el lenguaje, el género y el entorno físico (Hollman, 2018). Hemos identificado algunas preguntas clave que debe hacerse el curador durante el diseño de la exposición:

- ¿Qué piezas y artistas deben incluirse? ¿No se deben incluir algunas piezas? Si es así, ¿cuál es nuestra razón para tomar esta decisión?
- ¿La exposición desarrolla interactivos digitales que también incluyen todas las habilidades?
- ¿Cómo se desarrolla la empatía en la exposición? ¿Se honran debidamente las experiencias de las exposiciones/artistas?
- ¿La exposición contiene una sola historia o múltiples narrativas?

Las exposiciones, en esencia, pueden y deben promover nuevas formas de ser a través del diálogo crítico, las prácticas colaborativas y la construcción de la comunidad siempre que sea posible (Incluseum, 2014). La inclusión puede ser tan simple como incluir exhibiciones que fueron hechas por personas de poblaciones marginadas y/o grupos diversos de personas. Este es un aspecto a menudo pasado por alto del diseño de exposiciones y es una consideración importante que también puede atraer a un público más amplio.

Captando a tu audiencia. Las exposiciones deben tener como objetivo colocar a los visitantes en el corazón de la experiencia. Esto también está relacionado con el concepto de inclusión. Murphy (2016) señala que hoy en día, especialmente los museos, están empezando a apreciar el hecho de que "no todos los visitantes son iguales [...] tratando de definir una variedad de experiencias desde una visita a su organización y atender a las necesidades y gustos de un público diverso". Además, en 2015, Microsoft reveló que la capacidad de atención de los humanos ha caído a un promedio de 8 segundos, describiendo la naturaleza cambiante de la sensibilidad de las personas a la información (Artsy Editors, 2016). Esto hace que sea aún más difícil diseñar exposiciones que puedan captar audiencias más amplias y diversas. Las experiencias de inmersión siempre son muy efectivas en este sentido, así como el uso de la gamificación. Esto se debe a que las audiencias se convierten en participantes, lo que siempre es interesante y atractivo para ellos. Además, adoptar la cultura de los teléfonos inteligentes es una buena manera de adoptar la tecnología moderna y, al mismo tiempo, integrar el estilo de vida de las personas en una exhibición. Además, la integración de temas de "tendencia", como el cambio climático, puede ayudar a garantizar una participación más amplia.

"Las exposiciones virtuales son eventos en línea que se organizan en una plataforma de exposición virtual integral basada en la web" (Gaskins, 2021).

Diseñar la maquetación de tu espacio online. Las exposiciones virtuales pueden ser muy limitantes pero también muy liberadoras en términos de espacio. El diseño que elijas para tu exposición dependerá del significado que desees transmitir y del orden en que desees que tu audiencia vea tus exhibiciones. Puedes elegir un diseño lineal, donde la audiencia pueda seguir las exhibiciones una por una y donde una conduzca a la otra para "contar una historia". También puedes optar por mostrar mensajes independientes, como un diseño de ruta abierta donde la audiencia tiene acceso a todo tipo de mensajes y puede elegir cuál abrir/acceder primero, y donde no hay un orden "lógico" a seguir. El formato de la exposición también es clave: ¿Será un espacio 3D o 2D? Cepeda (2021) identifica algunos formatos de exposición virtual, como galerías de arte de redes sociales, páginas web, espacios virtuales prefabricados, Realidad Aumentada (AR) y visitas virtuales/ espacios virtuales (es decir, galerías de street view, espacios 3D [Minecraft, Second Life, Unreal Engine]) y espacios de Realidad Virtual (VR). El formato dependerá de las necesidades individuales para la exposición y se debe sopesar los pros y los contras de cada método para decidir qué será lo mejor para los propios fines.

3.4.3 Elementos importantes a tener en cuenta para cualquier exposición

ACCESIBILIDAD
cómo ser inclusivo en su diseño, considerar cómo ser inclusivo en el proceso de diseño y para su audiencia

El propósito de cualquier exposición es comunicar, transferir conocimientos, emociones, historias, belleza... esa es la razón por la que es esencial asegurarse de que su mensaje sea claro y que la mayoría de la audiencia pueda entenderlo y tener acceso a él. En esta sección, te daremos algunos buenos consejos para ayudarte a diseñar una exposición que sea comprensible y accesible para todos.

Las personas son diversas, esto significa que cada persona tiene diferentes intereses, habilidades, estilos de aprendizaje y, por supuesto, diferentes antecedentes y necesidades. Lo primero a tener en cuenta aquí es un trabajo estructurado con pautas claras e ideas organizadas, para que tu audiencia pueda seguir sin tener dudas sobre lo que están viendo y aprendiendo. Para hacerlo, debes tener en cuenta los objetivos de tu exposición para asegurarte de que todos los entiendan también. Una nota que enumere los puntos clave que deseas transmitir puede ser útil para organizar tu trabajo.

Para ser claros, puedes sugerir un camino para recorrer tu exposición, ya que el aprendizaje se vuelve mucho más fácil cuando podemos seguir una presentación estructurada. Puedes usar encabezados, historias, temas o elementos que aparecen repetidamente para establecer puntos de referencia. No te olvides de proporcionar instrucciones sobre tus etiquetas y ruta para permitir que la audiencia comprenda mejor el tema que está presentando.

Además, es crucial hacer que tu material visual sea accesible. Para hacerlo, asegúrate de seguir estas pautas:

- El texto está en una fuente legible, es lo suficientemente grande y se presenta en alto contraste con su fondo. Además, se deben evitar las cursivas o las fuentes decorativas. Es por eso que descubrirás que las opciones de escritura en la plataforma son limitadas para garantizar la legibilidad.
- Las imágenes están respaldadas por una descripción. Además, es importante mantener las oraciones cortas y concisas.
- No agregues demasiadas imágenes o texto para evitar que tu público se confunda, y da instrucciones claras.

Además, para diseñar una exposición inclusiva, debes pensar en representar la diversidad a través de tus artículos. Piense en estudiar fuentes variadas y obtener inspiración de diferentes culturas, estilos de vida, orígenes sociales y tipos de personas. La diversidad es rica y mejorará tu exposición al mostrar valores de equidad y paridad.

COPYRIGHT & COPYLEFT
explicar qué es, por qué es importante

Al trabajar en tu exposición en línea, debes tener en cuenta otros elementos importantes, como de dónde obtienes el contenido y artículos, si están disponibles gratuitamente para su uso y cómo debes usarlos. Estas ideas se relacionan con los términos "copyright" y "copyleft", ¿alguna vez has oído hablar de ellos?

Tal vez te gustaría crear sus propios artículos, pero a menudo utilizaremos materiales creados por otras personas. Muchos recursos gratuitos, abiertos y disponibles se unen con esta guía; sin embargo, siempre puedes buscar algunos diferentes que prefieras incluir en tu exposición. En este caso, debes conocer el concepto de derechos de autor: una ley que otorga al propietario o autor de una obra (fotografía, canción, película, libro, pintura ...) el derecho a decir si su trabajo puede ser copiado o utilizado por otras personas y cómo. A veces, si deseas utilizar una imagen o material específico con derechos de autor, no podrás hacerlo o tendrá que pagarlo. Es por ello que recomendamos utilizar fuentes y elementos abiertos gracias a Creative commons. Se trata de una práctica que otorga a los usuarios el derecho a modificar y distribuir una obra (o propiedad intelectual) con diferentes condiciones, como por ejemplo no obtener ningún beneficio económico de la misma, lo que significa que el copyleft siempre debe ser preservado.

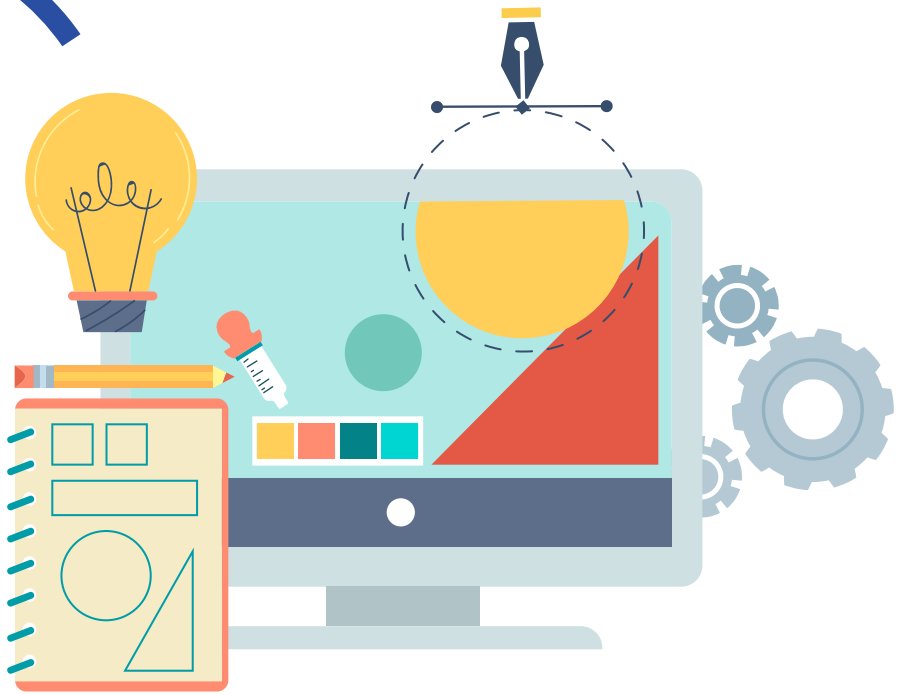
Al utilizar materiales de otros autores, siempre es importante mencionar la autoría por diferentes razones:

1. En términos de honestidad e integridad, es justo dar al autor el reconocimiento de su trabajo.
2. Permite al público averiguar quién creó la obra de arte/idea que se está mostrando o debatiendo, lo que les ayudará a comprender completamente su exposición o incluso a investigar más.
3. Las referencias tienen como objetivo diferenciar qué contenido e ideas provienen de ti y los que son de otra persona. Esto evidencia tu comprensión del tema y puede apoyar tus argumentos e ideas.

SOSTENIBILIDAD

buenas prácticas en el uso de espacios/recursos en línea (optimizar imágenes, eliminar contenido innecesario, etc.)

Cuando hablamos de exposiciones online, hablamos al mismo tiempo de imágenes, vídeos, textos... todos los cuales necesitan ser almacenados. El sector digital e Internet suelen estar ligados a prácticas más ecológicas ya que, en general, nos ayudan a reducir nuestro consumo energético y el uso del papel. Sin embargo, ¿qué debemos hacer para evitar un impacto significativo en el medio ambiente y el cambio climático cuando trabajamos en nuestra exposición en línea a través de la plataforma VX Designers?



Lo más importante que puedes hacer es ser razonable con la cantidad de materiales que almacenas, también hace que tu exposición sea más accesible.

- Cuantas más fotos o datos guardes en su almacenamiento en línea (en este caso, la plataforma de VX Designers), más energía consumirá el servidor; esa es la razón por la que la plataforma tiene un límite de peso de 2MB por imagen.
- Se eficiente durante su proceso de diseño, selecciona los elementos relevantes que deseas utilizar en tu exposición y no conserves los que no se estén exhibiendo.
- Otro consejo para ahorrar energía es ajustar la calidad de tus imágenes y vídeos (a veces HD no es imprescindible), no mostrar vídeos automáticamente, o apagar y desconectar tus dispositivos electrónicos cuando no los estés utilizando.
- Reducir el tiempo que pasas en tu ordenador y teléfono: ¡desconectar de vez en cuando no solo es bueno para ti, sino también para el planeta!

SECCIÓN OBLIGATORIA
Y CÓMO PRESENTAR INSTRUCCIONES

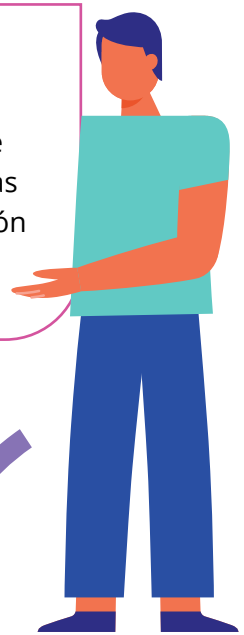
Para resumir los principales elementos que debes tener en cuenta para tu exposición, recuerda lo siguiente:

Incluir una introducción donde expliques a tu público el contexto de tu exposición y algunos elementos que encontrarán mientras navegan por ella. Esto ayudará a los usuarios a comprender el propósito de la exposición.

Es imprescindible añadir algunas frases precisas, imágenes o infografías como pautas o instrucciones para explicar a tu público cómo “leer” y visitar tu exposición. Las diferentes partes, cómo está señalizada cada parte, el significado de los diferentes símbolos o etiquetas utilizadas... toda la información que puede ser útil para interpretar y entender tu exposición online.

Una conclusión al final del contenido de tu exposición también es fundamental, ya que podrás destacar los puntos principales que quieres que tu público recuerde.

Por último, no olvides incluir tu bibliografía o referencias y autoría de todos los artículos e ideas expuestos en tu exposición online.



3.4.4 Los diferentes elementos disponibles en la plataforma generadora de exposiciones VX Designers

Esta parte incluye información sobre cada sección de la plataforma de creación de exposiciones y sus usos prácticos, con el fin de diseñar una exposición en línea **innovadora.**

Hoja de ruta de creación de exposiciones

El generador de exposiciones se compone de dos herramientas principales: **Colecciones** de imágenes y Creación de **exposiciones.** Las colecciones deben agregar imágenes a las exposiciones para administrar y ordenar obras de arte.

Si no hay exposición o colección, la plataforma invita al profesor a crear una nueva.

Al recopilar primero imágenes en colecciones, la herramienta tiene algunas ventajas para la colaboración.

- Es más fácil dividir las tareas. Algunos usuarios pueden dedicarse a crear un conjunto de imágenes coherentes, mientras que otros se asignan a la secuenciación en una exposición.
- Coleccionar imágenes tiene su propia contribución pedagógica, y separarlo de la creación de exposiciones ayuda a conceptualizar otras exposiciones.

Colecciones

Las colecciones son en sí mismas una poderosa herramienta para aprender sobre el arte y la cultura, y para desarrollar habilidades de curaduría. Los usuarios pueden subir imágenes desde su dispositivo (ordenador, teléfono, tablet...) o elegir una imagen de la base de datos Europeana.

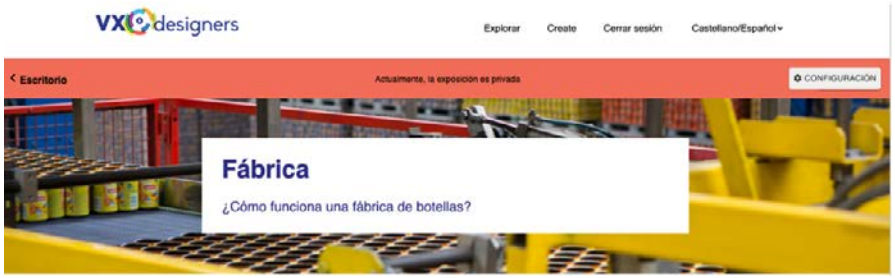
Cada imagen tiene un título y una fuente. Se completará automáticamente si se importa desde la base de datos de Europeana, y el usuario rellenará estos campos de lo contrario.

Exhibiciones

Se pueden modificar exposiciones privadas y se le pueden añadir varios elementos: principalmente textos bajo diferentes formas e imágenes.

Imágenes

Una pancarta en la parte superior de la exposición da la bienvenida al visitante y es una primera pista del tema de la exposición. Se puede cambiar en los escenarios de exposición.



El título y el origen de una imagen se importarán al seleccionarla de una colección. Es importante contar con estos campos, ya que añade contexto y acredita a los titulares de derechos a efectos legales.

Las imágenes pueden ser JPEG, PNG o GIF, siempre que sean más ligeras que 2Mb. Imágenes GIF son una buena manera de agregar animación a tu exposición sin agregar un video grande. Los PNG son útiles para imágenes transparentes.

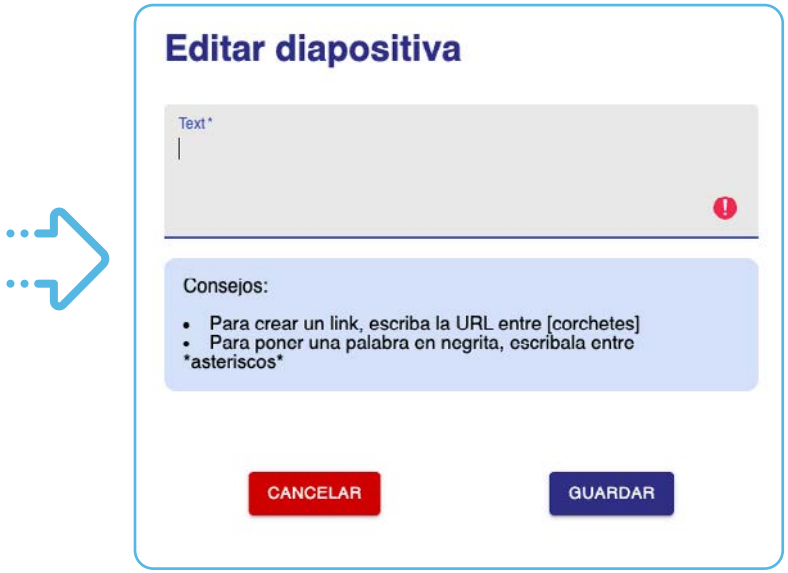
Textos y títulos

Además del título y la fuente de las imágenes, podemos agregar textos como títulos y bloques de texto.

Los títulos crearán un ritmo y dividirán la secuencia en partes.

Los bloques de texto pueden proporcionar más información sobre una obra de arte, o abrir una discusión y agregar contexto.

Existe un enfoque editorial común para todas las exposiciones, y para las preocupaciones de accesibilidad y legibilidad, el formato no está disponible. Queremos asegurarnos de que todas las exposiciones de la plataforma tengan la misma sensación y estén estandarizadas. Respecto a las expectativas del usuario (ver 2. Tutorial técnico), la herramienta interactiva de creación de exposiciones se centra más en el contenido accesible y menos en el formato.



Videos

Puede agregar videos a su exposición. Los videos deben estar alojados en Youtube y ser de acceso público. Simplemente pegue la URL de Youtube del video (comenzando con https://www.youtube.com/watch?v =...)

Los videos pueden ser documentales, entrevistas, videos educativos o una banda sonora. Esta es una excelente manera de agregar información más dinámica. Puede agregar videos solo con sonido, si desea agregar sonidos a sus exposiciones.

REFERENCIAS

Artsy Editors (2016) "A medida que disminuye la capacidad de atención, ¿cómo captura un museo nuevas audiencias?", *Artsy,* https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-3-museums-are-growing-and-diversifying-their-audiences

Museo Australiano (2021) "Cómo crear una exposición en tu aula", https://australian.museum/learn/teachers/classroom-activities/classroomexhibition/

Cepeda, R.G. (2021) "Taller Técnico 1: Estrategias, Flujo de Trabajo de Proyectos y Diseño Eficiente" https://www.youtube.com/watch?v=iKtb2V2UzJQ

Gaskins, N.R. (2021) "Taller Técnico 3: Diseño de Exposiciones en Entornos Virtuales" https://www.youtube.com/watch?v=-B_F3K2eTxE

Gould Library Research Guides (2020) "Planificación de exposiciones: recursos para planificar exposiciones: cómo elegir artículos para incluir, escribir etiquetas, prepararse para la exhibición", https://gouldguides.carleton.edu/ExhibitionPlanning

Hollman, C. (2018) "Designing for Inclusivity: Engaging Diverse Populations in Museum Environments", *Dimensional Innovations,* https://dimin.com/insights/designing-for-inclusivity-engaging-diverse-populations-in-mu

Incluseum (2014) "Inauguración de exposiciones: una introducción al poder del etiquetado" en *Best Practices, Information & Technology*, https://incluseum.com/2014/06/30/exhibit-opening-an-introduction-to-the-power-of-labeling/

Murphy, A. (2016) "Audience Development: Putting visitors at the heart of the museum", *Museum and Heritage,* https://advisor.museumsandheritage.com/features/audience-development-putting-visitors-at-the-heart-of-the-museum/

Serrell, B. (1996). Etiquetas de exhibición: un enfoque interpretativo. Walnut Creek: Prensa AltaMira.

Alt Legal Blog (2021), "A la izquierda, a la izquierda: una introducción al copyleft y al software de código abierto", https://www.altlegal.com/blog/to-the-left-to-the-left-an-introduction-to-copyleft-and-open-source-software/

Asociación Británica de Dislexia (2018), "Creating a dyslexia friendly workplace", https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide

Banco Europeo de Inversiones (2019), "¿De qué color es la nube?", https://www.eib.org/en/stories/digital-footprint

Portal Europeo de la Juventud (2021), «¿Cómo reducir mi huella de carbono?», https://europa.eu/youth/get-involved/sustainable%20development/how-reduce-my-carbon-footprint_en

Journal of Manipulative and Physiological Therapeutics (2005), "Cuestionando la importancia de la autoría", https://www.jmptonline.org/article/S0161-4754(05)00045-X/fulltext

MV Organizing (2021), "Cómo uso las imágenes de Google sin derechos de autor", https://www.mvorganizing.org/how-do-i-use-google-images-without-copyright/

National Endowment for the Arts (2020), "Accesibilidad: recursos para ayudar a garantizar la accesibilidad de sus eventos virtuales para personas con discapacidades", https://www.arts.gov/impact/accessibility/resources-to-help-ensure-accessibility-of-your-virtual-events

Plain English Campaign (2021), "Cómo escribir en inglés sencillo", http://www.plainenglish.co.uk/free-guides/60-how-to-write-in-plain-english.html

Shape Arts (2021), "Cómo montar una exposición accesible", https://www.shapearts.org.uk/News/accessible-exhibitions

Smithsonian Institution (2010) "Diseño de exposiciones accesibles", https://raznielyudi-s3.polytech.one/documents/Accessible-Exhibition-Design.pdf

Universidad de Leeds (2021), "Referencias explicadas", https://library.leeds.ac.uk/info/1402/referencing/47/referencing_explained

Youmatter (2020), "5 consejos para reducir su impacto ambiental en Internet", https://youmatter.world/en/reduce-environmental-impact-internet/

VX designers

+ Información sobre el proyecto y otros recursos #VXdesigners:

https://vxdesigners.eu/