

# ***JUEGO DE TRABAJO CULTURAL***

***Facultad de Humanidades de la UIC***

***Teresa Vallés Botey***

## **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE *TRABAJO CULTURAL* Y LOS OBJETIVOS**

Los estudiantes de Bachillerato y sus padres a menudo no tienen una respuesta clara a la pregunta sobre las oportunidades profesionales en el ámbito humanista. Por este motivo, la Facultad de Humanidades de la UIC Barcelona ha creado una herramienta para dar a conocer jóvenes ejemplos de profesiones vinculadas al sector laboral de la cultura: la aplicación de telefonía móvil *Juego de empleo cultural*. Se trata de un juego lúdico y formativo que se convierte en una herramienta al servicio de consejeros profesionales, tutores de bachillerato, psicopedagogistas, técnicos de inserción laboral y personal docente, en su tarea de guiar a los jóvenes y sus familias en el conocimiento de las oportunidades profesionales que tienen las humanidades.

El objetivo de la APP de *Juego de Trabajo Cultural* es contribuir a la orientación académica y profesional de los alumnos de los estudios regulados de Bachillerato, por un lado; y por otro, darles a conocer experiencias, proyectos y perfiles profesionales relacionados con el campo de las humanidades. La idea de hacer la aplicación de *Juego de Trabajo Cultural* nació de numerosas conversaciones con estudiantes de secundaria y profesores, que a menudo se preguntan qué salidas tiene el grado en Humanidades. La APP de *Juego de Trabajo Cultural* responde a estas dudas a través de un juego lúdico y formativo.

### **Justificación**

La APP de *Juego de Trabajo Cultural* tiene como objetivo crear un puente entre el lugar de trabajo de la cultura y el entorno educativo de la educación obligatoria, con el objetivo de informar sobre las profesiones del ámbito humanístico y cultural. La aplicación busca dar visibilidad a los profesionales del sector cultural y ponerlos en contacto con estudiantes de secundaria. En definitiva, tiene la función de apoyar la orientación académica y profesional, como herramienta de apoyo en el proceso de acompañamiento en la toma de decisiones del trabajo futuro del estudiante.

La App *Cultural Job Game* es un proyecto innovador, innovador ya que es la primera vez que este formato se utiliza para dirigirse a los estudiantes que abandonan ESO y que tienen que definir su futuro en la elección de un bachillerato que les llevará a una preparación técnica en humanidades o científicos tecnológicos para la universidad. Es un punto de apoyo a las preocupaciones de

algunos estudiantes que dudan, o que se sienten presionados por su entorno a elegir en base a una falsa practicidad, o por sus padres porque quieren que sus hijos continúen la tradición familiar y se ocupen de sus oficinas, empresas o negocios; ya sea por la presión del medio ambiente de amigos o colegas que tienden a una homogeneización en la elección de su futuro profesional de acuerdo con las normas.

La APP de *Juego de Trabajo Cultural* tiene como objetivo influir en tres áreas principales: el propio sector cultural, estudiantes y profesores de secundaria, y la sociedad en general, con tres objetivos:

El primer objetivo es dar visibilidad a las profesiones del mundo cultural y darles a conocer diferentes áreas del sector; por otro, ostracizar a los diversos agentes del mundo cultural: instituciones, instalaciones, empresas, asociaciones profesionales y , i canales de información, entre otros. Para lograr este objetivo, se recoge el testimonio de 12 profesionales del sector, explicando en un vídeo dirigido en primera persona al usuario su vida y experiencia profesional, así como algunas recomendaciones.

El segundo objetivo es valorar la formación académica en el ámbito humanístico, tanto en la educación obligatoria como en la universidad. ¿De qué manera? Por un lado, entre los jóvenes, la elección de la formación y los itinerarios profesionales vinculados al mundo de la cultura. Y por otro lado, contribuir a la orientación académica y profesional de los estudiantes de bachillerato humanístico y social, mostrando la gama de oportunidades profesionales que tienen. Para lograr este segundo objetivo, se incluyen en una lista las diferentes profesiones del mundo de la cultura a las que los estudiantes de Humanidades pueden elegir cuando llegan al mercado laboral en cuatro áreas:

1. Cultura, patrimonio y turismo cultural.
2. Cultura, cooperación y relaciones interculturales
3. Cultura, comunicación y nuevas tecnologías
4. Formación, investigación y transferencia de conocimiento

El *Juego de Trabajo Cultural APP* quiere sorprender y abrir los horizontes profesionales de los jóvenes con intereses humanísticos. Hay que tener en cuenta que la falta de conocimiento sobre las oportunidades profesionales es un obstáculo muy grande para aquellos que desean sentirse como una carrera humanista. La aplicación, por lo tanto, tiene como objetivo contribuir a cambiar la percepción social de estos estudios.

El tercer objetivo es proporcionar a los jóvenes la imagen de Barcelona como espacio para la cultura: por un lado, a judaa descubrir y valorar los bienes, instituciones y eventos culturales de Barcelona; y por otro, desde la ola para conocer a los participantes los diferentes tipos de entidades culturales e instalaciones que existen a su alrededor como instituciones, empresas, asociaciones, bibliotecas, teatros, museos. A través del testimonio de la experiencia relacionada de personalidades del mundo humanístico con una importante proyección y reconocimiento público, el usuario estudiantil de la app conoce instituciones, empresas y eventos culturales de la ciudad.

La originalidad y la innovación en el enfoque es la herramienta, el medio y el canal elegido, para transmitir información. Una herramienta que ayuda y apoya a los consejeros profesionales. Un medio, una app, que se utiliza comúnmente entre los jóvenes que son los destinatarios finales de este proyecto, un medio, el virtual, que permite llegar a toda la sociedad.

### **RECIPIENTES (edad, tipología, etc.)**

Hay dos niveles de destinatarios, destinatarios directos y destinatarios indirectos. Directamente esta APP *de Juego de Trabajo Cultural* **está dirigida a** consejeros profesionales, profesores y estudiantes de bachillerato que han elegido humanidades o estudiantes de 4o año de ESO que deben decidir su carrera curricular, así como sus familias. La edad de los beneficiarios directos es la de los estudiantes de 15-17 que tienen que decidir una especialización dentro de su currículum: Bachillerato y título universitario.

Indirectamente, está dirigido a la sociedad en general acoger estos perfiles profesionales como una opción de trabajo con futuro. En un entorno sociocultural en el que las carreras científicas y técnicas gozan de gran prestigio y visibilidad, hay que superar los estereotipos sobre las carreras humanísticas y una nueva visión del valor de esta formación académica.

### **RECURSOS UTILIZADOS (humanos, materiales, presupuesto, etc.)**

El desarrollo de la APP de Juego de Empleo Cultural ha sido posible gracias a una subvención del Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona (ICUB), de la que la UIC ha recibido una subvención de 7.000 euros (Becas para inversiones en tecnologías de la información y las comunicaciones). **Y su desarrollo tecnológico fue confiado a la empresa Itinerarium el diseño de la APP Cultural JobGame, dada su amplia experiencia en Diseño de Aplicaciones Móviles.**

También se ha diseñado un sitio web, en la página web de la Facultad de Humanidades, para dar a conocer la aplicación.



Por otro lado hay un juego der curso invertido en publicidad y marketing. En esta sección, como material de apoyo de esta APP de *Juegode EmpleoCultural*, se han publicado tarjetas de información impresas (véase el Anexo 1) y se han anunciado en diferentes redes sociales: facebook, google +, twitter (veg. anexo 2). Otro elemento importante de apoyo es la elaboraciónde un vídeo promocional presente en el Canal You Tube. (<https://youtu.be/SqFD0mbEo7M>)con dibujos deMónica Farré, edición en formato audiovisual de Albert Gordillo, guión de Jaume Figa i Vaello y narración del actor Roger Pera (veg. Elemento adjunto a través de We Transfer).)

En cuanto a los recursos humanos invertidos en contenidos es la parte de diseño y coordinación del proyecto porTeresa Vallés, la elaboración de los contenidos por Raquel Ibáñez y la edición de las entrevistas en vídeo de Albert Gordillo.

Los huéspedes que aondecen sus testimonios son el periodista cultural Derius Serra; Berta Ribé responsable del servicio educativo del Museu de la Música de Barcelona; Rubén García, director *product manager* de producto del Club TR3SC, Paquita Navarro como responsable de los proyectos de digitalización de la Biblioteca de Catalunya, Gemma Martín del Espai Jove Boca Nord, Joan Sibina de Sibina-Partners, Rubén García Espelta de TR3SC, Sem Pons del Museo de Cera de Barcelona, Clara Sen del Centro Robert Gerhard en L'Auditori, Jordi Vernis de galeria, gerente de ADN Fani Benages, Claudia Salinas de Cincómonos, Lluís Mas del Casal dels Infants del Raval..

También se ha ofrecido Marta Crispí, del grupo iPatrimoni (Grupo de Investigación en Innovación Tecnológica,Patrimonio yTurismo Cultural) y laia Rosés para la revisión lingüística del catalán y la traducción al castellano.

## Metodología

*Cultural Job Game* es un ppque se puede descargar en móviles, tabletas y otros dispositivos electrónicos con entorno Android. La metodología utilizada es diversa; primero están los **doce** juegos, cada uno en un **perfil profesional** diferente. Cada partida consiste en una **preguntari** con diez preguntas y respuestas; cuando el jugador llega a las respuestas (contando con donas las vidas debidas) **obtiene una medalla** (que puede compartir en Facebook) y **puede ver el vídeo del profesional** entrevistado, que le da las felicitaciones y transmite su experiencia como profesional.. *vides* Una vez obtenidas las doce medallas, el jugador tiene acceso al último juego, que es una síntesis de las anteriores y da la última medalla, la de experto.. Entre los jugadores que ganaron la medalla de experto había un sorteo.

La exposición de los contenidos es clara gracias a diferentes elementos que presentan los diferentes perfiles curriculares y los resultados de trabajo de las humanidades. La coherencia con la justificación teórica es clara: la **búsqueda de** una solución a algunos preguntas formulados por los estudiantes y los objetivos: ofrecer una respuesta a estas preguntas. Las actividades propuestas en la *Aplicación de Juego de Trabajo Cultural*, dentro del cuestionario, tienen este formato de pregunta a respuesta real. Desde las actividades de visualización **se accede a** la búsqueda, la elección de una **respuesta a la pregunta planteada** en el cuestionario, y **una** solución real. La solución es la coneixement de un testimoni testimonio real que explica su trayectoria al estudiante. Se utilizan diferentes recursos:

1. Tipos de preguntas miserables.
2. Presencia del profesional: video del testimonio.
3. Medallas como premio al final de cada juego del juego.
4. Posibilidad de compartir las medallas en Facebook.
5. Nivel de gradación y profundidad de la información: 10 preguntas, testimonio en vídeo y enlace con descripción detallada de la profesión y sus funciones.

Una APP ha sido diseñada en esta aplicación, debido a la acostumbrada de los estudiantes a jugar juegos en sus teléfonos móviles. Por esta razón, la aplicación y el diseño de la App está diseñado como un juego, donde se superan las etapas y se obtienen premios. Premios que son el testimonio de profesionales de humanidades con una reconocida carrera social y/o mediática.

#### **Fecha de inicio del proyecto (categoría A): 2014**

Fecha de presentación de la solicitud al ICUB: 28 de noviembre de 2013

Fecha de inicio de la fase de ejecución del proyecto: febrero de 2014

Fecha de inicio de la transmisión del proyecto: APP está disponible en Play Store a partir del 6 de marzo de 2015

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### 1. Escribir guiones ejecutivos para el juego de aplicación

#### a) Diseño de contenido

La APP de Juego de Trabajo Cultural tiene como objetivo dar a conocer las profesiones del sector humanístico y cultural. Con el fin de dar una visión más concreta de estos oficios y darlos a conocer, se ha elaborado una primera lista de profesiones de todo el ámbito humanístico. Esta lista incluye oficios de todas las ramas, desde sociales hasta turísticas. Con diferentes profesiones, dentro del ámbito cultural, el objetivo es llegar al mayor número posible de personas, desde las más interesadas en el sector cultural, hasta las que están interesadas en la comunicación y la cooperación internacionales. Teniendo en cuenta estos criterios, se ha elaborado una lista definitiva de profesiones y se ha trabajado en los diferentes perfiles profesionales. Trece ejemplos muestran a los jóvenes diferentes formas de trabajar en el mundo de la cultura:

1. Programador de actividades culturales
2. Gestor de turismo del patrimonio cultural
3. Gerente de producto cultural
4. Gerente de la comunidad
5. Responsable del servicio educativo de un museo
6. Intérprete del patrimonio musical
7. Periodista cultural
8. Técnico en proyectos de digitalización
9. Jugador de la galería de arte
10. Gerente de una compañía de danza
11. Comisaria de exposiciones
12. Gerente de proyecto de una ONG
13. Experto (juego de síntesis final)

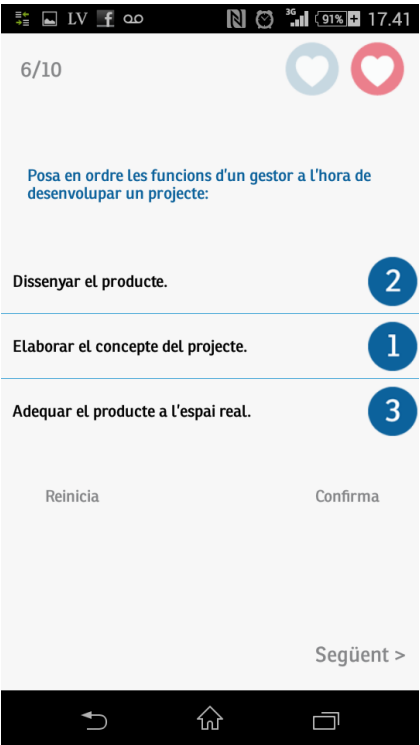
#### b) Diseño de la estructura general de la solicitud

La estructura general de la aplicación consta de cuatro menús principales:

- **Profesiones.** Este es el eje central de la aplicación y la pantalla predeterminada. Consta de 13 controles, que dan acceso a cada uno de los juegos del juego, uno para cada profesión. El usuario puede decidir en qué orden juega los juegos, de acuerdo con sus preferencias y sus intereses.



Cada juego consta de 10 preguntas y el usuario tiene dos "vidas" para terminarlo. En caso de cometer más de dos errores, el usuario puede iniciar el juego de nuevo. Las preguntas son de cuatro tipos: opción múltiple, selección de una imagen, definición del orden cronológico de un proceso y, por último, una respuesta abierta en la que debe escribir un concepto clave previamente definido. Las siguientes capturas de pantalla muestran algunos ejemplos de preguntas:



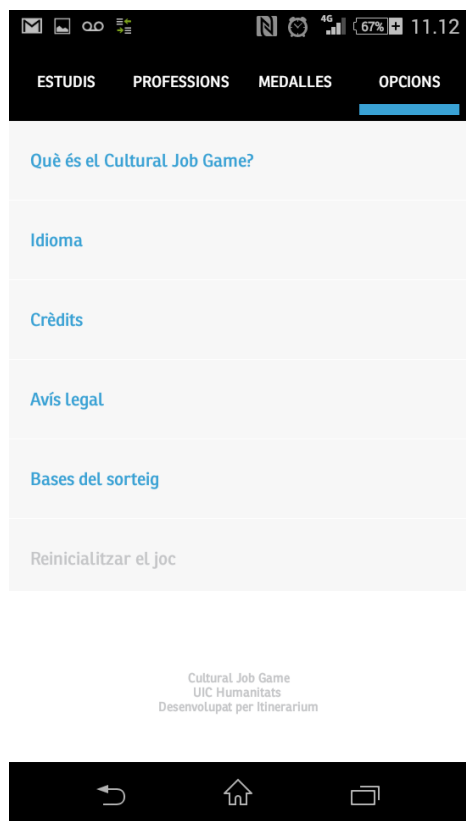
- **Medallas.** Al final de cada juego el usuario obtiene una medalla que puede compartir en Facebook. Además, tiene acceso al vídeo en el que un profesional le felicita por ganar el juego y hablar con él sobre

su profesión. Por último, para reforzar y consolidar lo que han aprendido, el usuario puede consultar un fichero descriptivo de esa profesión, que está disponible con el comando "¿Quieres saber más sobre esta profesión?". Al final del viaje a través del conocimiento de las experiencias profesionales, se obtienen 13 medallas. del recorregut pel coneixement de les experiències professionals



- **Estudios.** Esta sección contiene una breve presentación de estudios humanísticos y enlaces para tener acceso a más información.
- **Opciones.** Por último, en la sección de opciones el usuario tiene acceso a diferentes informaciones y puede elegir la lengua de la aplicación (catalán o castellano).





2. Producción ejecutiva de interfaz interactiva y contenido

Se ha seguido el siguiente proceso para desarrollar los contenidos:

- Descripción de cada uno de los perfiles profesionales y primer contacto con profesionales

Una vez elaborada la lista definitiva de profesiones, se ha elaborado una descripción de cada perfil profesional, definiendo la profesión, la formación necesaria y las funciones a desarrollar. Esta información está disponible para el usuario de la aplicación al final de cada juego a través de un enlace al sitio web de la aplicación. Dado que estos archivos ocupacionales son la información teórica de cada profesión se ha pensado que es necesario entrevistar a personas que actualmente se dedican a estos trabajos para dar un punto de vista actual y adaptado a la realidad del momento.

El siguiente paso ha sido contactar y entrevistar a estos profesionales para darnos su visión del trabajo que desarrollan. De esta manera, la persona que está interesada en conocer información sobre esta profesión se puede hacer más a la idea de lo que es realmente **la vida cotidiana** de aquellos que se dedican a ella.

- Elaboración de las preguntas de solicitud y primeras pruebas

Una vez que hemos tenido el listado, hojas ocupacionales e información proporcionada por los profesionales ha desarrollado un cuestionario con 10 preguntas para cada perfil profesional. El cuestionario tiene como objetivo despertar el interés en esa profesión y ponerla en las situaciones reales en las que se encuentran los profesionales.

En consecuencia, para **cadascuna** **delas** 12 profesiones ha elaborado 10 preguntas, a las que el usuario debe **responder** con la elección de una respuesta de un grupo de tres que pueden ser de

diferentes tipos: a-b-c, elegir una imagen, ordenar los pasos de un proceso, O escribir una palabra clave. Durante la elaboración del cuestionario, **se han realizado diferentes pruebas con el objetivo objetivo al que se dirige la aplicación, con el fin de adaptarla a las necesidades y gustos de las presentes.** Por lo tanto, antes de publicar la aplicación se han modificado algunos aspectos con el fin de hacer el juego lo más entretenido y atractivo posible.

- Grabación de vídeos testiciales de profesionales

El último paso en relación i **con losconos** ha sido crear **un ambiente de proximidad entre elusuario y el sector cultural a través del testimonio de 12profesionales que explican su experiencia profesional** durante **professionals** que expliquen la seva experiència professional durant la entrevista-testigo.. **Se ha grabado un vídeo para cada una de las 13 profesiones, donde un profesional de trabajo transmite su experiencia y asesora a aquellos que estén interesados en dedicarse a este sector profesional.**

## Evaluación

### Evaluación previa, pruebas iniciales, modificaciones y diseño final

La evaluación se ha llevado a cabo en dos fases. Una frase anterior. A priori, ha habido una prueba de las fases de aplicación de la *aplicación cultural juego de trabajo*. En este burrode pruebas de la aplicación, **unon n una vez elaborado las preguntas fueron probados con un grupo de jóvenes y tuvo en cuenta la retroalimentación para terminar deesbozar los tipos de preguntas y su grado de dificultad.** Por ejemplo, las preguntas en las que se le pide ordenar cronológicamente las etapas de un proceso (planificación,ejecución,calendario...), inicialmente pensado con 6 etapas, pero en esta fase de prueba se vio que **eranecesario simplificar la respuesta en 3 etapas.**

Entre septiembre y noviembre de 2014 se revisó el funcionamiento de la aplicación y se introdujeron mejoras técnicas y modificaciones en las preguntas, siempre buscando que la aplicación fuera a la vez lúdica y formativa. Por otro lado, se encontró que la aplicación funcionaba correctamente en diferentes dispositivos Android. Una vez realizado el depósito de la aplicación en Play Store, la primera versión de la aplicación *Cultural Job Game* se cargó en noviembre de 2014,se hanseguido realizando revisiones para su correcto funcionamiento y se han incorporado varias correcciones hasta su revisión y edición final el 10 de diciembre, que es la versión actual (1.0.3).

### Evaluación continua, progresiva y posterior

La evaluación continua y progresiva se ha llevado a cabo a través de un conjunto de indicadores cuantitativos y cualitativos:

- Entrevistas de usuarios
- Seguimiento de la difusión de la APP en blogs especializados (ver anexo)
- Seguimiento del impacto entre los jóvenes a través de las principales redes sociales, ya que la aplicación móvil está vinculada a Facebook y se ha hecho eco a través de las cuentas de Twitter de la universidad.
- Número de recomendaciones en Google+, Facebook, Play Store
- Grado de satisfacción: 4.5 de 5 (Play Store)
- Número de visitas a la presentación en vídeo de la APP: 1279 en total: 326 versión en catalán y 953 versión en español (fecha consultada 29/6/2015)
- Número de descargas: entre 100 y 500 (Play Store)

## Conclusiones

*Cultural Job Game es un producto audiovisual interactivo y lúdico* dirigido a jóvenes estudiantes de secundaria, que tiene como objetivo dar a conocer las profesiones del sector cultural y proporcionar un acercamiento a la realidad profesional del ámbito de la cultura. La APP, por un lado, contiene un mensaje necesario y útil para la orientación profesional de los jóvenes y, por otro lado, la transmite a través de un canal tecnológico, cercano, inmediato, de fácil acceso y adecuado al público objetivo. Esta APP recreativa y formativa comunica un mensaje positivo de las humanidades y del sector cultural a dos públicos:

- Jóvenes estudiantes que pueden considerar la formación para trabajar en el sector cultural. A este público queremos transmitir el mensaje del emprendimiento en el ámbito de la cultura y queremos registrar las numerosas profesiones existentes en el mundo cultural.
- Familiares de estos estudiantes y profesores en Escuelas Secundarias. Queremos mostrarles que los estudios humanísticos y culturales son también proyectos futuros y pueden ser estudios con un presente y futuro prometedor.

Para llegar a un público más amplio, está previsto adaptar la APP para IOS y también en formato web. *Cultural Job Game* es una herramienta fácilmente transferible a otros usuarios y contextos, ya que también se puede acceder desde los jóvenes puntos de información de todas las bibliotecas, que proceden de un título profesional y quieren hacer bachillerato o que abandonan temporalmente sus estudios después de eso y quieren volver y elegir el bachillerato. También está fácilmente dirigido a los niños (estudiantes de primaria y infantil) cuando estudian oficios y profesiones en el aula, y puede servir como material TIC para los profesores y como un recurso educativo en clase. En el futuro también es posible hacer una versión dirigida a adultos que se preparan para acceder a más de 25 años en la universidad y que les gustaría hacer algunos estudios en Humanidades, pero que no conocen la realidad de ahora. En las escuelas de adultos también se puede informar de esto a pp, e incluso hacer undíade orientación y ver el video relacionado con laAPP de juego de trabajocultural. *Cultural Job Game*.

La APP de *Juego de Trabajo Cultural* es un proyecto con un importante impacto cultural y educativo. Su objetivo es contribuir a promover un cambio en la percepción social del sector cultural y acompañar a los jóvenes con intereses humanísticos para descubrirlo como un campo profesional interesante.

## Anexos

ANEXO 1 Referencias a Internet del *Juego de Empleo de Aplicaciones Culturales*

## WEB DE LA APP

[www.uic.es/cjgame](http://www.uic.es/cjgame)

## Video

<https://www.youtube.com/watch?v=SqFD0mbEo7M>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cat.uic.cjg&hl=es>

## NOTICIAS DE UIC

## La Facultat d'Humanitats, crea una App que dóna a conèixer les diferents sortides professionals dels estudis humanístics

19/12/14

[Comparteix aquesta informació](#)

La Facultat d'Humanitats de la UIC ha creat, amb la col·laboració de professionals del sector i l'Institut de Cultura de l'Ajuntament (ICUB), una aplicació per a telèfons mòbils amb l'objectiu d'ajudar els joves amb interessos humanístics a descobrir un ventall ampli d'opcions professionals.



La idea de fer l'aplicació Cultural Job Game "va néixer de nombroses converses amb alumnes i professors de batxillerat. Sovint ens pregunten quines sortides té el grau en Humanitats i l'app es proposa donar una resposta a aquest dubte mitjançant un joc lúdic i formatiu", diu la degana de la Facultat d'Humanitats, Teresa Vallès.

L'aplicació és un joc de preguntes i respostes tipus Trivial i està separat per nivells. Un cop assolit cada nivell, diferents professionals del sector expliquen, en un vídeo breu, en què consisteix la seva feina. Alguns d'aquests col·laboradors han estat, entre d'altres, Màrius Serra, periodista cultural; Berta Ribé, responsable del servei educatiu del Museu de la Música de Barcelona; Ruben García, *product manager* del Club TR3SC, o Paquita Navarro, responsable en projectes de digitalització de la Biblioteca de Catalunya.

Qui aconsegueixi superar tots els nivells de l'aplicació podrà participar el 30 d'abril –amb inscripció prèvia abans del dia 20– a una taula rodona i a un sorteig. El premi gros del sorteig serà una rebaixa del 80 % en el primer curs acadèmic del grau d'Humanitats i Estudis Culturals.

També se sortejaran altres premis com: carnets de soci del club de cultura TR3SC, tiquets regal per valor de 30 euros de l'FNAC i diferent marxandatge de la UIC.

L'aplicació està disponible per a dispositius Android a Google Play.

[Descarrega't l'App](#)

<http://www.uic.es/es/las-humanidades-si-tienen-futuro>

<http://www.uic.es/es/noticias-2>

<http://www.uic.es/es/noticias/uic-barcelona-recibe-los-primeros-certificados-de-acreditacion-y-sellos-de-calidad-de-grado>

<http://www.uic.es/es/noticias/la-facultad-de-humanidades-crea-una-app-que-da-conocer-las-salidas-profesionales-de-los>

<http://www.uic.es/es/humanidades/jornadas-ensenanza-humanidades-en-el-bachillerato>

<http://www.uic.es/es/noticias/finaliza-el-seminario-concurso-de-oratoria-organizado-por-la-facultad-de-humanidades>

<http://www.uic.es/es/cultural-job-game/bases-sorteo>

<https://es-es.facebook.com/FutursalumnesUIC?fref=ts>

<https://es-la.facebook.com/FutursalumnesUIC>

<http://cdl3.cdl.cat/images/pdfs/humanitats.pdf>

## REFERENCIAS EXTERNAS

<http://www.gestorcultural.org/actualitat/noticia.php?id=326>

<http://blocs.xtec.cat/batxinsjoanmercader/2015/01/29/app-cultural-job-game/>

<http://www.chironweb.org/una-app-para-futuros-humanistas/>

<http://griegoenelsierra.blogspot.com.es/2014/12/quiero-estudiar-humanidades-cultural.html>

<http://doceoetdisco.blogspot.com.es/>

<http://lorientacio.blogspot.com.es/>

<http://clasicasseveroochoa.blogspot.com.es/>



The screenshot shows the website of the 'associació de professionals de la gestió cultural de catalunya'. The header includes a language selector 'Seleccioneu l'idioma', navigation links 'inici', 'qui som', 'serveis', and 'act', and a menu with 'Notícies', 'Agenda', and 'Opinió'. The main content area features a news article titled 'Cultural Job Game, una app que ajuda a divulgar les sortides professionals humanístiques' dated 12 Feb 2015. The article text describes the app's purpose and mentions its creators, the UIC Faculty of Humanities and the Institut de Cultura de l'Ajuntament (ICUB). It also lists several cultural professionals involved in the project. A small image of the app interface is shown on the right. At the bottom, there is a note about a contest where users can win a 30 Euro gift certificate by participating in the app's activities.

**associació de professionals de la gestió cultural de catalunya**

Seleccioneu l'idioma

inici qui som serveis act

Notícies Agenda Opinió

[« tornar a notícies](#)

### Cultural Job Game, una app que ajuda a divulgar les sortides professionals humanístiques

TECNOLOGIA 12 Febrer 2015 [Twitter](#) 3 [M'agrada](#) 10

**La Facultat d'Humanitats de la UIC ha creat, conjuntament amb l'Institut de Cultura de l'Ajuntament (ICUB), una aplicació per a dispositius mòbils amb l'objectiu d'ajudar els joves amb interessos humanístics a descobrir un ventall ampli d'opcions professionals.**

Es tracta d'una app lúdica i formativa dirigida als joves que vulguin explorar quines sortides professionals té el camp de les Humanitats. L'aplicació consisteix en un joc de preguntes i respostes de dinàmica similar al Trivial, separat per diferents fases i nivells. Al final de la partida un professional de la cultura explica en una videogravació en què consisteix la seva feina i per a quina institució treballa. Alguns d'aquests col·laboradors han estat, entre d'altres, Màrius Serra, periodista cultural; Berta Ribé, responsable del servei educatiu del Museu de la Música de Barcelona; Ruben García, product manager del Club TR3SC, o Paquita Navarro, responsable en projectes de digitalització de la Biblioteca de Catalunya.

Qui superi tots els nivells de preguntes que li proposi l'app podrà participar el dia 30 d'abril –inscrivint-se prèviament abans del dia 20 d'abril– a una taula rodona i a un sorteig. El premi del sorteig consistirà en una rebuixa del 80 % en el primer curs acadèmic del grau d'Humanitats i Estudis Culturals.

També se sortejaran altres premis com: carnets de soci del club de cultura TR3SC, tiquets regal per valor de 30 euros de l'FNAC i diferent marxandatge de la UIC.

L'aplicació està disponible per a dispositius Android a Google Play i us la podeu descarregar en el següent [enllaç](#).



COL·LEGI OFICIAL DE DOCTORS  
I LLICENCIATS EN FILOSOFIA I LLETRES  
I EN CIÈNCIES DE CATALUNYA

Col·legi dels docents i dels professionals de la cultura

INICI | EL COL·LEGI ▾ | DELEGACIONS | SECCIONS ▾ | ACTIVITATS INTERNACIONALS ▾ | SALA DE PREMSA | Z. MULTIMÈDIA | REVISTA DEL COL·LEGI | CONTACTE

# Escola d'Estiu 2015

Oberta la inscripció

CURSOS

- Escola d'Estiu
- Formació permanent
- Aula d'anglès presencial
- Aula d'anglès virtual
- Aula de català
- Espanyol com a llengua estrangera
- Formació a mida per a centres educatius
- Universitat Sènior
- Màster de mediació
- Seminari especialitzat de literatura

ACTIVITATS

- Conferències
- Altres activitats
- Presentacions
- Activitats dels col·legis i d'altres entitats
- La Inversa
- Premis
- La Xarxa del Col·legi
- Full Virtual

OFICINA VIRTUAL

- Col·legiació

« tornar

Me gusta 0 | Tweet 0 | Share

## III Jornades sobre l'Ensenyament de les Humanitats al Batxillerat

Els recursos digitals a les aules d'humanitats van ser el tema de la tercera edició de les Jornades sobre l'Ensenyament de les Humanitats, que el Col·legi coorganitza amb la Universitat Internacional de Catalunya i que van tenir lloc el 6 i 7 de gener del 2015.

L'objectiu era abordar el debat sobre els beneficis que el suport de les eines digitals pot aportar a les matèries d'humanitats i fer-ho a partir de les experiències del professorat que ja ha fet servir a l'aula les eines digitals amb l'alumnat.

Les jornades, coordinades per Bernat Torres i Ma. Dolors Martí, es van obrir el divendres dia 6 amb una taula rodona, *L'ús de les TIC, llums i ombres*, amb la participació de Xavier Patiño (F. Tr@ms i Escola Jaume Viladoms), Martí Curiel (Escola Xaloc i UIC) i Xavier Ibáñez (Escola Sant Gregori i UB), i moderada per Evarist González (IES Torre del Palau de Terrassa).

L'acte de clausura va consistir en una conferència, *Batxillerat sense humanitats?*, impartida per Josep Montserrat, degà de la Facultat de Filosofia de la UB i president de la Societat Catalana de Filosofia de l'IEC.

Cal assenyalar, d'altra banda, que van ocupar un lloc molt destacat a les Jornades els quatre tallers simultanis a què van poder assistir els inscrits –*L'escriptura en línia. Pedagogia i pràctica de l'expressió escrita mitjançant les TIC*, Joan Fontdeglòria; *Del caos al cosmos digital*, Margalida Capellà; *Les wikis com a eina pedagògica en l'aprenentatge*, Usua Sol; *Reptes que plantegen les TIC per a l'ensenyament d'història de l'art a batxillerat*, Cristina

## DESCARGAR PARA MÓVILES

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cat.uic.cjg&hl=es>
<http://www.1mobile.es/cultural-job-game-51821.html>
<http://www.appjenny.com/Android/App/cat.uic.cjg>
<http://www.nokiaapkz.xyz/apps/cat.uic.cjg.html>
<http://apps4bcn.cat/en/app/cultural-job-game/748/>
<http://apk.appforblackberry.com/education/cat.uic.cjg/918307.html>
<http://appgravity.com/android-apps/education/cat-uic-cjg>
<http://apkca.com/cat.uic.cjg.html>
<http://www.doovi.com/video/cultural-job-game-castellano/ONAxEkor2DI>
<http://apps4bcn.cat/esp/app/cultural-job-game/748/>



TARJETA DE INFORMACIÓN DEL ANEXO 2

### LES HUMANITATS SÍ QUE TENEN FUTUR: DESCOBREIX-LO!

T'has preguntat més d'una vegada a què et podràs dedicar si estudies Humanitats?  
**Cultural Job Game és l'app que necessites!**

La primera app lúdica i formativa adreçada a joves amb interessos humanístics que vulguin descobrir un ampli ventall d'opcions professionals en el món de les **humanitats i la cultura**.

La formació humanística potencia el creixement personal i professional de joves amb futur.





Descàrrega gratuïta disponible per a Android

**Juga-hi i guanya!**  
Entraràs en el sorteig\* de premis que tindrà lloc a la UIC el 30 d'abril de 2015.

\* Llegeix-ne les bases a [www.uic.es/cjgame](http://www.uic.es/cjgame)

**Universitat Internacional de Catalunya**

**Facultat d'Humanitats**

Amb la col·laboració de:  
**Ajuntament de Barcelona**  
**Institut de Cultura**

ANEXO 4VIDEO QUE TUBO

<https://youtu.be/SqFD0mbEo7M>

<https://youtu.be/0NAXEkor2DI>

ANEXO 5LINK DESCARGAR APLICACIÓN

La APP está disponible en Play Store en catalán y castellano a través del siguiente enlace y QR:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cat.uic.cjg&hl=es>



Pseud: Robert Roure