



UNIÓN EUROPEA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

sepie
SEPTOR DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN
Y ENTRENAMIENTO DE LA ESPECIALIDAD



RESULTADOS DEL PROYECTO

JORNADAS DE SEGUIMIENTO PARA ASOCIACIONES DE COOPERACIÓN (KA220) CONVOCATORIA 2023

Segovia, 27 de mayo de 2025

Erasmus+

Enriqueciendo vidas, abriendo mentes.

Asociaciones para la cooperación



Índice

1. Calidad de los resultados.
2. Acceso y licencias de los resultados.
3. Plataforma de resultados.
4. Últimos consejos.

1

Calidad de los resultados

Calidad de los resultados

PARTE B
DE LA GUÍA

Calidad de los resultados

PARTE B
DE LA GUÍA

La evaluación del informe final se basa en descripciones detalladas de cada actividad realizada, información cuantitativa y cualitativa que muestre el nivel de consecución de los objetivos del proyecto indicados en la solicitud, **la calidad de los resultados** de los proyectos cargados en la plataforma de resultados de los proyectos Erasmus+ y una autoevaluación de las organizaciones asociadas.

Algunos consejos

Algunos consejos

Probar los
resultados de
manera interna
y externa

Algunos consejos

Probar los
resultados de
manera interna
y externa

Revisión
de expertos

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Revisión de expertos

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad



LETHE

(e-)learning the
invisible history of Europe

[Inicio](#) [El proyecto](#) [Networks](#) [Mapa Lethe](#) [Herramientas Lethe](#) [Visual](#) [Contacto](#) [Español](#) ▼

Networks

Socios, Instituciones y Entidades Colaboradoras

El proyecto LETHE explora y da a conocer el papel que han tenido las colectividades tradicionalmente invisibles a lo largo de la historia y que han forjado la identidad multicultural europea actual. Son muchas las voces que han sido silenciadas, ocultas, olvidadas o invisibilizadas a lo largo del tiempo. El equipo de LETHE centra su labor no solo en descubrirlas y hacerlas visibles para nuestros estudiantes sino también en brindarles las herramientas necesarias para descubrir historias ocultas en su propia comunidad.



LETHE

(e-)learning the invisible history of Europe

[Inicio](#)
[El proyecto](#)
[Networks](#)
[Mapa Lethe](#)
[Herramientas Lethe](#)
[Visual](#)
[Contacto](#)
[Español](#)

Mapa LETHE Interactivo

Ocultas, silenciadas, escondidas, olvidadas, invisibles...

En este mapa se recogen historias y casos que, por una u otra causa, han quedado fuera de las grandes narrativas de la historia y que, sin embargo, aportan luz sobre diversos colectivos, lugares y épocas. ¿Te animas a explorarlas con nosotros?

Haz clic sobre uno de los puntos que aparecen el mapa y comienza a descubrir las historias ocultas de Europa que el equipo LETHE ha seleccionado para ti. Si lo prefieres, puedes consultar los casos diseñados según las temáticas que aborda o los periodos de tiempo en los que se desarrollan. Elige la manera que mejor se ajuste a tus necesidades.



Filtrar por categoría:

Borders in motion

Nature in motion

Gender in motion

Children in motion

People in motion

Mostrar todos

?

Buy High Quality Smartphones From Us!

Looking for a cutting-edge smartphone that perfectly complements your digital lifestyle? Look no further! TechConnect brings you an exclusive collection of the latest and greatest smartphones from top brands, all under one roof.



Interested?

- [Info](#)
- [Price](#)
- [Store Location](#)
- [Warranty](#)

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad



Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad



Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Información fácil de entender

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Información fácil de entender

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad

Lenguaje claro

Algunos consejos

Probar los resultados de manera interna y externa

Recoger *feedback* de los usuarios

Visualmente atractivos

Información fácil de entender

Revisión de expertos

En caso de resultados como web, MOOC, etc. hacer pruebas de usabilidad

Lenguaje claro

Accesible a todos los públicos

2

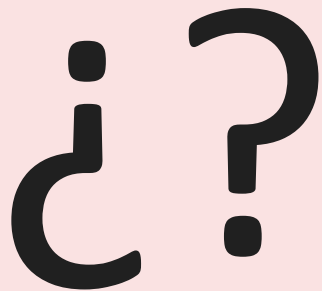
Acceso y licencias de los resultados

Definiciones

PARTE D
DE LA GUÍA

Definiciones

PARTE D
DE LA GUÍA



Acceso abierto

Definiciones

PARTE D
DE LA GUÍA

Publicación de material para que sea accesible y utilizable por el grupo de usuarios más amplio posible y para el mayor número de casos de uso.

Acceso abierto

Registro de cuenta



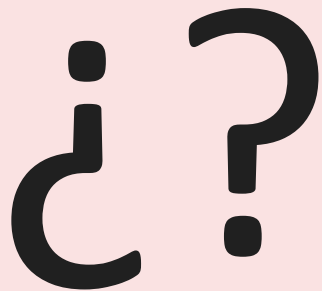
Usuario libre



Licencias

Definiciones

PARTE D
DE LA GUÍA



Licencia abierta

Definiciones

PARTE D
DE LA GUÍA

Una manera de que el titular de los derechos de autor conceda el permiso legal para que el público general pueda utilizar libremente su trabajo. En el contexto de nuestros proyectos, cualquiera de estas licencias deber permitir, al menos, el uso, la adaptación y la distribución. La licencia abierta debe indicarse en el propio trabajo, o dondequiera que este se distribuya.

Licencia abierta

¿Qué es una licencia?

¿Qué es una licencia?

- ✓ Autor da permiso para el uso de su trabajo.

¿Qué es una licencia?

- ✓ Autor da permiso para el uso de su trabajo.
- ✓ Cada recurso debe estar asociado a una licencia.

¿Qué es una licencia?

- ✓ Autor da permiso para el uso de su trabajo.
- ✓ Cada recurso debe estar asociado a una licencia.
- ✓ Diferentes tipos de licencias.

¿Qué es una licencia?

- ✓ Autor da permiso para el uso de su trabajo.
- ✓ Cada recurso debe estar asociado a una licencia.
- ✓ Diferentes tipos de licencias.
- ✗ No es una cesión de los derechos de autor ni de los derechos de propiedad intelectual.

MATERIALES
DIDÁCTICOS

Guía del programa

PARTE A

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Guía del programa

PARTE A

- e Los beneficiarios se comprometen a poner a disposición del público **de manera gratuita y con licencia abierta** los recursos producidos en los proyectos financiados por el programa.

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Guía del programa

PARTE A

- e Los beneficiarios se comprometen a poner a disposición del público **de manera gratuita y con licencia abierta** los recursos producidos en los proyectos financiados por el programa.
- e **Fácil acceso, sin coste ni limitaciones.**

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Guía del programa

PARTE A

- e La licencia abierta **debe permitir que el público utilice, reutilice, adapte y comparta el recurso**. Para ello, los recursos deben subirse en formato digital editable.

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Guía del programa

PARTE A

- e La licencia abierta **debe permitir que el público utilice, reutilice, adapte y comparta el recurso**. Para ello, los recursos deben subirse en formato digital editable.
- e Se pueden elegir licencias que impongan **algunas limitaciones**, como restringir el uso comercial o comprometer a otras personas a utilizar la misma licencia en obras derivadas. **El requisito de acceso abierto es obligatorio.**

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Anexo II del Convenio

**CLÁUSULA
3.2.**

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Anexo II del Convenio

**CLÁUSULA
3.2.**

- Si se producen materiales educativos dentro del proyecto, **se deberá facilitar el acceso** a dichos materiales a través de internet, **sin cargo alguno y mediante licencia abierta.**

**MATERIALES
DIDÁCTICOS**

Anexo II del Convenio

**CLÁUSULA
3.2.**

- ⌚ Si se producen materiales educativos dentro del proyecto, **se deberá facilitar el acceso** a dichos materiales a través de internet, **sin cargo alguno y mediante licencia abierta**.
- ⌚ Se deben tener en cuenta los resultados que están sujetos a **derechos morales o derechos de terceros** (incluidos los derechos de propiedad intelectual o los derechos de las personas físicas sobre su imagen y voz). Revisar cláusula 3.1.

OTROS
RESULTADOS

Guía del programa

PARTE A

OTROS
RESULTADOS

Guía del programa

PARTE A

- Erasmus+ anima a los beneficiarios a publicar los **resultados de las investigaciones** a través de vías de **acceso abierto**, de manera gratuita y sin otras restricciones de acceso.

OTROS
RESULTADOS

Guía del programa

PARTE A

- Erasmus+ anima a los beneficiarios a publicar los **resultados de las investigaciones** a través de vías de **acceso abierto**, de manera gratuita y sin otras restricciones de acceso.
- También se anima a los beneficiarios a utilizar **licencias abiertas** para estos resultados de investigación.

Tipos de licencias

Tipos de licencias

LICENCIA	PERMITE	REQUISITOS
	Compartir y adaptar. Fines comerciales.	Reconocer la autoría de la obra original.
	Compartir y adaptar. Fines comerciales.	- Reconocer la autoría de la obra original. - La obra derivada debe tener el mismo tipo de licencia
	Compartir. Fines comerciales	- Reconocer la autoría de la obra original. - No distribuir modificaciones.

Tipos de licencias

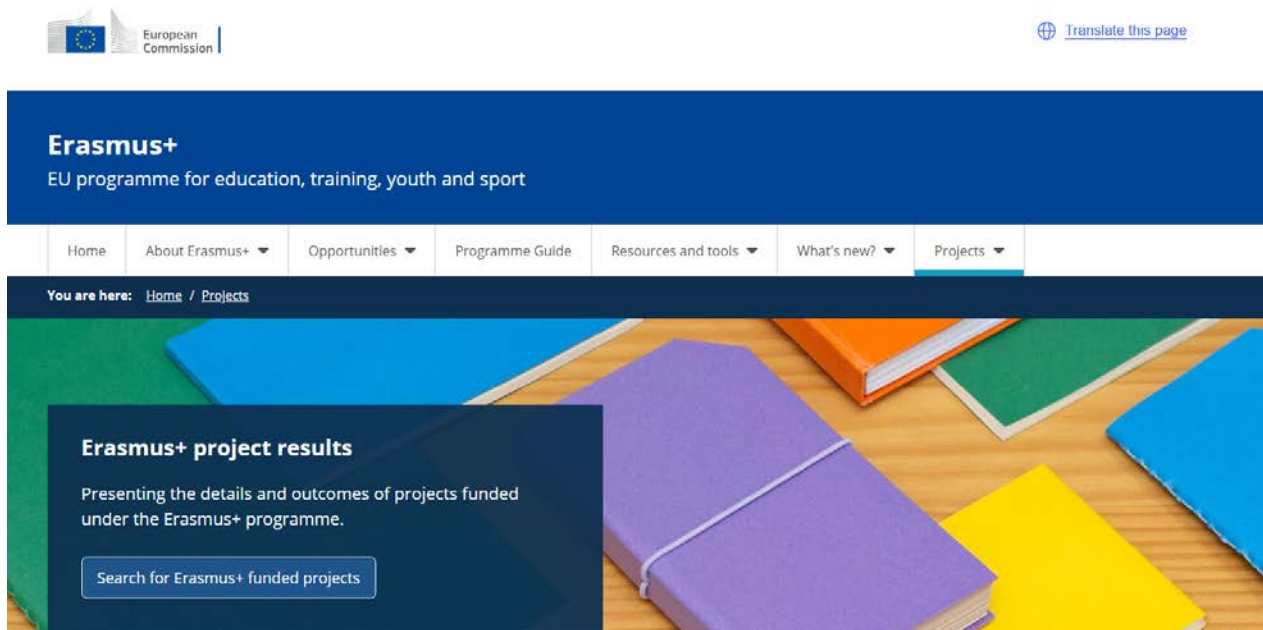
LICENCIA	PERMITE	REQUISITOS
	Compartir y adaptar.	- Reconocer la autoría de la obra original. - No uso comercial
	Compartir y adaptar.	- Reconocer la autoría de la obra original. - No uso comercial - La obra derivada debe tener el mismo tipo de licencia
	Compartir.	- Reconocer la autoría de la obra original. - No uso comercial - No distribuir modificaciones.

3

Plataforma de resultados

Plataforma de resultados

Plataforma de resultados



Plataforma de resultados

¿Qué es?

- La base de datos de la Comisión Europea para el programa **Erasmus+** y principal herramienta de comunicación y transparencia del Programa.

¿Qué contiene?

- Descripciones** de todos los proyectos financiados en el marco del Programa.
- Información de **contacto** de las organizaciones participantes.
- Resultados** de los proyectos finalizados, con enlaces a los sitios web.
- Ejemplos** de buenas prácticas.

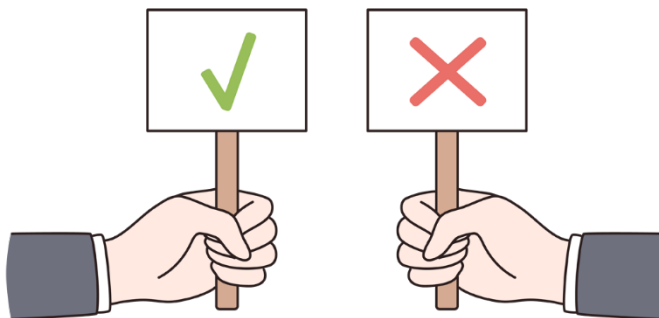
Plataforma de resultados

Beneficios

- ☉ Mejora la **visibilidad** de vuestro proyecto.
- ☉ Fuente de **inspiración** para otras organizaciones y proyectos
- ☉ Permite buscar **socios** para futuros proyectos.
- ☉ **Búsqueda** de proyectos por palabra clave, acción clave, año, país, tema...
- ☉ Está disponible públicamente y de forma **gratuita**.
- ☉ Ayuda a **compartir** los resultados obtenidos con otras personas interesadas en los mismos temas

Plataforma de resultados

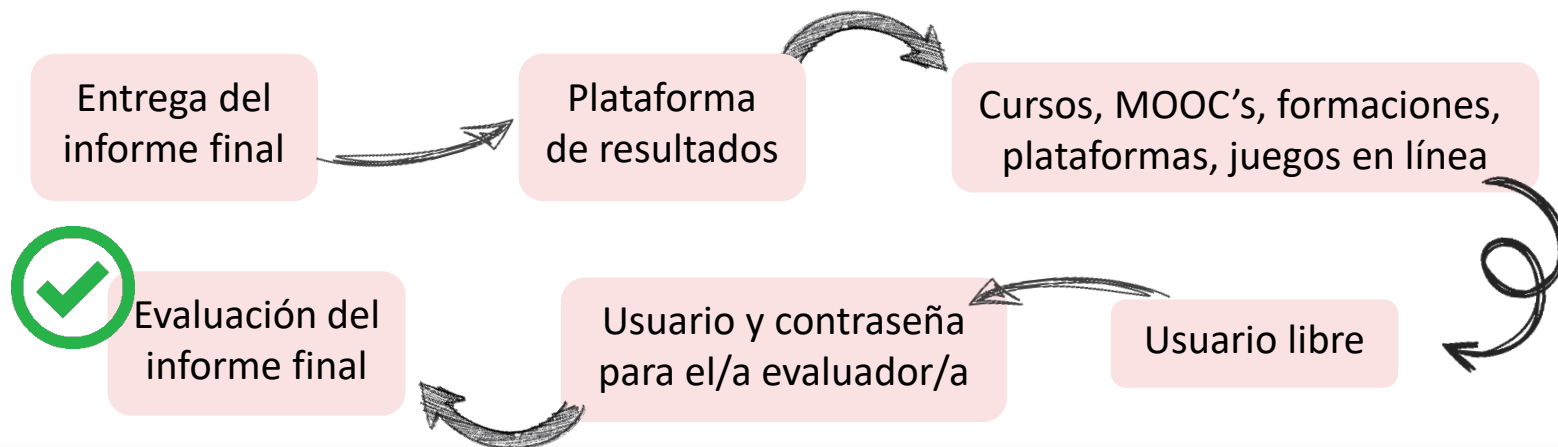
¿Para los proyectos KA2 es necesario que los resultados se compartan en la Plataforma de resultados del programa Erasmus+?



Plataforma de resultados

Para los KA2 es **obligatorio** que los resultados se compartan en la Plataforma de resultados de los proyectos Erasmus+

ANEXO II



4

Últimos consejos

Últimos consejos

- e Que los resultados sean visibles, que no cueste llegar a ellos.
- e Que cumplan los requisitos relacionados con las licencias.
- e Que cumplan los requisitos de identidad visual y contengan los logotipos necesarios.



[Kit de comunicación](#)

¡Gracias por su atención!

¡Gracias por su atención!

