



**AYUDAS PROGRAMA EXPERIENCIAS TURISMO ESPAÑA
(Orden ICT/1524/2021, de 30 de diciembre)
MEMORIA CONVOCATORIA 2023**

1. CAPACIDAD, SOLVENCIA Y EXPERIENCIA PREVIA DE LA ENTIDAD O ENTIDADES SOLICITANTES

El nombre del proyecto tendrá que permitir identificar la experiencia turística en la que se trabajará (100 CARACTERES, ESPACIOS INCLUIDOS).

NOMBRE DEL PROYECTO

ART-POINTS Servicios multimedia para la visita a los destinos rupestres de España

1.1. EXPERIENCIA PREVIA DEL SOLICITANTE INDIVIDUAL O DE CADA MIEMBRO DE LA AGRUPACIÓN EN LA CREACIÓN, GESTIÓN O APOYO A LAS EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

Se justificará de manera breve la experiencia previa del solicitante individual o de cada una de las entidades de la agrupación (8000 CARACTERES, ESPACIOS INCLUIDOS)

La Asociación CAMINOS DE ARTE RUPESTRE PREHISTÓRICO (CARP) fue fundada en 2008 y es el resultado del proyecto INTERREG 3B SUDOE denominado “Red Europea Primeros Pobladores y Arte Rupestre Prehistórico” (REPPARP), ejecutado entre 2005 y 2007. En junio de 2010, el Consejo de Europa acordó conceder a esta red la Mención de Itinerario Cultural Europeo, al amparo de lo dispuesto en la Resolución CM / Res (2007) 12, sobre los Itinerarios Culturales del Consejo de Europa.

46 entidades asociadas, 28 de ellas en el Estado español, pertenecientes a 13 CC.AA.

Desde 2013, los socios españoles de este Itinerario desarrollan las [Rutas Rupestres de España](#), como mejor manera de articular la excepcional oferta de arte rupestre prehistórico visitable de nuestro país, sin duda, la más extensa y variada de Europa.

Se trata de una asociación sin ánimo de lucro que desarrolla el programa “Rutas Rupestres de España”, en el que participan las 28 instituciones españolas -de 13 CC.AA.- adheridas al Itinerario Cultural Europeo “Caminos de Arte Rupestre Prehistórico”:

Andalucía: Consejería de Cultura, Turismo y Deporte de la Junta de Andalucía / Ayuntamiento de Trigueros (Huelva);

Aragón: Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón / Consorcio Turístico de la Ruta de los Tres Reyes;

Asturias: Consejería de Cultura, Política Lingüística y Turismo del Gobierno del Principado de Asturias / Asociación para el Desarrollo Rural e integral del Oriente de Asturias;

Canarias: Cabildo de Gran Canaria.

Cantabria: Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España) / Consejería de Cultura, Turismo y Deporte del Gobierno de Cantabria / Red Cántabra de Desarrollo Rural / Asociación para la Promoción y Desarrollo de los Valles Pasiegos / Asociación de Desarrollo



Rural Saja Nansa / Asociación Desarrollo Territorial Campoo Los Valles / Grupo de Acción Local de Liébana / Grupo Acción Local Asón-Agüera-Trasmiera;
Castilla La Mancha: Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha;
Castilla y León: Consejería de Cultura y Turismo de la Junta de Castilla y León / Fundación Siega Verde / Asociación para el Desarrollo de la Comarca de Ciudad Rodrigo.
Comunitat Valenciana: Generalitat Valenciana - Conselleria d'Educació, Cultura i Esport;
Extremadura: Consejería de Cultura, Turismo, Jóvenes y Deportes. Junta de Extremadura / Diputación Provincial de Cáceres;
Galicia: Conxellería de Cultura e Turismo. Xunta de Galicia / Deputación Provincial de Pontevedra
La Rioja: Asociación de Desarrollo Rural de La Rioja Oriental;
País Vasco: Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura del Gobierno Vasco;
Región de Murcia: Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia / Ayuntamiento de Calasparra;

Las funciones de la ASOCIACIÓN CARP están en relación con la implementación de todo tipo de actividades y proyectos conducentes a la mejora de los sitios de Arte Rupestre abiertos a la visita pública, en los campos de la investigación, la conservación y los usos turísticos sostenibles. La dinamización y promoción turística de los enclaves es un eje prioritario.

En España, estas funciones se concretan en el impulso de las “Rutas Rupestres de España” <https://rutasrupestresespana.prehistour.eu/>, que aglutinan a los 102 destinos rupestres registrados. Estas rutas articulan la extensa oferta de manera territorial y temática (arte en cuevas, abrigos rupestres, parques culturales, arte paleolítico, levantino, esquemático...)

Los 15 itinerarios de Rutas Rupestres de España recorren destinos de 13 comunidades autónomas: País Vasco, Cantabria, Asturias, Galicia, Castilla y León, Extremadura, Castilla La Mancha, Andalucía, Región de Murcia, Aragón, Comunitat Valenciana, Cataluña, La Rioja e Islas Canarias (isla de Gran Canaria), alcanzando a casi un centenar de municipios en donde se localizan los 102 destinos rupestres abiertos a la visita pública.

Además, la entidad viene desarrollando diversas acciones para la promoción turística del Arte Rupestre, como el **Día Europeo del Arte Rupestre** <https://www.prehistour.eu/es/dia-europeo-del-arte-rupestre/> que se celebra cada 9 de octubre en coordinación con las Jornadas Europeas de Patrimonio (promovidas por la Unión Europea y el Conejo de Europa), o el **Pasaporte Rupestre** <https://eupal.prehistour.eu/wp-content/uploads/2023/07/PASSROCK-2.0-DIPTICO.pdf> con el cual es posible visitar todos los sitios con Arte Rupestre Paleolítico declarado Patrimonio Mundial, obteniendo ofertas, descuentos y premios cuando el usuario visita un determinado número de destinos turísticos rupestres. Este recurso se ofrece en formato físico (un pasaporte en el que se van coleccionando sellos de tinta de cada visita) y una APP (en formato IOS y Smartphone) para los que prefieren el sellado digital.



Nombre la entidad de la que se describe experiencia previa: ASOCIACIÓN CAMINOS DE ARTE RUPESTRE PREHISTÓRICO		
Nombre proyecto, contrato o actuación anterior	Duración de la actividad	Año/s de realización
Proyecto: Itinerario Cultural del Consejo de Europa “Caminos de Arte Rupestre Prehistórico” Gestión técnica y administrativa de la red europea de lugares con arte rupestre abiertos a la visita turística: https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/prehistoric-rock-art-trails / https://www.prehistour.eu/	Sin duración tasada	2010-2023
Proyecto: Marca de TURESPAÑA / Club de Producto Turístico RUTAS CULTURALES DE ESPAÑA https://www.spainculturalroutes.com/	Sin duración tasada	2021-2023
Proyecto: EUROPEAN HERITAGE DAYS Beneficiario de la convocatoria EUROPEAN HERITAGE STORIES. https://www.europeanheritagedays.com/story/40083/9th-October-European-day-of-Prehistoric-Rock-Art https://www.prehistour.eu/es/event/programa-2019/	1 año	2019
Proyecto: PASAPORTE RUPESTRE “PassROCK” Gestión técnica y administrativa de la herramienta de coleccionismo cultural del arte rupestre del arte Rupestre Paleolítico Patrimonio Mundial UNESCO del SW de Europa https://eupal.prehistour.eu/wp-content/uploads/2023/07/PASSROCK-2.0-DIPTICO.pdf	5 años	2021, 2022, 2023...

1.2. ALCANCE TERRITORIAL DEL PROYECTO

Se debe indicar de manera clara en qué comunidades autónomas se van a llevar a cabo las distintas actuaciones del proyecto. Además, se tendrá que señalar de manera expresa quienes serán los beneficiarios directos e indirectos de la mejora de la experiencia turística.

Consideramos que el principal beneficiario directo son los usuarios que visitan cada año los enclaves rupestres donde no existen servicios de atención al público ni mediación cultural, unas 630.000 personas según datos de 2019. Además, serán beneficiarias las instituciones que gestionan los sitios rupestres del Itinerario Cultural CARP en el estado español, principalmente Consejerías de Cultura de las diferentes CC.AA. involucradas.

El proyecto podría ser implementado en hasta 82 destinos rupestres de 13 comunidades autónomas:

1. Euskadi
2. Cantabria
3. Asturias



4. Galicia
5. Castilla y León
6. Extremadura
7. Castilla La Mancha
8. Andalucía
9. Canarias
10. Región de Murcia
11. Comunitat Valenciana
12. Aragón
13. La Rioja

	DESTINOS RUPESTRES	PROVINCIA/ CC.AA	Google MAPS
1 EUSKADI PALEOLÍTICO	1. Cueva de Ekain, en Zestoa	Gipuzkoa / Euskadi	43.236631, - 2.267103
EUSKADI PALEOLÍTICO	2. Cueva de Santimamiñe, en la Reserva de Urdabai	Bizkaia / Euskadi	43.345522, - 2.637791
2 EL PAÍS DE ALTAMIRA	3. Cueva de Covalanas en Ramales	Cantabria	43.222702, - 3.452167
EL PAÍS DE ALTAMIRA	4. Cueva de Cullalvera en Ramales	Cantabria	43.255620, - 3.458486
EL PAÍS DE ALTAMIRA	5. Cueva de Sopeña – Salitre II, en Miera	Cantabria	43.272594, - 3.742438
EL PAÍS DE ALTAMIRA	6. Cueva de Hornos de la Peña de San Felices de Buelna	Cantabria	43.261315, - 4.032022
EL PAÍS DE ALTAMIRA	7. Cueva de Chufín de Rionansa	Cantabria	43.283176, - 4.445100
EL PAÍS DE ALTAMIRA	8. Arte megalítico de Combranda en Vega de Liébana	Cantabria	43.121424, - 4.689670



EL PAÍS DE ALTAMIRA	9. Ermita Rupestre de Cambarco	Cantabria	43.149183 - 4.563667
EL PAÍS DE ALTAMIRA	10. Ídolos grabados del Collado de Sejos	Cantabria	43.082618, - 4.352697
EL PAÍS DE ALTAMIRA	11. Ídolo grabado de La Gándara en Garabandal	Cantabria	43.167175, - 4.432500
EL PAÍS DE ALTAMIRA	12. Ermita rupestre de San Juan de Socueva en Arredondo	Cantabria	43.26647735139 4144, - 3.613635151680 6497
3 CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	13. Cueva de El Pindal, en Pimiango (Ribadeveva)	Principado de Asturias	43.397500, - 4.532778
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	14. Monumento rupestre de Peña Tú, en Puertas de Vidiago (Llanes)	Principado de Asturias	43.393302, - 4.689332
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	15. Cueva de La Loja, en El Mazo (Peñamellera Baja)	Principado de Asturias	43.331444, - 4.559500
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	16. Cueva del Buxu, en Cardes (Cangas de Onís)	Principado de Asturias	43.358916, - 5.100126
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	17. Dolmen de la capilla de la Santa Cruz, en Cangas de Onís	Principado de Asturias	43.352806, - 5.130389
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	18. Cuevas de Tito Bustillo y Cueva de Ardines en Ribadesella	Principado de Asturias	43.458073, - 5.067448
CUEVAS Y PAISAJES DEL ORIENTE DE ASTURIAS	19. Centro de Interpretación de La Covaciella en Carreña de Cabrales	Principado de Asturias	43.317397, - 4.845973



4 NALÓN RUPESTRE	20. Arte Rupestre en la cuenca del Nalón: Cueva de La Lluera	Principado de Asturias	43.334643, - 5.933989
NALÓN RUPESTRE	21. Arte Rupestre en la cuenca del Nalón: Abrigo de Santo Adriano	Principado de Asturias	43.29793253458 953, - 5.987254900672 596
NALÓN RUPESTRE	22. Arte Rupestre en la cuenca del Nalón: Cueva del Conde	Principado de Asturias	43.28782003320 162, - 5.983057319449 106
NALÓN RUPESTRE	23. Parque de la Prehistoria de Teverga	Principado de Asturias	43.137833, - 6.075806
5 PETROGLIFOS DE PONTEVEDRA	24. Área arqueológica de Tourón (Ponte Caldelas)	Pontevedra / Galicia	42.405139, - 8.524432
PETROGLIFOS DE PONTEVEDRA	25. Área arqueológica de A Caeira (Poio)	Pontevedra / Galicia	42.441990, - 8.661462
PETROGLIFOS DE PONTEVEDRA	26. Área arqueológica de Mogor (Marín)	Pontevedra / Galicia	42.385336, - 8.718622
6 ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	27. Arte rupestre de la comarca de las Hurdes: "Tesito de los Cuchillos"	Cáceres / Extremadura	40.356470, - 6.392821
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	28. Abrigo "Cueva Chiquita"/Abrigos con arte rupestre de la Comarca de las Villuercas/Espacios museográficos del Geoparque de las Villuercas	Cáceres / Extremadura	39.39055, - 5.39236
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	29. Abrigo con arte rupestre de Puerto Roque en Valencia de Alcántara	Cáceres / Extremadura	39.35179, - 7.30105



ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	30. Abrigo del Risco de San Blas en Alburquerque	Cáceres / Extremadura	39.221789, - 7.016082
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	31. Abrigos rupestres del Parque de Monfragüe	Cáceres / Extremadura	39.773428, - 6.009809
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	32. Abrigo de La Calderita en La Zarza	Badajoz / Extremadura	38.79913, - 6.22297
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	33. Abrigo de la Peña del Búho de Magacela	Badajoz / Extremadura	38.905918, - 5.754700
ARTE RUPESTRE DE LA PREHISTORIA DE EXTREMADURA	34. Arte Rupestre de La Serena: Abrigos y Centro de Interpretación de la Pintura prehistórica en Cabeza de Buey	Badajoz / Extremadura	38.72143, - 5.21817
7 ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	35. Petroglifos de Peña Piñera	León / Castilla y León	42.737042,- 6.673763
ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	36. Cueva de Ojo Guareña	Burgos / Castilla y León	43.034085, - 3.664898
ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	37. Abrigos rupestres de Valonsadero	Soria / Castilla y León	41.809884, - 2.545019
ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	38. Abrigo de la Peña de los Plantíos, en Fuentetoba	Soria / Castilla y León	41.775637, - 2.561410
ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	39. Conjunto rupestre al aire libre de Domingo García	Segovia / Castilla y León	41.107757, - 4.369530



ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	40. Abrigos rupestres de las Hoces del Duratón	Segovia / Castilla y León	41.296916, - 3.751347
ARTE RUPESTRE DE LA MESETA NORTE	41. Cueva de Los Enebralejos - La Prádena	Segovia / Castilla y León	41.146460, - 3.677211
8 EL ARTE RUPESTRE DE LA LUZ	42. Abrigos rupestres del Risco la Zorrera	Ávila / Castilla y León	40.199667, - 5.347750
EL ARTE RUPESTRE DE LA LUZ	43. Pinturas de Muñopepe: Canto del Cuervo y La Atalaya	Ávila / Castilla y León	40.637589, - 4.814772
EL ARTE RUPESTRE DE LA LUZ	44. Abrigos Rupestres de Las Batuecas	Salamanca / Castilla y León	40.460575, - 6.145380
EL ARTE RUPESTRE DE LA LUZ	45. Grabados rupestres de la muralla del Castro de Yeltes de Yeltes	Salamanca / Castilla y León	40.947152, - 6.488545
9 CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	46. Cueva de Los Casares, en Riba de Saelices	Guadalajara / Castilla La Mancha	40.939655, - 2.292200
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	47. Centro de Interpretación y Abrigos de Villar del Humo	Cuenca / Castilla La Mancha	39.871946, - 1.631086
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	48. Arte Rupestre del Valle de Alcudia: Abrigos de Fuencaliente (Peña Escrita y La Batanera)	Ciudad Real / Castilla La Mancha	38.424330, - 4.281598
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	50. Abrigos de las Sierras de Virgen del Castillo (Chillón)	Ciudad Real / Castilla La Mancha	38.774740, - 4.868744
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	51. Abrigos de Alpera	Albacete / Castilla La Mancha	39.001709, - 1.242298



CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	52. Abrigos de Nerpio	Albacete / Castilla La Mancha	38.123307, - 2.378275
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	53. Abrigo Grande de Minateda en Hellín	Albacete / Castilla La Mancha	38.465167, - 1.615611
CASTILLA LA MANCHA RUPESTRE	54. Cueva del Niño de Ayna	Albacete / Castilla La Mancha	38.540108, - 2.156538
10 ARTE RUPESTRE ANDALUZ	55. Dolmen de Soto, en Trigueros	Huelva / Andalucía	37.352195, - 6.751170
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	56. Cueva de Los Murciélagos de Zuheros	Córdoba / Andalucía	37.542139, - 4.303977
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	57. Abrigos del Engarbo, en Santiago Pontones	Jaén / Andalucía	38.085382, - 2.552270
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	58. Abrigo de Cueva de La Graja, en Jimena	Jaén / Andalucía	37.834018, - 3.473108
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	59. Cueva de Tabla de Pochico, en Aldeaquemada	Jaén / Andalucía	38.393935, - 3.371755
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	60. Cueva de Los Letreros de Vélez-Blanco	Almería / Andalucía	37.675709, - 2.096006
ARTE RUPESTRE ANDALUZ	61. Cueva Ambrosio de Vélez-Blanco	Almería / Andalucía	37.832359, - 2.096814
11 ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	62. Abrigo de El Milano en Mula	Región de Murcia	38.037251, - 1.611634



ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	63. Abrigos de Cañaíca del Calar de Moratalla	Región de Murcia	38.185152, - 2.186847
ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	64. Abrigos de la Fuente del Sabuco de Moratalla	Región de Murcia	38.185152, - 2.186847
ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	65. Abrigos del Pozo de Calasparra	Región de Murcia	38.236186, - 1.614542
ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	66. Abrigos rupestres de Los Grajos de Cieza	Región de Murcia	38.258355, - 1.395532
ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	67. Abrigos rupestres de La Serreta de Cieza	Región de Murcia	38.241462, - 1.570304
ARTE RUPESTRE DE LA REGIÓN DE MURCIA	68. Abrigos rupestres de Cantos de La Visera de Yecla	Región de Murcia	38.699603, - 1.278829
12 PAISAJES RUPESTRES DE LA COMUNITAT VALENCIANA	69. Parque Cultural Valltorta-Gassulla / Museo de Arte Rupestre de Bicorp	Castellón / Comunitat Valenciana	40.406094, 0.069818
PAISAJES RUPESTRES DE LA COMUNITAT VALENCIANA	70. Abrigos de Morella La Vella (Castellón)	Castellón / Comunitat Valenciana	40.642082, - 0.140846
PAISAJES RUPESTRES DE LA COMUNITAT VALENCIANA	71. Ecomuseo de Bicorp. Centro de Interpretación de Arte Rupestre	Valencia / Comunitat Valenciana	39.131917, - 0.787528
PAISAJES RUPESTRES DE LA COMUNITAT VALENCIANA	72. Abrigos de La Sarga de Alcoi	Alicante / Comunitat Valenciana	38.642806, - 0.457223
PAISAJES RUPESTRES DE LA COMUNITAT VALENCIANA	73. Abrigos de Pla de Petrarcos y Centro de Interpretación de Castell de Castells	Alicante / Comunitat Valenciana	38.760306, - 0.183416



13 PARQUES CULTURALES DE ARAGÓN	74. Abrigos rupestres del Parque Cultural del Río Vero	Huesca / Aragón	42.212045, 0.034531
PARQUES CULTURALES DE ARAGÓN	75. Abrigos rupestres del Parque Cultural del Río Martín	Teruel / Aragón	41.027083, -0.589133
PARQUES CULTURALES DE ARAGÓN	76. Sitios rupestres del Parque Cultural de Albarracín	Teruel / Aragón	40.388075, -1.406432
PARQUES CULTURALES DE ARAGÓN	77. Sitios rupestres del Parque Cultural del Maestrazgo	Teruel / Aragón	40.820101, -0.450235
PARQUES CULTURALES DE ARAGÓN	78. Abrigo de Val del Charco del Agua Amarga	Teruel / Aragón	41.064589, -0.018285
14 LA RIOJA RUPESTRE	79. Cueva de los Cien Pilares de Arnedo	La Rioja	42.227119, -2.104446
LA RIOJA RUPESTRE	80. Cueva de Ajedrezado de Arnedillo	La Rioja	42.211637, -2.195467
LA RIOJA RUPESTRE	81. Yacimiento Arqueológico de Contrebia Leucade, en Aguilar del Río Alhama	La Rioja	41.978851, -1.973417
15 GRAN CANARIA, ISLA RUPESTRE	82. Risco Caído y las Montañas Sagradas de Gran Canaria	Gran Canaria / Islas Canarias	28.020888326706537, -15.645006037387695



2. DESCRIPCIÓN COMPLETA DEL PROYECTO

2.1. EXPERIENCIA CONCRETA EN LA QUE SE TRABAJARÁ.

Describir de manera expresa en qué experiencia turística concreta trabaja la propuesta cómo quieren innovarla y/o transformarla (8000 CARACTERES, ESPACIOS INCLUIDOS).

España alberga más de 4.000 yacimientos/zonas rupestres prehistóricos (todos ellos incoados BIEN DE INTERÉS CULTURAL). De ellos, casi 800 poseen la declaración de Patrimonio Mundial de la UNESCO y 102 (los abiertos a la visita pública) forman parte del Itinerario Cultural del CONSEJO DE EUROPA “Caminos de Arte Rupestre Prehistórico”, gestionado por la asociación CARP.

El turismo cultural es un sector estratégico que, en nuestro país, aporta importantes beneficios para la cultura y la economía locales. Los yacimientos prehistóricos con arte rupestre, tan trascendentes en comarcas rurales, forman parte de la identidad local/regional y constituyen un recurso cultural que, debidamente convertido en producto turístico, es capaz de generar empleo y riqueza.

El proyecto “Art-Points” tiene como misión ofrecer al medio rural español (donde se ha conservado el “primer Arte de la humanidad”), la oportunidad de modernizar e innovar el sistema de difusión turístico-cultural de los destinos abiertos a la visita pública, a través del diseño y desarrollo de herramientas de conexión de última generación basadas en la **tecnología de comunicación inalámbrica** de corto alcance y haciendo uso de la tecnología de difusión para **dispositivos móviles**.

Hasta la fecha, la aplicación de nuevas TICs en el ámbito del turismo patrimonial español continúa siendo escasa. La posibilidad de introducirlas en una gestión turística sostenible del Arte Rupestre y **en el propio paraje** donde se encuentra el turista, revolucionará la forma de interactuar con el visitante, el cual dispondrá de la **información** que necesita **en el momento exacto** -sin restricciones-, ampliándose el campo de difusión de los contenidos digitales.

Ámbito de aplicación del proyecto: La red CARP posee 102 destinos rupestres abiertos al público en España, en buena parte de los cuales sería de aplicación futura la instalación de “Art-Points”. La entidad promotora de este proyecto ha organizado y estructurado esta gran oferta de destinos en rutas repartidas por **13 comunidades autónomas, todas ellas miembros** del Itinerario Cultural del Consejo de Europa CAMINOS DE ARTE RUPESTRE PREHISTÓRICO (<https://rutasrupestresespana.prehistour.eu/>):

1. PAÍS VASCO: [Euskadi paleolítico](#)
2. CANTABRIA: [El País de Altamira](#)
3. ASTURIAS: [Cuevas y paisajes rupestres del Oriente de Asturias](#) / [Nalón rupestre](#)
4. GALICIA: [Petroglifos de Pontevedra](#)
5. EXTREMADURA: [Arte Esquemático de la Prehistoria de Extremadura](#)
6. CASTILLA Y LEÓN: [Arte Rupestre de la Meseta Norte](#) / [El Arte de la luz, del Sistema Central al Águeda](#)
7. CASTILLA LA MANCHA: [Castilla La Mancha rupestre](#)
8. ANDALUCÍA: [Arte Rupestre andaluz](#)
9. REGIÓN DE MURCIA: [Arte Rupestre de la Región de Murcia](#)
10. COMUNITAT VALENCIANA: [Paisajes rupestres de la Comunitat Valenciana](#)
11. ARAGÓN: [Parques Culturales de Aragón](#)
12. LA RIOJA: [La Rioja rupestre](#)



13. CANARIAS: Gran Canaria, isla rupestre

Esta rutas forman parte del club de producto turístico “Rutas Culturales de España”:
<https://www.spainculturalroutes.com/>

La oportunidad del proyecto es valorable en diferentes ámbitos, desde el local, hasta el internacional:

- **Ámbito local** – en el medio rural se encuentran la práctica totalidad de enclaves rupestres donde la infraestructura turística existente es muy escasa o inexistente. Debido a los elevados costes de instalación y mantenimiento de centros de interpretación, junto a la dificultad de su construcción en enclaves protegidos, es preciso buscar una nueva forma de difusión -digital- de los contenidos, situándolos en el enclave a visitar.

- **Ámbitos Regional/Nacional** - las competencias de gestión de los monumentos están transferidas a las CC.AA. Los esfuerzos realizados para la potenciación de la cultura arqueológica y la difusión del Arte Rupestre son por tanto dispares. Este hecho ha perjudicado a la creación de un proyecto global -a escala nacional-, capaz de articular y poner en valor la red de enclaves rupestres menores como dinamizadores de la cultura y la economía. Mediante la puesta en marcha del proyecto “Art-Points” tendríamos la oportunidad de distribuir un proyecto digital común para todos, con la misma señalética de conexión identificativa y un mismo funcionamiento.

- **Ámbito internacional** – La generación de “Art-Points” es una acción claramente escalable y reproducible en otros países de nuestro entorno más inmediato, ya que en el ámbito de difusión cultural relacionada con el Arte Rupestre se observa una problemática similar en todos ellos.

La propuesta concreta de “Art-Points” es la de **desarrollar -en cada ruta rupestre- una serie de puntos de conexión a soluciones TIC para la difusión de los recursos culturales arqueológicos y rupestres**, usando como **tecnología de acceso** elementos como **códigos de respuesta rápida (QR)** conjuntamente con el **sistema NFC** que proporcionan un mecanismo rápido de acceso a la aplicación web, inmediato y tan sencillo para el usuario como enfocar el punto de acceso con la cámara de su dispositivo o aproximar el dispositivo móvil al punto NFC. Tecnología puesta a disposición del usuario en los lugares de mayor demanda, es decir, **en los propios enclaves** y sus inmediaciones.

El punto físico “Art-Point” será el elemento dónde cada visitante pueda conectarse usando un dispositivo móvil propio a través de dos formas de conexión, escaneado de un código QR o acercando su dispositivo al punto NFC, de esta forma accederá a todo el contenido del enclave donde se encuentre, la información que necesita en el momento en el que la requiere.

El elemento tecnológico principal del proyecto, la aplicación web a la cual accedemos a través del “Art-Point”, nos permitirá disfrutar de un “guía virtual”, el cual nos narrará de forma dramatizada todos los datos de interés del lugar donde nos encontramos, consiguiendo a través de imágenes, textos y locuciones acompañadas de una composición musical sumergirnos aún más en el enclave dónde nos encontramos.

La implementación de un **Portal Web de difusión** que aporte (desde conexiones tradicionales de Internet similares) servicios de localización e información sobre los enclaves arqueológicos y rupestres, garantizará una segunda vía de difusión de los recursos culturales para todas aquellas personas que aún no disponen de la tecnología móvil. Desde este Portal Web se podrá realizar el **mantenimiento autónomo de la información**, de los diferentes “Art-Points”.



El proyecto Art-Points se implementará mediante una Aplicación basada en Web que hace uso de HTML5, Javascript y otras tecnologías que lo hacen altamente compatible para su visualización en todo tipo de terminales móviles sin necesidad de instalaciones de software previas. El hecho de que el usuario no necesite de una descarga e instalación previa de la aplicación para acceder a la misma, constituye no solo una de las principales ventajas de este tipo de aplicaciones frente a las aplicaciones nativas tradicionales, sino que, además, responde a la tendencia actual de los usuarios que cada vez son más reticentes a instalar software en sus dispositivos con el consumo de recursos que producen en los mismos.

Para acceder a los contenidos multimedia, el usuario tan solo tendrá que acercar su dispositivo móvil a un poste que porta una etiqueta NFC que contiene la URL que identifica la ubicación de los contenidos en internet, los cuales serán cargados automáticamente, o bien capturar los códigos QR, que tienen una implantación muy alta dado que el hardware requerido es la propia cámara del dispositivo.

La aplicación permitirá determinar la ubicación del usuario a fin de proporcionarle información sobre aquellos puntos de interés cercanos, así como determinar su ubicación dentro de la ruta. De este modo, la ubicación del usuario será superpuesta en aquellas pantallas que contengan el mapa global de la ruta.

Además, el recurso facilitará el coleccionismo cultural de los sitios visitados y la interacción con redes sociales, para valorar los mismos, recomendarlos -o no-, compartir fotos e información, etc.

2.2. JUSTIFICACIÓN DEL GRADO DE INNOVACIÓN QUE SUPONE LA PROPUESTA

Se describirán la nueva experiencia que se generará o, en el caso de modificaciones sustantivas, las innovaciones en experiencias tradicionales. También se describirá el grado de innovación (alto: la experiencia se modifica sustancialmente en la idea, los procesos o los servicios; medio: se producen cambios significativos; bajo: se producen ajustes importantes). (8000 CARACTERES, ESPACIOS INCLUIDOS).

ART-POINTS es un proyecto tecnológico-cultural que nos ofrece la experiencia de descubrir los enclaves rupestres y sus expresiones artísticas (también sus parajes), de una manera diferente a la que estamos acostumbrados, empleando la digitalización de los sitios rupestres y las nuevas tecnologías de la comunicación (TICs).

La generación de una avanzada plataforma-web y la puesta a disposición de los contenidos mediante códigos QR y NFC (que opera aún sin cobertura de datos en el dispositivo del visitante) equipara una visita a un enclave rupestre como si de un paseo por las galerías de un museo se tratase, ofreciendo alocuciones de un guía virtual, calcos e imágenes de apoyo, textos, dibujos e imágenes complementarias que nos facilitan, como si de una REALIDAD AUMENTADA se tratara, el poder descubrir y conocer cualquier sitio arqueológico rupestre de una forma innovadora, experimentando la sensación de ser un arqueólogo descubriendo las manifestaciones rupestres en el paraje.

En realidad, se trata de un servicio de audioguía “callejero” que utiliza el mobiliario de protección o de acceso al enclave rupestre, o el mobiliario rural instalado en el lugar (pasarelas, bancos, señalización...), para ubicar la baliza para que el visitante acerque su dispositivo y pueda así descubrir y conocer el enclave rupestre -y su paraje natural- de una



manera fácil, rápida, gratuita, sin horarios ni reservas previas; en definitiva, al ritmo de cada uno. A través del dispositivo móvil del usuario, la experiencia de la visita al lugar arqueológico se convierte en una auténtica experiencia de inmersión, gracias a los recursos digitalizados derivados del estudio de enclaves (incluyendo los calcos de las figuras, fotos multispectrales que facilitan la localización e identificación de los motivos rupestres en el lugar, alocuciones que explican al visitante lo que está viendo y le ayudan a comprender el significado de lo que está viendo, datos curiosos, leyendas del lugar, etc., etc.)

La experiencia Art-points proporciona información arqueo-histórica adaptada a la visita turística, a través de la interacción del usuario, con uno o diferentes códigos QR situados en el mobiliario del enclave, adaptándose en todo momento a las necesidades y gustos del visitante, el cual dispondrá de un acceso gratuito, junto con la posibilidad de mejorar el servicio accediendo al servicio de escucha e interpretación, con localización de los elementos de interés que una visita inmersiva del lugar debe incluir. También se informa de los diferentes servicios locales que podemos contratar para que nuestra experiencia en el lugar sea completamente satisfactoria (empresas de ocio, hostelería y restauración de la(s) localidad(es) más cercanas, visitas complementarias, etc.)

Igualmente, Art-points ofrece el servicio NFC (*Near Field Communication*), tecnología inalámbrica expresamente desarrollada para teléfonos y otros dispositivos móviles. Su tasa de transferencia alcanza los 424 Kilobits, lo que permite comunicaciones inmediatas con elevadas cantidades de datos digitales.

Desde su propio dispositivo (teléfono, tablet), el usuario, puede hacer una inmersión en el entorno arqueo-histórico de una forma sencilla, escaneando los códigos QR que se ubicarán en el mobiliario de cada enclave rupestre, o pasando su dispositivo por la baliza NFC a ubicar. Una audioguía divertida, al ritmo del visitante que le sumerge en el descubrimiento del enclave y de sus expresiones artísticas rupestres, a través de narraciones históricas, anecdóticas y curiosidades.

Art-points supone una innovación evidentemente alta en el medio rural/natural donde se localizan los destinos rupestres. Se trata de una E-guía turística, intuitiva y de fácil uso a través del teléfono móvil, y estará disponible en idiomas español (ES) e inglés (EN). Una audioguía -al aire libre- que nos da la opción escuchar o leer la historia del lugar donde se encuentra el código/NFC, descubrir y ver las imágenes rupestres escondidas en el sitio, incluso conocer los servicios cercanos de la zona. Lo único que necesita el visitante es su móvil, una APP de lectura de códigos QR o activar su aplicación NFC. Todo ello frente a la ausencia de información o la presencia de simples paneles físicos (en el peor de los casos repletos de textos de base científica e imágenes difícilmente relacionables con los paneles decorados), que es lo que actualmente disponen estos sitios.

Es importante indicar que Art-points incluye la **adaptación de sus contenidos para personas con diversidad funcional variada. En concreto con discapacidad visual**, gracias a la opción de sincronización con los asistentes de voz existentes actualmente, **así como discapacidad auditiva**, mediante la presentación de videos que presentan un guía que se expresa en lengua de signos mientras se recorre el enclave rupestre. Igualmente se trabajará con herramientas de "Lectura fácil" <https://www.plenainclusion.org/discapacidad-intelectual/recurso/lectura-facil/> , para una mayor accesibilidad a todo tipo de personas, sean sus capacidades las que sean.



2.3. LÍNEA CONCRETA EN QUE SE TRABAJARÁ.

Se pueden considerar las tres líneas de trabajo que ha marcado la propia “Estrategia de Creación, Innovación y Fortalecimiento de la Oferta País – Experiencias Turismo España” (p.9-12). Señalar en cuál se trabajará.

ART POINTS es un proyecto que persigue generar una gran red de experiencias turísticas sostenibles, digitales, integradoras y competitivas en los destinos rupestres de España que carecen de infraestructura de atención al público (total o temporalmente). El mismo se desarrollará en todas (o en la mayor parte de) las 13 CC.AA. que poseen destinos abiertos al público dentro del Itinerario Cultural CARP.

Se enmarca en las siguientes líneas de trabajo incluyendo algunas de sus acciones:

a) Línea de trabajo INNOVA:

1.º Generará una red de actores y sitios en todo el territorio nacional donde existen enclaves rupestres abiertos al público: 13 CC.AA. (Madrid, Navarra, Islas Baleares, Ceuta y Melilla no disponen de enclaves rupestres abiertos al público y Cataluña no participa en el Itinerario del Consejo de Europa CARP). De la mano de la asociación CARP se impulsa el trabajo colaborativo en torno a una Experiencia Turismo España.

2.º Se desarrollan relatos destinados a facilitar la experiencia de descubrir y conocer el primer arte de la humanidad, como una nueva Experiencia del Turismo español.

3.º Se mejora el recurso turístico rupestre español dotándole de una experiencia multimedia que supera la mera instalación de paneles didácticos en los sitios (los cuales se degradan y/o se vandalizan pasado un tiempo). Con este proyecto, un guía virtual nos descubre y muestra el enclave.

4.º Estas experiencias son totalmente sostenibles y no suponen ninguna alteración en los enclaves, todos ellos yacimientos arqueológicos del Patrimonio Cultural español.

5.º El proyecto supone la transformación digital de las experiencias turísticas en torno al Patrimonio rupestre de España.

6.º El proyecto incluye una formación *on line* sobre la digitalización de las experiencias de visita a sitios rupestres de España.

b) Línea de trabajo INTEGRA:

1.º Art-points es una buena práctica que mejora las experiencias en sitios rupestres en entornos rurales, favoreciendo a las comunidades locales como receptoras de los visitantes a los enclaves.

2.º Es también un proyecto que facilita la incorporación de la diversidad de perfiles de turistas a las experiencias rupestres, incorporando a personas con diversidad funcional variada, en especial discapacidad visual y auditiva.

3.º Difusión en y para la adaptación a la diversidad social de las Experiencias Turismo España.

c) Línea de trabajo COMUNICA:

1.º Mejora sustancialmente el diseño de estrategias de comunicación de las experiencias de visita a los enclaves rupestres de España.

2.º Se introduce la traducción y adaptación al idioma inglés de las visitas rupestres.

3.º Creación de materiales de comunicación específicos, como recursos audiovisuales o digitales de las experiencias turísticas en enclaves patrimoniales rupestres de España.

4.º Integración de herramientas digitales en la propia experiencia de visita a los sitios rupestres que facilitan la comunicación y el disfrute de esta experiencia arqueológica.

5.º Nuevas herramientas TIC para la comunicación de Experiencias Turismo España.



2.4.OBJETIVOS-ACTIVIDADES-HITOS-RESPONSABLES-CRONOGRAMA-PRESUPUESTO

Describir de manera sucinta objetivos (8000 CARACTERES, ESPACIOS INCLUIDOS).

El **objetivo principal** es poner a disposición del visitante de los destinos de arte rupestre prehistórico de España de unos puntos de conexión in situ "Art-Points", donde un guía virtual -a través de una **herramienta de conocimiento e interpretación del Patrimonio Arqueológico y Rupestre en formato aplicación web-**, les facilite toda la información de referencia del enclave donde se encuentra, utilizando **tecnologías de NFC** y lectura de **Códigos QR** para su conexión a través de su dispositivo móvil (Smartphone).

Además de este objetivo principal, se pretende la consecución de los siguientes objetivos específicos:

- 1- Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs.** Fomentando la cooperación en red, de carácter transregional, para producir un crecimiento sustancial de la demanda cultural y una renovación en los modelos de gestión y difusión.
- 2- Diseñar y poner en marcha un nuevo modelo -sostenible- de visitas turístico-culturales al Patrimonio rupestre español.** A través de un proyecto tecnológico de difusión cultural que ayude de forma paralela al incremento de la actividad económica y la mejora de la resiliencia en las zonas rurales situadas en torno al recurso turístico-cultural rupestre.
- 3- Mejorar la posición de la Cultura alrededor de la Arqueología prehistórica y el Arte Rupestre, como elemento de especialización turística en sectores productivos del medio rural.** Potenciando la valorización social de los sitios rupestres y del paisaje rural en el que se ubican cuevas, petroglifos, abrigos y afloramientos rocosos decorados, e integrando el producto cultural arqueológico y rupestre en el tejido turístico y productivo de su entorno.
- 4- Favorecer la transferencia de tecnologías que faciliten la sostenibilidad de la explotación del Patrimonio Cultural prehistórico, como motor de un turismo de calidad.**
- 5- Aumentar la competitividad turística de los destinos rupestres,** mediante el posterior desarrollo de los "Art-points" en las zonas rurales en las que se concentran los recursos culturales de Arte Rupestre abiertos al público, implicando al sector turístico -y empresarial- local, así como a las distintas administraciones.

Para cumplir con estos objetivos que nos marcamos, de una manera eficiente y efectiva, planteamos los siguientes indicadores de seguimiento y fuentes de verificación:

OBJETIVO	LISTADO DE HITOS	INDICADORES DE SEGUIMIENTO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
----------	------------------	----------------------------	-------------------------



1. Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs.	Organización de un seminario técnico con las 27 entidades socias del Itinerario Europeo CARP en España.	<ul style="list-style-type: none">-Ejecución de 1 seminario técnico para al menos 28 participantes.- Que el seminario sea valorado positivamente por al menos el 90% de los asistentes.	<ul style="list-style-type: none">- Hoja de inscripción al seminario de cada participante.- Listado y hoja de firmas de asistentes.- Encuestas de valoración.- Memoria y dossier fotográfico del seminario.	
	Generación de un banco de recursos para el diseño y desarrollo de visitas virtuales en idiomas ES – EN.	<ul style="list-style-type: none">- Generación de un banco de entre 40 y 50 sitios rupestres, de los cuales se incluirán recursos textuales, topográficos y audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none">- Listado de recursos- Dossier fotográfico y bibliografía usada.	
	Generación de los materiales de la plataforma a los que accede el usuario.	<ul style="list-style-type: none">- Creación de al menos 1 locución por sitio rupestre.· Al menos de 6 recursos gráficos (calcos y fotografías) por cada sitio rupestre.- 1 realidad aumentada por sitio rupestre.	<ul style="list-style-type: none">- Link a plataforma virtual con todos los materiales generados.	
	Adaptabilidad de los recursos a personas con discapacidad visual y auditiva.	<ul style="list-style-type: none">- Contratación de experto reconocido por la Red Estatal de Enseñanza de las Lenguas de Signos Españolas.- Confección de un guion de audio descripción y locuciones profesionales.	<ul style="list-style-type: none">- Link a plataforma virtual con todos los materiales generados.	



<p>2. Diseñar y poner en marcha un nuevo modelo - sostenible- de visitas turístico-culturales al Patrimonio rupestre español.</p>	<p>Diseño y desarrollo del portal-web “Experiencias Rupestres de España”, desarrollando la plataforma de contenidos multimedia sobre los destinos y sus recursos patrimoniales rupestres a la que se enganchan los QR y las etiquetas NFC</p>	<p>- Alcance de al menos del 50% de los potenciales visitantes, actualmente 100.000.</p>	<p>- Plataforma activa online - App en funcionamiento</p>	
	<p>Generación de etiquetas NFC y códigos QR.</p>	<p>- Elaboración de 100 etiquetas</p>	<p>-Fichero de recursos en la plataforma y la APP.</p>	
	<p>Diseño, creación y colocación de balizas rupestres inteligentes.</p>	<p>- Creación y colocación de 50 balizas</p>	<p>- Dossier fotográfico de la instalación de los elementos.</p>	
<p>3. Mejorar la posición de la Cultura alrededor de la Arqueología prehistórica y el Arte Rupestre, como elemento de especialización turística en sectores productivos del medio rural.</p>	<p>Generar contenidos turísticos específicos para los visitantes a los enclaves rupestres.</p>	<p>- Búsqueda y presentación de experiencias de naturaleza, cultura, etnografía, gastronomía...) asociables a la visita a los sitios rupestres.</p>	<p>- Fichero de recursos en la plataforma y la APP.</p>	
<p>4. Favorecer la transferencia de tecnologías que faciliten la sostenibilidad de la explotación del Patrimonio Cultural prehistórico, como motor de</p>	<p>Estudio individualizado de los problemas de la puesta en marcha del proyecto, y generación de un documento con las soluciones.</p>	<p>- Visita de todos los sitios rupestres al menos 2 veces, una al inicio de la puesta a punto y otra a la mitad del proyecto.</p>	<p>- Documento generado.</p>	



un turismo de calidad	Implementación de las soluciones prácticas en todos los destinos intervenidos.	- Resolución de problemas identificados en el documento generado.	- Documento con modificaciones implementadas.	
	Organización de 8 seminarios de formación para - al menos- 10-15 técnicos cada uno, acerca del funcionamiento y mantenimiento de la plataforma-web y las balizas digitales Art-points	- Ejecución de 8 seminarios. -100 participantes al menos. - Que el curso sea valorado positivamente por al menos el 90% de los asistentes	- Hoja de inscripción al curso de cada participante. - Listado y hoja de firmas de asistentes. - Memoria fotográfica de los cursos. - Encuestas de valoración	
5. Aumentar la competitividad turística de los destinos rupestres.	Presentación de las “experiencias rupestres de España” a las oficinas de turismo próximas a los destinos.	- Presentación en 20-25 oficinas de turismo en las localidades rurales de localización de los sitios rupestres.	- Dossier fotográfico cuando sea posible. - Inclusión en memoria final de las oficinas turísticas en las que se ha dinamizado el proyecto.	
	Presentación en ferias de turismo nacionales (FITUR/INTUR/ XPOVACACIONES BILBAO) y a través del programa Rutas Culturales de España https://www.rutas culturales.espa na.es/ , en ferias europeas.	- Asistencia a, al menos, 3 ferias: Fitur-Madrid, Intur-Valladolid y Expovacaciones Bilbao.	- Dossier fotográfico.	
	Insertar pestaña del proyecto en las webs de Rutas Culturales de España, Rutas rupestres de España y Prehistour.eu.	-En 3 webs	- Inclusión en la memoria final del proyecto de los links a las webs.	



	Campaña de difusión en redes sociales.	- Dinamización de las RR.SS. durante, al menos, 40 semanas.	- Inclusión en la memoria del proyecto de los link a los diferentes perfiles así como las estadísticas de tráfico de usuarios.	
	Diseño y producción de folleto físico y on-line.	- Impresión de 75.000 folletos.	- Copia del material impreso	
	Diseño y producción de display para difusión de los Art-points en oficinas de turismo y espacios públicos de los actores involucrados.	- Producción y distribución de 40 displays	- Dossier fotográfico de los elementos	
	Producción de 4 vídeos cortos de promoción del recurso Art-points	- Producción de 4 vídeos cortos promocionales (incluso en lengua de signos)	- Copia del material editado.	

Modelo resumen: Objetivos – acciones – hitos– responsables – cronograma – presupuesto

OBJETIVO	LISTADO ACCIONES EN CADA OBJETIVO		HITO POR CADA ACCIÓN	RESPON-SABLE	FECHA	PRESUPUESTO Euros
Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs.	1	Constituir la red de sitios rupestres auto-visitables de España y coordinación para la red de actores involucrados, con el fin de implementar el proyecto Art-points en los destinos rupestres españoles y ofrecer información y formación sobre el proyecto y su modo de operar, mantenimiento y actualización a los actores titulares de los bienes rupestres.	Organización de un seminario técnico con las 28 entidades socias del Itinerario Europeo CARP en España y el Grupo de Trabajo, representando a las 13 CC.AA participantes. Gastos de desplazamiento, alojamiento y manutención	Asociación CARP	Mes 1º	10.944,45
	2	Crear un repositorio de textos y datos multimedia de los sitios rupestres visitables (digitalización de datos y contenidos). Actualización de datos permanente hasta la carga definitiva en la aplicación de respaldo a los Art-points	Contratación de técnico para generación de un banco de recursos para el diseño y desarrollo de visitas virtuales en idiomas ES – EN.		Meses 1º a 10º	19.800,00
	3	Construir los relatos de cada sitio rupestre que permita al usuario descubrir sus características y sus contenidos arqueológicos y artísticos, así como su antigüedad y significado. Incluso en “lectura fácil” y “lengua de signos”	Coordinación para la generación de los materiales y contenidos de la plataforma a los que accede el usuario. Contratación de técnico superior en Patrimonio Cultural		Meses 2º a 18º	48.000,00

			<p>Generación de los materiales de la plataforma a los que accede el usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Al menos 40 locuciones -300 imágenes y calcos. -30-40 recursos de realidad aumentada. 			
			<p>Adaptabilidad de los recursos a personas con capacidades diferentes (lectura fácil/lengua signos)</p>		Meses 8º a 12º	10.000,00
<i>Diseñar y poner en marcha un nuevo modelo -sostenible- de visitas turístico-culturales al Patrimonio rupestre español.</i>	4	Producción del catálogo de experiencias rupestres.	Diseño y desarrollo del portal-web “Experiencias Rupestres de España”, desarrollando la plataforma de contenidos multimedia sobre los destinos y sus recursos patrimoniales rupestres a la que se enganchan los QR y las etiquetas NFC		Meses 2º a 8º	30.920,00
	5	Producción de soportes de las experiencias rupestres. Integrar información local de interés para los visitantes (dónde comer/dormir, productos locales a comprar, más cosas a descubrir...) Generar	Carga de datos y generación de etiquetas NFC y códigos QR e instalación sobre soporte de material reciclado.		Mes 8º	7.000,00

		contenidos turísticos específicos para los visitantes a los enclaves rupestres.	Diseño, creación y colocación en los destinos rupestres de las 13 CC.AA. de las balizas rupestres inteligentes.		Meses 9º a 12º	40.190,00
Mejorar la posición de la Cultura alrededor de la Arqueología prehistórica y el Arte Rupestre, como elemento de especialización turística en sectores productivos del medio rural.	6	Formar a los responsables de las entidades gestoras de los sitios (personal de los actores involucrados)	Organización de 8 seminarios de formación para 10-20 técnicos cada uno, acerca del funcionamiento y mantenimiento de la plataforma-web y las balizas digitales Art-points.		Meses 8º a 12º	12.000,00
Favorecer la transferencia de tecnologías que faciliten la sostenibilidad de la explotación del Patrimonio Cultural prehistórico, como motor de un turismo de calidad.	7	Llevar a cabo un plan de comunicación a todos los niveles de la sociedad, involucrando al sector turístico de cada territorio.	Presentación de las "experiencias rupestres de España" en ferias de turismo nacionales (FITUR/INTUR/EXPOVACIONES BILBAO); y a través del programa Rutas Culturales de España https://www.rutasculturalesespana.es/ , en ferias europeas.		Meses 12º a 18º	3.025,00



PROYECTO ART-POINTS.

Servicios multimedia para la visita a los destinos rupestres de España

	8	Campaña de difusión en las webs y redes sociales de los itinerarios culturales del Consejo de Europa y del Itinerario Cultural europeo de arte rupestre PRAT-CARP	Insertar pestaña del proyecto en las webs de Rutas Culturales de España, Rutas rupestres de España y Prehistour.eu. Campaña de difusión en redes sociales propias e interactuando con las RR.SS. de los agentes involucrados en la gestión		Mes 12º	5.608,00
Aumentar la competitividad turística de los destinos rupestres.	9	Elaboración de material promocional, incluso en "lectura fácil" y lengua de signos.	Diseño y producción de folleto físico y on-line. Diseño y producción de folleto con display para su reparto en todas las oficinas de turismo próximas a los destinos rupestres, así como en los espacios públicos de los actores involucrados en la gestión de los sitios		Meses 10º a 15º	21.680,00
	10		Producción de vídeo de promoción del recurso Art-points		Meses 10º a 12º	5.007,98



PROYECTO ART-POINTS.
Servicios multimedia para la visita a los destinos rupestres de España

2.5. PRESUPUESTO

Se debe rellenar la siguiente tabla por cada entidad participante



PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN DE ACTUACIONES POR ENTIDAD

ASOCIACIÓN CAMINOS DE ARTE RUPESTRE PREHISTÓRICO (ITINERARIO CULTURAL EUROPEO)

Actuaciones correspondientes a la anualidad: 2023 2024

Categoría del gasto*	Nº	Actuación	Subcontratado (Si/No)	Importe de la inversión prevista (con IVA) (€)	IVA (€)	Importe de la inversión prevista (sin IVA) (€)	Importe de la subvención solicitada (Sin IVA)
Gastos de personal	1	Generar un banco de recursos (textos, gráficos...) para el diseño y desarrollo de visitas virtuales en idiomas ES – EN. Una persona contratada a media jornada (Documentalista. Diplomatura/Grado universitario, Nivel B2/C1 inglés): 100% coste laboral. Asumido por la entidad.	no	19.800,00	-	19.800,00	19.800,00
	2	Coordinación general y generación de los materiales y contenidos de la plataforma a los que accede el usuario. Una persona contratada a jornada completa (Gestor cultural arqueólogo. Grado universitario + experiencia demostrable / Nivel B2/C1 inglés): 100% de su coste laboral. Asumido por la entidad.	no	48.000,00	-	48.000,00	48.000,00
Creación de redes de actores							
Viajes y manutención	3	Gastos de viaje y manutención para el Seminario técnico, a escala nacional, con los técnicos del Grupo de Trabajo (con representantes de las 13 CC.AA.) y los representantes de las 28 entidades socias del Itinerario Europeo CARP en España.	si	10.944,45	1.899,45	9.045,00	9.045,00



Asistencias externas		<i>Descripción actuación</i>					
Elaboración del protocolo o informes previos		<i>Descripción actuación</i>					
Soluciones tecnológicas y de transformación digital	4	Diseño, desarrollo y mantenimiento integral (hasta el 31/12/2025) del portal-web “Experiencias Rupestres de España”, desarrollando la plataforma de contenidos multimedia sobre los destinos y sus recursos patrimoniales rupestres a la que se enganchan los QR y las etiquetas NFC de las balizas Art-points. El Grupo de Trabajo dirige y el Comité científico valida los contenidos.	si	40.920,00	7.101,82	33.818,18	33.818,18
	5	Generación de etiquetas NFC y códigos QR en soportes antivandalismo. Diseño y creación de 65 balizas rupestres inteligentes en material reciclado. Transporte y colocación de las balizas rupestres inteligentes en los sitios rupestres, bajo la dirección del Grupo de Trabajo.	si	47.190,00	8.190,00	39.000,00	39.000,00
Inversiones en obras de rehabilitación y mejora		<i>Descripción actuación</i>					
Formación y sensibilización	6	Organización de 8 seminarios de formación para 20-30 asistentes cada uno (formación y sensibilización de agentes dinamizadores y actores de	no	12.000,00	-	12.000,00	12.000,00



		los territorios rurales), acerca del funcionamiento y mantenimiento de la plataforma-web y las balizas digitales Art-points. Generación de materiales pedagógicos digitales para su distribución.					
Comunicación	7	Presentación de las “experiencias rupestres de España” en ferias de turismo nacionales (FITUR/INTUR/EXPOVACACIONES BILBAO); y a través del programa Rutas Culturales de España https://www.rutas culturales espana.es/ , en ferias europeas. Generación de recursos y agendas de	si	3.025,00	525,00	2.500,00	2.500,00
	8	Insertar pestaña del proyecto en las webs de Rutas Culturales de España, Rutas rupestres de España y Prehistour.eu. Campaña de difusión en redes sociales propias e interactuando con las RR.SS. de todos los agentes involucrados en la gestión	si	5.608,00	973,29	4.634,71	4.634,71
	9	Comunicación progresiva del desarrollo del proyecto en colaboración con los departamentos de comunicación de los 28 socios CARP-España. Diseño, producción y suministro de folleto digital multiplataforma. Diseño y producción de 200 displays para difusión de los Art-points en las oficinas de turismo próximas a los	si	21.680,00	3.762,64	17.917,36	17.917,36



		destinos rupestres, así como en los espacios públicos de los actores involucrados en la gestión de los sitios (200 uds). Gastos de lectura fácil.					
	10	Producción de vídeo de promoción del recurso Art-points, incluso lengua de signos.	si	5.007,98	869,15	4.138,83	4.138,83
Material fungible		<i>Descripción actuación</i>					
		<i>(añadir las filas que sean necesarias)</i>					
Revisión de cuenta justificativa	11	<i>Revisión de cuenta justificativa por el auditor</i>	si	1.573,00	273,00	1.300,00	1.300,00
					IMPORTE TOTAL SOLICITADO		192.154,08
					Importe total subcontratado		134.375,43

* Las categorías del gasto tal y como establece el artículo 8 de la orden de bases ICT/1524/2021, de 30 de diciembre.



2.6. OTRAS FUENTES DE FINANCIACIÓN

Se deberá indicar específicamente si existe cofinanciación para el proyecto y las cantidades y porcentajes aportadas por cada una de las partes, en su caso.

La entidad solicitante asume el pago del IVA de las partidas a subcontratar y aporta instalaciones, material fungible y personal de apoyo para su ejecución.

2.7. PLAN DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Describir el plan de difusión del recogiendo las actividades de difusión que se realizarán: tipo de actividad, soportes que se utilizarán y estrategias de comunicación. El plan de difusión deberá contemplar las acciones que se realizarán con los beneficiarios directos e indirectos.

El proyecto Art-points será difundido de dos maneras:

-A través de las instituciones asociadas a CARP que poseen las competencias de la gestión integral de los destinos rupestres, las cuales difundirán la experiencia por sus canales habituales de difusión (ruedas de prensa, redes sociales, promoción cultural...)

-De manera directa, mediante la presentación en ferias de turismo nacional (FITUR, INTUR, EXPOVACACIONES...) e internacional (WTM London, TOP-RESA Paris, ITB Berlín) de la mano del club de producto turístico Rutas Culturales de España <https://www.spainculturalroutes.com/>, la creación de pestañas específicas en las webs del Itinerario Cultural europeo CARP <https://www.prehistour.eu/>, Rutas Culturales de España y Rutas rupestres de España <https://rutasrupestresespana.prehistour.eu/>, la distribución de 100.000 folletos y 200 display tipo tótem, en oficinas de turismo, destinos turísticos arqueológicos, entidades socias del Itinerario, etc., y la producción de hasta 4 vídeos de promoción para redes sociales, webs y e-marketing.

Además, en todos los sitios, se presentará una baliza informativa (55 unidades) que contendrá las etiquetas NFC y los códigos QR, así como la información de qué es y cómo se usa ART-POINTS para tener una experiencia de autovisita multimedia.

Plan de difusión de del proyecto

ACCIONES DIFUSIÓN		FECHA	RESPO NSA BLE	Categoría de gasto	Presupuest o IVA incl
1	Presentación de las “experiencias rupestres de España” en ferias de turismo nacionales (FITUR/INTUR/EXPOVACACIONES BILBAO); y a través del programa Rutas Culturales de España https://www.rutas culturales espana.es/ , en ferias europeas.	Meses 12º a 18º	CARP	Comunicación 7	3.025,00
2	Insertar pestaña del proyecto en las webs de Rutas Culturales de España, Rutas rupestres de España y Prehistour.eu	Mes 12º	CARP	Comunicación 8	5.608,00



	Campaña de difusión en redes sociales propias e interactuando con las RR.SS. de los agentes involucrados en la gestión				
3	Diseño y producción de folleto físico (100.000 ud) y on-line Diseño y producción de display para difusión de los Art-points en las oficinas de turismo próximas a los destinos rupestres, así como en los espacios públicos de los actores involucrados en la gestión de los sitios (200 uds)	Meses 10º a 15º	CARP	Comunicación 9	21.680,00
4	La comunicación progresiva del desarrollo del proyecto será coordinada desde la oficina técnica de CARP con todos los gabinetes de comunicación de los 28 socios CARP-España del proyecto, abarcando 13 CC.AA.	Meses 1º a 18º	CARP	Comunicación 9	
5	Producción de vídeo de promoción del recurso Art-points	Meses 10º a 12º	CARP	Comunicación 10	5.007,98
6	Instalación de balizas inteligentes en los enclaves rupestres (65 unidades)	Meses 9º a 12º	CARP	Soluciones tecnológicas y de transformación digital 5	20.016,00

2.8. ESTRUCTURA INTERNA DE GESTIÓN DEL PROYECTO

En todos los proyectos se deberá describir la estructura de gestión interna del proyecto, señalando las funciones que asumirá cada parte y los mecanismos de coordinación y resolución de conflictos internos previstos.

La Junta Directiva de la Asociación CAMINOS DE ARTE RUPESTRE PREHISTÓRICO pone su Oficina de Coordinación Técnica, con sede en Santander (C/ Luis Riera Vega, 2 / 39012 Santander / info@prehistour.eu) a disposición de la ejecución del proyecto. Igualmente, el Comité científico del Itinerario <https://www.prehistour.eu/es/comite-cientifico/> velará por la calidad de los contenidos y las acciones.

Un Grupo de Trabajo, formado por un representante de cada Comunidad Autónoma beneficiada, será conformado, bajo la coordinación del especialista Dr. Ramón Montes Barquín (rmontes@prehistour.eu). Este Grupo de Trabajo será el responsable de las decisiones técnicas y de informar a la Junta Directiva para la ejecución de las acciones administrativas pertinentes, siempre de acuerdo a las directrices de la Convocatoria del Programa Experiencias España. Sus reuniones serán telemáticas y con frecuencia mensual. Cada miembro asume la dirección en su Comunidad Autónoma, encargándose el Dr. Montes de coordinar y optimizar las acciones entre las CC.AA.

Dada la naturaleza del proyecto, de la existencia de un Manual de Buenas Prácticas en el seno de la organización peticionaria <https://www.prehistour.eu/es/manual-de-buenas-practicas/> y de la larga trayectoria del Itinerario CARP, no se prevén conflictos de ninguna naturaleza; caso de aparecer alguno, será resuelto por la Junta Directiva, una vez escuchados el Grupo de Trabajo y, si procede, el Comité Científico.



3. EVALUACIÓN PREVIA DE LAS POSIBLES CONTRIBUCIONES DEL PROYECTO

3.1. CONTRIBUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO A LOS OBJETIVOS DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA DE ESPAÑA Y EN CONCRETO AL PLAN DE MODERNIZACIÓN Y SOSTENIBILIDAD DEL TURISMO DE ESPAÑA (COMPONENTE 14)

Se valorará la relación de las actividades previstas en el proyecto con los objetivos del Plan de Modernización y Competitividad del sector Turístico: transición verde, transición digital, diversificación desconcentración, calidad y gobernanza

Objetivos	Impulsar una transición verde, desarrollando modelos de negocio turísticos sostenibles en el uso de los recursos del entorno y en la reducción de su impacto en emisiones.	Profundizar en la transformación digital del turismo, para alcanzar un mayor grado de innovación que aumente la eficiencia y competitividad de los procesos de gestión	Lograr un crecimiento inteligente, sostenible e inclusivo, que mejore la competitividad del sector y contribuya a una mayor cohesión social y territorial en los espacios turísticos.	Mejorar la capacidad de resiliencia, aumentando la preparación de las empresas, los destinos y la ciudadanía frente a las crisis.
1. Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs.	X	X		X
2. Diseñar y poner en marcha un nuevo modelo -sostenible- de visitas turístico-culturales al Patrimonio rupestre español.	X	X	X	
3. Mejorar la posición de la Cultura alrededor de la Arqueología prehistórica y el Arte Rupestre, como elemento de especialización turística en sectores productivos del medio rural.	X		X	
4. Favorecer la transferencia de tecnologías que faciliten la sostenibilidad de la explotación del Patrimonio Cultural prehistórico, como motor de un turismo de calidad.	X	X	X	
5. Aumentar la competitividad turística de los destinos rupestres.	X		X	X



Contribución de los objetivos del proyecto a los objetivos del PRTR y en concreto al Plan de Modernización y Sostenibilidad del Turismo de España (Componente 14).	Explicar qué actuaciones concretas del proyecto contribuirán	Determinar que indicadores se considerarán para medir su contribución
Impulsar una transición verde , desarrollando modelos de negocio turísticos sostenibles en el uso de los recursos del entorno y en la reducción de su impacto en emisiones.	Sustitución de materiales didácticos en soportes de papel, madera y plásticos (panelerías) en los yacimientos rupestres, todos ellos ubicados en contextos naturales de gran valor ecológico (cuevas, abrigos, petroglifos, paisajes rupestres...)	Inventario de elementos suprimidos sobre el terreno en los destinos beneficiados (papel, madera, plásticos, materiales de cimentación...)
Profundizar la transformación digital del turismo, para alcanzar un mayor grado de innovación que aumente la eficiencia y competitividad de los procesos de gestión.	Generación de experiencias inmersivas para la autovisita a los destinos rupestres (o de apoyo para guías contratados en los sitios), en soportes digitales sostenibles y actualizables, con recursos didácticos de alta calidad verificados por el Itinerario Cultural CARP y su comité científico.	Número de experiencias digitales generadas. Control técnico de la eficiencia de los art-points tras ser instalados. Medición del grado de satisfacción de los usuarios
Lograr un crecimiento inteligente, sostenible e inclusivo, que mejore la competitividad del sector y contribuya a una mayor cohesión social y territorial en los espacios turísticos	El proyecto es autoescalable y permite, al largo plazo, actualizar sus contenidos, generando una uniformidad de presentación formal y de tratamiento de la información -inclusiva y accesible-, que facilita la mejora permanente del servicio. Los destinos rurales beneficiados se presentan, en su conjunto, como un destino en red, destacándose el valor cultural y ambiental de los paisajes rupestres de España.	Número de aplicaciones generadas para cada destino rupestre. Control del número de usuarios que activan el "coleccionismo de visitas a sitios rupestres de la red Art-points"
Mejorar la capacidad de resiliencia , aumentando la preparación de las empresas, los destinos y la ciudadanía frente a	Art-points es utilizable por entidades y empresas del ámbito rural que incluyan los destinos rupestres en	Acciones de formación específica para entidades gestoras y empresas relacionadas con la



<p>las crisis.</p>	<p>sus acciones de promoción y explotación turística. El servicio ofrecido por los Art-points en los destinos rupestres a los ciudadanos no necesita de costosas y periódicas renovaciones de paneles, folletos, guías interpretativas en papel. Además, puede ser una herramienta para guías profesionales y, también, una aplicación gratuita de autovisita para el usuario, donde resulte económicamente imposible disponer de guías contratados para la presentación al público de los enclaves rupestres de España.</p>	<p>presentación al público de los sitios rupestres.</p> <p>Número de enclaves rupestres beneficiados.</p> <p>Número de visitas a las aplicaciones disponibles para cada sitio (audioguías, infografías, descargas de contenidos, valoración -5 estrellas- de las aplicaciones de cada sitio (control de uso de los recursos Art-points)</p>
--------------------	--	---

3.2. CONTRIBUCIÓN DE LOS OBJETIVOS Y ACCIONES DEL PROYECTO A LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Describir *de manera motivada* la relación de las actividades previstas en el proyecto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Según la UNWTO, Organismo Mundial del Turismo, todas las experiencias que se generen pueden contribuir, directa o indirectamente, a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En la siguiente tabla se expone cual es la contribución de nuestro proyecto ART-POINTS a los ODS:

Además de la descripción, se debe incorporar la siguiente tabla:

<p>Contribución con el proyecto a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>Explicar qué actuaciones concretas del proyecto contribuirán</p>	<p>Determinar que indicadores se considerarán para medir su contribución</p>
<p>Objetivo 1: Fin de la pobreza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en marcha de seminarios de formación (acerca del funcionamiento y mantenimiento de la plataforma-web y las balizas digitales Art-points), haciendo mayor hincapié en aquellos colectivos menos favorecidos. - Puesta en servicio de dispositivos digitales para préstamo a potenciales 	<p>Participantes que solicitan apoyo/préstamo de dispositivos por carecer de smartphones/tablets.</p>



	usuarios desfavorecidos.	
Objetivo 2: Hambre cero	- Generar contenidos que incidan en el valor de los alimentos en la Prehistoria y su proyección en el arte rupestre, sugiriendo al usuario la necesidad de apoyar el consumo responsable de alimentos en nuestra sociedad.	La Paleoantropología forense y la Paleopatología demuestran el valor de la alimentación de las poblaciones de la Prehistoria de la Península Ibérica. Número de referencias a la alimentación sostenible durante la Prehistoria y alusiones a la necesidad de hacer un uso responsable de los recursos del planeta y su capacidad de producir alimentos para todos los seres humanos.
Objetivo 3: Salud y bienestar	- Integración de relatos a medida para colectivos con diversidad funcional variada.	Seguimiento y contabilidad del número de usuarios que emplean las herramientas (lectura fácil, lenguaje de signos...) puestas a disposición para los colectivos de personas con diversidad funcional variada.
Objetivo 4: Educación de calidad	- Dinamización de cursos formativos. - Integración de relatos a medida para colectivos con diversidad funcional variada.	Registro de personas beneficiadas en cada acción.
Objetivo 5: Igualdad de género	- Se tendrán en cuenta la igualdad de género como uno de los criterios sociales a incorporar de manera transversal a los contratos que se generen con el contrato.	Informe del Comité de Igualdad del Plan de Igualdad desarrollado en la sede de CARP
Objetivo 6: Agua limpia y saneamiento	- Uso de materiales que tengan en cuenta la reducción en su proceso de fabricación la disminución del gasto de agua. Así como la reutilización en la medida de lo posible de los materiales necesarios para la ejecución del proyecto.	No se emplea agua, ni se emplean materiales que generen gasto de agua o residuos de ninguna naturaleza.
Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante	- Se priorizan las reuniones virtuales frente a la presenciales.	Número de reuniones on line desarrolladas
Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico	- Consolidar el proyecto sostenible en el tiempo que	Número de actores en el medio rurales involucrados.



	genere y fomente el empleo local en el territorio.	
Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura	- Diseño y desarrollo del portal-web “Art-points: Experiencias Rupestres de España”, desarrollando la plataforma de contenidos multimedia sobre los destinos y sus recursos patrimoniales rupestres a la que se enganchan los QR y las etiquetas NFC.	Informe técnico de evaluación
Objetivo 10: Reducción de las desigualdades	- Mejorar la posición de la Cultura alrededor de la Arqueología prehistórica y el Arte Rupestre, como elemento de especialización turística en sectores productivos del medio rural. Potenciando la valorización social de los sitios rupestres y del paisaje rural en el que se ubican cuevas, petroglifos, abrigos y afloramientos rocosos decorados, e integrando el producto cultural arqueológico y rupestre en el tejido turístico y productivo de su entorno. - Diseñar y poner en marcha un nuevo modelo - sostenible- de visitas turístico-culturales al Patrimonio rupestre español. A través de un proyecto tecnológico de difusión cultural que ayude de forma paralela al incremento de la actividad económica y la mejora de la resiliencia en las zonas rurales situadas en torno al recurso turístico-cultural rupestre.	Número de territorios/comarcas rurales beneficiados. Número de usuarios.
Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles	- Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs. Fomentando la cooperación en red, de carácter transregional, para producir un crecimiento	Número de comunidades rurales, propietarias de los enclaves rurales, beneficiadas



	sustancial de la demanda cultural y una renovación en los modelos de gestión y difusión.	
Objetivo 12: Producción y consumo responsable	- Las balizas digitales Art-points se fabrican con materiales reciclados y no generan impactos durante su instalación	Certificado de fabricación de las balizas con materiales reciclados.
Objetivo 13: Acción por el clima	- Se tratarán de poner en marcha mecanismos que reduzcan la huella de carbono del proyecto.	Se coordina y organizan todos los desplazamientos necesarios, y se optimizan, para reducir la huella de carbono, al menos, en un 30%
Objetivo 14: Vida submarina		
Objetivo 15: Vida de ecosistemas terrestres	- Poner en valor los paisajes rupestres y fomentar su preservación. - Sensibilizar a los participantes en la necesidad del cuidado del medioambiente porque solo desde el conocimiento podremos proteger nuestro entorno natural.	Inventario de ecosistemas rupestres implicados. Recomendaciones para su preservación en los 65 Art-points.
Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas	- Integración de relatos a medida para colectivos con diversidad funcional variada.	65 traducciones en lengua de signos.
Objetivo 17: Alianza para lograr los objetivos	- Generar una red de destinos rupestres autovisitables con la ayuda de las TICs. Fomentando la cooperación en red, de carácter transregional, para producir un crecimiento sustancial de la demanda cultural y una renovación en los modelos de gestión y difusión.	Número de instituciones y actores involucrados finalmente, partiendo de las 28 entidades -socias de CARP- participantes.

3.3. CONTRIBUCIÓN PROYECTO A REDUCIR LAS DESIGUALDADES SOCIOECONÓMICAS Y DE GÉNERO.

Describir *de manera motivada* la existencia de objetivos concretos y bien definidos que permitan el desarrollo de actividades diseñadas para combatir las desigualdades socioeconómicas y de género

ART-POINTS socializa el conocimiento sobre el Arte Rupestre español a todos los ciudadanos, sea cual sea su estatus social o nivel económico. Lo único que precisa el potencial usuario es de un sencillo smartphone con capacidad para leer códigos QR o, si el dispositivo dispone de ello (algo ya muy común incluso entre los móviles de gama baja), de lector de datos de etiquetas NFC (Near Field Communication).



Los contenidos que se ofrecerán tendrán muy en cuenta la perspectiva de género y el lenguaje inclusivo, huyendo de presentaciones textuales y/o gráficas que sugieran que fueron únicamente “hombres” las personas que produjeron el primer arte de la humanidad presente en cuevas, abrigos, petroglifos y ortostatos pétreos.

Igualmente se trabajará con herramientas de “Lectura fácil” <https://www.plenainclusion.org/discapacidad-intelectual/recurso/lectura-facil/>, para una mayor accesibilidad a todo tipo de personas, sean sus capacidades las que sean.

Además, y atendiendo al hecho de que la Asociación CARP posee la certificación de "Itinerario Cultural del Consejo de Europa (CdE)", se garantiza que la red que compone la asociación implementa actividades innovadoras y proyectos que pertenecen a los cinco campos de acción prioritarios del programa del Itinerarios Culturales del CdE: cooperación en investigación y desarrollo; mejora de la memoria, la historia y el patrimonio europeo; intercambios culturales y educativos para jóvenes europeos; la práctica cultural y artística contemporánea; turismo cultural y desarrollo socio-económico sostenible.

ART-POINTS se rige por dos cuestiones esenciales:

-Su encaje en el Programa de los Itinerarios Culturales del CdE, que propugna y defiende el **Convenio Europeo de Derechos Humanos**, tratado concedido para proteger los derechos humanos, la democracia y el Estado de derecho.

-El Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el valor del Patrimonio Cultural para la Sociedad (Convenio Marco de Faro, 2005) <https://rm.coe.int/16806a18d3>

A partir de ello, el proyecto pretende alcanzar los siguientes objetivos orientados a combatir las desigualdades socioeconómicas y de género:

-Implementar experiencias turísticas rupestres a medida para colectivos con diversidad funcional variada y otros colectivos vulnerables.

-Fomentar el descubrimiento del rico y diverso patrimonio rupestre de España, uniendo a personas y lugares en una red de historia y patrimonio compartidos.

-Visibilizar, a través de las experiencias turísticas innovadoras extraídas del Patrimonio rupestre, el papel de la mujer en la Prehistoria y las culturas que en ella se desarrollaron en la Península Ibérica (Paleolítico, Mesolítico, Neolítico, Edades del Cobre, el Bronce y el Hierro).

-Diseñar experiencias para mejorar el desarrollo socio económico del mundo rural, favoreciendo el acceso de nuevos visitantes al patrimonio rupestre.

-Generar buenas experiencias que fomenten la conservación y valorización del Patrimonio rupestre, especialmente en las zonas rurales, donde se ha preservado más del 96% del registro arqueológico rupestre.

Contribución del proyecto a reducir las desigualdades socioeconómicas y de género.	Explicar qué actuaciones concretas del proyecto contribuirán	Determinar que indicadores se considerarán para medir su contribución
Desigualdades socioeconómicas	ART-POINTS socializa el conocimiento sobre la Prehistoria y su Arte	Registro de visitas de personas y/o grupos desfavorecidas, que precisen de apoyo técnico, en la



	<p>Rupestre a todos los ciudadanos, sea cual sea su estatus social o nivel económico. Lo único que precisa el potencial usuario es un sencillo smartphone, pero si no dispone de ello, los gestores de los sitios dispondrán de unidades (smartphones y/o tablets) a disposición de las personas sin recursos o a los grupos desfavorecidos (como grupos de ONGs, Cáritas...) puedan solicitar una visita con apoyo.</p>	<p>red de destinos rupestres visitables</p>
<p>Desigualdades de género</p>	<p>Los contenidos que se ofrecerán tendrán muy en cuenta la perspectiva de género y el lenguaje inclusivo, huyendo de presentaciones textuales y/o gráficas que sugieran que fueron únicamente "hombres" las personas que produjeron el primer arte de la humanidad presente en cuevas, abrigos, petroglifos y ortostatos pétreos.</p>	<p>Se garantiza que el 100% de los contenidos -textuales, audiovisuales y gráficos- contenidos en los 65 Art-points serán analizados por la Comisión de Igualdad del Plan de Igualdad desarrollado para la oficina donde tiene su sede la Asociación CARP.</p>

Firma electrónica del proponente