

Inicio



Busca en este sitio..

**COMUNICACIÓN CULTURAL**
[Quiénes somos](#) [Contacto](#) [Dosdoce.com](#)
[Inicio](#) [apps](#) [Narración interactiva para las visitas a los museos](#)

Publicado el sep 30, 2014 en apps, Arte, Destacado, Digitalización, Formación, iPad, iPhone, smartphone, tabletas

Narración interactiva para las visitas a los museos



El [proyecto Chess](#), financiado por la Unión Europea, dedica su labor en la investigación interdisciplinaria para la personalización y la adaptabilidad, la narrativa digital, metodologías de interacción y participación junto a métodos de narrativa digital con el foco puesto en las nuevas tecnologías. Sus campos se desarrollan sobre todo en educación y museología.

El Museo de la Acrópolis en Atenas, y el Cité de l'Espace (un museo dedicado a las ciencias en Toulouse), están experimentando este tipo de narración personalizada –basada [en el storytelling](#)– para los visitantes.

Los visitantes sólo tienen que descargar una app y completar un perfil; a partir de ahí, será conducido por el museo donde descubrirá de forma personalizada capas ocultas de información relevante sobre las exposiciones durante las visitas.

También desarrollan proyectos colectivos, es decir, para grupos de personas que comparten un perfil determinado, dibujado según su propia descripción en los perfiles y datos recopilados a través de diversas encuestas.

El Museo Británico también se ha apuntado a esto de la narrativa digital interactiva gracias a la [Realidad Aumentada](#), sobre todo dirigido a niños. En uno de sus proyectos, los pequeños visitantes pueden hacer un puzzle de las obras expuestas gracias al uso de las tabletas o descubrir tesoros u otras obras ocultas en el museo.

La tecnología de Chess va recopilando también todos los datos de uso para hacer la visita a las exposiciones de los museos más personalizada y acorde a los gustos y hábitos de cada visitante.

La idea es crear constantemente nuevas experiencias a los usuarios para

Qué es



El blog Comunicación Cultural quiere ser un punto de encuentro entre personas interesadas en el mundo de la comunicación y en el impacto de las nuevas tecnologías en el sector cultural. El equipo de redactores de este blog está formado por José Antonio Vázquez, Iñaki Saldaña y Javier Celaya.

Popular

Reciente

Aleatorio

LUN
30

Los usuarios de las bibliotecas, los mejores clientes de las editoriales

MIE
18

Los museos en la Web 2.0

JUE
08

El futuro de los contenidos educativos

JUE
12

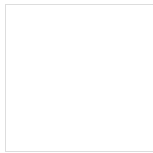
Un ciudad entera convertida en biblioteca digital

Categorías

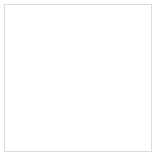
Archivos

que las visitas a los museos sean cada vez mayores.

Quizás también le interese:



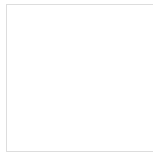
Realidad aumentada y descubrimiento en Art, dos punts



Modern Polaxis. Un comic con realidad aumentada



Museos, educación y nuevas tecnologías



Los museos en tiempos de la transformación digital

Linkwithin

Like 98 67

8

Etiquetas

acceso Amazon aplicaciones aplicación App Arte autoedición Barcelona colaboración colaborativo compartir Crowdfunding Cultura datos derechos diseño ebooks edición eTexts Google hábitos innovación iPad lectores Lectura Madrid modelos multimedia museos nube online pago pantallas plataforma precio Privacidad préstamo recomendación servicios social startup tecnología Tendencias twitter web

Enviar respuesta

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos necesarios están marcados *

Puedes usar las siguientes etiquetas y atributos HTML: <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike>

ENVIAR COMENTARIO ▶

<p>Dosdoce 2.0</p> <p>@javiercelaya en Twitter</p> <p>@José Antonio en Twitter</p> <p>Dosdoce en Facebook</p> <p>Dosdoce en LinkedIn</p>	<p>Facebook</p>	<p>Twitter</p>
--	-----------------	----------------