



© Peichner & Mantler, VIVIS

WWW.ARCHES-PROJECT.EU



@ArchesEU



@ArchesEU



EL PROYECTO

ARCHES “Accessible Resources for Cultural Heritage EcoSystems” tiene como objetivo **crear entornos culturales más inclusivos, en especial para personas con dificultades perceptivas, cognitivas, comunicativas y de memoria**. Para ello se combinará una metodología participativa con el desarrollo de aplicaciones innovadoras, funcionalidades y experiencias basadas en la reutilización y rediseño de recursos digitales.

Un **consorcio interdisciplinar** involucrando universidades, empresas y seis museos – se concentrará en potenciar la **difusión y explotación** de resultados, estimulando la **colaboración internacional**, y generando un **ecosistema proactivo** en abordar retos comunes a nivel europeo.



© The Wallace Collection

© Reichinger, VRVis





LA METODOLOGÍA PARTICIPATIVA

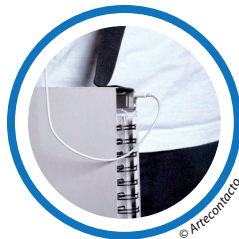
La estrategia de investigación propuesta en ARCHES se sustenta en el éxito del **Access to Heritage Project Forum**, que se inició en 2004 en Reino Unido.

Con el ánimo de incorporar sus conclusiones y para ser fieles a los principios de la metodología participativa definida, se propone establecer un grupo de referencia en Reino Unido que colabore con los socios técnicos y los profesionales del Victoria & Albert Museum y The Wallace Collection.

Inicialmente, el **grupo de referencia trabajará durante seis meses** para estudiar las necesidades específicas y sugerir una serie de soluciones a desarrollar.



© Reichinger & Montiel, VVVIS



© Artecontacto

A lo largo de este tiempo, **el resto de los museos de ARCHES recibirá formación de cara a reproducir la estrategia a nivel local** en España y Austria. Estos nuevos grupos, de en torno a veinte personas, contarán con otros dos periodos de seis meses para evaluar cómo los recursos y las

tecnologías permiten a las personas con dificultades acercarse con mayor facilidad a las instituciones culturales, pudiendo, igualmente, proponer ideas propias de mejora y modificaciones.



© Artecontacto



LA PLATAFORMA ACCESIBLE

La plataforma software implementará **múltiples funcionalidades y opciones** para facilitar la interpretación de imágenes digitales, recreaciones y modelos obtenidos de internet o compartidos por los visitantes. Además, el desarrollo de nuevas herramientas permitirá crear **novedosos materiales educativos**.



LAS APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Las aplicaciones para dispositivos móviles buscarán que el visitante disfrute de la experiencia en los museos mediante **realidad aumentada, avatares, técnicas de procesamiento en tiempo real, etc..** Para ello se desarrollarán una **versión básica**, útil en cualquier museo, y una **versión extendida**, que comprenderá funcionalidades extras resultantes de la colaboración estrecha entre los desarrolladores y los propios museos. Así podrán ofrecerse más detalles sobre las colecciones, los edificios y la historia.





LOS RECURSOS DIGITALES

Los recursos digitales serán el punto de partida para conformar los entornos inclusivos del proyecto ARCHES. Distintas posibilidades serán consideradas para poder acceder a los mismos, tales como, por ejemplo, la interconexión a través de interfaces (API) de otras instituciones culturales y portales web. Naturalmente, se evaluarán los archivos digitales de cada uno de los museos participantes y, si fuera necesario, se generarán nuevos recursos.



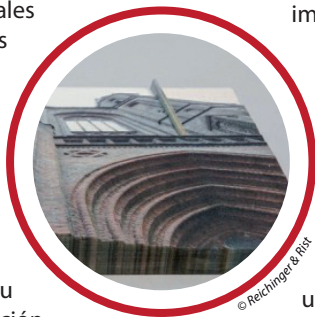
EL DISEÑO

Los socios tecnológicos serán actores relevantes en la generación de entornos más inclusivos. Su experiencia y conocimiento serán puestos a disposición de los grupos participativos para diseñar, construir y validar un gran abanico de aplicaciones, funcionalidades y herramientas.



LAS ACTIVIDADES MULTISENSORIALES

Las actividades multisensoriales se organizarán en colaboración con los museos, **explorando y fomentando nuevas formas de interpretación del arte**, gracias al potencial de tecnologías disruptivas. Entre estas actividades se incluirán, al menos, imágenes táctiles, una impresora de relieves, audioguías y juegos adaptados a diferentes usuarios o el uso de colores y texturas en las reproducciones realizadas.



© Reichinger & Rist



LA VALIDACIÓN Y LOS PILOTOS

La metodología participativa sitúa las necesidades del usuario real en el núcleo de un proceso iterativo de diseño y desarrollo. Mediante **tres pilotos**, será posible validar las soluciones en **seis museos** de España, Reino Unido y Austria, lo que promoverá el acercamiento de una audiencia más amplia – como niños, personas mayores, etc. – y la **extensión de los resultados a otros ámbitos**, como el de la educación y el turismo.

CONSORCIO



artecontacto

MUSEO DE
BELLAS
ARTES DE
ASTURIAS



KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN

THE
WALLACE
COLLECTION

MUSEO
THYSSSEN-
BORNEMISZA

MUSEO
LÁZARO
GALDIA
NO

V&A

COORDINADOR



Este Proyecto ha recibido financiación del programa de investigación e innovación Horizonte 2020 de la Unión Europea bajo el acuerdo número 693229