



**ANUARIO AC/E**  
**2015**  
**DE CULTURA DIGITAL**

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

# Índice

<b>Modelos de negocio culturales en Internet</b>	<b>11</b>
<b>Retos del siglo XXI. ¿Cómo adaptar una empresa al siglo XXI?</b>	
Rodolfo Carpintier .....	13
<b>Cómo fomentar el emprendimiento en el sector cultural</b>	
Joana Sánchez .....	27
<b>Inbound para el mundo cultural</b>	
Marta Rodríguez .....	49
<b>Las competencias digitales de las organizaciones: el reto de la transformación digital del talento</b>	
Jesús Alcoba González .....	75
<b>Cómo aplicar el <i>Design Thinking</i> (DT) y el <i>Lean Startup</i> (LS) para encontrar nuevas oportunidades de negocio para las industrias culturales del siglo XXI</b>	
Juan Gasca Rubio y José Manuel Jarque .....	91
<b>La utilización de datos para la creación de valor en el sector de la cultura</b>	
Juan Mateos-García .....	115
<b>El poder transgresor de compartir</b>	
Grace Quintanilla .....	133
<b>El reto de la transformación digital de las industrias culturales</b>	
Pepe Cerezo .....	147
<b>Impacto de las tecnologías en el panorama cultural</b>	
Hugh Forrest .....	163
<b>The Guardian Culture Professionals Network: estudio de un caso práctico de publicación por una comunidad profesional</b>	
Matthew Caines .....	169

<b>La era digital transforma la narrativa</b>	
Marco Ferrario .....	187
<b>Pasemos de la teoría a la práctica: un nuevo museo de arte en la era digital</b>	
Rich Cherry .....	207

## **Focus 2015. Museos y nuevas tecnologías 217**

<b>1. Introducción</b> .....	219
<b>2. Tecnología web</b> .....	222
2.1. Sitios web .....	222
2.2. Redes sociales y blogs .....	228
2.3. Digitalización de contenidos .....	236
<b>3. Tecnologías asociadas a la visita física</b> .....	241
3.1. Pantallas .....	243
3.2. Códigos QR .....	250
3.3. Geolocalización .....	254
3.4. <i>Beacons</i> .....	256
3.5. Sensores y reconocimiento facial .....	260
3.6. <i>Wearables</i> .....	265
3.7. Tecnologías 3D y realidad aumentada (AR) .....	270
<b>4. Labs</b> .....	286
<b>5. <i>Crowdfunding, crowdsourcing y crowdcurating</i></b> .....	295
5.1. <i>Crowdfunding</i> .....	296
5.2. <i>Crowdcurating</i> .....	301
5.3. <i>Crowdsourcing</i> .....	304
<b>6. Inteligencia artificial y robots</b> .....	308
<b>7. Conclusiones del estudio</b> .....	312

<b>8. Referencias / Bibliografía</b> .....	314
<b>8.1. Introducción</b> .....	314
<b>8.2. Tecnologías web</b> .....	315
<b>8.3. Tecnologías asociadas a la visita física</b> .....	318
<b>8.4. Labs</b> .....	321
<b>8.5. <i>Crowdfunding, crowdsourcing y crowdcurating</i></b> .....	321
<b>8.6. Inteligencia artificial y robots</b> .....	322
<b>Notas</b> .....	323
<b>Créditos</b> .....	334