



¿Quieres una aplicación?

Publicat per [Interacció](#) [1] el 18/06/2013 - 13:10 | Última modificació: 05/02/2026 - 14:01



Desde 2011, o incluso desde mucho antes, se vienen enlazando diferentes estudios que analizan las posibilidades que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito de la didáctica y la interpretación de los museos o cualquier otro espacio expositivo. También numerosos encuentros ponen de relieve la importancia que en los años venideros tendrán las innovaciones en este sentido. Las novedades técnicas que aportan nuestros dispositivos inteligentes, casi a diario, provocan que realmente las posibilidades estén empezando a ser cuantitativamente innumerables; pero cualitativamente el abanico de opciones también presenta un amplio rango de soluciones.

Desde nuestra opinión, resulta necesario realizar un análisis de mercado o planes estratégicos eficaces previos a la toma de decisiones. Los museos y entidades locales están empezando a interesarse por la adopción de la tecnología y, aunque los conceptos no los tengan muy claros, se basan en la simple y sincera opinión de que este tren les puede llevar al futuro.

as aplicaciones móviles con un enfoque turístico ya son una realidad creciente, por lo que la calidad y los costes también empiezan a ser muy variados. Es por eso que en este momento, las decisiones precipitadas o basadas en modas y tendencias pueden ser perjudiciales, aunque los motivos económicos sigan siendo el gran caballo de batalla.

Un ejemplo son varias noticias aparecidas durante 2012 y 2013 sobre desarrollo de aplicaciones que enlazan con la "Wikipedia". Estamos completamente de acuerdo en el uso de cualquier entorno 2.0 disponible en la web. Algunas de esas aplicaciones han sido incluso premiadas y financiadas, pero no hay que olvidar que en la "Wikipedia" se ha matado y enterrado varias veces a José María Aznar, se afirma que "Gallactica" existe realmente en un universo paralelo, o se indica que las figuras de Nazca las han hecho los extraterrestres. Se hace necesario entonces que las entradas a la "Wikipedia" sean realizadas por el equipo de desarrolladores, o al menos sean contrastadas por medios científicos. De ese modo, el uso de estas herramientas 2.0, donde encontramos una gran multitud además de la "wikipedia", harán de nuestra visita una experiencia mucho más gratificante.

Los equipos deben ser multidisciplinares, y cuando no ocurre esto, muchas veces ha primado la realización de aplicaciones costosas y multifuncionales, con contenidos escasos y de mala calidad que terminan por hacer fracasar las inversiones hechas por nuestras maltrechas entidades locales y museísticas.

Por ello, antes de la toma de decisiones se deben realizar estudios rigurosos de diversos factores y condicionantes, entre los que deberíamos encontrar:

- Número de visitantes
- Tipo de público: ratios de edad, género, nivel cultural,...
- ¿Qué queremos enseñar?



- Enfoque de la visita: ocio, cultura, turismo, ...
- Ubicación estratégica en entornos culturales.
- Instalaciones previas: web propia con número de visitantes adecuado, existencia o ausencia de wifi, personal cualificado con perfil tecnológico, tradición de creación de contenidos multimedia, presencia digital en las RRSS.

En función de los resultados se debería obtener una serie de objetivos diferenciados por los plazos de consecución:

- Actualización de contenidos con coste reducido y sin la necesidad de grandes cambios físicos en los recorridos de los visitantes.
- Acceso a contenidos multimedia: vídeos, audioguías, reconstrucciones virtuales, documentación.
- Geolocalización.
- Interacción en las redes sociales (objetivo prioritario si el público es marcadamente juvenil).
- Gamificación (Interacción con el usuario a través de juegos o contenidos que enseñen de una manera entretenida aquello que tradicionalmente sólo ha sido tratado desde una vertiente educativa seria).
- Auralidad aumentada
- Realidad aumentada

Para ello las opciones son también varias

[Llegiu tot l'article > \[2\]](#)

Font: [App Cultura](#) [3]

[Inicia sessió](#) [4] o [registra't](#) [5] per enviar comentaris

Etiquetes: apps

Etiquetes: planificació

Etiquetes: transformació digital

Etiquetes: tecnologia

- [6]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2013/06/18/%C2%BFquieres-una-aplicacion>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <http://appcultura.blogspot.com.es/2013/06/quieres-una-aplicacion-desde-2011-o.html>

[3] <http://appcultura.blogspot.com.es/>

[4] <https://interaccio.diba.cat/>

[5] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[6] <https://interaccio.diba.cat/node/3983>