

UJI-encultura



# Memòria Viva

12  
2020

Publicación del proyecto Patrimoni  
del Programa de Extensió Universitària. Universitat Jaume I de Castelló

 UNIVERSITAT  
JAUME I

Programa d'Extensió Universitària  
PEU



DIPUTACIÓ  
D'E  
CASTELLÓ

**Memòria Viva.**

**Publicación del proyecto Patrimoni del Programa de Extensión Universitaria.  
Universitat Jaume I.**

Coordinación: Àngel Portolés Górriz

Fotografía de portada: Exposición "La Memòria dels carrers". Noviembre 2019.  
Arxiu fotogràfic de Vistabella del Maestrat

Servicio de Actividades Socioculturales  
Vicerectorado de Cultura y Relaciones Institucionales. Universitat Jaume I  
Àgora. Universitat Jaume I  
12071 Castellón de la Plana  
Teléfono: 964 72 88 73  
patrimoni-peu@uji.es

Edita: Servicio de Comunicación y Publicaciones  
Corrección lingüística: Servicio de Lenguas y Terminología  
Imprime: Llar Digital

ISSN: 1889-6359  
Depósito Legal: CS 161-2009

## 17. Museo Virtual de Quart de Poblet: el museo que hace el pueblo

Andrea Moreno Martín<sup>1</sup> y Alejandro Peña Carbonell<sup>2</sup>

El proyecto del Museo Virtual de Quart de Poblet es una de las operaciones que la Estrategia DUSI municipal ha puesto en marcha. Tiene la finalidad de compilar la colección de piezas etnológicas, integradas en el Fondo de Patrimonio Local, y las imágenes catalogadas en el Fondo Fotográfico Municipal para ofrecer en abierto el acceso integral a esas colecciones. Es, por lo tanto, un museo que difunde un patrimonio muy singular. No se trata de grandes obras de arte ni objetos milenarios, sino más bien lo contrario. Este proyecto museológico pone en valor un patrimonio que, en plural, representa, conserva y difunde los objetos cotidianos, la cultura y la tradición de Quart de Poblet como pueblo. El diseño del proyecto se inició a finales de 2017 y fue licitado en 2018 con el objetivo contar con un equipo técnico especializado en la gestión, conservación y museización del patrimonio cultural que se coordina desde el Área de Cultura y Patrimonio del Ayuntamiento. Actualmente, se están haciendo las tareas de catalogación de las piezas del Fondo Municipal de Patrimonio Local, que se conforma con pequeñas colecciones que familias o asociaciones del municipio han ido dando en el Ayuntamiento a lo largo de los años.

**Palabras clave:** patrimonio, etnología, participación ciudadana, cultura digital, gestión de colecciones, museografía online.

### 1. Introducción: A propósito de definiciones y conceptos

Muy lejos queda ya la mitológica definición griega de museo como espacio sagrado donde habitan las *mousai*: las nueve divinidades de las artes. Y es que el concepto actual de *mouséion* está abierto a un panteón de musas muy ecléctico que, más allá del arte, nos presenta un patrimonio en plural y calidoscópico. Esta realidad nos permite definir nuevos espacios y construir puentes interdiscipli-

narios para estudiar, preservar y difundir culturas, tradiciones y patrimonios heterogéneos con unas narrativas, tecnologías y propuestas multidisciplinares.

El concepto «museo» es —y tiene que ser— algo dinámico y acumulativo, cuyos objetivos, como institución, pueden ser varios y siempre complementarios. Pero, sin duda, un museo tiene que ser un espacio abierto y accesible al servicio de la comunidad y debe promover su desarrollo de manera transversal e inclusiva social, cultural y económicamente. Aun así, la naturaleza tan heterogénea de los

1. Técnica de la Concejalía de Cultura y Patrimonio del Ayuntamiento de Quart de Poblet y responsable del proyecto Museo Virtual de Quart de Poblet.

2. Responsable de la empresa Render SL que gestiona el diseño y la dirección tecnológica del proyecto Museo Virtual de Quart de Poblet.



Figura 1. Imagen gráfica del Museo Virtual de Quart de Poblet, diseñada por Pau Soriano.

museos y sus diferentes tipologías (basadas en el contenido temático y el ámbito de las colecciones o su titularidad) no hacen fácil acuñar una única definición.

En la actualidad, las disciplinas y los sectores profesionales vinculados con su definición, análisis e implementación piden una revisión para poder asumir los retos a los que se enfrentan los museos del siglo XXI. De forma que, tanto la teoría (museología) como la praxis (museografía) de los museos parecen, más que nunca, en constante *R-evolución* (Cordón, 2012; Quijano, 2012; Montebello, 2010).

Si seguimos al ICOM, un museo tiene como funciones principales conservar, documentar, estudiar, exhibir y difundir el conocimiento con el fin de favorecer el desarrollo del patrimonio, de la educación, de la cultura y, en consecuencia, de la sociedad. Lo lleva a cabo a través de la investigación, la participación ciudadana y el disfrute cultural, intelectual y/o lúdico. Precisamente, en este marco se encuadran los objetivos que quiere lograr el Museo Virtual de Quart de Poblet con el fin de estudiar, preservar y divulgar el patrimonio local, en un museo que podemos etiquetar como *born-digital*, es decir, que ha nacido digitalmente.

El Museo Virtual de Quart de Poblet nace para ofrecer en abierto el acceso integral a las colecciones de objetos etnológicos y las imágenes del Fondo Fotográfico Municipal (figura 1). Es, por lo tanto, un museo que difunde un patrimonio muy singular. No se trata de grandes obras de arte ni objetos milenarios, sino más bien lo contrario. Este proyecto museológico y museográfico ha puesto en valor un patrimonio que, en plural, representa, los objetos cotidianos de la cultura y la tradición de Quart de Poblet.

El Museo de Quart es un museo local, de pueblo, en su acepción más enriquecedora. Recoge y pone en valor elementos tangibles y catalogables, pero a su vez revive y difunde patrimonios inmateriales asociados a esos objetos: memorias, testimonios, emociones, tradiciones... Es el museo que hace el pueblo de Quart con sus donaciones<sup>1</sup>. Curiosamente, este proceso de patrimonialización de los objetos y de museización de las colecciones genera nuevos espacios y nuevos roles que vinculan a la herencia personal-individual-familiar con una herencia común y plural de hechos, costumbres, tradiciones y saberes, arraigados en el territorio y que compartimos como pueblo.

1. Levante-EMV (21.12.2019): <https://www.levante-emv.com/cultura/panorama/2019/12/21/museu-fa-poble/1958589.html>



## 2. La singularidad del Museo de Quart de Poblet

La colección municipal representa el paso de la cultura tradicional (mediados del siglo XIX) a la modernidad, reflejando la idiosincrasia que la segunda mitad del siglo XX tuvo en el Estado español, con más de cuatro décadas de nacionalcatolicismo.

Por un lado, destacan las piezas de naturaleza local de especial relevancia para la memoria y la identidad de Quart de Poblet como municipio, al hacer referencia a elementos reconocibles por los vecinos y vecinas y a una cultura material propia asociada a festividades, monumentos, ritos cotidianos, hechos históricos o empresas locales. Por otro, también contamos con objetos y tipologías más genéricas. Estas piezas son extrapolables a otros pueblos, comunidades y regiones, y nos permiten analizar y difundir otras maneras de convivir, de pensar y de hacer, muy distintas de las contemporáneas, pero que en el fondo están indisociable y íntimamente arraigadas entre sí.

El museo es y será albacea de memorias e historias de las familias del pueblo, que perdurarán a través de los objetos, las imágenes y los testigos de vida que estamos recopilando.

Este proyecto entiende que el patrimonio no es algo romántico, ni un recurso de mera contemplación. Al contrario, tiene usos en el presente y tendrá en el futuro. Por esta razón, nuestra apuesta por la gestión patrimonial además del trabajo con las colecciones, también desarrolla acciones para crear comunidad, haciendo uso del patrimonio bajo una visión transversal, intergeneracional, inclusiva y colaborativa entre concejalías, entre las que podríamos destacar (figura 2):

- Exposiciones físicas sobre el patrimonio y la memoria local en la Casa de Cultura: Área de Patrimonio y Memoria Democrática (Moreno y Núñez, 2016).
- Sesiones terapéuticas de reminiscencias con personas mayores: Área de Mayores y la Residencia Mixta-Centro de Día de Quart de Poblet (Redondo y Moreno, 2018).
- Actividades de divulgación y educativas con la comunidad escolar: Área de Educación.
- Rutas comentadas por el municipio para difundir y poner en valor el patrimonio arquitectónico, natural y cultural del pueblo: Área de Cultura y Área de Turismo.



Figura 2. Ejemplo de algunas actividades municipales complementarias al proyecto del Museo Virtual de Quart de Poblet.

### 3. Museo Virtual de Quart de Poblet: un proyecto cofinanciado por Europa

El proyecto se centra en el diseño y creación de una infraestructura virtual que ponga en valor y difunda el patrimonio local a través de un sistema de gestión digital del conocimiento. Debe ser de acceso público, mediante una plataforma web en forma de museo virtual.

La actuación se engloba dentro de la Estrategia de Desarrollo Urbano Sostenible (EDUSI) del Ayuntamiento de Quart de Poblet, cofinanciada con fondos europeos FE-

DER, y se encuentra enmarcada en el programa operativo de ciudades sostenibles, concretamente en el Objetivo Temático (OT2): Mejorar el uso y la calidad de las TIC y de las comunicaciones y el acceso a estas.

Dentro del proyecto, y relacionado con el Objetivo Temático 2, se desarrolla una línea de actuación destinada a impulsar la oferta de servicios basados en el patrimonio cultural, asociado a la digitalización de este y a su aplicación al sector turístico (LA 2.2). Esta línea de actuación define una categoría de intervención (CI: CE079) centrada en el acceso a la información del sector público que incluye datos culturales abiertos en línea, bibliotecas digitales, contenidos electrónicos y turismo electrónico. Esta línea



Figura 3. Imágenes de piezas y donantes: la participación ciudadana es esencial en este proyecto.



de actuación da respuesta a la necesidad de crear una infraestructura virtual destinada a la gestión del patrimonio cultural del municipio y a la puesta en valor y difusión de la colección museográfica, gestionada por el Ayuntamiento y formada por las donaciones de asociaciones locales, familias del municipio o recuperadas por la propia institución (figura 3).

Por ello se hace necesaria la creación de un espacio donde aunar toda esta riqueza y hacerla accesible a la población y a los visitantes y, a su vez, ofrecer la posibilidad de visibilizar nuestro patrimonio fuera de nuestro municipio a través de Internet. En este sentido, el Museo Virtual de Quart de Poblet añade elementos de valor al museo tradicional, porque no solo será accesible desde cualquier lugar y en cualquier momento, sino porque proporcionará una experiencia interactiva, permitiendo a las personas que lo visiten participar activamente en la elección de itinerarios, puntos de vista u objetos y piezas que desean descubrir a través del uso y la divulgación de las tecnologías de la información.

El proyecto comprende la creación de un sistema de gestión digital del conocimiento como herramienta de gestión *online* de la colección, que, a su vez, nutra la web que acogerá el Museo Virtual de Quart de Poblet y que integre diferentes espacios y recursos digitales y expositivos, según la naturaleza de los elementos expuestos (objetos etnológicos, fotografía antigua, patrimonio arquitectónico).

El diseño del proyecto virtual se inició a finales de 2017 y fue licitado en 2018 con el objetivo de poder contar con un equipo técnico especializado en la gestión, conservación

y museización del patrimonio cultural que se coordina desde el Área de Cultura y Patrimonio del Ayuntamiento. Actualmente, se están llevando a cabo las tareas de catalogación de las piezas del Fondo Municipal de Patrimonio Local, que se conforma con pequeñas colecciones que familias o asociaciones del municipio han ido dando al ayuntamiento a lo largo de los años. El calendario de trabajo ha temporalizado que en 2021 el acceso *online* al museo ya sea una realidad.

El concepto «museo virtual» puede generar alguna confusión, dadas las diferentes acepciones que hoy en día tiene (Schweibenz, 2019; Maxwell, 2010; Melgar *et al.* 2009; Lepouras, 2004; Müller, 2002). No obstante, lo que es intrínseco a todos los museos virtuales, y que también caracteriza al Museo de Quart, es el uso de la tecnología y la computación como piedra angular de los procesos de estudio, catalogación, conservación y difusión de nuestras colecciones patrimoniales. Aun así, el Museo de Quart no es simplemente un portal web, sino un museo que sigue los estándares de calidad y los protocolos comunes en la Red de Museos Etnológicos de la Diputación de València y que pretende lograr en el futuro el reconocimiento por parte de la Red de Museos de la Comunidad Valenciana.

En este sentido, el Museo de Quart responde a la tipología de museo virtual 2.0, dado que se ha diseñado para ofrecer intercomunicación entre la comunidad usuaria y el museo, con el objetivo de preservar el patrimonio cultural y aportar recursos educativos. Es un proyecto que da respuesta a una demanda ciudadana local y resuelve, a corto y medio plazo, la problemática de un municipio que no tiene sede física permanente para exponer las colecciones

#### NECESIDADES Y FASES DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

<b>1. Plan de actuación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño e implementación del proyecto museológico y museográfico digital de la colección municipal de patrimonio local.</li> </ul>
<b>2. Apoyo al equipo municipal del proyecto</b>	
<b>3. Gestión de la colección con incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar una aplicación de código abierto para la gestión de la colección de patrimonio municipal y el Archivo Histórico Fotográfico Municipal.</li> <li>• Documentación, tratamiento y adecuación de las piezas y los contenidos, que esta aplicación digital gestiona para su posterior publicación en la web del Museo Virtual.</li> </ul>
<b>4. Web del Museo Virtual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño, creación y lanzamiento de la sede web del Museo Virtual de Quart de Poblet.</li> </ul>

de patrimonio local. Este servicio, no obstante, se ofrecerá de manera digital y enriquecida en Internet, siguiendo la premisa según la cual una buena museografía virtual puede posibilitar un verdadero acceso a contenidos y conocimientos de calidad.

#### 4. Dédalo, herramienta digital para la investigación, gestión, catalogación y difusión del Museo de Quart

«Construir museos virtuales comunitarios requiere una forma particular de pensar la virtualidad y la narrativa museográfica, lo cual implica identificar determinados conceptos como son: cultura, patrimonio, comunidad, historia e interculturalidad, además de mostrar sus relaciones y posiciones en el museo.» (García, 2014).

Tal como se ha comentado, el Museo de Quart nace en formato digital y, por lo tanto, requiere de una herramienta digital que permita gestionar la colección, una herramienta abierta, pensada para la investigación, conservación y difusión del patrimonio, una herramienta que trabaje en línea y que se ajuste a los estándares internacionales de interoperabilidad entre archivos, permitiendo la difusión de los bienes en diferentes formatos estandarizados. Para esta finalidad, la de generar el Museo de Quart, se ha optado por el sistema de gestión de patrimonio cultural e historia oral Dédalo<sup>2</sup>, una herramienta especializada, de código abierto, con más de veintiún años de desarrollo para gestión y difusión de patrimonio cultural.

Desde el comienzo del proyecto se ha generado un modelo de gestión específicamente diseñado para la colección que se está catalogando y que contempla la diversidad de los bienes que alberga (figura 4). El principal reto de gestión de una colección tan heterogénea como la del Museo de Quart, es encontrar los patrones comunes entre los diferentes bienes, encontrar las relaciones subyacentes. Por lo tanto, el objetivo no es solo inventariar y catalogar la colección, sino también hacerla accesible y comprensible al público que la visitará virtualmente.

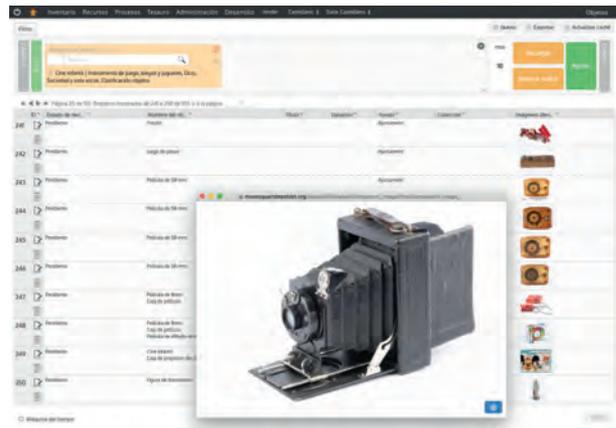


Figura 4. Lista filtrada de piezas «juegos, juguetes, ocio, sociedad y vida social» del Museo Virtual, catalogadas en Dédalo.

La adaptación de Dédalo para este proyecto implica el desarrollo de módulos, secciones, campos y procesos específicos, no solo para abarcar los bienes, sino para todos los procesos necesarios en la gestión de la colección: movimientos de piezas, restauración, etc. También se está desarrollando el sistema que controlará la parte visible y pública del Museo Virtual, recorridos temáticos, exposiciones, etc. Para todo el desarrollo del proyecto se siguen las definiciones y los mecanismos de la Web semántica y las indicaciones de la iniciativa OpenArchives<sup>3</sup>, que desarrolla y promueve estándares de interoperabilidad que ayudan y facilitan la difusión eficiente de contenidos.

Una de las ventajas de usar un *software* de código abierto como Dédalo es que la base tecnológica de la plataforma asegura que el entorno de desarrollo permitirá solucionar las necesidades que surjan dentro del proyecto, garantizando su futuro y continuidad. Cualquier empresa o desarrollador puede acceder al código fuente, comprender los mecanismos, procesos y algoritmos de la aplicación y continuar su desarrollo, independientemente de las personas o empresas que generaron el código inicial. Por lo tanto, la construcción de la herramienta para el Museo de Quart se sustenta en unos sólidos cimientos, incluyendo además herramientas estandarizadas propias de Dédalo como el tesoro, con modelos temáticos, onomásticos, toponímicos, semánticos, etc., la gestión de recursos (audiovisuales, imágenes, documentación, etc.), o el modelo multilinguaje (fundamental en un entorno bilingüe como la sociedad de Quart de Poblet) que hacen que el

2.. <https://github.com/renderpci/dedalo>

3. <https://www.openarchives.org>



Figura 6. Trabajos de valoración, digitalización y consolidación de piezas.

desarrollo del modelo de gestión específico tenga un amplio apoyo tecnológico.

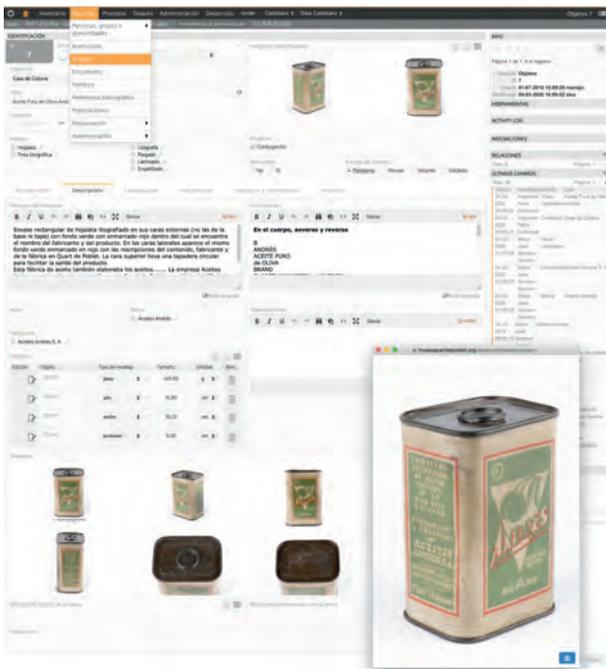


Figura 5. Modelo de ficha de inventario diseñada para el Museo de Quart en Dédalo.

El desarrollo sobre Dédalo ofrece control ontológico/gráfico tanto de objetos, siguiendo el modelo MCV<sup>4</sup>, como del flujo de trabajo y menús. Para el código se están utilizando

como lenguajes de programación y estándares: PHP, JSON, CSS3, HTML5 y JAVASCRIPT, todos ellos de código abierto, y además se ha minimizado el uso de bibliotecas propietarias o *frameworks* específicos que pudieran comportar una dependencia tecnológica a largo plazo.

Después de un año de trabajo, la herramienta desarrollada sobre Dédalo para el registro, inventario y catalogación se encuentra totalmente operativa y en producción. Actualmente, ya se están gestionando más de 1.500 piezas, con cerca de 20.000 imágenes de alta calidad, con tesauros específicos sobre materias, técnicas y nombres de objetos, con cerca de 5.000 términos descriptores. Además, se ha transformado el inventario histórico municipal en formato Access, y se han incorporado todas las campañas municipales de captación de fotografías con más de 2.800 imágenes. Nuestro primer objetivo está cumplido (figura 6).

Sin embargo, como ya hemos comentado, el proyecto del Museo de Quart no solo es la herramienta de gestión de la colección, el *back-end*, sino que además implica la difusión del contenido a la sociedad. Esta nueva fase del trabajo constituye en sí mismo un gran reto tecnológico, porque no existen muchos referentes de museos construidos íntegramente en la red y, en general, se tiende a confundir el concepto de «museo virtual» con la generación de una web institucional o la visita 3D a las salas físicas.

Nuestro proyecto se centra en el patrimonio y la sociedad que lo genera, no en meros elementos efectistas; en esta línea de actuación, uno de los objetivos propuestos en el proyecto es convertir al usuario/visitante en investigador activo, en protagonista de su propio patrimonio, en participante de la generación del museo, no solo en un visitante pasivo que recibe información. Para conseguir este objetivo se generarán espacios abiertos de acceso a la información, sin un discurso cerrado y predefinido, dejando

4. <https://www.scribd.com/document/329277407/8-mvc-krasner-and-pope-pdf>

espacio abierto a la reflexión, orientando temáticamente la visita, y mostrando además la información relacionada.

Alternativamente, para el público más especializado, se generarán buscadores altamente especializados sobre la colección, con exportación en formatos .csv y .json que permiten el tratamiento de la información de forma sistematizada.

Al tratarse de un proyecto *online* y siguiendo pautas modernas y actualizadas de la Web semántica, la publicación del Museo de Quart generará dos canales de información principales: uno para las personas, tal como hemos comentado anteriormente, que será accesible por el público en general e investigadores, y otro para máquinas y desarrolladores. Para esta segunda vía de información se abrirá el API REST<sup>5</sup> de publicación siguiendo la iniciativa OpenAPI<sup>6</sup>, que permite vincular, mediante programación, una colección de otras instituciones con la colección de Quart. El API permitirá generar interacciones complejas con la colección, como relaciones con otros archivos o fuentes, habilitando el uso de lenguajes de consulta estructurados.

El futuro Museo de Quart será un museo accesible. La construcción de la parte pública del museo, o *front-end*, se está diseñando siguiendo parámetros de accesibilidad, a través de la interfaz de usuario, que se está pensando para el uso desde diferentes dispositivos: móviles, tabletas, ordenadores, etc., teniendo en cuenta el acceso a la información por parte de personas con dificultades visuales o sonoras, contemplando el acceso multilingüe y diferentes niveles de acceso a la información adaptadas a los diferentes visitantes.

En conclusión, creemos que la construcción del proyecto del Museo de Quart es un reto innovador en su concepción, estimulante en su planteamiento e inaugurará una nueva concepción en la implementación de tecnología a la gestión y difusión de patrimonio cultural.

---

5. [https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest\\_arch\\_style.htm](https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest_arch_style.htm)

6. <https://www.openapis.org>

---

## Bibliografía

---

Asensio M., Fernández Betancor H., Cuenca J.M., Fontal O., Ibáñez Etxeberria A. (2012): Una reflexión sobre WEBS, Museos y Turismo Cultural a partir de un estudio cualitativo de indicadores expertos. En Asensio M., Ibáñez A., Caldera P., Asenjo E., Castro E. (Eds.), *SIAM. Series Iberoamericanas de Museología*. Vol. 3. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

Barinaga Lopez B., Moreno Sanchez I., Navarro Newball A.A. (2017): La narrativa hipermedia en el museo. El presente del futuro. *Obra digital*, 12, 101-121.

Bearman, David; Trant, Jennifer (1997): *Museums and the Web 97. Proceedings*. Los Angeles, Archives & Museum Informatics.

Bellido Gant, María Luisa (2008): Los Fundamentos del Medio Digital. En María Luisa Bellido Gant (Coord.) *Difusión del patrimonio cultural y nuevas tecnologías*. Sevilla, Universidad Internacional de Andalucía. pp. 37-53.

Bocanegra Barbecho, Lidia; Romero Frías, Esteban (2018): *Territorios Digitales. Construyendo unas Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Libro de Resúmenes*, Universidad de Granada y Downhill Publishing (NY).

Carreras, César, Gloria Munilla y Laura Solanilla (2003): Museos on-line: nuevas prácticas en el mundo de la cultura. *PH. Bol. Inst. Andaluz Patrimonio Histórico* 46: pp. 68-77.

Cordón, David (2012): El presente de los museos: retos y oportunidades a las que enfrentarse. *Capital humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos* 25 (269): pp. 46-49.

Durbin, Gail (2004): Learning from Amazon and eBay: User-generated Material for Museum Web Sites. En David Bearman & Jennifer Trant (eds.) *Museums and the Web 2004: Proceedings*: <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/durbin/durbin.html>

Elisondo R., Melgar M.F. (2015): Museos y la Internet: contextos para la innovación. *Innovación educativa* (México, DF), 15(68), pp. 17-32.

García, Guadalupe (2014): *Repensando el Museo Virtual: La creación de museos virtuales comunitarios* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.

Kirton, Isabella; Terras, Melissa (2013): Where do images of art go once they go online? A reverse image Lookup study



to assess the dissemination of cultural heritage. Paper presented at Museums and the Web 2013:

<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/where-do-images-of-art-go-once-they-go-online-a-reverse-image-lookup-study-to-assess-the-dissemination-of-digitized-cultural-heritage/>

Krasner, Glenn; Pope, Stephen. (1988): A Description of the Model-View-Controller User Interface Paradigm in the Smalltalk80 System. *Journal of Object-oriented Programming - JOOP*, 1:

<https://www.scribd.com/document/329277407/8-mvc-krasner-and-pope-pdf>

Lepouras G., Vassilakis C. (2004): Virtual museums for all: employing game technology for edutainment. *Virtual Reality*, 8 (2), pp. 96-106.

Maxwell, Anderson (2010): El museo y las nuevas tecnologías. En Montebello (coord.) *El Museo, hoy y mañana*, págs. 139-158. Editores: Museo Nacional del Prado. A. Machado Libros.

Melgar M.F., Donolo D.S. (2011): Salir del aula... Aprender de otros contextos. Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 8(3), pp. 323-333.

Melgar M. F., Gómez M.C., Donolo D. (2009): Los museos virtuales y digitales. Aportes desde una perspectiva psicoeducativa. *X Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina. Organización de los Estados Iberoamericanos (OEI)*. Pontificia Universidad Católica Argentina. Buenos Aires.

Montebello, Philippe (2010): El estado de los museos y los retos del futuro. En Montebello (coord.) *El Museo, hoy y mañana*, págs. 9-34. Editores: Museo Nacional del Prado. A. Machado Libros.

Moreno Martín, Andrea; Núñez Santaemilia, Lorena (2016): La cultura material del franquismo: deconstruyendo la memoria histórica. *Revista LA LINDE*, 7-2016, pp. 152-181.

Moreno Sánchez, Isidro (2005): Nuevas tecnologías, nuevas formas de difusión del conocimiento. *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España* 10: pp. 233-243.

Moreno Sánchez, Isidro (2013): Genoma digital del museo. En María Luisa Bellido Gant (ed.) *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. pp. 119-135.

Moreno Sánchez, Isidro (2015): Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia. *ZER-Revista de Estudios de Comunicación* 20 (38): pp. 87-107.

Müller K. (2002): Museums and virtuality. *Curator: The Museum Journal*, 45(1), pp. 21-33.

Quijano Pascual, Mario (2012): La revolución de los museos y las instituciones culturales. *Telos* 90: pp. 55-60.

Ramírez Gutiérrez, Diolinda, Heredina Fernández Betancort y Agustín Santana Talavera (2014): El reto digital de los museos como entornos de experiencia turística. *RI-TURRevista Iberoamericana de Turismo* 4: pp. 75-94.

Redondo Flores, Rita; Moreno Martín, Andrea (2018): Desensando recuerdos. El uso de los objetos etnológicos en la terapia de reminiscencia para personas con Alzheimer y otras demencias. *Revista Valencia d'Etnologia* núm. 9, pp. 135-149.

Schreibman, Susan; Siemens, Ray; Unsworth, John (eds.) (2016): *A New Companion to Digital Humanities*. John Wiley & Sons, Ltd.

Schweibenz, Werner (2019): The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, Volume 4, Number 1.

Sinn, Donghee (2012): Impact of digital archival collections on historical research. *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 63. pp. 1521-1537.

Smith, G. (2004): "Folksonomy: social classification": [http://atomiq.org/archives/2004/08/folksonomy\\_social\\_classification.html](http://atomiq.org/archives/2004/08/folksonomy_social_classification.html)

Srinivasan, Ramesh; Huang, Jeffrey (2005): Fluid Ontologies for Digital Museums. *International Journal on Digital Libraries* 5, pp. 193-204.

The Metropolitan Museum of Art (2005): *Image Cataloguing Test Results. Fall 2004*: [http://www.steve.museum/reference/MMAImageCatalogin\\_gTestFall2004.pdf](http://www.steve.museum/reference/MMAImageCatalogin_gTestFall2004.pdf)

Canadian Heritage Information Network (CHIN) (2005): *CHIN Data Dictionary. Humanities*: <https://www.canada.ca/en/heritage-information-network.html> ■