



© Reichinger & Mantler, VRVis

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 & Mantler, Vrvvis



© Artecontacto

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

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 períodos de seis meses para evaluar cómo los recursos y las



© 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**.



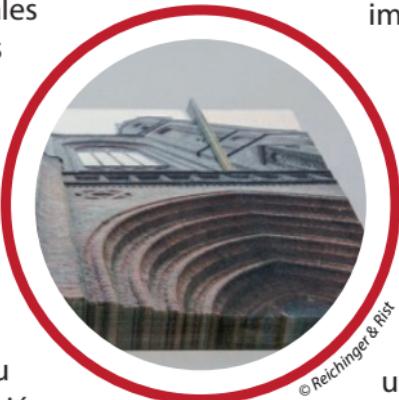
LAS APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Las aplicaciones para dispositivos móviles buscarán que el visitante disfrute de la experiencia en los museos mediante **realidad aumentada, avatares, técnicas de procesado 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.



▲ 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.

▲ 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.

▲ 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

UNIVERSITY OF
BATH



artecontacto

MUSEO · DE
BELLAS ·
ARTES · DE
ASTURIAS



KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN

WALLACE
COLLECTION

MUSEO
THYSSEN-
BORNEMISZA

museo
LÁ
Z
A
R
O
G
A
L
D
I
A
N
O



COORDINADOR



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