



ArtTecnología [: conocimiento aumentado y accesibilidad : II seminario internacional = Augmented knowledge and accessibility : II international seminary /

Seminario internacional Artecnología (2º.
2013.
Madrid)

Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid,
2014

Recurso Electrónico

La propuesta del II Seminario ArTecnología, basado en el proyecto de investigación I+D+i "Conocimiento aumentado y accesibilidad: la representación museográfica de contenidos culturales complejos", ha radicado en el lanzamiento de algunas reflexiones en torno de esta dinámica, a partir de cuestiones como: cómo los museos e instituciones de la memoria se apropian de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación para promover sus espacios y fondos; cómo los artistas (re)inventan sus obras a partir de las tecnologías; cómo los públicos se transforman a partir del acceso a obras de artes mediadas tecnológicamente; cómo las artes dialogan con el entretenimiento en medio de una cultura fuertemente mediática; cómo los espacios urbanos se convierten a través de la tecnología en ámbitos colaborativos de múltiples iniciativas creativas; cómo las tecnologías pueden facilitar el acceso al conocimiento por encima de las limitaciones de cualquier tipo; qué modelo(s) de experiencia(s) estéticas promueven las obras de arte mediadas tecnológicamente. Estas cuestiones dieron pie a las numerosas comunicaciones presentadas en el Seminario, que aquí publicamos. Así mismo, la sesión celebrada en Medialab-Prado supuso una continuación en esta perspectiva, con intervenciones de Marcos García (Presentación de Medialab-Prado, sus líneas de trabajo, su modelo de funcionamiento y su aproximación a la cultura digital); Laura Fernández (presentación de algunos proyectos desarrollados en los talleres de Medialab-Prado) y Alma Orozco (Presentación del proyecto Funcionamientos. Diseños abiertos desde la diversidad funcional, que aborda la cuestión de la accesibilidad y el diseño de entornos desde la perspectiva de la diversidad funcional y los diseños y estándares libres y abiertos, que permiten su reproducción y adaptación), suscitando un intenso debate entre los asistentes. (Fuente: E-Prints Complutense)

La propuesta del II Seminario ArTecnología, basado en el proyecto de investigación I+D+i "Conocimiento aumentado y accesibilidad: la representación museográfica de contenidos culturales complejos", ha radicado en el lanzamiento de algunas reflexiones en torno de esta dinámica, a partir de cuestiones como: cómo los museos

e instituciones de la memoria se apropian de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación para promover sus espacios y fondos; cómo los artistas (re)inventan sus obras a partir de las tecnologías; cómo los públicos se transforman a partir del acceso a obras de artes mediadas tecnológicamente; cómo las artes dialogan con el entretenimiento en medio de una cultura fuertemente mediática; cómo los espacios urbanos se convierten a través de la tecnología en ámbitos colaborativos de múltiples iniciativas creativas; cómo las tecnologías pueden facilitar el acceso al conocimiento por encima de las limitaciones de cualquier tipo; qué modelo(s) de experiencia(s) estéticas promueven las obras de arte mediadas tecnológicamente. Estas cuestiones dieron pie a las numerosas comunicaciones presentadas en el Seminario, que aquí publicamos. Así mismo, la sesión celebrada en Medialab-Prado supuso una continuación en esta perspectiva, con intervenciones de Marcos García (Presentación de Medialab-Prado, sus líneas de trabajo, su modelo de funcionamiento y su aproximación a la cultura digital); Laura Fernández (presentación de algunos proyectos desarrollados en los talleres de Medialab-Prado) y Alma Orozco (Presentación del proyecto Funcionamientos. Diseños abiertos desde la diversidad funcional, que aborda la cuestión de la accesibilidad y el diseño de entornos desde la perspectiva de la diversidad funcional y los diseños y estándares libres y abiertos, que permiten su reproducción y adaptación), suscitando un intenso debate entre los asistentes. (Fuente: E-Prints Complutense)

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vNDgwMzI0OQ>

Título: ArtTecnología Recurso electrónico] : conocimiento aumentado y accesibilidad : II seminario internacional = Augmented knowledge and accessibility : II international seminary Vinicius Andrade Pereira ; Arturo Colorado Castellary ; Isidro Moreno Sánchez (eds.) ; coordinación, Luis Felipe Solano Santos

Editorial: Madrid Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid 2014

Descripción física: 1 archivo (.pdf) il., gráf. col. 3,97 Mb

Bibliografía: Incluye referencias bibliográficas

Contenido: [Parte I]: Artistas y tecnología: [Comunicación 1-6]: Creatividad artística, interactividad y cultura digital, interactividad y cultura digital en el Brasil / Arturo Colorado Castellary. Arte-factos, sobre comunicación, tecnología y experiencia estética en el arte contemporáneo / Fernando do Nascimento Gonçalves. Fascinación por la máquina en el período de entreguerras : espíritu tecnológico y lirismo en cine, fotografía y pintura / Miriam San Martín Pariente. Cine y pintura : un espacio compartido en la obra de Salvador Dalí / Alberto García Alberti. Nuevas formas de creación artística a través de la realidad aumentada : percepciones entre lo real y lo virtual / David Ruíz Torres. Del espacio : el arte y la red / Margarita Rodríguez Ibáñez -- [Parte II]: Modelos y experiencias hipermedia: [Comunicación 7-10]: ArTecnología, big data y visualidades contemporáneas / Vinicius Andrade Pereira. Hiperlab, laboratorio de creación hipermedia / Cristian Felipe Lizarralde Gómez, y Adriana Guzmán Umaña. Virtuaom : interfaz tangible para interacción humano-ordenador colaborativa : consideraciones en la construcción de sistemas de media tangible aplicados a sistemas interactivos en museos / C. C. Ventes; J. A. Cifuentes, y Andrés A. Navarro. El entorno hipermedia y el diseño gráfico : diálogos hacia la fundamentación / Juan Ramón Dávila Urrutia. [Parte III]: Videojuegos y museografía hipermedia: [Comunicación 18]: Distopía digital : el videojuego / Francisco de Borja López Barinaga. Videojuegos y museos : elaboración de entornos virtuales para contenidos didácticos : el ejemplo de La Huaca Tantalluc y el contenido de su ajuar funerario / Gonzalo Martín Sánchez. Conocimiento aumentado y accesibilidad : la representación museográfica de contenidos culturales complejos / Isidro Moreno Sánchez. Exploración e implementación de tecnologías de computación gráfica para la creación de entornos interactivos en el Museo de América / Andrés A. Navarro, Juan D. Mejía, Diego F. Loaliza, Carlos F. Perea y Diego Lozada. ArTecnología y accesibilidad en museos / Jorge Mora Fernández, y Ángel Martín Ahumada. La presencia de la realidad aumentada en los museos del siglo XXI, difusión y accesibilidad a través de lo virtual / David Ruíz Torres, y María Luisa Bellido Gant. Estudio comparativo de museos en Cali-Colombia y Madrid-España / V. E. Contreras, Andrés A. Navarro, e Isidro Moreno

Detalles del sistema: Ordenador con navegador de Internet ; Adobe Acrobat Reader Disponible en formato .pdf, ePub y .pdf interactivo

Lengua: Textos en español con traducción en inglés y/o portugués

ISBN: 84-697-1450-3 978-84-697-1450-8

Materia: Arte digital Congresos y asambleas Arte digital En línea Multimedia interactivos Congresos y asambleas Multimedia interactivos En línea Museología- Innovaciones tecnológicas- Congresos y asambleas Museología- Innovaciones tecnológicas- En línea Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación Congresos y asambleas Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación En línea

Enlace a unidad constituyente: Martín Sánchez, Gonzalo. Videojuegos y museos

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es