

Anuario AC/E de Cultura Digital 2017

Publicat per [Interacció](#) [1] el 07/04/2017 - 10:15 | Última modificació: 07/07/2021 - 11:30



[Acción Cultural Española \(AC/E\)](#) [2]

Acción Cultural Española ha publicat la **quarta edició** de l'«Anuario AC/E de Cultura Digital», que enguany dedica la secció Focus a explorar les **possibilitats que ofereix la tecnologia digital per a la conservació, l'anàlisi i la difusió del patrimoni cultural**. Aquest estudi de camp, escrit per David Ruiz Torres, doctor en història de l'art, mostra una gran varietat de **bones pràctiques d'arreu del món** centrades en el patrimoni arqueològic i l'artístic i monumental, les quals posen de manifest, no obstant això, que **la importància d'aquest tema és encara «latent»**, a causa de la falta d'anàlisis que estudiïn en profunditat la transmissió digital de continguts en aquests àmbits.

Altres conclusions de apunten que **les tecnologies de realitat virtual i augmentada**, que compten amb una trajectòria més llarga que les tècniques de digitalització i impressió 3D, l'Internet de les coses i l'aplicació de la intel·ligència artificial, **són els avenços que presenten exemples més rellevants, però** que convé exportar-los a altres disciplines del patrimoni històric, a més de l'arqueologia. A més, aquestes tecnologies no poden desplegar encara tot el seu potencial perquè **els dispositius** amb què es materialitzen ?per exemple, els wearables com les ulleres i els rellotges intel·ligents? **han de salvar algunes limitacions**, malgrat la proliferació de projectes i programes com l'«**Horizon 2020**», amb finançament de la **Unió Europea**, que tenen com a objectius l'ús **innovador del patrimoni cultural com una oportunitat de creixement econòmic, ampliació del mercat laboral i cohesió social**.



Neurociència aplicada a l'avaluació de les exposicions als museus

Pel que fa a la resta de col·laboracions que conformen l'«Anuario», la llista de temes tractats inclouen la **neurociència** aplicada a la tecnologia, l'**storytelling** i el **disseny de jocs** com a mètodes de difusió cultural, l'**Internet de les coses** (IoT, però també els anomenats «**Internet del cos**» i «**Augmented Human**», que són tecnologies que utilitzen dispositius com els cascos neuronals), el **big data** o la **curació de continguts** per fer front a la saturació d'informació digital.

Després de quatre edicions, l'Anuario AC/E de Cultura Digital confirma que els avenços en el sector digital, a més de formar part de la realitat quotidiana de les persones, tenen la capacitat de **transformar la manera de preservar i presentar la cultura**, i **els professionals i les organitzacions del sector han d'estar preparats** per dur a terme projectes coherents amb les expectatives que s'estan generant.

Podeu consultar-ne el contingut íntegre aquí:

Acción Cultural Española. (2017). [Anuario AC/E de cultura digital 2017](#) [3] accioncultural.es [4]



Categories: Informe d'anàlisi

Categories: Anuari

Etiquetes: transformació digital

Etiquetes: Espanya

Etiquetes: patrimoni

Etiquetes: Anuario AC/E de cultura digital

- [5]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2017/anuario-ace-cultura-digital-2017>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <http://www.accioncultural.es/>

[3] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/anuariodeculturadigital2017.pdf>

[4] https://www.accioncultural.es/es/anuario_ac_e_cultura_digital_2017

[5] <https://interaccio.diba.cat/node/7034>