APPS & CULTURA:

Taller d'aplicacions per a dispositius mòbils adreçat a programadors i responsables d'equipaments culturals

01
El factor humà i la tecnologia en l'àmbit del patrimoni

Breu història dels dispositius mòbils

01
El factor humà i la tecnologia

01
El factor humà i la tecnologia

01
El factor humà i la tecnologia

“Mai hi haurà un dispositiu de telecomunicació tan satisfactori com el contacte directe, no ja només amb la veu, sinó amb la mà, l'ull, la improvisació ocasional i significativa, i amb aquesta cosa que flueix de la pròpia constitució de l'individu en el seu jo físic”

Freeman Tilden

La visita guiada

01
El factor humà i la tecnologia

La audioguía fixa

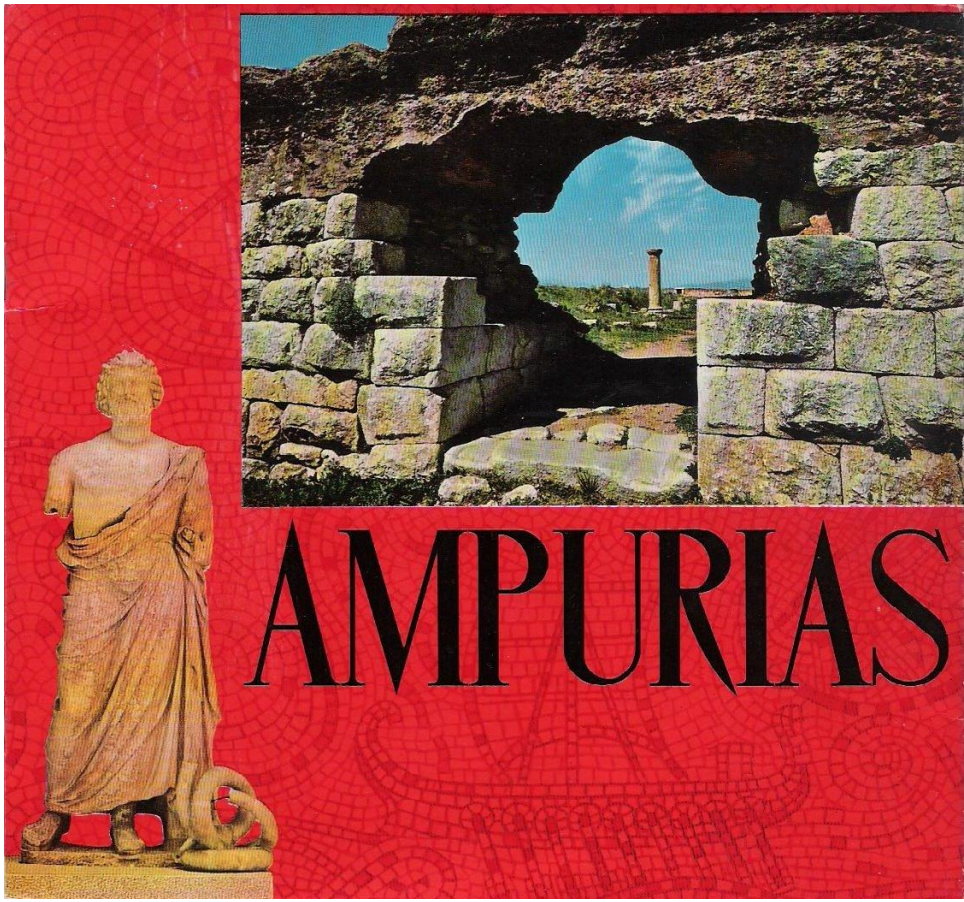
La invenció de la reproducció de so va obrir la porta a l'aparició de dispositius que intentaven suplir la tasca dels guies, però al principi els dispositius d'àudio eren fixos com els panells.

Audioguia del Pont du Gard, model que s'instal · laria a Empúries als anys 60

01
El factor humà i la tecnologia

Un producte innovador als 60, l'àudiollibre

Com el mite famós de Venus, nascuda del mar, tenint per peanya una petxina de nacra brillant i acerada, Empúries emergí dels fins arenys mediterranis al mar de tots.



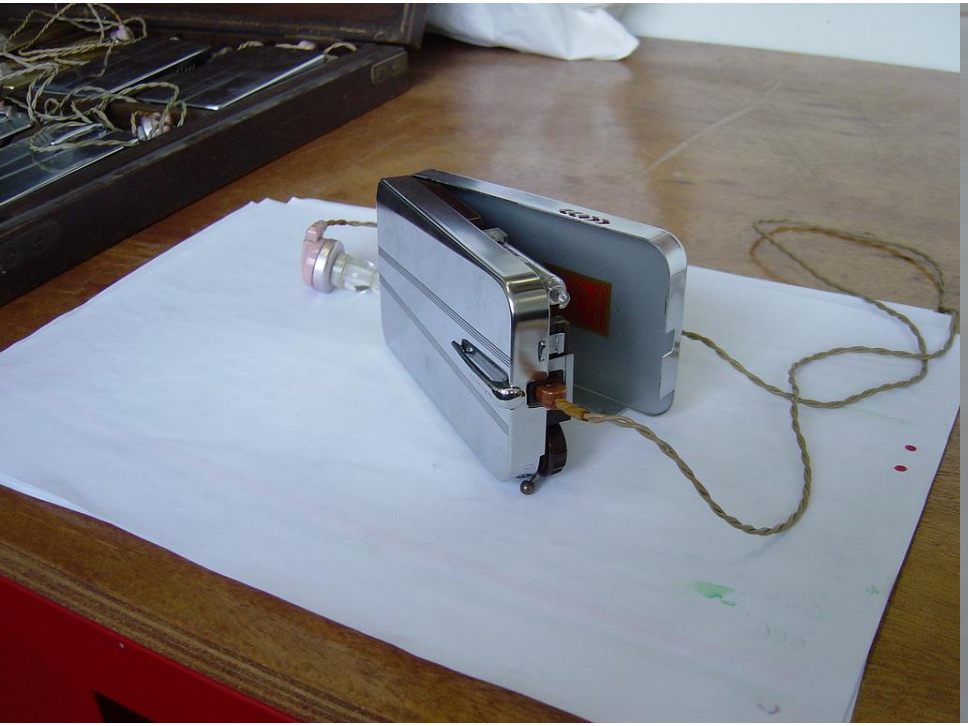
01
El factor humà i la tecnologia

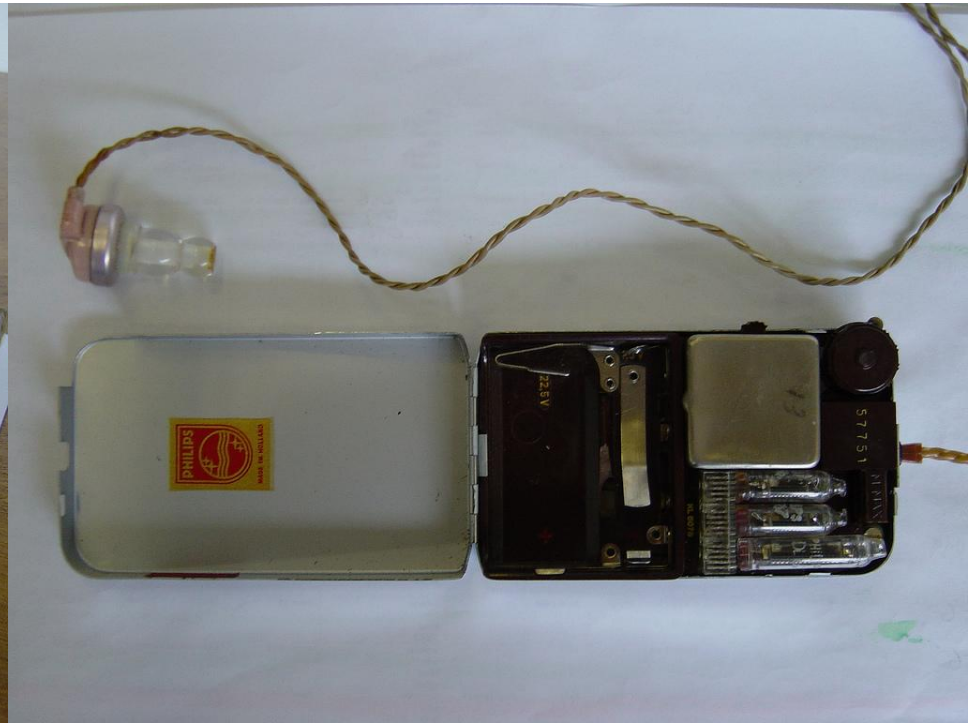
La primera audioguia

La primera audioguia com a tal la va desenvolupar Phillips a Holanda per al museu Stedelijk d'Amsterdam el 1952. La tecnologia utilitzada va ser un circuit tancat de ràdio d'ona curta.

01
El factor humà i la tecnologia

La primera audioguia





01
El factor humà i la tecnologia

La primera audioguia

01
El factor humà i la tecnologia

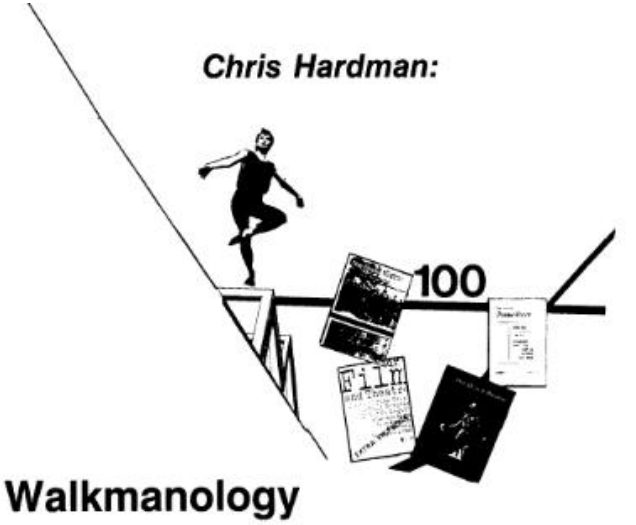
La revolució del walkman

Llançat el 1979, el walkman de Sony va ser el primer dispositiu portàtil en crear una veritable revolució en popularitzar el fet de caminar pel carrer escoltant música.

01
El factor humà i la tecnologia

La primera audioguia realitzada amb walkman va ser la de l'illa d'Alcatraz quan es va convertir en monument visitable a finals dels 80 i Chris Hardman, director teatral, va ser qui va concebre la idea que va donar peu al naixement d'Antenna Audio, una de les més importants companyies d'audioguies en el món

La revolución del walkman



The walkman is the backbone of a new kind of theatrical experience.

I bought my first walkman stereo cassette player just before embarking on Antenna's 1980 European tour of *Vacuum*. I bought it to replace listening to airplane muzak. I also hoped it would amuse during queue-ups and fill the pompous silences that engulf museums and cathedrals. It performed these tricks miraculously. While others were draped in reverence, bewilderment, or boredom, I was in rapture combining Wagner with Koln's cathedral and baroque trumpets with Parisian streets. I inspected Europe while privately-electronically-stereophonically listening to its musical heritage. I also began to contemplate the theatrical ramifications of this latest weapon in the entertainment arsenal.

Upon returning to California I started my walkman experiments and having completed three to date — *High School*, *Pink Prom* and *Artery* — Antenna Theater is speculating on the future of walkmanology. Our report:

In this theatre of the future, you, as the audient, will clip on a radio transceiver no larger than a saltine cracker and plug it into your ear speaker-phones so small that only the wires may be noticeable as they drop down your neck and jack into the radio. By digital encoding/decoding, your unit will be able to pick up its own discreet channel and yet all the units will be perfectly synchronized. Information will be transmitted from one

THE DRAMA REVIEW, Volume 27, Number 4, Winter 1983, (T100)
0012-5962/83/040040-03 $4.00/0
© 1983 by the Massachusetts Institute of Technology

01
El factor humà i la tecnologia

Las audioguías como gran negocio

El “boom” de las audioguías se produjo en los años 80-90 poniendo en evidencia la existencia de un mercado para dispositivos móviles de interpretación de museos, monumentos y exposiciones

01
El factor humà i la tecnologia

De l'àudio al multimèdia

Ja entrats en els anys 2000, les PDA van obrir la possibilitat a convertir les audioguies en dispositius multimèdia. El desenvolupament de la tecnologia de transmissió de dades sense cable (wireless) va obrir noves expectatives per les audioguies. PDA equipades amb bluetooth van començar a ser utilitzades en alguns museus. La integració del GPS en els dispositius electrònics personals mòbils va obrir un nou capítol i noves oportunitats per a la interpretació, ja que per primera vegada el dispositiu podia funcionar no només com a emissor de continguts sinó també com a guia efectiva. L'any 2006 el Ipaq de Hewlet Packard havia assolit un cert nivell de popularització, portant un pas més enllà les agendes electròniques, creant un dispositiu que tenia, entre altres utilitats, navegació per Internet i GPS

01
El factor humà i la tecnologia

I el 2007 va arribar l'iPhone...

Steve Jobs va mostrar l'iPhone al públic el 9 de Gener de 2007 a la convenció Macworld 2007 al Moscone Center a San Francisco. No va sortir en venda fins al dia 29 de juny de 2007. Es va fer disponible al Regne Unit, França i Alemanya al novembre de 2007 ia Irlanda i Àustria a la primavera de 2008.
El 11 juliol 2009 Apple va treure a la venda l'iPhone 3G que va començar a vendre a Espanya.

01
El factor humà i la tecnologia

…i el 2010 va arribar Android amb el Nexus One

Segons s'explica a la Viquipèdia, el Nexus One és un smartphone de Google. Funciona amb el sistema operatiu Android 2.1. El 12 desembre 2009 Google va confirmar en una entrada de bloc que havia començat a provar el terminal de forma interna. El dispositiu va ser fabricat per la taiwanesa HTC Corporation i es va llançar al mercat el 5 de gener del 2010 a un preu inicial de 529$. Si bé el mòbil havia de ser completament lliure, la primera companyia a oferir aquest mòbil amb un pla de contracte va ser T-Mobile als Estats Units.

02
Dispositius intel·ligents

Funcions i potencialitats dels dispositius mòbils

02
Dispositius intel·ligents

1. UN NOU ESCENARI

ELS DISPOSITIUS (*SMARTPHONES*)

LES TELECOMUNICACIONS (3G, 4G)

LES APLICACIONS (APPS)

1.1. NOU ESCENARI: ELS DISPOSITIUS

iPhone es va convertir en el dispositiu de referència:

iPhone/iPad

iOS

Samsung Galaxy

Android

Blackberry z10

Blackberry

Nokia Lumia 900

Windows Phone

Otros

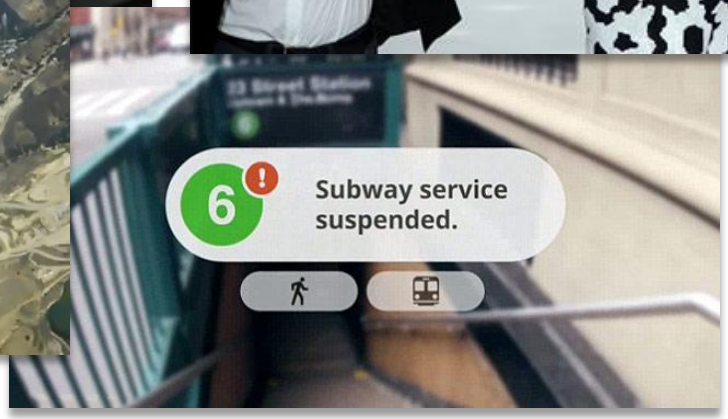
Android
Windows

02
Dispositius intel·ligents

Van aparèixer també les *tablets*:

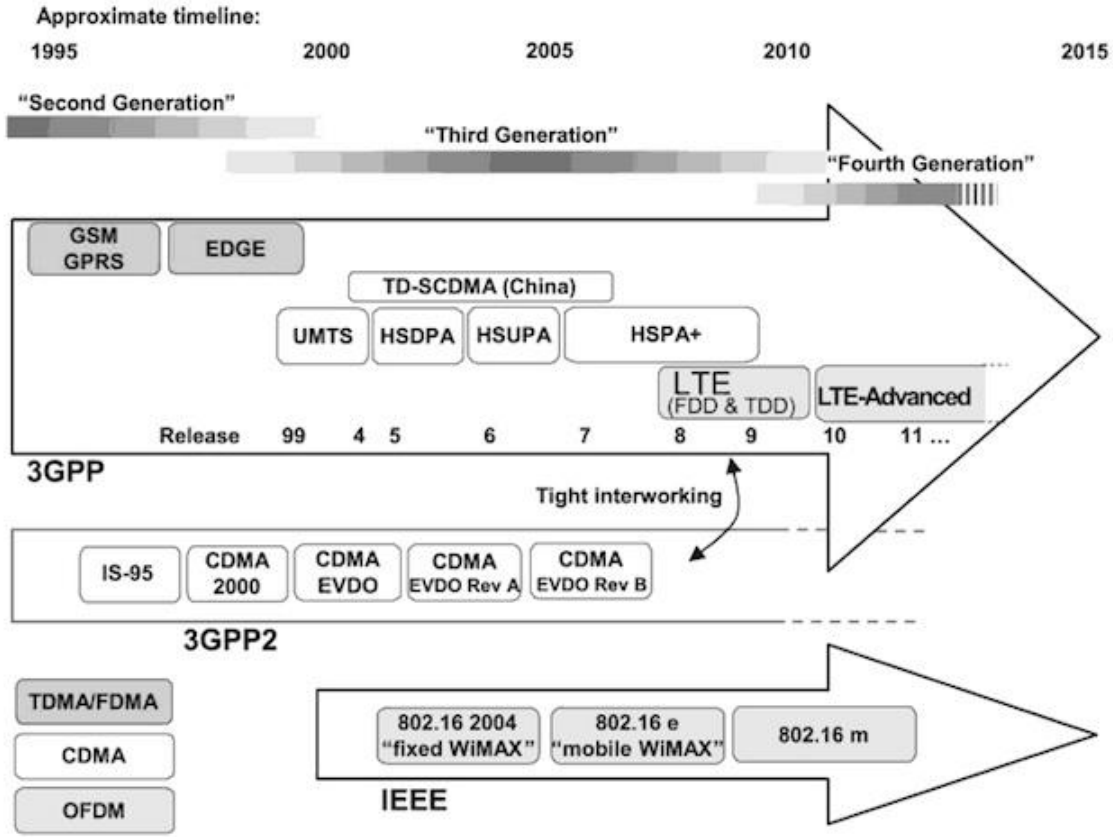
02
Dispositius intel·ligents

¿Estem arribant a l'era postsmarphone?



1.2. NOU ESCENARI: LES TELECOMUNICACIONS

En paral·lel les telecomunicacions també van evolucionar:



02
Dispositius intel·ligents

1.3. NOU ESCENARI: LES APPS

La gran aportació de Apple (iPhone) va ser l'aparició de les apps. D'entre l'amplia oferta en trobem sobre museus, monuments, equipaments culturals, etc.

02
Dispositius intel·ligents

Una nova mercaderia: las apps

• La novetat respecte als primers *smarthpones* és que ara les aplicacions són un negoci (i no només les telecomunicacions i la venda de dispositius).

• Apareixen els mercats d'apps: un nou intermediari.

• Aquest nou mercat és d'abast mundial i tots podem participar-hi.

• Això implica una multiplicació de les aplicacions sobre un mateix recurs (massa crítica de visitants).

• Necessitat de posicionament (màrketing) i legitimació de continguts.

02
Dispositius intel·ligents

Vendes d'aplicacions a Espanya durant el mes de gener del 2013:

Android iPhone iPad Windows Phone — Spain

	Total Downloads	Downloads in January 2013	% of Global Android App Downloads	Downloads of free Apps	Downloads of paid Apps	Downloads of Apps with In-App Purchase	Number of New Apps
Spain	1235.71 (millions)	129.65 (millions)	5.83 %	129.45 (millions)	0.20 (millions)	29.26 (millions)	49,273

Android iPhone iPad Windows Phone — Spain

	Total Downloads	Downloads in January 2013	% of Global iPhone App Downloads	Downloads of free Apps	Downloads of paid Apps	Downloads of Apps with In-App Purchase	Number of New Apps
Spain	659.31 (millions)	26.21 (millions)	1.62 %	21.91 (millions)	4.30 (millions)	12.46 (millions)	26,608

Android iPhone iPad Windows Phone — Spain

	Total Downloads	Downloads in January 2013	% of Global iPad App Downloads	Downloads of free Apps	Downloads of paid Apps	Downloads of Apps with In-App Purchase	Number of New Apps
Spain	126.34 (millions)	8.62 (millions)	1.92 %	6.95 (millions)	1.68 (millions)	4.64 (millions)	15,668

Android iPhone iPad Windows Phone — Spain

	Total Downloads	Downloads in January 2013	% of Global Windows Phone App Downloads	Downloads of free Apps	Downloads of paid Apps	Downloads of Apps with In-App Purchase	Number of New Apps
Spain	26.06 (millions)	3.28 (millions)	2.08 %	3.16 (millions)	0.12 (millions)		5,207

Font: Xyologic (http://xyo.net/app-downloads-reports/Spain/09.02.2013/)

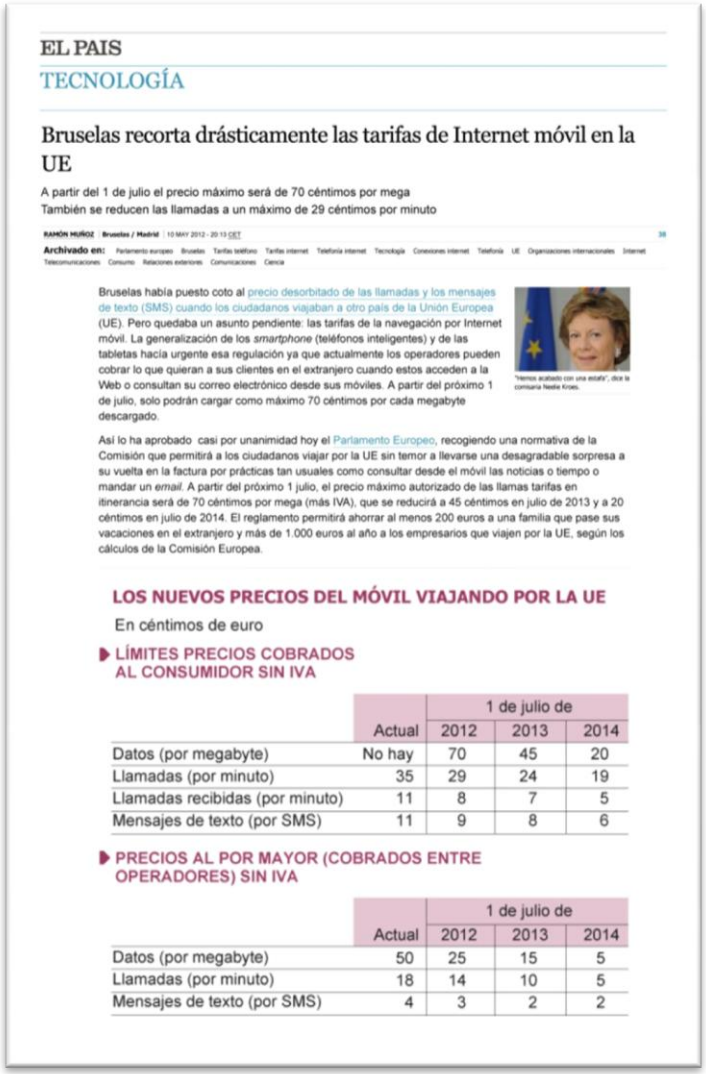
1.4. CONCLUSIONS

Els dispositius (*smartphones*)	Afavoreix els fabricants
Les telecomunicacions (3G, 4G)	Afavoreix les companyies de telecomunicacions
Les aplicacions (apps)	Obre un nou mercat

02
Dispositius intel·ligents

De camí

- Preu excessiu del servei d'itinerància de dades (*roaming*).
- No tothom disposa d'aquest tipus de dispositiu.
- Problemes de cobertura i de velocitat de dades.
- Empreses de lloguer de dispositius (iPads)



EL PAIS

TECNOLOGÍA

Bruselas recorta drásticamente las tarifas de Internet móvil en la UE

A partir del 1 de julio el precio máximo será de 70 céntimos por mega
También se reducen las llamadas a un máximo de 29 céntimos por minuto

RAMÓN MUÑOZ | Bruselas / Madrid | 10 MAY 2012 - 20:13 CET

Archivado en: Parlamento europeo · Bruselas · Tarifas teléfono · Tarifas internet · Telefonía internet · Tecnología · Conexiones internet · Telefonía · UE · Organizaciones internacionales · Internet · Telecomunicaciones · Consumo · Relaciones exteriores · Comunicaciones · Ciencia

Bruselas había puesto coto al precio desorbitado de las llamadas y los mensajes de texto (SMS) cuando los ciudadanos viajaban a otro país de la Unión Europea (UE). Pero quedaba un asunto pendiente: las tarifas de la navegación por Internet móvil. La generalización de los *smartphone* (teléfonos inteligentes) y de las tabletas hacía urgente esa regulación ya que actualmente los operadores pueden cobrar lo que quieran a sus clientes en el extranjero cuando estos acceden a la Web o consultan su correo electrónico desde sus móviles. A partir del próximo 1 de julio, solo podrán cargar como máximo 70 céntimos por cada megabyte descargado.

"Hemos acabado con una estafa", dice la comisaria Neelie Kroes.

Así lo ha aprobado casi por unanimidad hoy el Parlamento Europeo, recogiendo una normativa de la Comisión que permitirá a los ciudadanos viajar por la UE sin temor a llevarse una desagradable sorpresa a su vuelta en la factura por prácticas tan usuales como consultar desde el móvil las noticias o tiempo o mandar un *email*. A partir del próximo 1 julio, el precio máximo autorizado de las llamas tarifas en itinerancia será de 70 céntimos por mega (más IVA), que se reducirá a 45 céntimos en julio de 2013 y a 20 céntimos en julio de 2014. El reglamento permitirá ahorrar al menos 200 euros a una familia que pase sus vacaciones en el extranjero y más de 1.000 euros al año a los empresarios que viajen por la UE, según los cálculos de la Comisión Europea.

LOS NUEVOS PRECIOS DEL MÓVIL VIAJANDO POR LA UE

En céntimos de euro

LÍMITES PRECIOS COBRADOS AL CONSUMIDOR SIN IVA

	Actual	1 de julio de 2012	2013	2014
Datos (por megabyte)	No hay	70	45	20
Llamadas (por minuto)	35	29	24	19
Llamadas recibidas (por minuto)	11	8	7	5
Mensajes de texto (por SMS)	11	9	8	6

PRECIOS AL POR MAYOR (COBRADOS ENTRE OPERADORES) SIN IVA

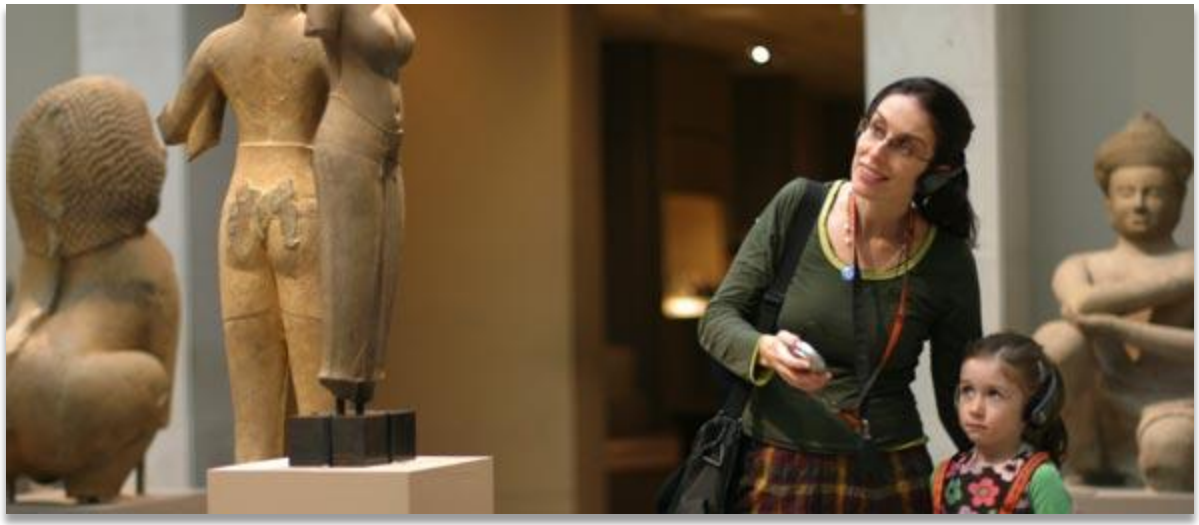
	Actual	1 de julio de 2012	2013	2014
Datos (por megabyte)	50	25	15	5
Llamadas (por minuto)	18	14	10	5
Mensajes de texto (por SMS)	4	3	2	2

02
Dispositius intel·ligents

2. UN NOU ESCENARI PER ALS EQUIPAMENTS CULTURALS

MILLORES TECNOLÓGIQUES

DISPOSITIU PROPIETAT DEL VISITANT



02
Dispositius intel·ligents

2.1. MILLORES TECNOLÒGIQUES

1. Millores en la reproducció multimèdia: àudio i vídeo.
2. Millores en interactivitat: pantalles tàctils, reconeixement de veu...
3. Disponibilitat de càmera de fotos i vídeo: realitat augmentada, codis QR...
4. Orientació del dispositiu: acceleròmetre
5. Posicionament del dispositiu: GPS
6. Altre tecnologies: NFC

02
Dispositius intel·ligents

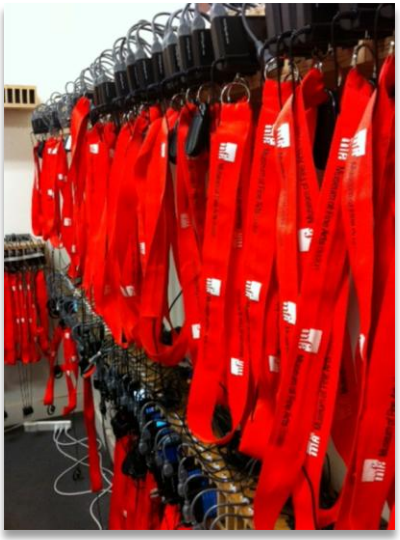
2.2. DISPOSITIU PROPIETAT DEL VISITANT

2.2.1. Novetats per les institucions

A) Sobrepassar els límits físics

B) Evitar problemes logístics

C) Competidors



02
Dispositius intel·ligents

2.2.2. Novetats pels usuaris

A) Dispositiu a mà

B) Llibertat d'ús i comoditat

C) Diversitat de continguts

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Les apps com instruments de comunicació, de gestió i de difusió

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Innovació, experimentació... Perquè sí

- Museo de la Evolución Humana

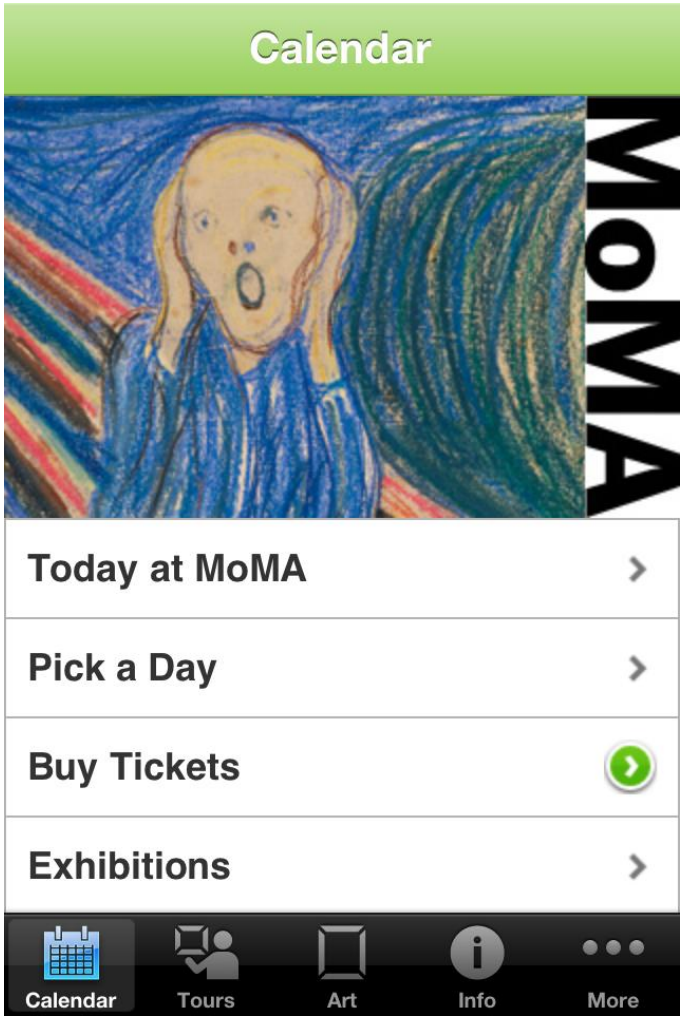
- The Milwaukee Art Museum

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

L'app del MoMA ha definit l'estàndard de les apps per als grans museus d'art: una barreja de web i audioguia. Des del principi les aplicacions dels grans museus d'art combinen tres funcions principals: informació pràctica (agenda), continguts complementaris de les exposicions (vídeos generalment) i la funció de catàleg / audioguia.

Agenda/Guia/Catàleg

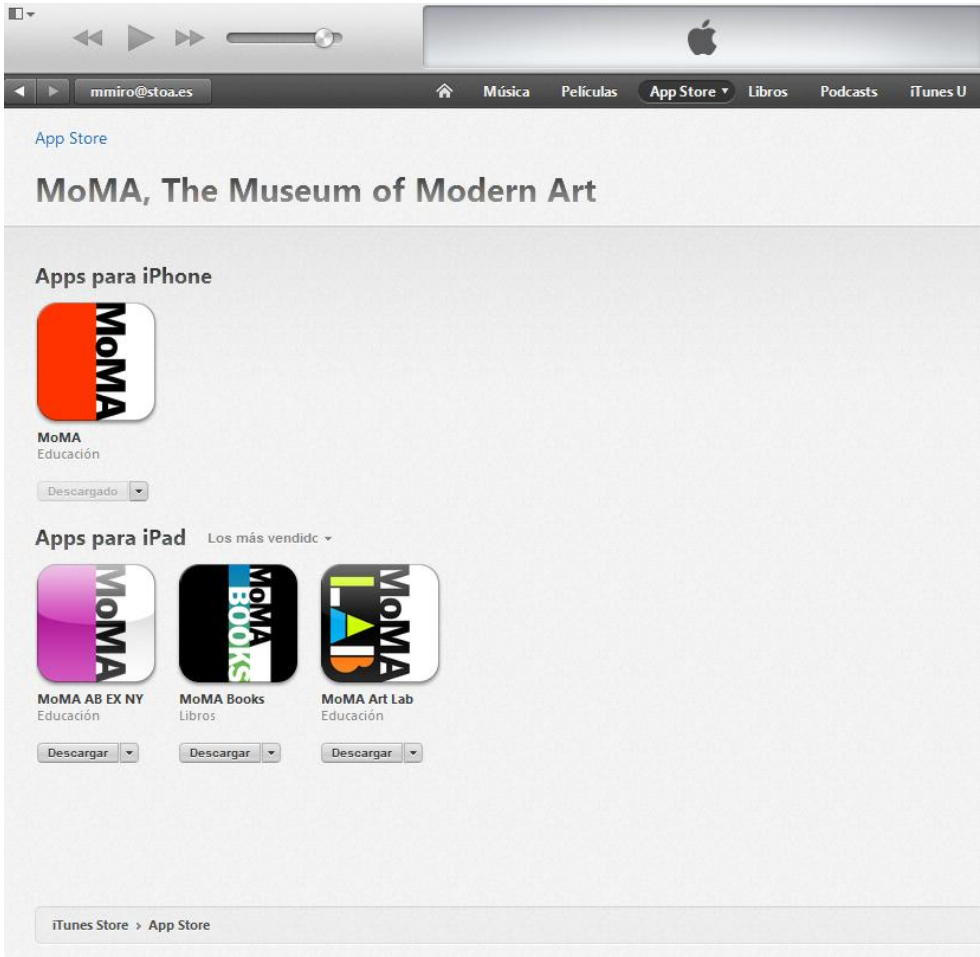


03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

L'arribada i popularització de l'Ipad va obrir la porta a nous formats d'aplicacions. El MoMA en l'últim any ha desenvolupat aplicacions molt més especialitzades, algunes d'elles de pagament.

La col·lecció del MoMA



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

En el cas del MNACTEC l'app, a més de proporcionar informació pràctica i de servir com a guia de la seu central de Terrassa, també ofereix informació sobre els altres centres que conformen la xarxa del museu.

Segurament està previst anar desenvolupant a poc a poc aplicacions específiques per a cada centre.

App institucional

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Una altra de les principals utilitats que han permès oferir les apps és el d'audioguia de la col·lecció permanent, permetent oferir itineraris a partir d'una selecció de peces.

Aquesta app que ens serveix d'exemple té d'interessant que són els propis conservadors del museu els que ens parlen en els àudios.

Audioguia de museu

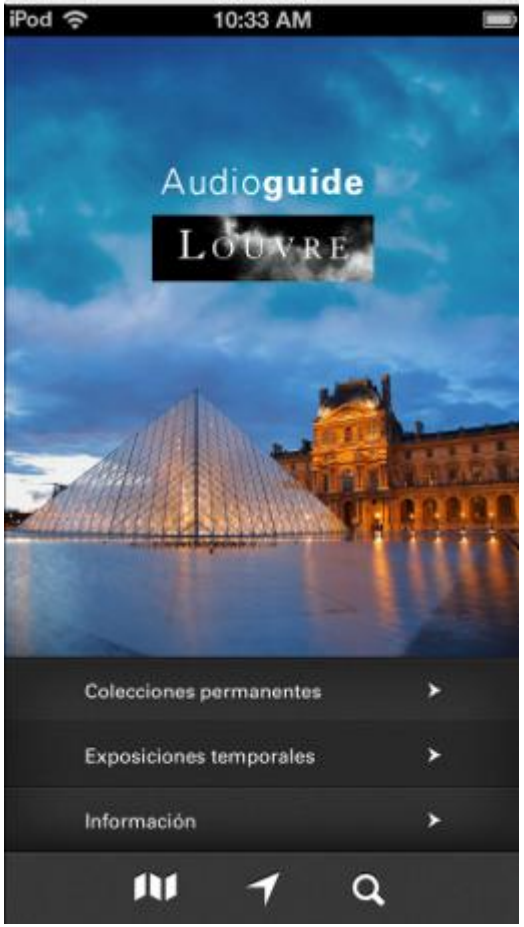
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Aquesta audioguia del Louvre, a més d'oferir dos itineraris en base a una selecció de peces, inclou també indicacions sobre el recorregut.

Planteja el problema de l'orientació en interiors.

Audioguia de museu



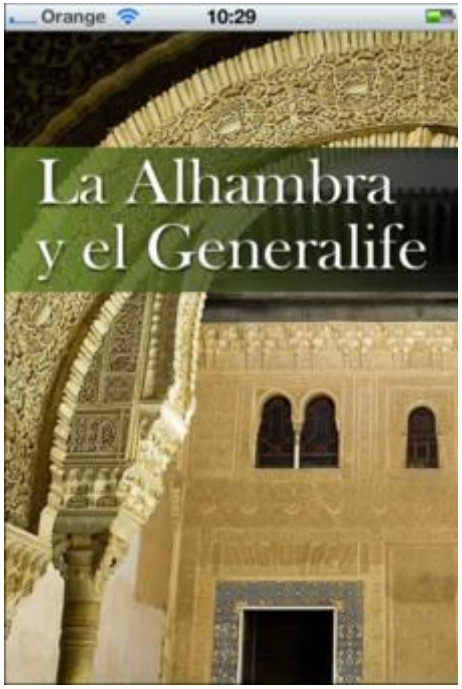
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

De la mateixa manera que els museus han estat pioners en el desenvolupament d'apps patrimonials, en el món dels monuments no ha passat el mateix.

Curiosament, les apps dedicades a presentar monuments han estat desenvolupades majoritàriament per editors de guies turístiques i la majoria pateixen d'una bona interpretació.

Guia de monument



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

A Espanya la iniciativa privada està començant a cobrir el buit que han deixat les institucions.

Guia de monument

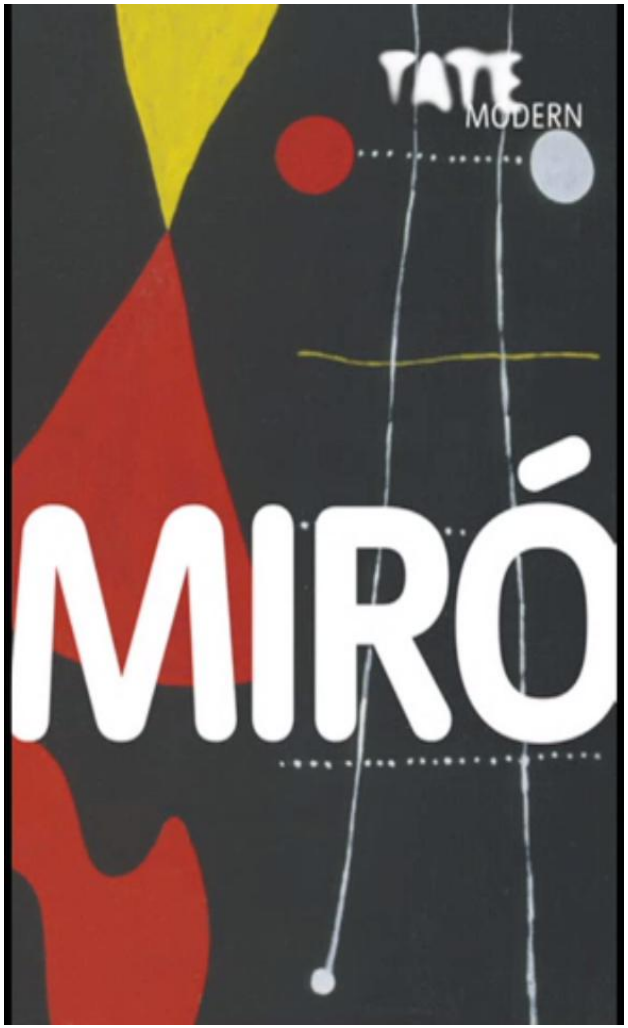
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Una de les utilitats que més aviat s'han desenvolupat han estat les apps barreja de catàleg i audioguia d'una exposició temporal.

Les primeres d'aquestes apps presentaven un llistat de les peces de l'exposició combinades amb informacions addicionals.

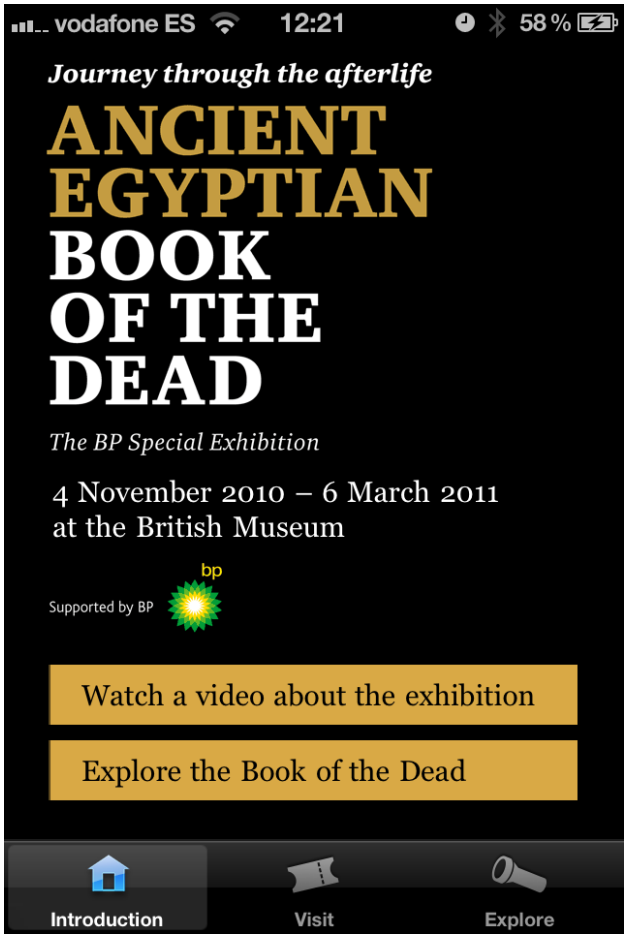
Catàleg/guia d'una exposició temporal



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació? Complement d'una exposició temporal

El *British Museum*, que no disposa d'una app general del museu, ha desenvolupat apps específiques per mitjà del seu servei educatiu com a complement didàctic d'exposicions temporals



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació? Complement d'una exposició temporal

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

El servei educatiu *del Metropolitan Museum of Art* ha començat a desenvolupar aplicacions gratuïtes lligades a exposicions temporals.

L'objectiu d'aquesta iniciativa és atreure visitants mitjançant un joc tipus quiz que ajuda a pensar sobre els objectes, en aquest cas fotografies, i mirar-los amb més atenció per descobrir aspectes no evidents.

Complement d'una exposició temporal

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Les apps permeten generar nous productes o experiències de caràcter multimèdia desconeguts fins ara.

Un bon exemple és aquesta app creada pel servei de publicacions del *Victoria and Albert Museum* de Londres.

Es tracta d'un divertiment sobre una de les peces més emblemàtiques del museu, el Tigre de Tipu.

Presentar una peça emblemàtica

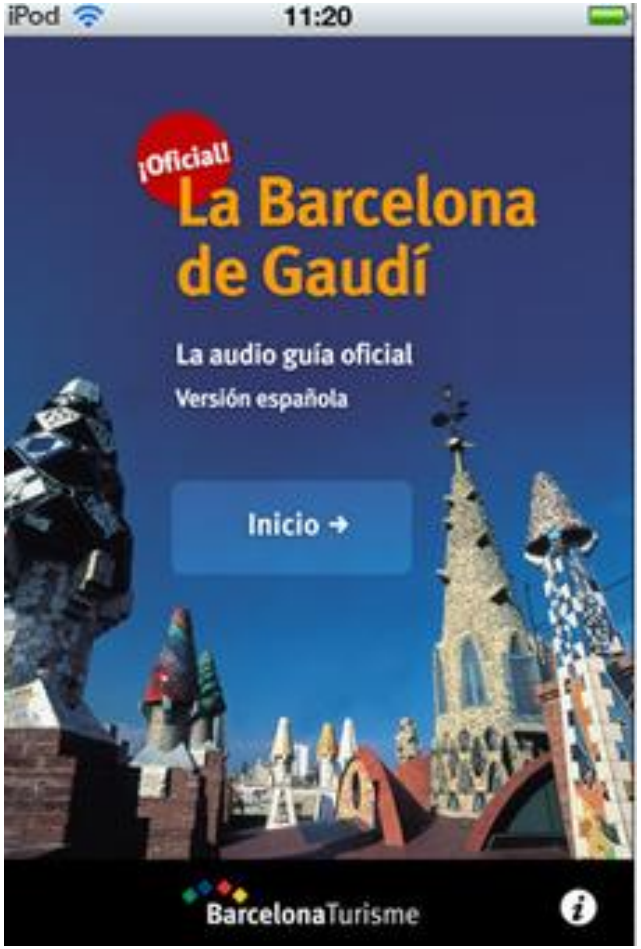
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Una de les utilitats que més aviat es va veure en les apps és la de guia turística.

La facilitat d'ús de les apps i dels smartphones les converteixen en un instrument còmode per a la pràctica turística de la visita a ciutats i llocs patrimonials.

Guia turística



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Les guies clàssiques com Lonely Planet seguida van veure la necessitat d'oferir en el format d'aplicació per les avantatges que aquestes ofereixen d'interactivitat, facilitat d'actualització i facilitats d'orientació.

Guia turística

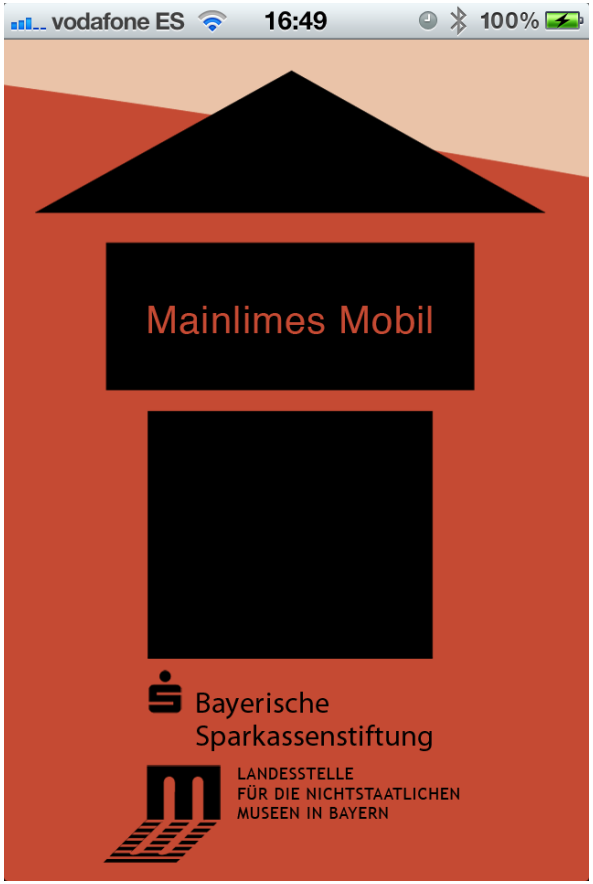
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Les apps poden ser instruments molt útils per fomentar la visió territorial del patrimoni.

Un bon exemple d'això és aquesta app "Mainlimes Mobil" que permet explorar els llocs del Patrimoni Mundial "Fronteres de l'Imperi Romà" de l'àrea de l'Mainlimes.

Visió territorial del Patrimoni

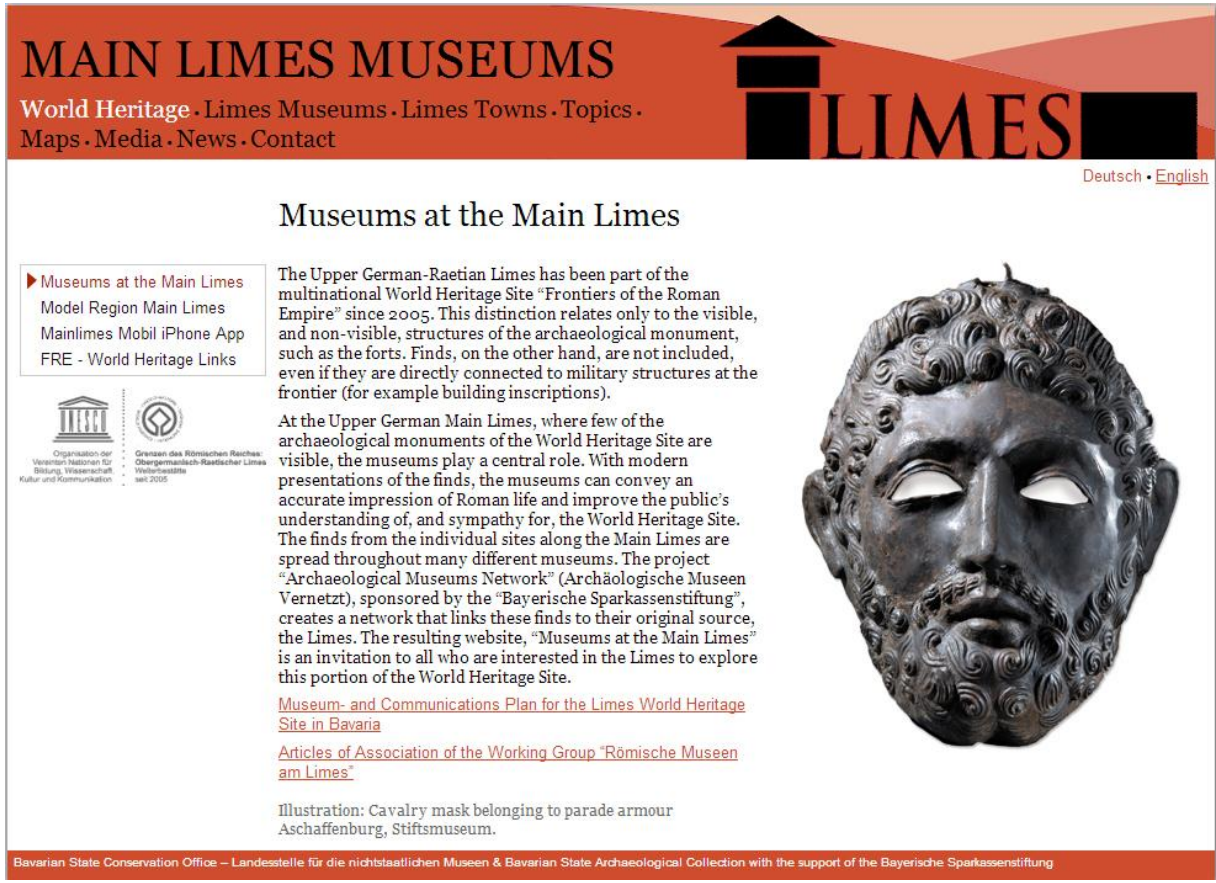


03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació? Visió territorial del Patrimoni

El Mainlimes configura una "regió model" en què el riu fa de frontera de l'Imperi Romà.

Una regió que avui es presenta al públic a través d'un programa integral que combina monuments arqueològics i museus.



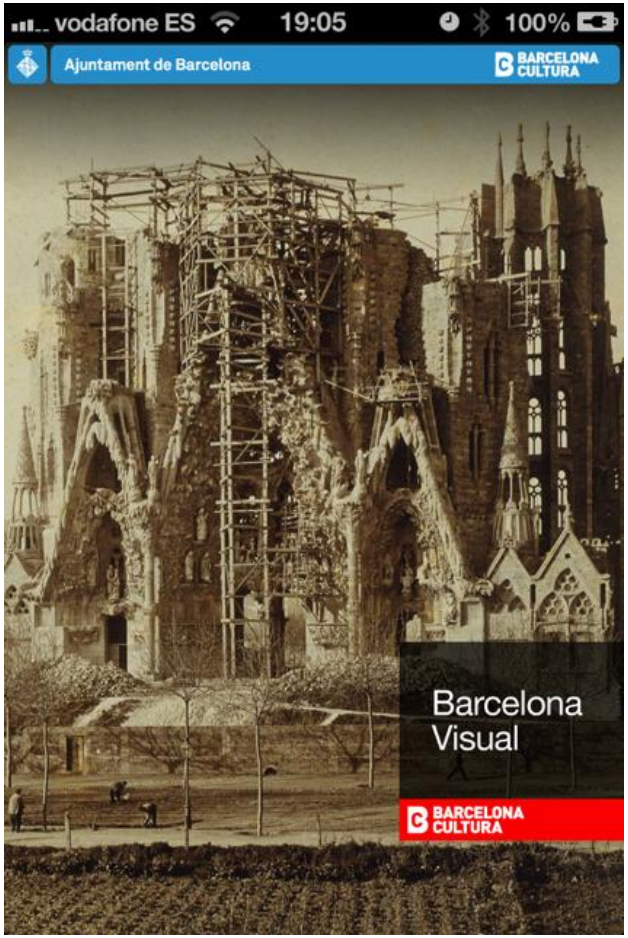
http://www.museen-mainlimes.de/content/1-welterbe/1-museen.en.php

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

El concepte de app com a guia no es limita a les clàssiques guies turístiques sinó que és un dels camps, juntament amb els museus, més esperançadors per als desenvolupadors d'aplicacions. L'Arxiu Fotogràfic de Barcelona va llançar el 2011 un app molt interessant que tenia diversos objectius: per una banda dóna a conèixer el seu fons (aquell que està lliure de drets), per un altre permet descobrir les Barcelones que habiten a la Barcelona actual gràcies a la fotografia i, finalment, serveix com a punt de distribució de la seva botiga d'imatges.

Difondre el fons d'un arxiu



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Una altra variant de la guia són les apps que s'han utilitzat també com a substituts dels mapes o fullets turístics.

Fulletó-Mapa intel·ligent

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

La popularització de l'ús de dispositius mòblis porta a que cada vegada més es vagi eliminant l'ús del paper.

En el cas de les agendes culturals i dels fulletons per a esdeveniments culturals, disposar d'una plantilla base és imprescindible per a l'estalvi.

Agendes amb actualització en temps real

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

La popularització de l'ús de dispositius mòblis porta a que cada vegada més es vagi eliminant l'ús del paper.

En el cas de les agendes culturals i dels fulletons per a esdeveniments culturals, disposar d'una plantilla base és imprescindible per a l'estalvi.

Fulletons sense paper

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

La facilitat d'actualització i la interactivitat han fet de les apps un format molt ben valorat per a l'edició de programes de tot tipus d'esdeveniments, com aquest exemple del Festival d'Edimburg.

Programa d'un festival

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Festival de Cannes.

Programa d'un festival

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per què una aplicació?

Las apps se han empezado a utilizar también como libro digital. La popularización de plataformas para que uno mismo se haga su app quizá haga que sean un complemento de los blogs .

Llibres digitals

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?

Públics genèrics

- Musée Canadien des Civilisations

- Musée d'Orsay

- Brooklyn Museum

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?

Usuari orientat a l'ús de dispositius mòbils

- London Street Museum

- Londinium

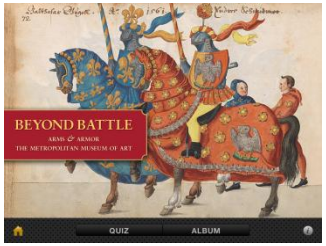
- Dark London

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Aficionat a la pràctica cultural**

- Stonehenge Experience

- Life and death in Pompeii (BM)



- Beyond the Battle (MET)

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Visitant ocasional d'una exposició**

- Grand Palais: Monet

- Louvre: Santa Anne

- Art Nsw: The First Emperor

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? Coleccionista d'apps

- Dalí Ipad

- Lux In Arcana

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Usuaris habituals/puntuals d'un museu**

- Hermitage

- Canadian War Museum

La qüestió de l'idioma:

- Infinity of Nations (National Museum of the American Indians, Smithsonian Institution)

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Visitant/turista estàndar**

- Masada

- Acrópolis

- Montblanc

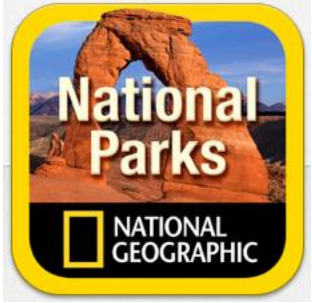
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?

Turista, informació de destí:

- Coimbra

- Berna



- National Geographic – American National Parks

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?

Recerca de nous públics: gamificació

- Enigmes à Versailles

- Met Mystery

- Escape from the Tower

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Escolars al museu o a l'escola**

- MoMA Art Lab

- MARQ

- Meanderthal

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?

Públic familiar

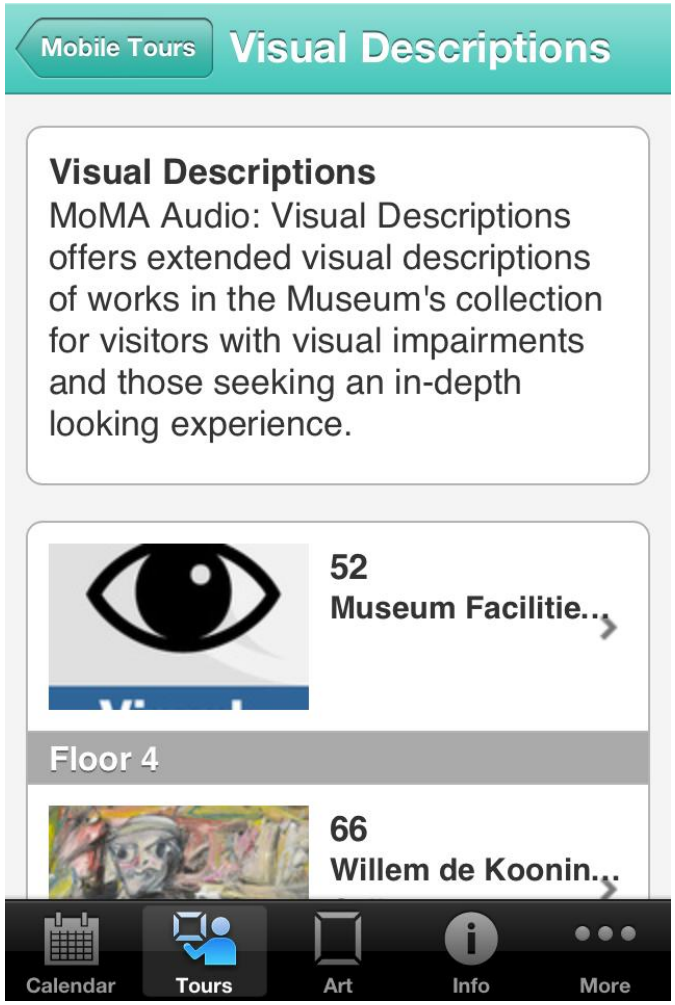
- Inundació!

- El Gran Secret de Breda

- Orsay for Families

03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?



Necessitats especials

L'audiodescripció, també anomenada videodescripció en alguns països, és el sistema emprat en el cinema adaptat per a persones amb dificultats visuals.

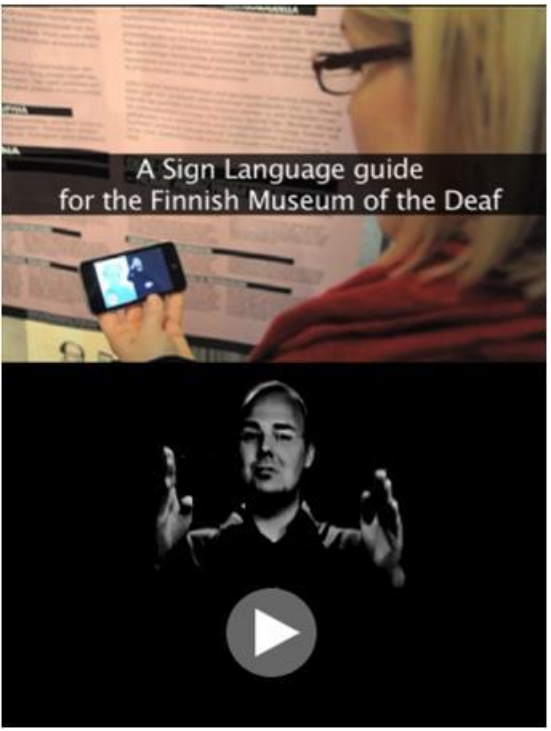
Mitjançant l'audiodescripció aquestes persones poden tenir accés al cinema i a d'altres manifestacions culturals.

Per exemple: obres de teatre, sèries per a televisió, museus, espais culturals i exposicions.

- MoMA

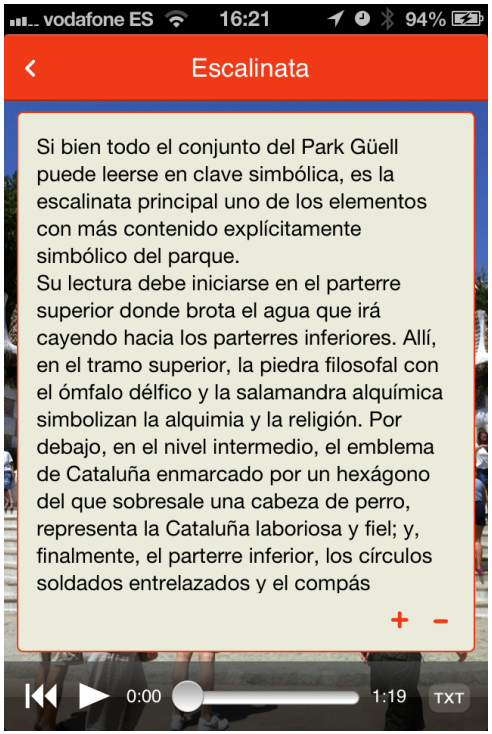
03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació?



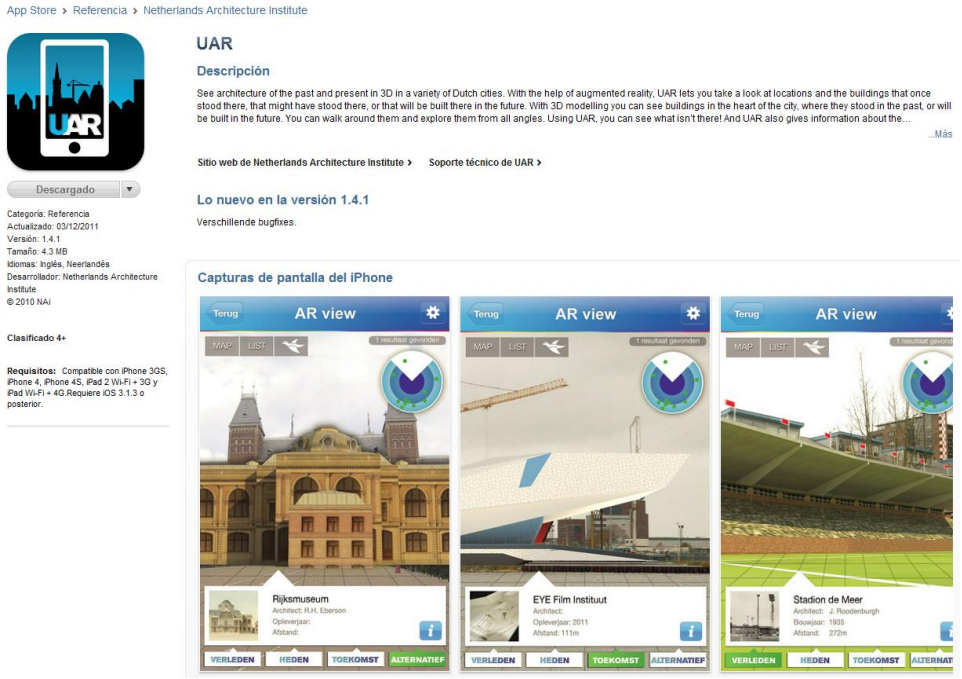
Necessitats especials

- Finish Deaf Museum
- Interpretando el Park Güell
- Musée de la civilisation. Parcours LSQ (Langue des Signes Québécoise)



03
Del perquè sí al perquè la necessito

Per a qui una aplicació? **Professionals**



- *Urban Augmented Reality (Netherlands Architecture Institute)*

04
De la idea al projecte

Com es projectar una app i els especialistes que intervenen

04
De la idea al projecte

1. ESPECIALISTES QUE INTERVENEN

La producció d'una app és un treball col·lectiu

EDITOR

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓ

DISSENYADOR

GUIONISTA

DOCUMENTALISTA

LOCUTOR / ACTORS

RESPONSABLE POSTPRODUCCIÓ ÀUDIO

RESPONSABLE PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL

TRADUCTOR

PROGRAMADOR

04
De la idea al projecte

EDITOR	Responsable últim del resultat
RESPONSABLE DE PRODUCCIÓ	Coordinació de la fabricació de la app
DISSENYADOR GRÀFIC	Imatge gràfica i *Graphical User Interface* (GUIs)
GUIONISTA	Redacció de textos i guions
DOCUMENTALISTA	Recopilació de continguts i imatges
LOCUTOR / ACTORS	Conversió dels guions en pistes d'àudio
RESPONSABLE POSTPRODUCCIÓ ÀUDIO	Ambient i efectes sonors de les locucions
RESPONSABLE PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL	Realització d'audiovisuals i animacions
TRADUCTOR CONTINGUTS	Traducció a altres idiomes
PROGRAMADOR	Programació

04
De la idea al projecte

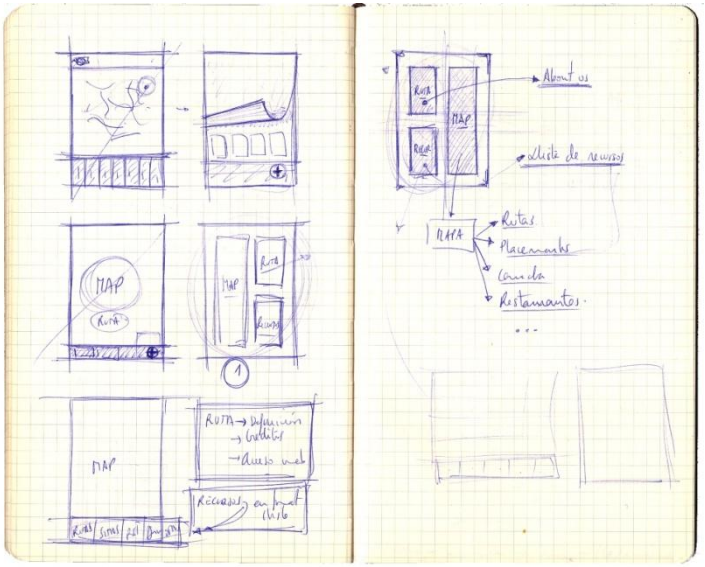
2. PASSOS A SEGUIR

DEFINICIÓ APP

04
De la idea al projecte

• Definició de l'app

- Intervenen: editor i responsable de producció
- Sobre: conceptualització de l'aplicació, arquitectura de continguts
- Resultat: primer esquema de l'aplicació

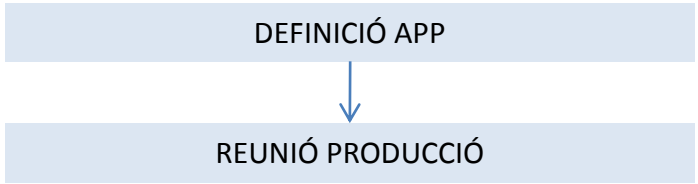


Universal Methods of Design, Bella Martin y Bruce Hanington (Rockport Publishers, 2012)

04
De la idea al projecte

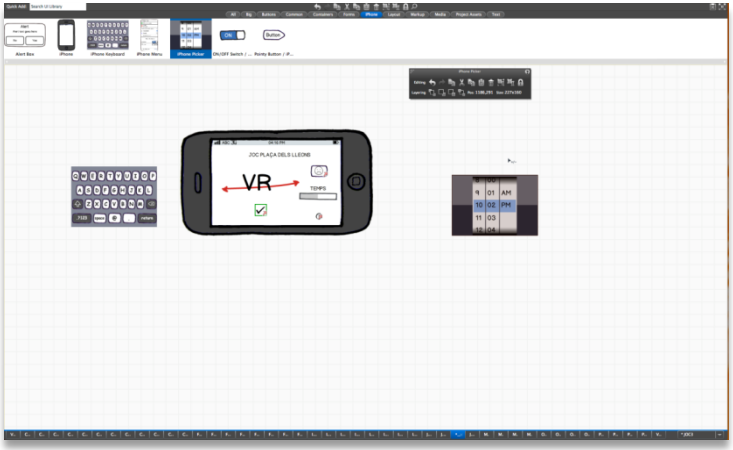
DEFINICIÓ APP

04
De la idea al projecte

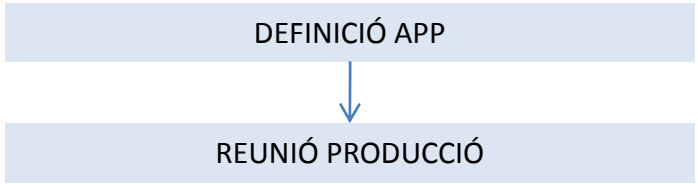


04
De la idea al projecte

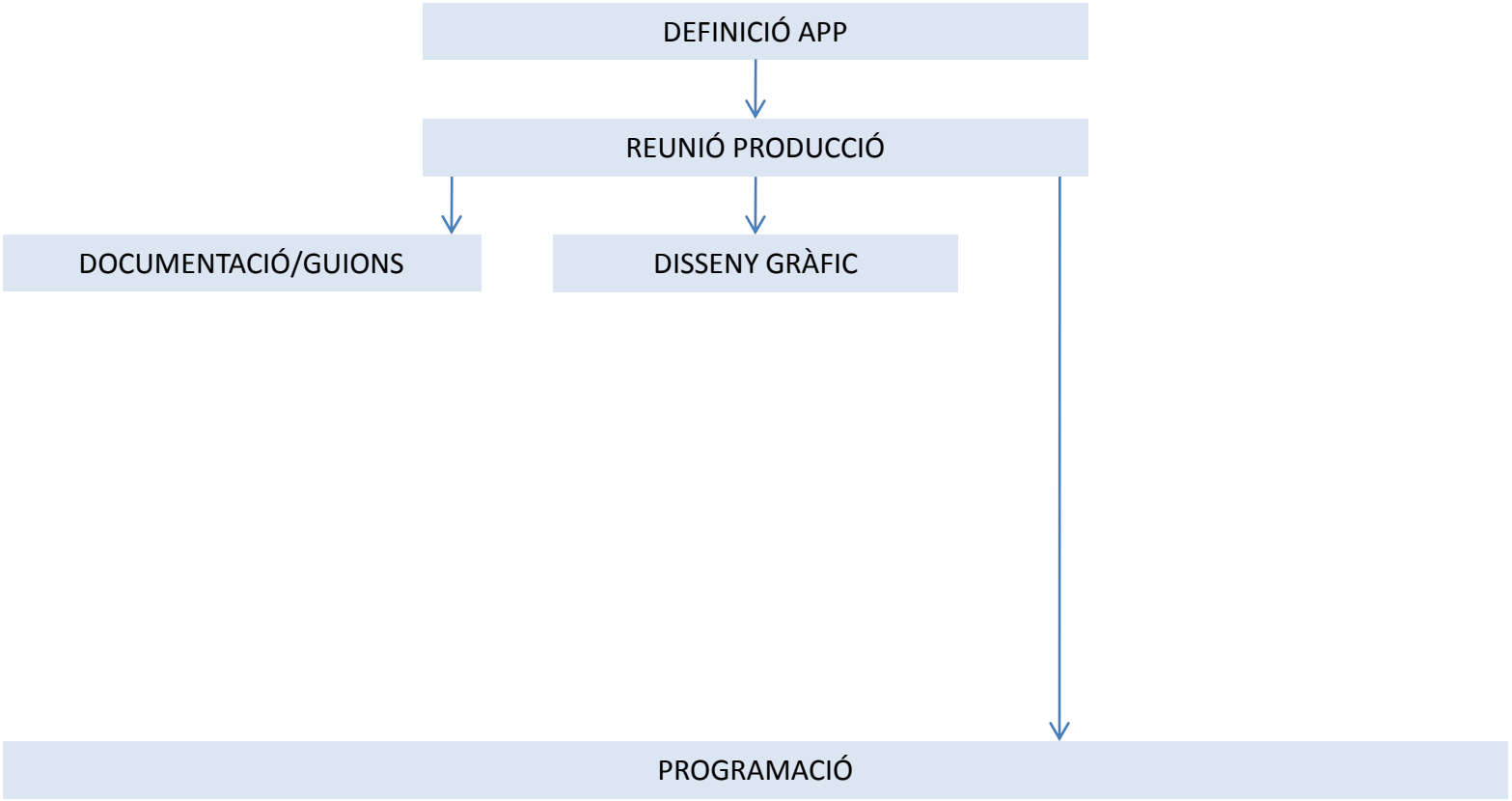
- **Reunió de producció**
  - Intervenen: editor, responsable de producció, dissenyador gràfic i programador
  - Sobre: estructura definitiva aplicació
  - Resultat: esquema definitiu de l'aplicació (mockup)



04
De la idea al projecte



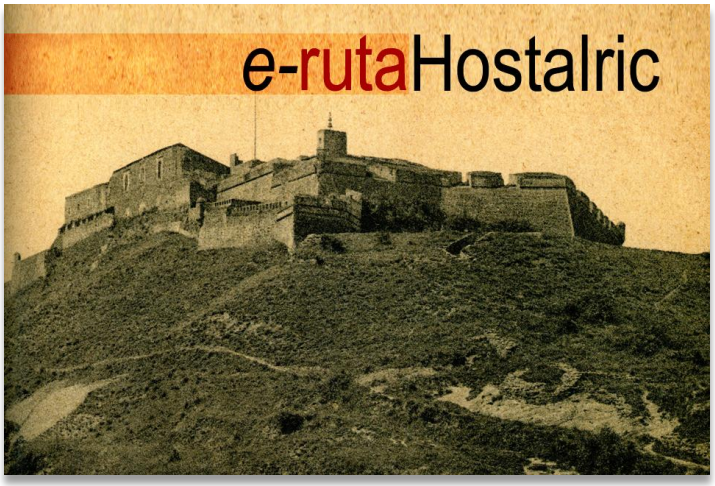
04
De la idea al projecte

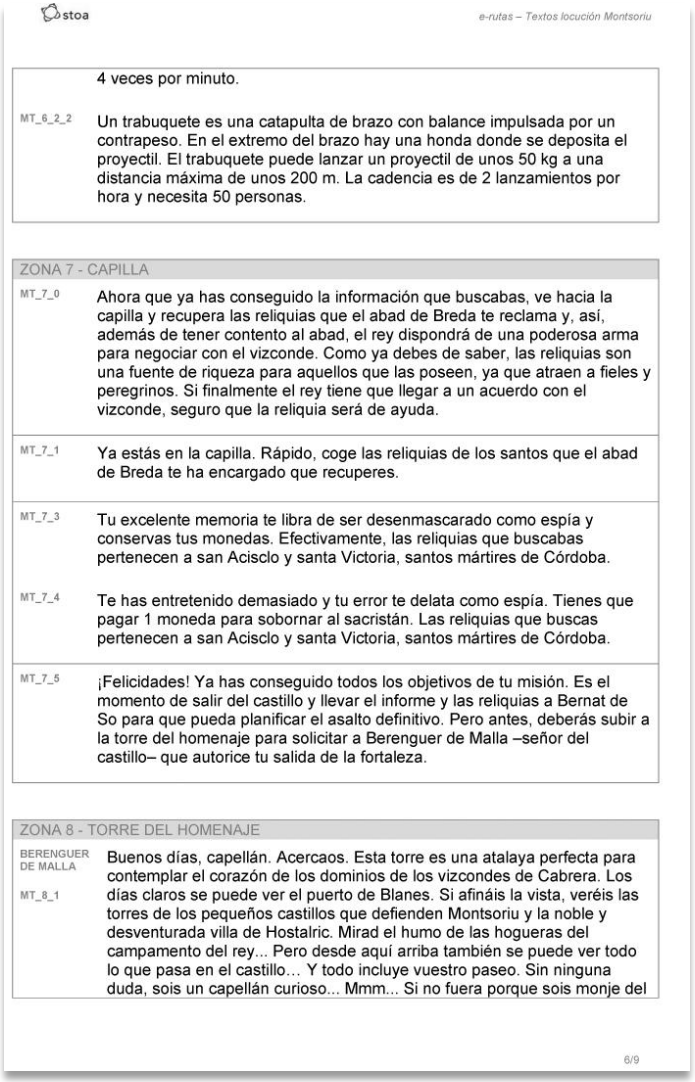


04
De la idea al projecte

• Desenvolupament: documentació/guions, disseny gràfico y programació

- Intervenen: guionista, dissenyador gràfic i programador
- Sobre: continguts aplicació, GUIs i programació
- Resultat: guions, GUIs i programació sense continguts





stoa e-rutas – Textos locución Montsoriu

4 veces por minuto.

MT_6_2_2 Un trabuquete es una catapulta de brazo con balance impulsada por un contrapeso. En el extremo del brazo hay una honda donde se deposita el proyectil. El trabuquete puede lanzar un proyectil de unos 50 kg a una distancia máxima de unos 200 m. La cadencia es de 2 lanzamientos por hora y necesita 50 personas.

ZONA 7 - CAPILLA

MT_7_0 Ahora que ya has conseguido la información que buscabas, ve hacia la capilla y recupera las reliquias que el abad de Breda te reclama y, así, además de tener contento al abad, el rey dispondrá de una poderosa arma para negociar con el vizconde. Como ya debes de saber, las reliquias son una fuente de riqueza para aquellos que las poseen, ya que atraen a fieles y peregrinos. Si finalmente el rey tiene que llegar a un acuerdo con el vizconde, seguro que la reliquia será de ayuda.

MT_7_1 Ya estás en la capilla. Rápido, coge las reliquias de los santos que el abad de Breda te ha encargado que recuperes.

MT_7_3 Tu excelente memoria te libra de ser desenmascarado como espía y conservas tus monedas. Efectivamente, las reliquias que buscabas pertenecen a san Acisclo y santa Victoria, santos mártires de Córdoba.

MT_7_4 Te has entretenido demasiado y tu error te delata como espía. Tienes que pagar 1 moneda para sobornar al sacristán. Las reliquias que buscas pertenecen a san Acisclo y santa Victoria, santos mártires de Córdoba.

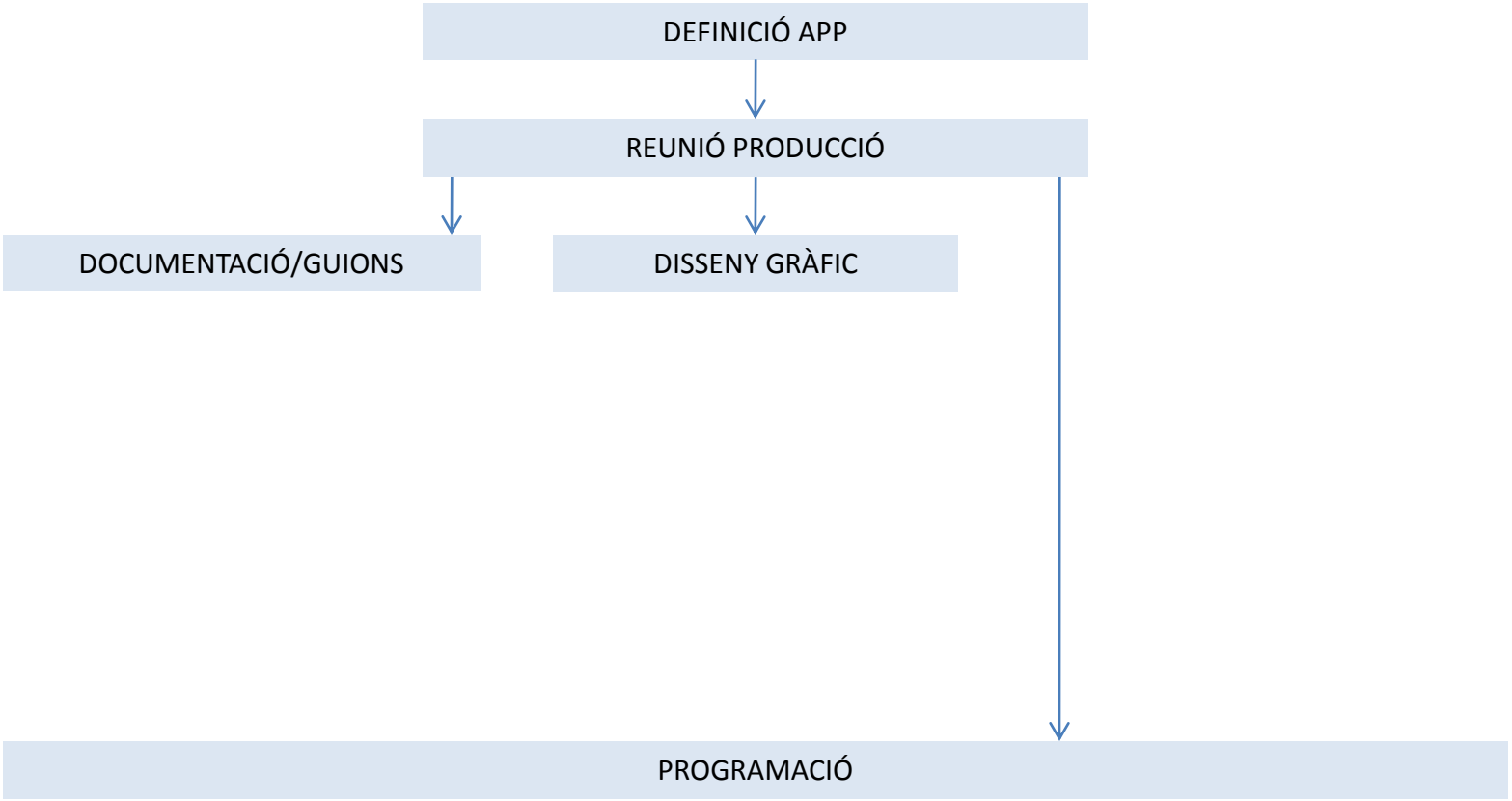
MT_7_5 ¡Felicidades! Ya has conseguido todos los objetivos de tu misión. Es el momento de salir del castillo y llevar el informe y las reliquias a Bernat de So para que pueda planificar el asalto definitivo. Pero antes, deberás subir a la torre del homenaje para solicitar a Berenguer de Malla –señor del castillo– que autorice tu salida de la fortaleza.

ZONA 8 - TORRE DEL HOMENAJE

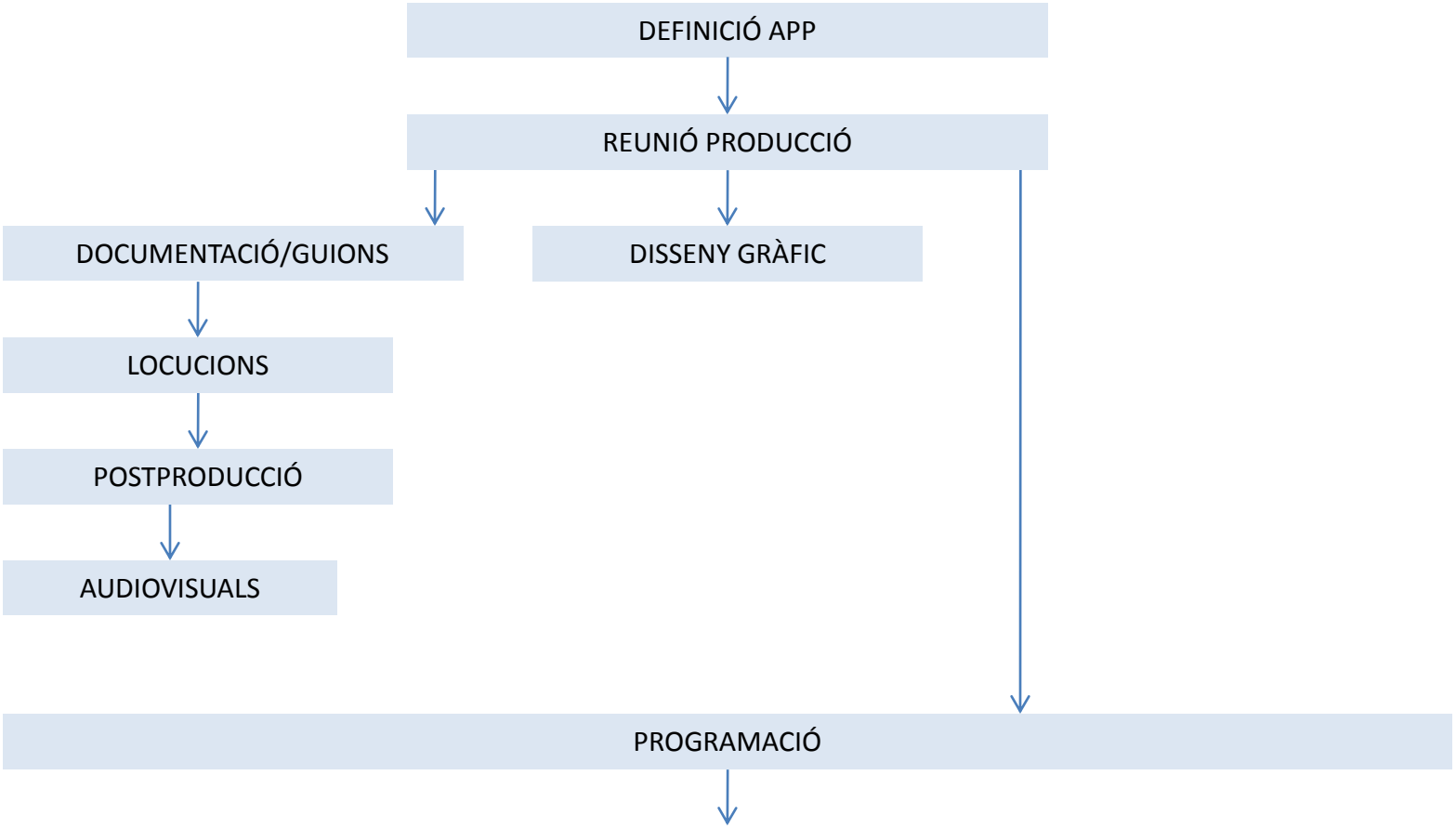
BERENGUER DE MALLA
MT_8_1 Buenos días, capellán. Acercaos. Esta torre es una atalaya perfecta para contemplar el corazón de los dominios de los vizcondes de Cabrera. Los días claros se puede ver el puerto de Blanes. Si afináis la vista, veréis las torres de los pequeños castillos que defienden Montsoriu y la noble y desventurada villa de Hostalric. Mirad el humo de las hogueras del campamento del rey... Pero desde aquí arriba también se puede ver todo lo que pasa en el castillo… Y todo incluye vuestro paseo. Sin ninguna duda, sois un capellán curioso... Mmm... Si no fuera porque sois monje del

6/9

04
De la idea al projecte



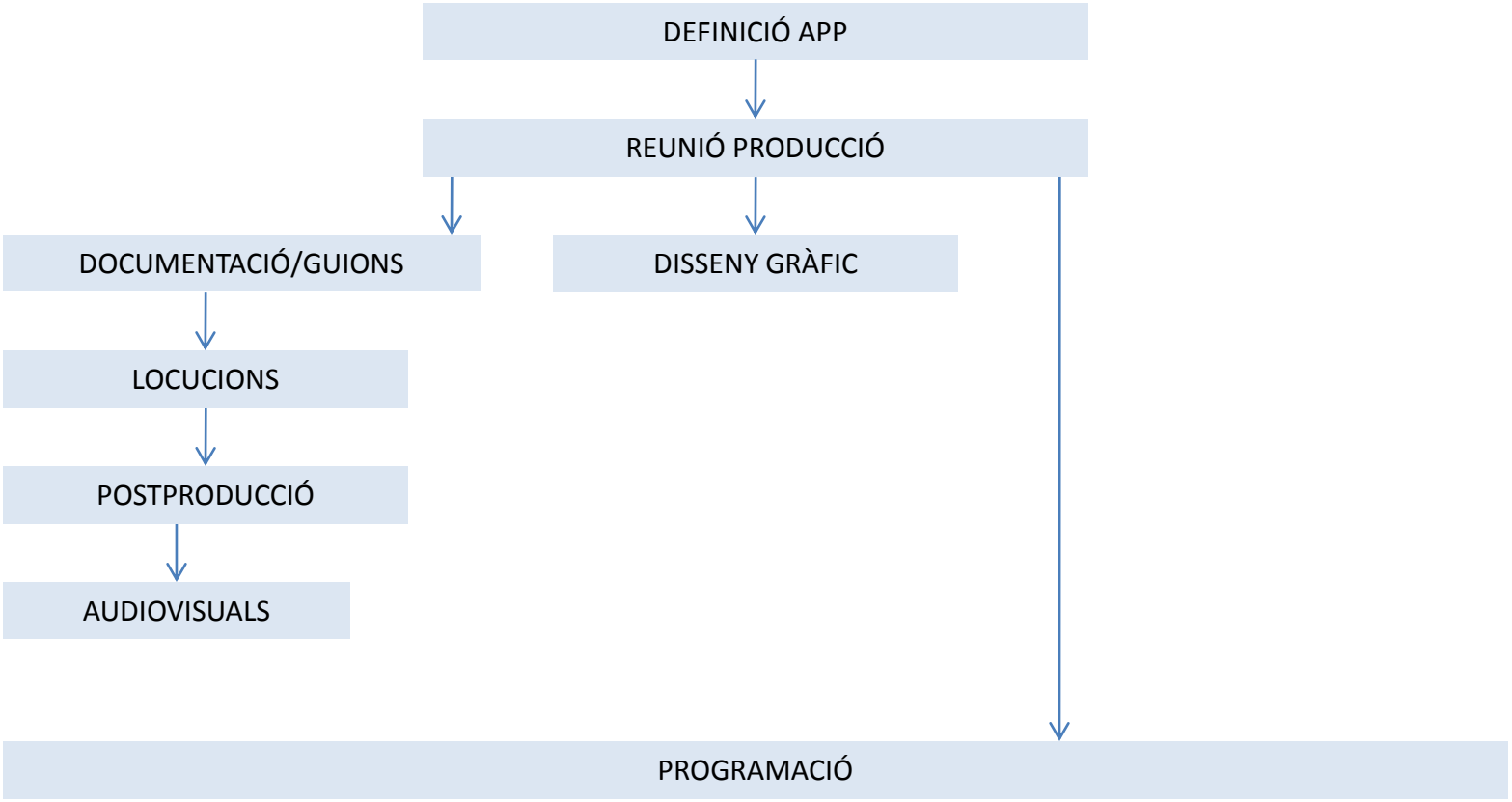
04
De la idea al projecte



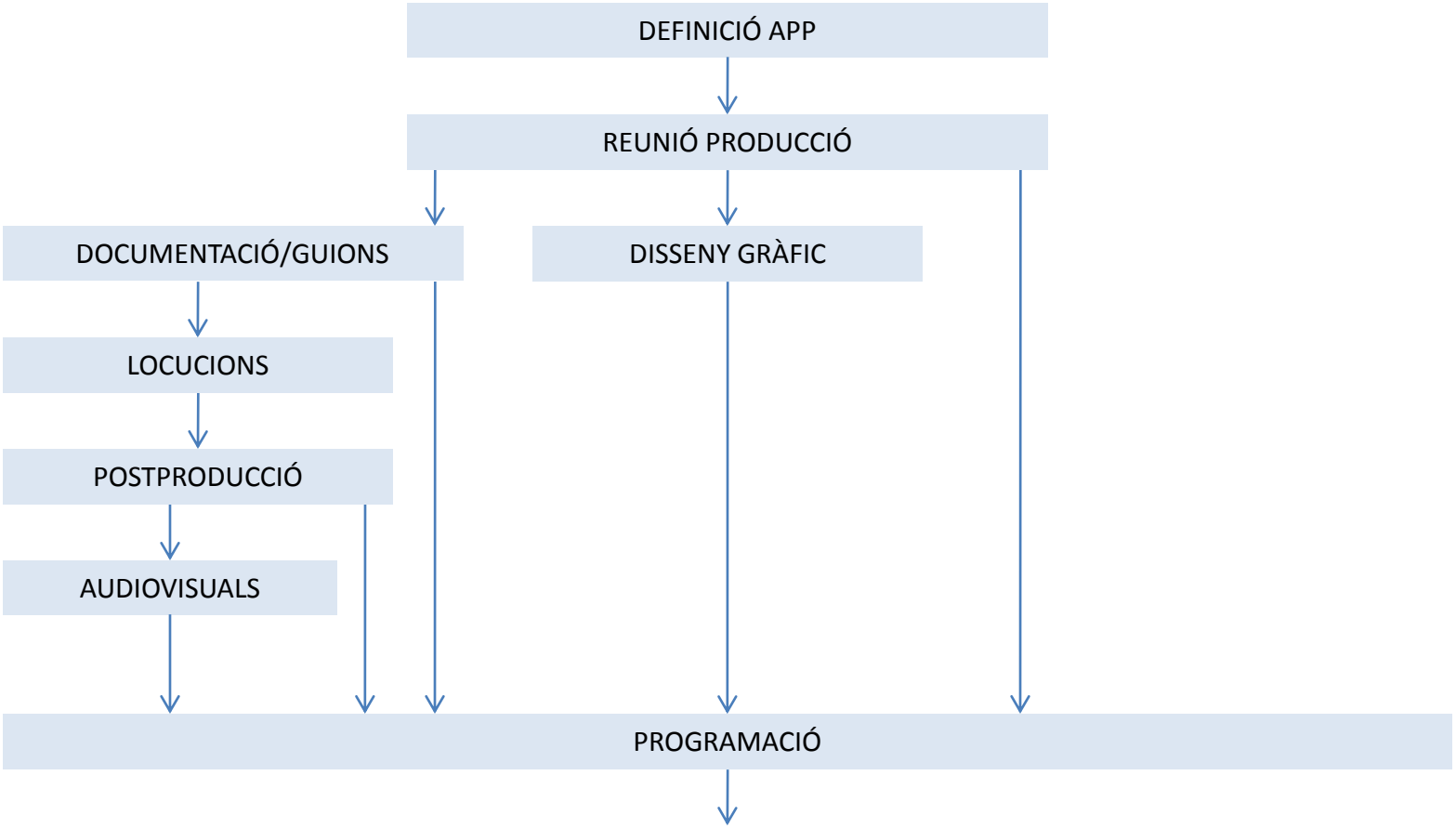
04
De la idea al projecte

- **Desenvolupament: locucions, posproducció, audiovisuals**
  - Intervenen: locutor, postproducció àudio i produccions audiovisuals
  - Sobre: produccions audiovisuals
  - Resultat: arxius d'imatge, àudio i vídeo

04
De la idea al projecte

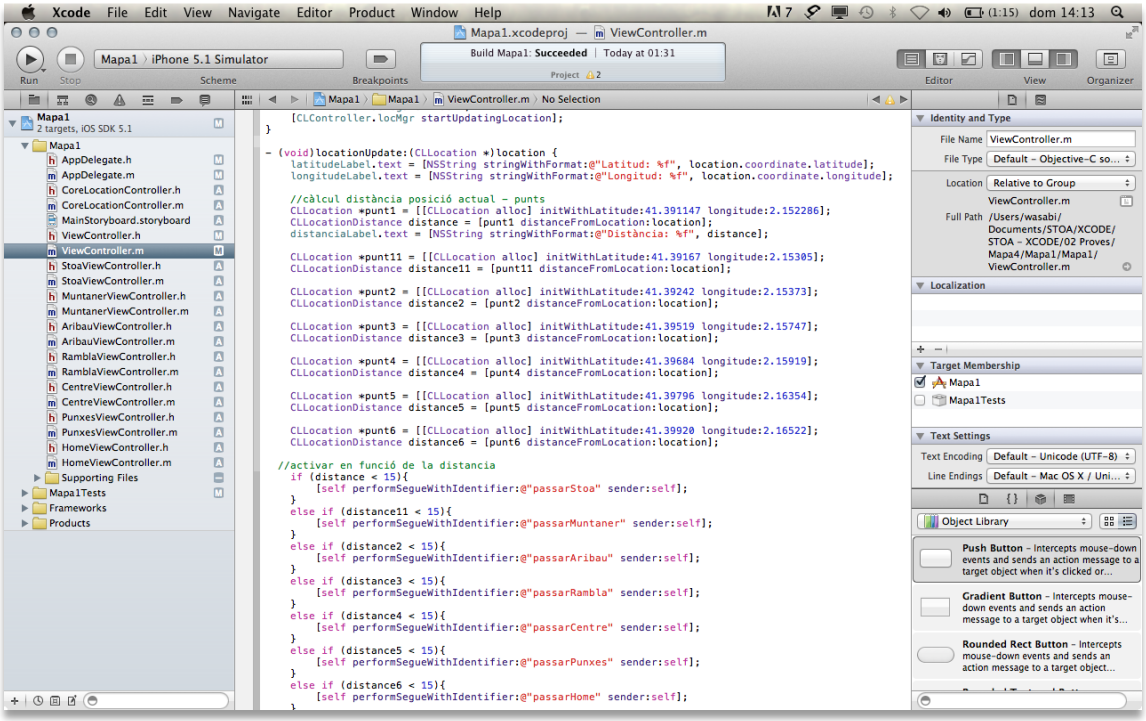


04
De la idea al projecte

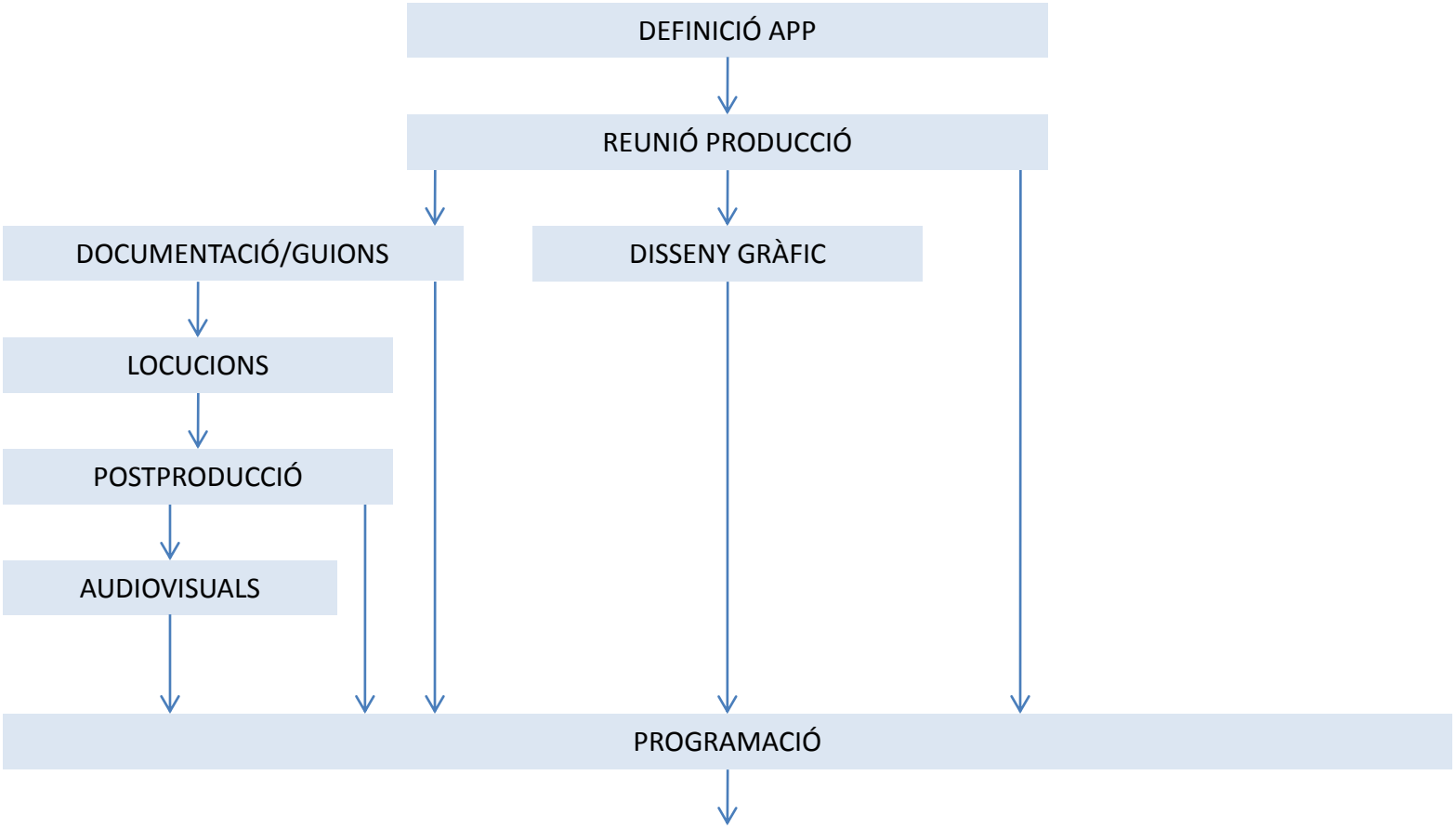


04
De la idea al projecte

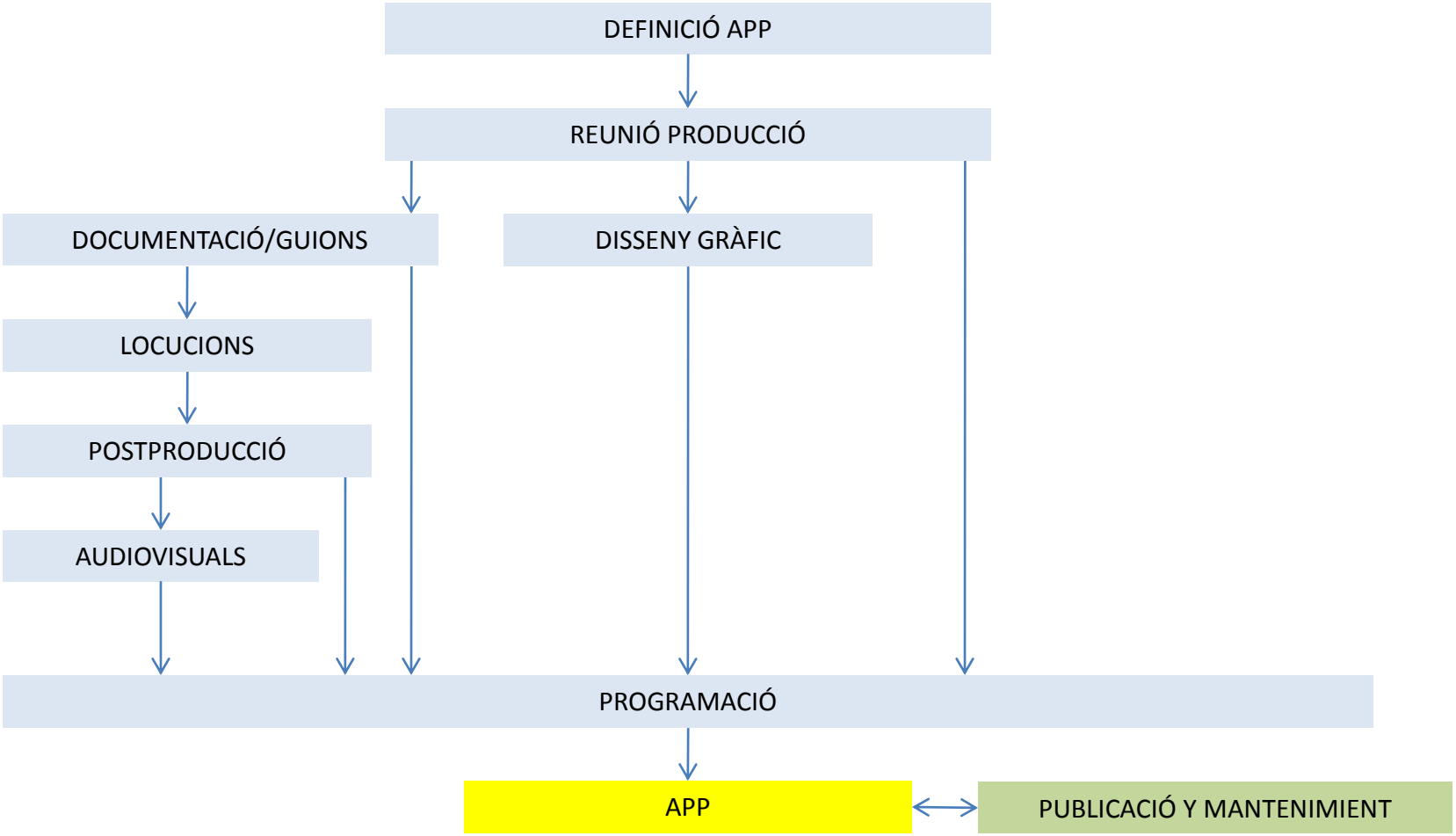
- **Desenvolupament: programació**
  - Intervenen: programador
  - Sobre: programació app
  - Resultat: arxiu executable



04
De la idea al projecte



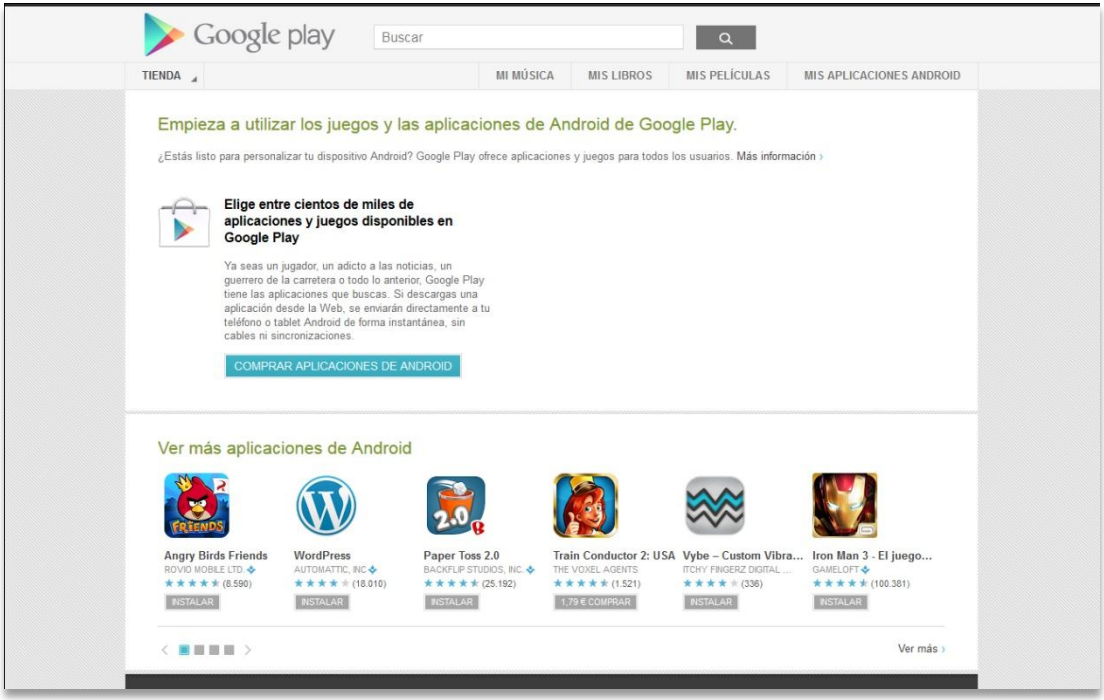
04
De la idea al projecte



04
De la idea al projecte

• Publicació i mantenimient

- Intervenen: editor, responsable de producció, programador (?)
- Sobre: publicació de l'app
- Resultat: app en el mercat



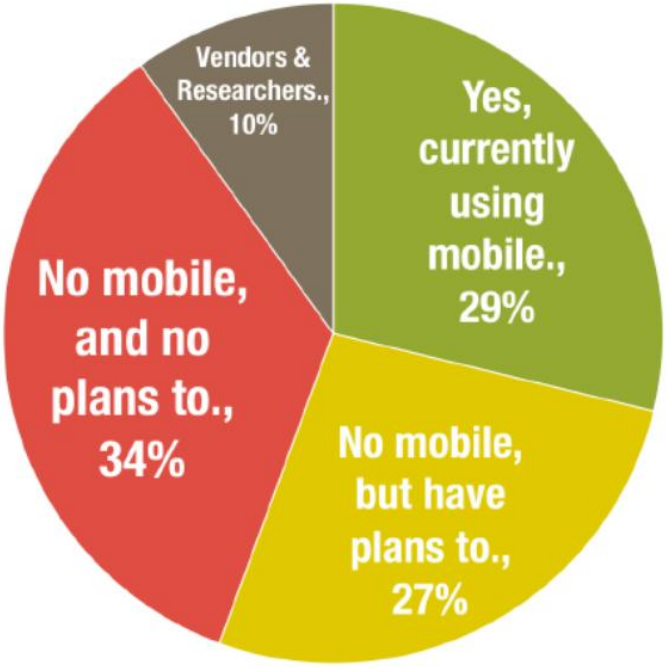
05
Aspectes econòmics de les apps culturals

Màrketing, àrees de negoci i oportunitats d'ocupació

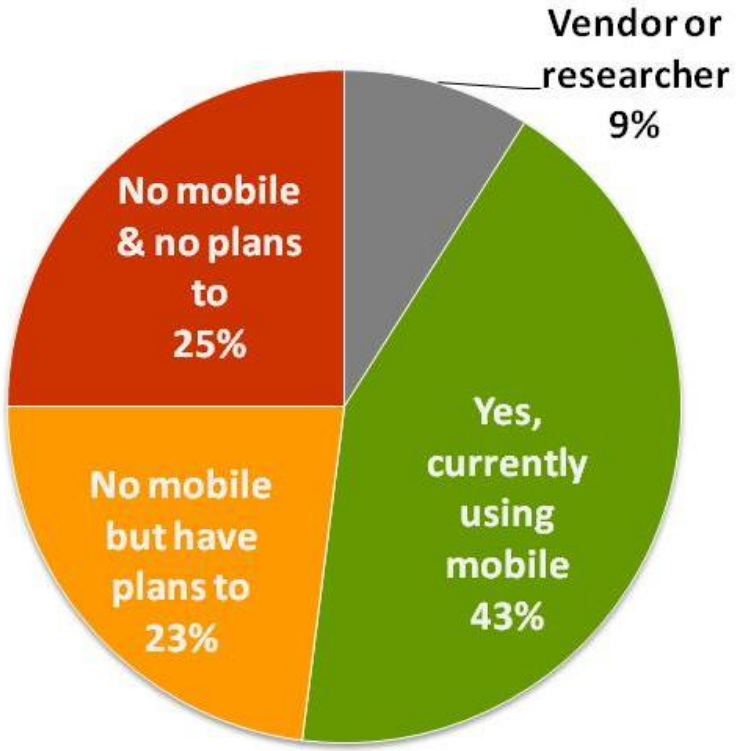
05
Aspectes econòmics de les apps culturals

La tendència de l'ús de les apps

Està creixent com creix l'ús d'smartphones i tablets



2012



2013

05
Aspectes econòmics de les apps culturals

La gran pregunta

La gran pregunta Es pot guanyar diners amb les apps?

El punt de vista d'empreses i professionals:

- Consultoria d'aplicacions.
- Realització d'aplicacions per encàrrec.
- Creació i explotació d'aplicacions pròpies.

El punt de vista de les institucions patrimonials:

- Apps gratuïtes per a promoció.
- Venda d'apps: guies, audioguies i jocs.
- Vendes a través de les apps.
- Ingressos per publicitat.

APPS & CULTURA:

Taller d'aplicacions per a dispositius mòbils adreçat a programadors i responsables d'equipaments culturals

Manel Miró Alaix
@ManelMiro

Jordi Sans Casanovas
@stoneappsblog

stoa
PATRIMONI, TURISME, MUSEOGRAFIA

STOAapps

www.stoa.es
www.stoaapps.com