

# Grado de uso de las tecnologías en los museos



**Definición**

**Ampliar información:** Ofrece información complementaria y específica de obras, exposiciones o espacios

**Interactuar con la obra:** Nos ayuda a establecer relación directa con las piezas activando sus mecanismos según nuestras órdenes

**Usos educativos:** Ofrece contenidos didácticos pensados para públicos específicos

**Co-creación:** Facilita la creación de relatos y contenidos de forma conjunta con la comunidad que sustenta a la institución

**Co-financiación:** Mecenazgo colectivo por el que las instituciones recurren a su comunidad para financiar proyectos puntuales

**Experimentación e interacción con contenidos:** Brinda la posibilidad de descubrir de forma activa los relatos y conceptos que se exponen/difunden en la institución

**Experiencia Inmersiva:** Ofrece la interacción de forma envolvente con las obras y las instalaciones

Bajo uso

Medio uso

Alto uso

Tecnología	Definición	Ampliar información	Interactuar con la obra	Usos educativos	Co-creación	Co-financiación	Experimentación e interacción con contenidos	Experiencia Inmersiva
<b>Pantallas/ Tecnología táctil</b>	Pantalla que responde a toques directos en la superficie facilitando información e interactuando con el usuario	Alto uso	Medio uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Bajo uso
<b>Códigos QR</b>	Módulo bidimensional en forma de código de barras para el almacenaje de información	Alto uso	Bajo uso	Medio uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Bajo uso
<b>3D</b>	Tecnología que crea o recrea objetos y espacios en 3 dimensiones	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Medio uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Realidad Aumentada</b>	Visión de un entorno u objeto real a través de un dispositivo tecnológico que aporta información virtual, recreando una realidad mixta	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Geolocalización</b>	Detección de la ubicación geográfica de forma automática	Alto uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Beacons</b>	Pequeño dispositivo que emite una señal de onda corta con tecnología Bluetooth	Alto uso	Alto uso	Medio uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Sensores y monitorización</b>	Dispositivo tecnológico que detecta el movimiento, el peso, o los rasgos físicos, respondiendo de forma predeterminada	Bajo uso	Alto uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Wearables</b>	Dispositivos tecnológicos que se llevan colocados sobre el cuerpo detectando o respondiendo a estímulos y movimientos	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Alto uso
<b>Robots</b>	Entidad electromecánica que realiza acciones predeterminadas por un programa informático	Medio uso	Alto uso	Alto uso	Bajo uso	Bajo uso	Alto uso	Bajo uso
<b>Labs</b>	Espacios destinados a la experimentación y co-creación con los contenidos del museo y la tecnología aplicada a ellos.	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Medio uso	Alto uso	Bajo uso
<b>Tecnología Web 2.0</b>	Tecnología que usa las plataformas en internet para ofrecer información, co-creación, interacción y colaboración entre usuarios	Alto uso	Medio uso	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Alto uso	Bajo uso

