

APLICACIONES MÓVILES CON NUEVAS TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA CENTROS DE ARTE Y MUSEOS

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

Hace más de una década que los museos y centros de arte utilizan sus webs corporativas para informar sobre programaciones, actividades didácticas o potenciar su difusión a través de las redes sociales. Incluso algunas instituciones museísticas ya han comenzado a elaborar aplicaciones para los dispositivos móviles, que pueden ser descargadas directamente desde los diferentes markets. Podemos citar como ejemplos, Pradomedia o Guggenheim Multimedia; ambos permiten a estas entidades acercar sus contenidos a los espectadores potenciales de los museos aprovechando el potencial de las nuevas tecnologías.

En este campo, investigadores de la Universitat Politècnica de València han desarrollado una nueva aplicación que permite a los usuarios, desde su Smartphone o tableta digital, adentrarse en las creaciones artísticas a través de contenidos en Realidad Aumentada, animación 3D y 2D, vídeo y otros formatos multimedia. El software mejora y

amplia la experiencia de usuario que se ofrece a los visitantes; desde su dispositivo, el espectador puede seleccionar los contenidos informativos e interactuar virtualmente con el resto de elementos de la muestra artística.

Con este software, dibujos, cuadernos, collages y cualquier otro objeto artístico, se activan virtualmente en el móvil; sus contenidos aparecen multiplicados, a veces de forma lúdica, mediante animaciones en 3D, otras, de manera documental e informativa, a través de vídeos y material sonoro.

El proyecto es el resultado de UNIT Edición Experimental interactiva, un equipo de trabajo interdisciplinar que reúne a investigadores de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la UPV.

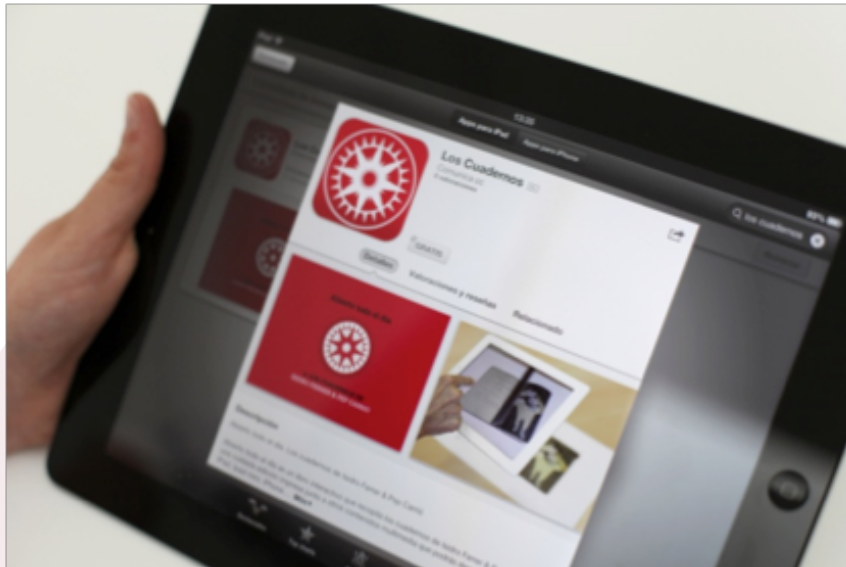
SECTORES DE APLICACIÓN EMPRESARIAL

La tecnología es de interés para museos y centros expositivos, así como para el mundo editorial y de la gestión cultural.

VENTAJAS TÉCNICAS Y BENEFICIOS EMPRESARIALES

- Desde un Smartphone o tableta digital, el usuario puede descubrir contenidos interactivos vinculados al proyecto expositivo presentados en diferentes formatos, como realidad aumentada, animación 2D y 3D, leap motion o vídeo; todo ello sin necesitar un código QR, tanto en soportes impresos como en obras tridimensionales
- Amplía las posibilidades de las aplicaciones móviles para contenidos expositivos y editoriales
- El uso de tecnologías novedosas como realidad aumentada, leap motion, etc. permite aprovechar al máximo las capacidades de los nuevos dispositivos y ayuda a atraer al visitante
- Permite generar experiencias lúdicas, informativas o documentales en los espacio expositivos, aspecto este de gran relevancia para el sector de la gestión cultural
- Al facilitar la interacción entre los móviles y formatos impresos como libros, catálogos, invitaciones, prensa, etc. la tecnología presenta grandes posibilidades para el sector editorial o de impresión

APLICACIONES MÓVILES CON NUEVAS TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA CENTROS DE ARTE Y MUSEOS



ESTADO DE DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA

Los investigadores aplicaron el software desarrollado para la exposición “Pensar con las manos” en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València (del 31 de mayo al 31 de julio de 2013). Está listo para implementarse en cualquier otro proyecto expositivo.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL

El software está protegido por derechos de autor.

COLABORACIÓN BUSCADA

La Universitat Politècnica de València ofrece a empresas e instituciones de los sectores museísticos, editorial y de gestión cultural el desarrollo de nuevos contenidos interactivos a partir del software protegido.

Contacto técnico

Nuria Rodríguez
Unit Edició Experimental e Interactiva
Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Universitat Politècnica de València
nurodca@pin.upv.es
963877000 (Ext.:76948)

Contacto comercial

Elsa Domínguez Tortajada
Centro de Transferencia de Tecnología
eldotor@ctt.upv.es
Tel. 963877409