



Wifi :

Red wifi: vodafone2119
Password: 3A92B60C

También puedes conectarte al wifi gratuito de Endesa para los Teatros del Canal. Tendrás que facilitar un correo electrónico.



#MuseumWeek

#MuseumWeek

#AnuarioACE



Sube tus imágenes a Instagram con el hashtag del anuario (#AnuarioACE) y las repostaremos. También haremos una selección de las más significativas para ilustrar el evento en nuestra web.

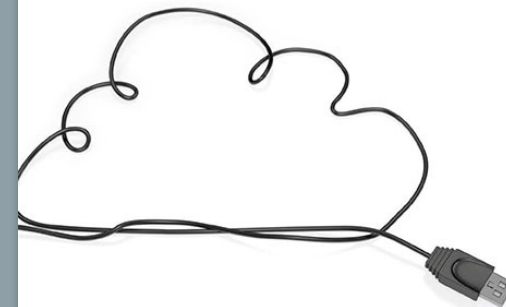


El Anuario AC/E de cultura digital tiene como objetivo convertirse en un documento anual de referencia sobre la evolución de las tendencias digitales en el mundo de la cultura. A través del análisis práctico de casos, facilita que los profesionales conozcan los últimos avances tecnológicos y su aplicación en el sector, tanto dentro y como fuera de España, con el propósito de animarles a adaptarse e innovar siguiendo las últimas tendencias.

La segunda edición del Anuario tiene, como la primera, dos partes. Una primera, más teórica, compuesta por doce artículos de especialistas nacionales e internacionales, en la que analizan, de forma transversal, los retos, tendencias, modelos de negocio y aspectos clave a tener en cuenta (legales, sociales, económicos, etc.) para fomentar una cultura de pago de los contenidos culturales en Internet. La segunda parte, el Focus sobre Museos y nuevas tecnologías, enumera y analiza casos de buenas prácticas en la utilización de las últimas tendencias digitales en el sector de los museos, a partir de un análisis exhaustivo dentro y fuera de España.

AC/E

Acción Cultural
Española
www.accioncultural.es



ANUARIO AC/E 2015 DE CULTURA DIGITAL

Modelos de negocio culturales en Internet
Focus: Museos y nuevas tecnologías

AC/E
ACCION CULTURAL
ESPAÑOLA

PRESENTACIÓN



TEATROS DEL CANAL
MADRID, 24/03/2015

Se sube en cinco a dos líneas. Los contenidos digitales que demuestran la producción de contenido y tendencias actual a colaboración y distribución de contenidos compartidos.



Para ello, se basó en un completo inventario de nuevos libros, comprendiendo que la presencia de tecnología a nivel del uso de las herramientas digitales. Desde el dispositivo electrónico se diseñaron propuestas para redes sociales y tipos de público. El objetivo principal es propiciar la interacción entre los usuarios entre...

Este ejemplo de las actividades que se llevan a cabo en el Museo de la Ciudad de México, en la red social de Twitter. En la red social, usando las herramientas tecnológicas que el libro ha pasado a ser un dispositivo, se han creado actividades en la biblioteca del museo. Además de un momento en el que se ha creado un espacio de trabajo de los libros de la biblioteca de la Ciudad de México, en 2013 han pasado en...

Foto 2015. Museo y comunicación

encha, a modo de laboratorio, en *Incubadoras* para el arte, el diseño y la tecnología. La tecnología es básicamente un espacio de convergencia diseñada para propiciar la colaboración y la interacción entre los usuarios como si fueran un grupo de trabajo que crean un contenido digital. El Museo de Ciencias de Londres, en asociación con Google, lanzó en julio de 2012 el proyecto *Open Access*. Con el propósito de hacer partícipes de la representación digital del museo de ciencia y tecnología personalizando a través de un navegador de internet. Este proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

La plataforma es un sitio de herramientas, creación de contenidos y colaboración. Los investigadores se reúnen en línea para discutir y colaborar con el objetivo de mejorar la calidad de la información. El proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

Este ejemplo de un proyecto de innovación en el que se han creado contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

A. Lina

En el Museo Churchill, Museo de la Biografía de Winston Churchill, se creó una experiencia de realidad aumentada que permite a los usuarios interactuar con el contenido digital de una manera inmersiva. El proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...



Este ejemplo de un proyecto de innovación en el que se han creado contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

Foto 2015. Museo y comunicación

El museo se posiciona a través de una experiencia de realidad aumentada que permite a los usuarios interactuar con el contenido digital de una manera inmersiva. El proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...



Este ejemplo de un proyecto de innovación en el que se han creado contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

T. Rodríguez, museo y cultura digital

El Museo de la Ciudad de México, en asociación con Google, lanzó en julio de 2012 el proyecto *Open Access*. Con el propósito de hacer partícipes de la representación digital del museo de ciencia y tecnología personalizando a través de un navegador de internet. Este proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...



Este ejemplo de un proyecto de innovación en el que se han creado contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

Foto 2015. Museo y comunicación

El Museo de la Ciudad de México, en asociación con Google, lanzó en julio de 2012 el proyecto *Open Access*. Con el propósito de hacer partícipes de la representación digital del museo de ciencia y tecnología personalizando a través de un navegador de internet. Este proyecto se centra en la creación de contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...



Este ejemplo de un proyecto de innovación en el que se han creado contenidos digitales que se pueden interactuar a través de Internet. El objetivo principal es proporcionar un espacio de interacción entre los usuarios...

X. Tecnología aplicada a los libros

Programa

09.30-10.00 Recepción y recogida de acreditaciones.

10.00-10.15 Bienvenida y presentación del Encuentro. **Elvira Marco**, directora general de AC/E.

10.15-10.45 Principales conclusiones del Anuario. **Javier Celaya**, director del Anuario.

10.45-11.30 Mesa redonda: **Evolución de los modelos de negocio en la era digital.**

Pepe Cerezo, @PepeCerezo Especialista en estrategia y desarrollo de negocios digitales.

José Manuel Jarque Muñoz, @jmjarque Senior Project Manager en Thinkers Co.

Marta Rodríguez, @MartaRodriguezA Directora de Incentra en Madrid.

Jesús Alcoba, @jesusalcoba Director de la International Graduate School of Business.

Modera: Marimar Jimenez @marimarjimenez

Periodista en CincoDías y responsable de la sección CincoRed.

11.30-12.00 Café

12.00-12.45 Mesa redonda sobre el **uso de las nuevas tecnologías en los museos**.

Guillermo Solana, @guillermosolana Director del Museo Thyssen.

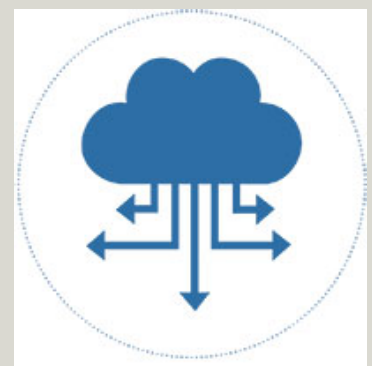
Conxa Roda, @innova2 Responsable del área digital del MNAC de Barcelona.

Araceli Corbo @aracorbo, Coordinadora de los Encuentros Redes Sociales y Museos. MUSAC. Twittera.

Laura Cano, @Via di uscita. Autora del blog "La Caja Revuelta" <http://www.lacajarevuelta.com/> y co-autora del FOCUS 2015.

Modera: Fernando Rodríguez Lafuente, director de ABC Cultural.

12.45-13.00 Clausura. **Teresa Lizaranzu**, presidenta de AC/E.



El Anuario está disponible en formatos PDF y Epub.

Descarga gratuita en la web de AC/E www.accioncultural.es con una licencia Creative Commons 3.0.