



14es JCID



Col·legi Oficial
de Bibliotecaris-
Documentalistes
de Catalunya

INTERACTIVITAT DIGITAL ENTRE EL MUSEU I EL VISITANT A TRAVÉS DE LES APLICACIONS MÒBILS

Adrià Piqué Serra. Compartia <http://compartia.net/> | Gestor documental.
apiquese@gmail.com | +34 664 62 87 10

La tecnologia mòbil ha permès als museus convertir-se en entorns més interactius, ampliant d'aquesta manera la gamma de possibilitats tècniques brindades per gaudir d'una visita al museu. La majoria d'apps museístiques són orientades a ruta i algunes permeten als usuaris crear-se rutes personalitzades segons les seves preferències. Les peces que formen les col·leccions es poden agrupar i reagrupar en les rutes segons diversos criteris. La *Smithsonian Visitors Guide App* ofereix un sistema de recomanació de tours basat en interessos, grups d'edat i temps disponible. Les estadístiques que representen el comportament dels usuaris dins l'app poden proporcionar informació precisa sobre les seves dinàmiques si són sotmeses a un procés d'interpretació de dades. El *Museum Experience* és una aplicació genèrica que proveeix estadístiques sobre el comportament dels usuaris.

Algunes apps poden reconèixer automàticament peces d'art per mitjà d'un software de reconeixement d'imatges, oferint accés a contingut addicional. Un cop la fotografia és presa per l'usuari, l'aplicació detecta automàticament l'obra i visualitza informació sobre la peça sense haver de cercar-la o d'introduir cap codi.

La tecnologia *iBeacon* desenvolupada per Apple suposa una millora significativa pel que fa a la geolocalització. En aquest cas, el museu instal·la sensors pròxims a les obres que envien una notificació a l'app quan el visitant s'apropa. Aquest sistema de posicionament intern resulta més precís que el tradicional GPS, la qual cosa fa que la interacció sigui més efectiva. A més de les apps museístiques, també han sorgit diverses aplicacions mòbils com a fruit d'iniciatives per dinamitzar el patrimoni accessible des del turisme urbà. Com el *Guido App*, que ofereix rutes geolocalitzades on es reproduïxen escenes multimèdia per mitjà de la realitat augmentada.

El *data curation* o "tractament de dades" és un procés de readaptació per disposar la informació d'una forma més amigable a percepció de l'usuari. *ArtLens*, l'app del Cleveland Museum of Art, proveeix una llista dinàmica de les obres preferides a criteri dels visitants, com també una llista d'obres recomanades escollides pels *curators*. *NC NatSci*, l'app del North Carolina Museum of Natural Sciences, inclou etiquetes als ítems de les exposicions. Els usuaris poden usar filtres de cerca per trobar exposicions que continguin el corresponent terme.



14es JCID



Col·legi Oficial
de Bibliotecaris-
Documentalistes
de Catalunya

Les funcionalitats identificades es podrien agrupar en vuit famílies conceptuals que es correspondrien en vuit àrees importants en la interacció digital entre museu i visitant: personalització, reconeixement òptic, realitat augmentada, geolocalització, viralització de contingut, cerca, monitorització, i l'últim gran àrea que consistiria en gamificació.

Bibliografia:

Döpker, Andreas; Brockmann, Tobias; Stieglitz, Stefan. "Use Cases for Gamification in Virtual Museums". *Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik 2013*, 2013.

Grieser, Karl; Baldwin, Timothy; Bird, Steven. "Dynamic Path Prediction and recommendation in a Museum Environment". *Proceedings of the Workshop on Language Technology for Cultural Heritage Data (LaTeCH 2007)*, June 2007, 49-56.

Sarkaleh, Maede Kiani; Mahdavi, Mehregan; Baniardalan, Mahsa. "Designing a Tourism Recommender System Based on Location, Mobile Device and User Features in Museum". *International Journal of Managing Information Technology (IJMIT)*. 4 (May 2012), 13-21.