

# 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

## La era digital transforma la narrativa

Marco Ferrario ..... 187

## Pasemos de la teoría a la práctica: un nuevo museo de arte en la era digital

Rich Cherry ..... 207

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

1. Introducción ..... 219

2. Tecnología web ..... 222

2.1. Sitios web ..... 222

2.2. Redes sociales y blogs ..... 228

2.3. Digitalización  
de contenidos ..... 236

3. Tecnologías asociadas a la visita física ..... 241

3.1. Pantallas ..... 243

3.2. Códigos QR ..... 250

3.3. Geolocalización ..... 254

3.4. *Beacons* ..... 256

3.5. Sensores y reconocimiento facial ..... 260

3.6. *Wearables* ..... 265

3.7. Tecnologías 3D y realidad aumentada (AR) ..... 270

4. Labs ..... 286

5. *Crowdfunding, crowdsourcing y crowdcurating* ..... 295

5.1. *Crowdfunding* ..... 296

5.2. *Crowdcurating* ..... 301

5.3. *Crowdsourcing* ..... 304

6. Inteligencia artificial y robots ..... 308

7. Conclusiones del estudio ..... 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