

# Índice

<b>Introducción</b> .....	11
<i>Tamara Bueno Doral, Irene González Hernando y Rosaura Navajas Seco</i>	

SECCIÓN I.  
MUSEOS PARA EL SIGLO XXI. INCLUSIÓN, ACCESIBILIDAD,  
RESPONSABILIDAD SOCIAL Y TIC

1. El arte del simulacro. Tecnología y nuevos modelos expositivos en la cultura del ocio y el entretenimiento. ....	17
<i>Vicente Alemany Sánchez-Moscoso y Raquel Sardá Sánchez</i>	
2. Análisis de la accesibilidad museística para personas con discapacidad visual y auditiva: detección de buenas prácticas, retos y oportunidades en museos de Francia, Alemania y Austria. ....	31
<i>Tamara Bueno Doral, Noelia García Castillo y Lea Plangger</i>	
3. Las TIC al servicio del arte. El peligroso viaje del arte español durante la guerra civil y la posguerra .....	45
<i>Arturo Colorado Castellary, Isidro Moreno Sánchez y Andrés Adolfo Navarro Newball</i>	
4. La identidad corporativa de los museos españoles a través de sus interacciones de marca en redes sociales .....	57
<i>Ismael López-Cepeda y Luis Mañas-Viniegra</i>	
5. Museos accesibles con apoyo de realidad mixta y gamificaciones: una narrativa artística enriquecida en el proyecto MUSACCES .....	69
<i>Ana García-Serrano, Alicia Lara Clares, Covadonga Rodrigo y Ángeles Sánchez-Elvira Paniagua</i>	

## SECCIÓN II.

## MUSEOS PARA LA UNIVERSIDAD. DIVERSIDAD, COMPROMISO ÉTICO, EMOCIÓN Y RENOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

1. Accesibilidad universal e inclusión social en los museos y colecciones de la Universidad Complutense de Madrid ..... 83  
*Cristina Álvarez Rojo, Irene González Hernando y Laura Rodríguez Peinado*
2. Museos Complutenses y restos humanos: el primer museo español en establecer un código ético sobre restos culturales delicados. Accesibilidad desde los compromisos éticos recíprocos ..... 97  
*Jesús López Díaz y M.ª Adoración Martínez Aranda*
3. Señalética inclusiva e innovadora en los museos y colecciones de la Universidad Complutense de Madrid: reflexiones y propuestas de intervención ..... 113  
*Miguel Domínguez Rigo*
4. Accesibilidad web y patrimonio universitario: el caso de los museos y colecciones complutenses. .... 121  
*Nicolás Javier Casas Calvo, Tomás Ibáñez Palomo y Víctor Rabasco García*
5. El factor emoción en la dirección de los museos complutenses ..... 133  
*Rosaura Navajas Seco*
6. Patrimonio para todas las personas: un recorrido accesible a través de los fondos de los museos y colecciones complutenses. .... 143  
*Ana Muñoz Martín*
7. El Museo de Artes y Tradiciones Populares de la UAM: nuevas necesidades para nuevos públicos ..... 161  
*Ana Isabel Díaz-Plaza Varón y Carmen Gallardo Mediavilla*

## SECCIÓN III.

## CREACIÓN ARTÍSTICA ACTUAL. RETOS TECNOLÓGICOS E IMPLICACIÓN SOCIAL

1. Experiencia artística cinematográfica desde el proceso de escritura de guion a la posproducción ..... 171  
*Antonio Lara Martínez y María Lara Martínez*
2. Nuevos retos para el documental de autor contemporáneo: La realidad virtual y el *software* de seguimiento en *Strangers* (Felix&Paul, 2015) y *Find My Phone* (Anthony van der Meer, 2016) ..... 183  
*María Paz Torres Garzarán*
3. Del polvo al *glitch*. El error como técnica creativa en la imagen fotográfica ..... 195  
*Ricardo Roncero Palomar*
4. El microvídeo en la comunicación digital ..... 205  
*Juan Ramón Dávila Urrutia*

5. Prácticas artísticas y tecnología de creación de vídeo: del HD al apropiacionismo audiovisual. ....	215
<i>Francisco José Gómez Díaz</i>	
6. Arkham y Gotham en el imaginario colectivo del videojuego: un análisis comparativo. ....	227
<i>Borja Barinaga y Pablo Medina Gallego</i>	
7. Talking Agents-Oráculos. ....	239
<i>Eduardo Gómez Ballesteros y Juan Pavón Mestras</i>	
8. Nuevas tecnologías en las artes visuales. ....	253
<i>José Cobo Calderón</i>	

## SECCIÓN IV.

## CULTURA PARA LA CIUDADANÍA. INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN RESPONSABLE (RRI), SOSTENIBILIDAD Y DEMOCRATIZACIÓN EDUCATIVA

1. Arte accesible para diferentes colectivos y, en definitiva, para todos. ....	263
<i>Rut Francia Ferrero</i>	
2. La prescripción publicitaria mediante las tecnologías BOT e IoT. ....	277
<i>Gema Bonales Daimiel</i>	
3. Las plataformas de <i>Video On Demand (VOD)</i> como instrumento de transmisión de la cultura audiovisual en la actualidad. ....	289
<i>Carlos Grossocordón Cortecero</i>	
4. <i>Fotoidenti(e)dades</i> : investigación-acción participativa, mediación cultural y educación. ....	299
<i>Marta Cerezo Prieto, Francisco Javier Frutos Esteban y Carmen López San Segundo</i>	
5. Preferencia visual y emocional del patrimonio cultural urbano: un estudio empírico de neurocomunicación. ....	311
<i>Rafael Barberá González, Ubaldo Cuesta Cambra, José Ignacio Niño González y Luz Martínez</i>	
6. Ciudades inteligentes y utopía: una guía de vanguardia para repensar las <i>Smart Cities</i> . ....	329
<i>Adeilson «Froiid» William Da Silva, Maria Lima De Andrade y Pablo Gobira</i>	
7. Sitios web y redes sociales en la comunicación con la ciudadanía: Análisis de portales web de gobiernos locales en México. ....	341
<i>Alejandro D. Manríquez</i>	
8. Arte y tecnología en zonas urbanas de uso drogas: intervención con vídeo <i>mapping</i> modificando el uso del espacio. ....	353
<i>Pablo Gobira y Daniela Ramos Garcia</i>	