

Els museus es digitalitzen en l'onzena edició de l'SmartCatalonia Challenge

Aumenta Solutions, Creativitat i Cubus Games guanyen el concurs amb solucions basades en la realitat augmentada i la gamificació

Categories: [Cultura digital](#) [Start-ups](#)

Redacció Dimarts, 4 d'octubre de 2022 | 15:30h



L'onzena edició de l'SmartCatalonia Challenge estava dedicada a la transformació digital dels museus de Catalunya | @tic (Twitter)

L'empresa barcelonina **Aumenta Solutions** s'ha endut el primer premi de l'onzena edició de l'**SmartCatalonia Challenge**, valorat en 15.000 euros, amb una plataforma web que permet crear experiències de **realitat augmentada**. La solució que han desenvolupat s'anomena VorTX i permet introduir imatges, vídeos i models 3D en una tecnologia que es pot reproduir amb qualsevol telèfon mòbil o ulleres de realitat virtual. La proposta ha estat valorada positivament pel jurat del concurs d'innovació oberta, promogut pels departaments de Cultura i de Vicepresidència, Polítiques Digitals i Territori, que enguany estava dedicat a la transformació digital dels **museus** de Catalunya, i tindrà l'oportunitat de testejar-la a través d'una prova pilot sobre el terreny.

El segon premi, dotat de 3.000 euros, l'ha aconseguit la consultoria de màrqueting i disseny digital barcelonina **Creativitat** amb *My Secret Museum*, una solució de **comunicació** híbrida que es basa en diverses tecnologies innovadores i que té l'objectiu d'apropar nous perfils d'usuaris als museus. La proposta busca invertir el procés d'accés a la comunicació, de manera que sigui l'usuari, a través d'eines col·laboratives, qui s'interessi pels continguts que ofereixen les institucions culturals.

Finalment, l'estudi igualadí **Cubus Games** s'ha fet amb el bronze gràcies a *Crononautas, navegants del temps*, una experiència **lúdica** que permet a qualsevol museu o gestor de patrimoni cultural incorporar elements d'interacció digital als seus espais i mostres. La companyia està especialitzada en l'elaboració d'aplicacions mòbils i videojocs relacionats amb la història i la geografia catalana, i ha desenvolupat una solució que permet adaptar-se a qualsevol institució, per la qual ha obtingut un premi metàl·lic de 2.000 euros.



Etiquetes

digitalització • museus

Articles relacionats



Dimecres, 16 de juny de 2021 | 16:11h

Un collar intel·ligent per controlar el ramat guanya el SmartCatalonia Challenge



Dimecres, 22 de setembre de 2021 | 14:36h

Una app per monitorar autobusos amb 'big data' guanya l'SmartCatalonia Challenge 2021



Dimarts, 21 de juny de 2022 | 17:13h

Un sistema d'IA per analitzar imatges de drons guanya la desena edició de l'SmartCatalonia Challenge

Opinions



El turisme ja no es prediu mirant al cel
Mario Garcia
Head of Pricing i Revenue
Department de HolaCamp



Els problemes més difícils de la tecnologia no són tecnològics
Adrián Patiño
Estudiant d'Enginyeria
Informàtica i consultor
tecnològic



Freelancing, la solució al problema de falta de talent
Jordi Poll
Board Director a Outvise



La IA no va fugir: li vam deixar la porta oberta
Enj Gysasch, Boonpo
tecnològic.

CERCLE TECNOLÒGIC



Últimes notícies



El domini .cat celebra 20 anys amb més de 118.000 registres i amb la mirada posada en la IA



Catalunya lidera el desplegament de bateries i ja suma més de 2.300 MW amb permisos



El "radar" del català als comerços: així funciona TenimLlengua



La Cambra de Comerç reclama reforçar la indústria espacial catalana per convertir-la en un motor de creixement

MET➤DATA



Subscriu-te al butlletí
i rep cada diumenge els millors
continguts de la setmana

CREIEM ➤ ACCELEREM

MET➤DATA



Suscripció al butlletí

Adreça electrònica

Subscriu-t'hi

Un projecte de

**CERCLE
TECNOLÒGIC**

Amb el suport de



**Generalitat
de Catalunya**

fundació **.cat**

Membre de



amic
associació
de mitjans
d'informació
i comunicació