

## ***15 años en Atapuerca y Arqueopinto. Claves para el desarrollo de programas sostenibles eficaces***

### ***15 years in Atapuerca an Arqueopinto. Keys to effective sustainable development programs***

**Manuel Luque**

mluque@paleorama.es

**Raúl Maqueda**

raulmaqueda@paleorama.es

Paleorama SL.

Recibido el 15 de noviembre de 2013

Aprobado el 27 de noviembre de 2013

**Resumen:** Enseñar con rigor, de una manera accesible y desde una visión de negocio para buscar una gestión totalmente sostenible es uno de los objetivos más difíciles de desarrollar, pero según nuestra experiencia, es totalmente factible, de acuerdo con los resultados que hemos sido capaces de obtener en nuestros diferentes proyectos patrimoniales y culturales desde nuestros inicios, hace ya más de quince años atrás. En este sentido, vamos a explicar nuestros proyectos más importantes en las zonas suburbanas y rurales en Arqueopinto (Madrid) y Atapuerca (Burgos), Parques Arqueológicos al aire libre, y cómo, desde una perspectiva empresarial se puede realizar una gestión cultural eficaz empleando métodos tradicionales y otros completamente novedosos, sin olvidarnos de la necesidad de compartir experiencias, modelos de gestión e información, como medio de socialización de la información, haciéndolas completamente accesibles.

**Palabras clave:** educar en lo cultural, cultura empresarial, equipo multidisciplinar, planificación, cultura corporativa, innovación abierta, investigación, Atapuerca, Arqueopinto.

**Abstract:** Teaching with rigor in an accessible way and from a business perspective to seek a completely sustainable management is one of the most difficult goals to develop, but from our experience, it is entirely feasible, according to the results we have been able to reap in our different heritage and cultural projects since our inception, for more than fifteen years ago. We will explain our most important projects in suburban and rural areas at Atapuerca (Burgos) and Arqueopinto (Madrid) Open-Air Parks, and How, from a business perspective, and how can be performed an effective cultural management, using traditional and up to date tools.

**Key words:** educating culturally, enterprise culture, multidisciplinary team, planning, corporate culture, Open Innovation, Investigation, Atapuerca, Arqueopinto.

## **I**ntroducción

Hace ya veinte años, en 1993 comenzamos nuestra andadura en la dinamización del patrimonio arqueológico con una meta bien clara: mostrar a la población el enorme y fascinante legado arqueológico de nuestros antepasados. Desde entonces, hemos desarrollado numerosas iniciativas que han servido de estímulo a infinidad de personas, empresas y organismos que sin duda han contribuido a mejorar la calidad de las actividades de dinamización que se hacen en nuestro país.

### **1.- Qué perseguimos (misión, visión, valores)**

Creemos en el patrimonio cultural como factor de cohesión social. Queremos acercar el patrimonio arqueológico a todos los públicos de una manera sencilla, comprensible, amable, pero sin perder el rigor científico. Nuestra labor no solo es didáctica, también es formativa y cultural.

Todo esto desde dos perspectivas: ámbito empresarial y científico. Es decir, enseñar con rigor, de forma accesible y desde una perspectiva empresarial para buscar una gestión económicamente sostenible.

No puede haber una gestión de la cultura sin una cultura de empresa. Creemos en la gestión privada de espacios públicos a través de un plan de comunicación transparente para la sociedad. Se impone una gestión profesional y responsable integrada plenamente en los avatares del mundo empresarial y de carácter multidisciplinar.

Esta gestión debe tender a un coste cero por parte de las administraciones. Para eso hace falta formación, profesionalidad, pasión, emoción, imaginación y creatividad. Para conseguir estas metas, el equipo, las personas son la clave del éxito. Sin el componente humano, el objetivo se queda en un mero documento de intenciones, ya que no se va a ser capaz de presentar la misión, valores y visión de manera pasional.

El dinero es solo un complemento, necesario, pero secundario. Si el objetivo es social, cultural y formativo, el sentido económico no puede ser el primero. Existe como premisa fundamental, pero no debe entenderse como el principal objetivo de la misión educativa y formativa.

Es por ello que no existe una relación directa entre inversión, infraestructuras y éxito en la gestión. El capital humano y educativo en valores de sensibilización del patrimonio debe ser lo principal.

## 2.- Nuestro origen. Primitivos

*Primitivos* fue una idea pionera en España que surgió en 1993 de la mano de Paleorama, cuando apenas se hacían actividades de dinamización del patrimonio basadas en la experiencia personal. Los cursos se realizaban en un entorno natural salvaje en los que el participante, de forma atractiva, participativa y dinámica, entraba directamente en contacto con materias primas originales utilizadas en otros tiempos; sílex, madera, hueso, fibras vegetales, ocre, rocas metamórficas y un largo etcétera de elementos, generalmente corrientes y cotidianos que iban a ser convertidas por ellos mismos en herramientas, combustible o alimento, utilizando procesos y técnicas reconstruidas a partir del registro arqueológico y etnográfico. Constituyó por tanto, la primera actividad de ocio prehistórico realizada en España, un programa de dinamización del entorno con la prehistoria como principal recurso que se realizó entre 1994 y 2002.

Los cursos de *primitivos*, que en ningún momento pretendían formar especialistas en prehistoria o en arqueología experimental, generaban en los participantes *interés por su pasado*, nuevas actitudes de preservación y respeto hacia el patrimonio natural y arqueológico y estimulaban el afán por saber más sobre nosotros mismos. Esencialmente, estos fueron los objetivos de Primitivos. En los cursos, al participante se le brindaba la oportunidad de *convertirse en protagonista* llevándose a casa una experiencia real, auténtica y de superación.

La tipología de los grupos era muy variada: licenciados en arquitectura, arqueología, biología, informática, estudiantes y amateurs de la prehistoria. El porcentaje de recurrencia a los cursos (los que repetían), era superior al 40%, y las plazas se cubrían con un año de antelación. Los grupos se limitaban a un máximo de 25-30 personas.



Lám. 1. *Primitivos: la semilla de nuestra aproximación al público interesado en las técnicas y procesos prehistóricos.*

### 3.- Parque de Atapuerca y Arqueopinto

Con el tiempo, el desarrollo profesional y de empresa derivó hacia la creación desde cero, de dos parques arqueológicos al aire libre. Tanto el proyecto de dinamización que desarrollamos en Atapuerca (Burgos) como el de Arqueopinto (Madrid), exigieron varios años para generar programas de gestión sostenible o autofinanciado.

Se tratan de parques arqueológicos al aire libre cuyo objetivo es la dinamización del patrimonio arqueológico, de la cual España tiene gran cantidad de ejemplos desde el Paleolítico más antiguo hasta época moderna.

Estos proyectos de trabajo surgieron como resultado de una serie de premisas incuestionables:

Un profundo análisis del entorno, de las necesidades y posibilidades que podía ofrecer este tipo de actividad (vías de comunicación, núcleos de población cercanos, accesibilidad, etc.)

- Estudio y previsión de los costes de mantenimiento. Este apartado resulta clave en la gestión de los espacios, ya que una mala planificación va a suponer un aumento en las necesidades económicas del proyecto, en

ocasiones inasumibles, lo que provocará el deterioro de la oferta educativa de calidad propuesta.

- Reconocimiento de la calidad de la oferta educativa. Lo importante no parece ser la cantidad, sino la calidad, y por otro, que el reconocimiento de la importancia de un lugar arqueológico, por ejemplo, no transforma de manera inmediata su entorno en capacidad de negocio.
- Por tanto, se hace necesario realizar una clara oferta educativa de calidad, como respuesta a las necesidades del entorno, tanto por tipología de oferta, como por la capacidad de respuesta y adaptación al contexto.



*Lám. 2. El estudio y planificación de los recursos a largo plazo es un elemento clave para el éxito de la oferta propuesta.*

Tanto en Atapuerca como en Arqueopinto, este sistema de trabajo y evaluación ha llevado años de análisis y trabajo para conocer en profundidad el sistema de de Gestión auto-sostenible y de calidad.

En ambos centros interpretativos, tienen clara preferencia la imaginación (originalidad), la innovación (singularidad), y la formación (rigor y profesionalidad), siendo claves a la hora de articular la oferta. Su calidad no depende exclusivamente de la inversión en infraestructuras, del presupuesto disponible, del prestigio del lugar con el que está asociada o de los reconocimientos nacionales e internacionales, sino de su capacidad para educar en valores, para aportar una experiencia emocional al visitante (que aporte algo significativo en su vida), de su habilidad para satisfacer necesidades en el público y establecer nuevas percepciones y actitudes hacia algo o estimular acciones en favor de ese algo.

Desde hace tiempo el patrimonio arqueológico se ha convertido en una asignatura pendiente para muchas administraciones que vacilan a la hora de adoptar modelos de educación y gestión cultural al largo plazo. Esto es así especialmente desde que se aceptara de forma generalizada que todo resto arqueológico con independencia de su valor podía ser rentabilizado y, más aún, generar un programa sostenible para la población local. Así, algunas administraciones se han lanzado a una carrera frenética cuyo único objetivo ha sido construir centros de interpretación en entornos rurales, museos, rutas o exposiciones, sin pensar en quiénes deben gestionar dichos recursos ni en el público que les da sentido. No es atípico, por lo tanto, encontrar centros de interpretación cerrados en el medio rural, centros de los que nadie se ocupa, bien porque no hay presupuesto en las administraciones, bien porque las corporaciones locales no saben qué hacer con ellos.



*Lám. 3. Reconstrucciones y recreaciones arqueológicas en nuestros Parques.*

Recientemente la Fundación de Patrimonio Histórico de Castilla y León ha publicado las actas del seminario “Evaluación de la eficiencia de las Instituciones culturales” (VV.AA., 2013), en las que se ponen de manifiesto algunos de los temas que tratamos en nuestra comunicación, como por ejemplo:

- 1) La falta de criterio a la hora de invertir en centros de recepción como objetivo final, y no como herramienta de desarrollo (el objetivo es dinamizar, no el centro en sí, el centro será el objetivo del arquitecto o de la constructora). Con el tiempo, la falta de planificación se traduce en una equipación que solo genera gastos, y en ocasiones acaba cerrando. Muchos de ellos están ubicados en entornos rurales en los que la población local no pasa de ser un mero espectador, centros que se hacen sin contar con el

- público y en los que prima el “complejo faraón” de muchas administraciones.
- 2) La falta de formación y experiencia de las corporaciones municipales que se ven incapaces de gestionar un centro, ya sea por falta de formación, financiación o ambas a la vez: “El conocimiento que reside en las personas es el factor fundamental en el logro de la eficiencia: conformar equipos de alto rendimiento intelectual (Joan Abella).
  - 3) La incrédula creencia en la relativa facilidad para acometer programas de dinamización del Patrimonio: “lo importante es el edificio y unas buenas pantallas de plasma, luego contratamos a un par de guías y listo”: para la gestión cultural eficaz, hace falta una cultura de empresa, donde las personas son la clave, no las infraestructuras.
  - 4) La sorprendente falta de integración del usuario (que es para quién se trabaja), en el proceso de diseño del centro. Esto último resulta inaudito ¿cómo puede ser preferente el edificio frente a los objetivos (¿para quién?, ¿porqué?, ¿para qué?).

Publicábamos recientemente en la Bienal Internacional de Ar&PA, los resultados de la Fundación Cotec en materia de Patrimonio:

*[...] la existencia de monumentos, rutas culturales, sitios arqueológicos o museos, no implica por sí sola un beneficio económico automático para un territorio, siendo necesaria una adecuada gestión con una visión amplia y al largo plazo en la que la innovación juega un papel dominante.*

En este sentido, compartimos al 100% las consideraciones de *Jesús Cimarro* al respecto:

*[...] un nuevo modelo de gestión que parta de la sociedad, ya sea público, privado o mixto, pero que defienda el interés público y del público. Para eso, la clave es el producto, aplicar el criterio básico de calidad empresarial al sector de la cultura. La gestión es la clave y quien no sea eficiente debe dejar paso.*

- 5) Por otro lado, debe plantearse como premisa indiscutible la exposición de objetivos educativos que generen en las personas nuevas actitudes de respeto y conservación hacia el patrimonio. Este aspecto es de vital importancia, las actividades, los folletos, las charlas..., cualquier herramienta que utilicemos debe considerar esta doble función: educar en lo cultural para el futuro y generar nuevas actitudes positivas hacia el patrimonio.



Lám. 4: Parte de la amplia oferta educativa que ofrece Paleorama. Talleres y experiencias personales de alta calidad por su rigor y la capacidad educativa y didáctica.

#### 4.- Paleomanías

El objetivo de esta iniciativa es acercar el patrimonio arqueológico mueble al público, además de plantear un sistema de financiación.

El merchandising temático exige investigación. Investigación en primer lugar orientada a la singularidad del sitio, con objeto de rescatar y seleccionar los aspectos más relevantes, persistentes y con mayor potencial interpretativo y evocador: primeramente nos llevamos un recuerdo, que nos evoque aquello que hemos visitado y, en segundo lugar, orientada al sector de mercado al que nos dirigimos (escolares, familias, adultos, profesionales, etc.).

El objeto en sí, no es el objetivo. Este debe responder a una necesidad personal de disfrute de un objeto, que de otra manera sería imposible poseer.

Este tipo de material, supone el acercamiento físico de los objetos más relevantes desde la prehistoria europea, mediante su adquisición individual, o dentro del programa de acceso más amplio a través de la compra de Maletas Didácticas genéricas o personalizadas según necesidades. De esta forma, tanto particulares, como centros escolares, universitarios, etc., podrán adquirir complejos tecnológicos completos de las etapas prehistóricas, protohistóricas y etapas clásicas para la didáctica en sus diferentes variantes.



Lám. 5. Algunas de las piezas disponibles en nuestro catálogo de Paleomanías: Industria lítica, Arte Mueble, cráneos, etc.



Lám. 6. Reproducciones de elementos cerámicos y de vidrio.

Sin ilusión, sin pasión, sin formación, sin unos objetivos claros, sin un liderazgo emocional, sin un equipo comprometido, ningún proyecto funcionará. Este es el secreto. Lo reiteramos, la clave son también las personas.

Sin embargo, aunque nuestra experiencia a través de estos últimos veinte años,

nos ha servido para mejorar y optimizar cada vez más nuestros recursos, hemos llegado a la conclusión de que en ningún caso se debe trabajar de forma aislada sin englobar a todos los agentes que comprenden este precioso y complejo mundo de la educación patrimonial.

Por ello, Paleorama y su filial Paleomanías, entendió la necesidad de poner encima de la mesa una serie de herramientas educativas y de gestión, para que tanto el público como las diferentes asociaciones o empresas relacionadas con la didáctica patrimonial y arqueológica pudieran hacer uso de nuestra experiencia y de la inversión que llevamos desarrollando hace años.

Uno de los retos es sin duda *DAR*, decimos dar y no compartir porque -dar es sinónimo de ofrecer sin esperar nada a cambio pero con el objetivo de contribuir a mejorar algo. Una cosa es compartir teorías, ideales, aproximaciones y puntos de vista que muchas veces no implican responsabilidades, y otra muy distinta es dar a terceros productos y programas en proceso o acabados que sean útiles y que ahorren tiempo y dinero.

Nosotros preferimos denominarlo “innovación abierta“, o lo que es lo mismo, poner al alcance de terceros, programas, protocolos y rutinas que funcionan y generan resultados (o que podrían generarlos) ¿Y para qué?, para que otros las usen sin tener que recorrer un largo camino para llegar al mismo punto después de años de pruebas, pero sobre todo, para mejorarlas entre todos y convertirlas en herramientas eficaces (un símil serían los programas de software de código abierto o el navegador gratuito google).

En nuestro caso, después de 20 años acabas descubriendo multitud de maneras de cómo no hacer las cosas ¿porqué no ahorrar ese tiempo a otras personas? Ha llegado un momento en que para avanzar de verdad, lo inteligente no consiste en contar lo que haces, sino cómo lo haces, pero de manera accesible, gratuita.

La innovación abierta hace grande un proyecto, hace grande a la gente que lo desarrolla y mejora. La unión hace la fuerza.

Se trata de poner una herramienta visual potente y rigurosa al alcance de cualquiera para facilitar la labor de los docentes (educación), y permitir a las personas un acceso más amable a algo tan complejo como la prehistoria y la arqueología.

Los archivos se podrán usar bajo determinadas condiciones de licencia *Creative Commons*: está permitido a otros descargar los archivos y compartirlos con terceros siempre y cuando se cite la autoría. No está permitido modificarlos ni usarlos comercialmente salvo petición directa a los autores (Paleomanías SL). Esta “cesión” gratuita de un material en que se está invirtiendo bastante dinero, forma parte de un programa o quizá de un valor de empresa que denominamos “Innovación abierta”,

mecanismo que permitirá a terceros hacer uso de nuestros avances con un simple propósito, intentar mejorar la calidad y los recursos para dinamizar el Patrimonio Arqueológico.

Con el tiempo nuevas tecnologías y herramientas han ido surgiendo para facilitar la labor de los que nos dedicamos a esta difícil tarea de educar en lo cultural para el futuro, herramientas que nos permitirán sin duda mostrar desde otra óptica a la ciudadanía, que la prehistoria y la arqueología nacionales constituyen una fortaleza distintiva de nuestro país, un recurso cultural y turístico únicos que hay que conocer, valorar y proteger.

Desde hace 3 o 4 años, y a través de nuestra filial Paleomanías (página actualmente en construcción), estamos trabajando en lo que denominamos “Paleorama digital“, un proyecto que integrará el uso racional y coherente de diferentes TICs que faciliten nuestro trabajo y sobre todo, que sean de utilidad para el público interesado (programa de gestión de solicitudes, programa de inventario de recursos, realidad aumentada para merchandising, catálogos digitales, etc.).

El primer proyecto “Paleoentornos“, son reconstrucciones digitales de escenas de Arqueopinto, que se implementarán en la web del parque (actualmente en pruebas, y que se subirá definitivamente en 2014). Permitirán a profesores, alumnos y visitantes de fin de semana, interactuar con las escenas y los personajes para conocer los contenidos de cada una. Estas recreaciones están vinculadas con el proyecto que describimos a continuación, en el que las piezas podrán visualizarse en 3D, rotarlas, imprimirlas, etc.



*Lám. 7: Paleoentornos. Vista parcial de una de las escenas didácticas interactivas que estarán disponibles.*

Otro de los engranajes de nuestro programa digital es el “Paleocatálogo“, un *catálogo virtual* que será abierto y accesible a todos los públicos con los principales elementos de la prehistoria tanto nacionales como internacionales en formato 3D (vídeo, flash, pdf...), accesibles y con posibilidad de ser descargados de la red para un uso docente y educativo (proyección en clase, charlas, conferencias...). Esperamos tener la primera serie en 2014, en la nueva página que estamos elaborando para Arqueopinto

(vinculado a Paleontornos y de forma independiente). También estamos trabajando en una App para sistemas Android e IOS.



*Lám. 8. Diferentes elementos que se integrarán en las escenas para poder interactuar con ellas.*

El objetivo es que, tanto el docente como el estudiante (y el público en general), tengan acceso a una colección de material arqueológico de gran definición para su uso en conferencias, unidades didácticas, charlas, webs, trabajos, presentaciones..., (herramientas de piedra, hueso, figuritas, cerámica, cráneos, objetos metálicos, vidrio, figuras de homínidos, etc.). Mucha calidad sin pagar un solo euro. ¿Y por qué es gratis? Primero porque uno de los valores de nuestra empresa es concienciar a la población de la importancia del Patrimonio Arqueológico de nuestro país, utilizando los recursos a nuestro alcance, y en segundo lugar, porque para avanzar en lo que denominamos “educar en lo cultural para el futuro”, es imprescindible no solo ofrecer o compartir a medias, sino -dar-.

Además del trabajo de catalogación 3D, Paleorama está desarrollando un paquete informático que denominamos “Paleosoftware“, que consiste en 2 programas “a medida” que facilitarán las tareas de gestión y dinamización de actividades en centros y museos.

Los que nos dedicamos a esta difícil tarea somos conscientes de la necesidad de profesionalizar nuestro trabajo, la necesidad de un software específico que se adapte a unas necesidades cambiantes en un entorno dinámico. Las actividades cada vez son más variadas y la oferta debe amoldarse a las exigencias del público. Muchos de los programas que hemos usado de forma habitual en los últimos años se han quedado un tanto obsoletos: no funcionan en línea, solo pueden adaptarse mediante programación, presentan estructuras y módulos cerrados y muy estáticos y además, son muy caros.

En Paleorama nos hemos propuesto cambiar esto y hemos diseñado y programado 2 programas diferentes (1) Un programa de inventario (Paleoinventario), que permita analizar el consumo por actividad, los movimientos de material entre almacenes, la evolución del gasto anual, proveedores y clientes, coste individualizado de cada objeto por descomposición de elementos menores y componentes (un objeto cualquiera lleva asociados diferentes materiales, mano de obra, componentes como peanas, cordelería, cierres, material de texturizado, embalaje...), comparativa entre proveedores (uno de nuestros objetivos es minimizar costes manteniendo la calidad y sustituir progresivamente materiales más agresivos por otros más ecológicos -resinas al agua-, etc.).

**PALEOMANÍAS, Gestión de almacenes** Hola Manuel Luque | Cerrar sesión

Usuarios | Objetos | Proveedores | Almacenes | **Pedidos** | Chat

Buscar objeto:  En: Etiquetas | Ordenar por: Nombre DESC | Almacén: TODOS  Utiliza acortos.

FOTO	SELECCIONAR	DETALLE OBJETO	PROVEEDOR ACTUAL	STOCK
	0FIC0212	Tóner negro		0 tóner
	0CAF0008	Etiqueta Flex Impresión		0 etiquetas
	02H4008	Dividido de titanio		0 Kg
	0TRQ0003	Acelona		25 litros
	0ULU0001	Bilaz evitar		0 bilaces
	0TRQ0009	Betún de jades spray		0 ml
	0TRQ0000	Parafina en perla		2000 gramos
	0TRQ0007	Tinte negro		250 gramos
	0TRF0006	Boca madera 3 mm		0 unidades

Lám. 9. Una de las vistas del programa de Paleoinventario.

Permite realizar pedidos entre almacenes (lista de pedidos), alta y baja de usuarios, restricción de funciones y visualización de datos según tipo de usuario, incorpora de forma automática el coste que va a resultar al individualizar cada objeto en componentes individuales, aviso de mínimos por almacén, se pueden vincular imágenes, cambio de codificación, exportación de listados y tablas estadísticas, chat interno entre almacenes, previsión de costes y elaboración de presupuestos anuales (anticipar gastos)..., pero lo mejor de todo, es que funciona online, pudiendo acceder a la información desde una PDA o un Smartphone (y por supuesto desde un ordenador con conexión a internet). También incorpora un respaldo (back up), para consultas y actualizaciones si nos quedamos sin conexión. En definitiva, un programa de inventariado y control del gasto para la pequeña empresa independientemente del volumen de objetos que utilice, un programa sencillo y fácil de usar (todavía en versión

beta pero completamente funcional), muy orientado al control del gasto y la anticipación mensual y anual de costes.

El segundo programa denominado “Paleogestion“, sirve para organizar y coordinar las actividades y la oferta de nuestro centro o museo. La “célula madre” del programa es un recurso gráfico de visualización por capas de información que denominamos “cronotabla”, combinado con un “expediente” de datos de cliente (ver artículo gestión de grupos en centros de interpretación y yacimientos musealizados). Estos recursos, cronotabla y expediente, los hemos fusionado en un solo programa que además integra módulo de mensajería, chat interno, elaboración de informes, presupuestos y facturas, estadísticas (nº de visitantes, actividades más solicitados, relación entre lo anterior por segmentos de público..., al mes, anual, historial...).

Además el programa nos permite gestionar varios centros, realizar un seguimiento de las actividades de los técnicos, incluyendo calendario laboral, ausencias, progresos...). Pero lo más destacado de Paleogestión, es que todo esto se puede consultar “online” desde un aparato con conexión a internet, y permite visualizar de un vistazo, las reservas y actividades previstas para todo el año. Basta con mover el “timeline” con el dedo o el ratón (ya hemos conseguido que funcione en IOS). Eduardo de la Torre, Manuel Luque, María Barahona y Marta Burgos han sido los artífices de este programa que ya estamos usando (fase beta), y que esperamos poder comercializar en un año aproximadamente. Otro de los módulos del programa es el de avisos y alertas, que nos informa de las secuencias del protocolo que están sin realizar, como por ejemplo, la falta de confirmación de la actividad, la falta de pago a vencimiento de fecha concreta, informes no entregados, factura o presupuestos no enviados, etc.

De esta manera no hay errores (bueno, siempre los hay) si los datos se han introducido correctamente. El programa nos avisará automáticamente de los pasos que hay que dar, los que hemos realizado y los que aún están pendientes. Por supuesto el programa permite establecer calendario anual y gestionar visitas individuales, generar ofertas, descuentos, etc. Se pueden programar tanto eventos externos (actividades, etc.), como internos (tareas de mantenimiento, objetivos de semana o mes, reuniones internas, etc.). Es un programa en el que prácticamente todo se puede modificar según las necesidades del usuario o del centro.

Con el tiempo nuevas tecnologías y herramientas han ido surgiendo para facilitar la labor de los que nos dedicamos a esta difícil tarea de educar en lo cultural para el futuro, herramientas que nos permitirán sin duda mostrar desde otra óptica a la ciudadanía, que la prehistoria y la arqueología nacionales constituyen una fortaleza distintiva de nuestro país, un recurso cultural y turístico únicos que hay que conocer, valorar y proteger.



