

# L'ICAC posa en marxa Arqueologia que transforma, un nou programa de càpsules formatives

La iniciativa de la UTIS-UCC+i ofereix recursos per reforçar les competències en transferència de coneixement, participació ciutadana i impacte social de la recerca

La **Unitat de Transferència i Impacte Social de l'Institut Català d'Arqueologia Clàssica** (UTIS-UCC+i) ha posat en marxa **Arqueologia que transforma**, un nou programa anual de càpsules formatives adreçat a la comunitat científica de l'Institut, especialment al personal investigador i a l'alumnat del **màster en Arqueologia Clàssica Aplicada** (MACA).

La iniciativa s'emmarca en el programa anual **IN-Vicum** (FCT-24-21375) i té com a objectiu reforçar les competències en transferència de coneixement, impacte social i foment de la cultura científica. El programa vol contribuir a una transferència del coneixement més efectiva, accessible i orientada a les necessitats de la societat, alhora que consolida la UTIS-UCC+i com a espai de suport formatiu especialitzat per al personal investigador de l'ICAC.

## Tres càpsules per apropar la recerca a la societat

El programa s'estrena amb tres càpsules audiovisuals que aborden conceptes i metodologies clau per potenciar el retorn social de la recerca en arqueologia i patrimoni.

### 1. **La transferència de coneixement en Arqueologia i Patrimoni. Introducció als conceptes bàsics** (16 minuts)

La primera càpsula introdueix els principals conceptes relacionats amb la transferència de coneixement i reflexiona sobre com la recerca en arqueologia i patrimoni pot generar valor i beneficis socials més enllà de l'àmbit acadèmic. També tracta el retorn social de la recerca, la relació amb les comunitats i els territoris, i les diferències entre transferència, valorització, difusió i divulgació científica.



## 2. Participació ciutadana, Living Labs i innovació sociocultural en arqueologia i patrimoni (20 minuts)

La segona càpsula explora com incorporar la participació ciutadana als projectes de recerca des de les fases inicials del disseny. Presenta els \*Living Labs\* com a espais de cocreació i experimentació en contextos reals i aborda qüestions com els drets culturals, l'accessibilitat al coneixement, la sostenibilitat, el diàleg de sabers i la innovació sociocultural.



### 3. L'impacte social de la recerca (18 minuts)

La tercera càpsula se centra en la planificació i l'avaluació de l'impacte social de la recerca en arqueologia i patrimoni. Explica què s'entén per impacte social, com es diferencia dels resultats i les activitats d'un projecte, i quines eines permeten identificar, fer seguiment i comunicar els canvis generats en les comunitats, les institucions, les polítiques públiques i els territoris.



## **Col·laboració amb BitLab**

El desenvolupament de la iniciativa ha comptat amb la col·laboració de la Cooperativa BitLab, responsable de preparar els continguts de la càpsula dedicada a la participació ciutadana i la innovació sociocultural. La seva experiència en metodologies col·laboratives i processos de cocreació comunitària ha contribuït a incorporar aquestes perspectives a les càpsules formatives.



