

# ÍNDICE

---

LA CURACIÓN DE CONTENIDOS EN LA ERA DIGITAL. CURACIÓN PARA EL PATRIMONIO DIGITAL ROBIN GOOD @ROBINGOOD	6
EL MERCADO DE LA MÚSICA EN DIGITAL. NO SE TRATA DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL, SINO DE TRANSFORMACIÓN CULTURAL ROBERTO CARRERAS @ROBERTOCARRERAS	28
STORYTELLING Y DIFUSIÓN CULTURAL EVA SNIJDERS @EVASNIJDERS	47
BIG DATA EN LAS HUMANIDADES DIGITALES. NUEVAS CONVERSACIONES EN EL CONTEXTO ACADÉMICO GLOBAL ANTONIO ROJAS CASTRO @ROJASCASTRO	68
INTERNET OF THINGS: LA REVOLUCIÓN DEFINITIVA DEL ARTE, EL OCIO Y LA CULTURA EN EL SIGLO XXI PEDRO DIEZMA @PEDRO_DIEZMA	79
LA INTERSECCIÓN ENTRE ARTE Y NEUROCIENCIA XIMO LIZANA LINKEDIN	96
EL DISEÑO DE JUEGOS COMO DIFUSOR DE LA CULTURA CLARA FERNÁNDEZ VARA @CLARAFV	115

FOCUS: EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA CONSERVACIÓN, ANÁLISIS Y DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL	
DAVID RUIZ TORRES	129
INTRODUCCIÓN	130
1. DOCUMENTACIÓN, DIAGNÓSTICO Y CONSERVACIÓN	130
1.1 REDES DE SENSORES INALÁMBRICOS (WSN)	134
1.2 BIM (BUILDING INFORMATION MODELLING)	136
1.3 SISTEMAS DE GESTIÓN DE METADATOS	138
1.4 FOTOGRAMETRÍA DIGITAL/ESCANEADO LÁSER 3D	140
1.5 RTI (REFLECTANCE TRANSFORMATION IMAGING)	144
1.6 ROBÓTICA Y DRONES/UAV	145
1.7 MODELOS DIGITALES 3D	148
1.8 APPS DE REALIDAD AUMENTADA	150
1.9 <i>VIDEO MAPPING</i>	151
1.10 IMPRESIÓN 3D	151
2. DIFUSIÓN, PUESTA EN VALOR Y EDUCACIÓN	154
2.1 PATRIMONIO EN EL MEDIO DIGITAL	155
2.2 EL MEDIO DIGITAL EN ENTORNOS PATRIMONIALES	168
2.3 UNIVERSO APP: PATRIMONIO MÓVIL PARA LA DIFUSIÓN Y PUESTA EN VALOR	176
2.4. <i>WEARABLES</i> : GAFAS INTELIGENTES DE RV Y RA	185
2.5 MATERIALIZANDO EL PATRIMONIO DIGITAL	189
3. INVESTIGACIÓN	194
3.1 ADQUISICIÓN DE DATOS Y DIGITALIZACIÓN 3D	195
3.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	199
3.3 GRÁFICOS POR COMPUTADOR Y ENTORNOS 3D	205
3.4 CASOS DE ESTUDIOS DE PÚBLICO	208
CONCLUSIONES	212
BIBLIOGRAFÍA	214