

## El museu en evolució constant

Publicat per [Interacció](#) [1] el 07/04/2022 - 14:00



[REMED](#) [2] | [Universitat Politècnica de València](#) [3]

Tot apunta que la implementació d'eines tecnològiques i digitals en els museus i el patrimoni cultural suposarà un canvi de paradigma al sector en els anys vinents. Estudis i experiències de diversa índole **lloen els avantatges de la tecnologia** per [estimular el potencial emocional dels museus](#) [4] i fidelitzar els públics, [un procés que sembla imparabile](#) [5] sobretot des de la irrupció de la pandèmia.

En aquest context, i com a resultat del [I Congrés Internacional de Museus i Estratègies Digitals \(CIMED\)](#) [6], organitzat per la [Universitat Politècnica de València](#) [3] i la Xarxa de Museus i Estratègies Digitals [REMED](#) [2], s'ha publicat el llibre d'actes amb importants aportacions fetes des de diverses perspectives per avançar cap a una **integració digital** en les **estratègies de comunicació** i de **relació amb els visitants dels museus** i espais patrimonials.



“El repte de la biodiversitat”, Museu de les Aigües i Minecraft | [minecraftmuseudelesaiques.com](http://minecraftmuseudelesaiques.com) [7]

El document obre amb una introducció contextual, elaborada per [Conxa Rodà](#) [8], que aborda la necessitat d'una **formació adequada** i el **perfeccionament de les capacitats digitals** perquè els museus encarin amb èxit, i de forma integral, els reptes relacionats amb la transformació digital.

Tot seguit, aquesta extensa publicació recull **una cinquantena d'articles** presentats al congrés – dels quals en destaquem una selecció més endavant – organitzats en les següents categories:

- Estratègies per sobreviure a la pandèmia
- Perspectives per al museu del futur
- Realitat augmentada, realitat virtual i aplicacions interactives
- Comunicació i xarxes socials
- Educació, museus i TIC
- Digitalització, creació d'objectes digitals i col·leccions en línia
- La figura de l'estrateg digital. La nova transversalitat dels departaments museístics
- *Storytelling* digital

- Accessibilitat

Salvaguardar el **patrimoni immaterial** mitjançant l'ús de les tecnologies és l'objectiu del [Museu Virtual Prometheus](#) [9], el projecte transfronterer que revisa l'article “**El museo virtual de las fiestas del fuego del Pirineo. un museo en línea a partir del patrimonio inmaterial**”, al qual hi trobem referències a altres experiències semblants.



Mapa d'ubicació de les festes del foc dels Pirineus | [prometheus.museum](https://prometheus.museum) [9]

L'article “**El Museu de les Aigües** [7] en el mundo Minecraft y otras visitas virtuales” analitza el vessant divulgatiu i educatiu que pot aportar aquest videojoc a l'experiència del públic familiar dels museus incorporant els avantatges del joc, així com altres aplicacions de la innovació a través de visites virtuals 360°, visites interactives o en realitat augmentada.

Des del [Museu de la Vida Rural](#), [10] [Gemma Carbó](#) [11] i Roser Servalls comparteixen a “**Educación (en línea) para el desarrollo sostenible**” l'experiència d'una proposta pedagògica virtual, presentada durant el confinament, que té la finalitat de generar converses a l'àmbit familiar a través de l'art i la cultura i la seva vinculació amb els ODS.

Més enllà d'aquestes i d'altres experiències, hi trobem articles que aporten eines per implementar estratègies digitals als museus. “**Cómo gestionar programas de digitalización en museos**”, presentada pel col·lectiu [El Museo Transformador](#) [12] i guardonada amb el premi Cimed 2021, comparteix una **eina d'avaluació** amb criteris definits per facilitar la presa de decisions sostenibles en el temps i la seva gestió executiva.

La [segona edició del congrés CIMED](#) [6], que se celebrarà del 19 al 28 d'octubre de 2022 en format virtual i presencial (a València), centrarà la seva atenció en els avenços relacionats amb la transformació digital, la connexió amb els públics i la gestió de les col·leccions.



**Podeu consultar i descarregar-vos les actes:**

Martí, A. (ed.). (2021). *CIMED21 - I Congreso internacional de museos y estrategias digitales* [13]. [13] Universitat Politècnica de València. [hdl.handle.net/10251/180390](https://hdl.handle.net/10251/180390) [14]

---

**Categories:** Programa i document de reunió

**Categories:** Llibre

**Etiquetes:** equipaments culturals

**Etiquetes:** pensament cultural

**Etiquetes:** planificació cultural

- [15]

**URL d'origen:** <https://interaccio.diba.cat/news/2022/04/cimed%20>

**Enllaços:**

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

[2] <https://remed.webs.upv.es/>

[3] <http://www.upv.es/va/>

[4] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2021/11/educacio-patrimonial-professio>

[5] <https://interaccio.diba.cat/news/2021/12/barometre-museus>

[6] <https://remed.webs.upv.es/cimed22/>

[7] <https://minecraftmuseudelesaigues.com/>

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

[9] <https://prometheus.museum/ca/>

[10] <https://museuvidarural.cat/>

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

[12] <https://www.elmuseotransformador.org/ca/inici-2/>

[13] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/6644.pdf>

[14] <http://hdl.handle.net/10251/180390>

[15] <https://interaccio.diba.cat/node/8946>