

Cicle de Jornades *Audiencies Actives y Cibermitjans*

MAR als museus (Mobile Augmented Reality)

UPF – Campus de la Comunicació – Sala 52.105

27 de Novembre 2014

17:00 – 19:00

Introducció

Els últims anys els museus han esdevingut laboratoris d'innovació en la participació amb el públic, i recentment es troben davant del repte de la proliferació d'*smartphones* en els seus espais. Malgrat que el 80% dels visitants posseeixen un telèfon intel·ligent només un petit nombre d'exposicions han aprofitat d'aquesta situació. Fins ara la majoria de les aplicacions mòbils per a exposicions han estat dissenyades per donar al visitant informació addicional dels objectes físics sense aprofitar les capacitats tecnològiques i discursives que ofereix el mitjà. Però recentment s'estan començant a dissenyar aplicacions que fan ús de la **realitat augmentada i mixta**, la narració audiovisual o la geolocalització, per a generar experiències lúdiques amb un grau d'implicació major que generen noves relacions entre els visitants, l'espai i els objectes patrimonials.

En aquest seminari, coordinat pel professor Carles Sora, es presentaran dos projectes amb finançament europeu capdavanters en l'ús de la realitat augmentada per la divulgació del patrimoni, així com un model d'anàlisi d'apps per museus que fomentin la participació del públic.

Programa

Chess (Cultural heritage experiences through socio-personal interactions and storytelling)

Projecte cofinançat per la Comissió Europea que tenia com a objectiu investigar, implementar i avaluar un marc metodològic i tecnològic per recolzar, d'una banda, la vivència d'històries interactives personalitzades per part dels i les visitants als museus i, de l'altra, la seva autoria per part dels experts i expertes en Patrimoni Cultural.

Dra. Laia Pujol

És investigadora Marie Curie a la UPF. El seu àmbit de recerca és el disseny i avaluació d'aplicacions TIC en Patrimoni Cultural. Ha treballat tant en el sector públic com en el privat, a través de diversos contractes i beques internacionals. Les seves recerques han estat publicades (i en dos casos guardonades) en revistes i conferències internacionals de prestigi. També ha impartit classes en diferents universitats europees.

Més informació:

<http://www.chessexperience.eu/>

<http://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2014/apr/04/story-augmented-reality-technology-museums>

Terrassa augmentada mNACTEC i CreativeCH

Terrassa Augmentada és una aplicació mòbil amb realitat augmentada que permet gaudir d'un itinerari autoguiat per la Terrassa industrial i modernista. L'aplicació permet als usuaris visualitzar el món real i el virtual en temps real, superposant fotografies històriques dels edificis més emblemàtics de Terrassa i models 3D en el seu entorn actual. Als punts s'ofereixen continguts multimèdia per a tots aquells que vulguin saber-ne una mica més d'una manera lúdica. Terrassa Augmentada és una aplicació

del mNACTEC en el marc del projecte europeu CreativeCH. Desenvolupada per la Fundació i2cat, ha comptat amb la col·laboració de l'Ajuntament de Terrassa i l'INS Torre del Palau.

Més informació:

<http://terrassaaugmentada.wordpress.com/>

Dra. Carme Prats

Doctora en ciències biològiques, especialista en patrimoni cultural, museografia i comunicació científica. La seva trajectòria professional abasta recerca i gestió. Ha estat subdirectora general del Patrimoni Cultural de la Generalitat de Catalunya, Directora de Patrimoni de l'Institut de Cultura de Barcelona i sotsdirectora del Museo Nacional de Ciencias Naturales (CSIC). Actualment és Responsable d'Exposicions, Acció Educativa i Projectes del Museu de la Ciència i de la Tècnica de Catalunya (mNACTEC).

Fostering playful behaviour at museums using mobile apps

Proposta de model d'anàlisi per aplicacions mòbils que promoguin activitats interactives a partir d'estratègies de joc (gamification), i que generin experiències innovadores i motivadores pel públic dels museus o d'altres institucions culturals. Ha estat recentment presentat al congrés de comunicació ECREA 2014, Lisboa.

Més informació:

https://www.academia.edu/9369130/Fostering_Playful_Behaviour_At_Museums_Using_Mobile_Apps

Prof. Carles Sora

Carles Sora és professor de l'àrea de Comunicació Interactiva dels estudis de Comunicació Audiovisual de la UPF i investigador del grup de recerca DigiDoc de la UPF. Màster Interdisciplinari en Sistemes Cognitius i Mitjans Interactius per la UPF. Ha dirigit diversos projectes interactius sobre

patrimoni, va impulsar l'estudi d'experiències museogràfiques Touché i un postgrau sobre teatre digital a la UPF. Actualment està realitzant un doctorat sobre el concepte del temps en les interfícies digitals.

Organitza: Grup DigiDoc. Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra

Una activitat de:



Con el soporte de:



Esta Jornada se inscribe en los Proyectos: ***Audiencias activas y periodismo. Interactividad, integración en la web y buscabilidad de la información periodística.*** CSO2012-39518-C04-02 y ***Acceso abierto a la ciencia.*** CSO2011-29503-C01-02. Plan Nacional de I+D+i, Ministerio de Economía y Competitividad.