



[Imprimir](#)

[Generar PDF](#)

F Pere Tarrés
Dc, 13/03/2024 - 12:09

Subvencions per a projectes culturals que facin servir tecnologia immersiva, 2024

Són subvencions per promoure espais i projectes immersius, entesos com aquells projectes culturals originals de caràcter artístic que facin servir tecnologia immersiva.

Convocant: Generalitat de Catalunya. Oficina de Suport a la Iniciativa Cultural (OSIC)

Data de publicació de la convocatòria: Dijous, 14 Març, 2024

Termini convocatòria: 03/04/2024

Àmbit: Cultura, Religió i Esport

Tecnologia i Internet

Tipus: Subvenció

Tipus de finançament: Públic

Àmbit geogràfic: Nacional

Bases: [Convocatòria](#)

[Més informació](#)

Els continguts dels projectes objecte d'aquesta subvenció s'han de desenvolupar amb alguna de les següents tecnologies immersives:

- Realitat virtual (RV): generació d'entorns digitals que permeten la immersió del públic en un entorn virtual de manera aparentment real. Interacció de la persona usuària d'una manera aparentment real.
- Realitat augmentada (RA): generació d'elements digitals que complementen i milloren l'experiència del món real amb informació o capes digitals afegides a través de dispositius tecnològics: una experiència del món real mitjançant la seva superposició addicional.
- Realitat mixta (RM): combinació d'elements virtuals i reals que permeten la interacció amb els dos tipus d'elements, tant reals com virtuals, en temps real.
- Mapatge (mapping): tècnica artística consistent a projectar llum, imatges o un vídeo sobre una superfície tridimensional, com ara la façana d'un edifici o una escultura, per aconseguir efectes en 3D, sovint amb un acompanyament sonor.
- Metavers: experiència immersiva a través d'espais virtuals tridimensionals que inclouen components d'interactivitat, corporeïtat i persistència.
- Projeccions immersives: continguts produïts per a ser projectats en espais immersius. Als efectes d'aquestes bases reguladores, s'entén per espai immersiu les sales o espais, oberts al públic, per a projecció (visual o sonora) o per a la disposició de pantalles al voltant de l'espectador que comprèn, amb efecte de continuïtat, el seu angle de visió i, per tant, genera la sensació d'immersió completa en un entorn diferent del real.

Els projectes objecte d'aquestes subvencions han de tenir com a temàtica el patrimoni cultural, les arts escèniques, les arts visuals, la literatura, la música, el videojoc i la cultura popular.

URL d'origen: <https://xarxanet.org/financament/subvencions-projectes-culturals-que-facin-servir-tecnologia-immersiva-2024>