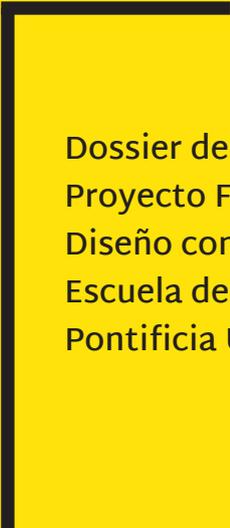


# DOSSIER DE INVESTIGACIÓN

David Silva & Valentina Cofré  
Diseño como Argumento 2021

## MUSEOMAP PONLE PLAY AL MUSEO





Dossier de Investigación  
Proyecto Final MUSEOMAP  
Diseño como Argumento 2021  
Escuela de Arquitectura y Diseño  
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

**01****INVESTIGACIÓN PREVIA**

Introducción  
Museo y su Experiencia  
Problemática

**02****UN NUEVO CONCEPTO**

Golden Circle (Why - How - What)  
Usuario Objetivo

**03****PROCESO DE INVESTIGACIÓN**

Antecedentes  
Instrumento  
Investigación del Museo

**04****CONCLUSIONES Y RESULTADOS**

Análisis resultados instrumento  
Conclusiones y Propuestas  
Guión MuseoMap

# Investigación Previa

---

01

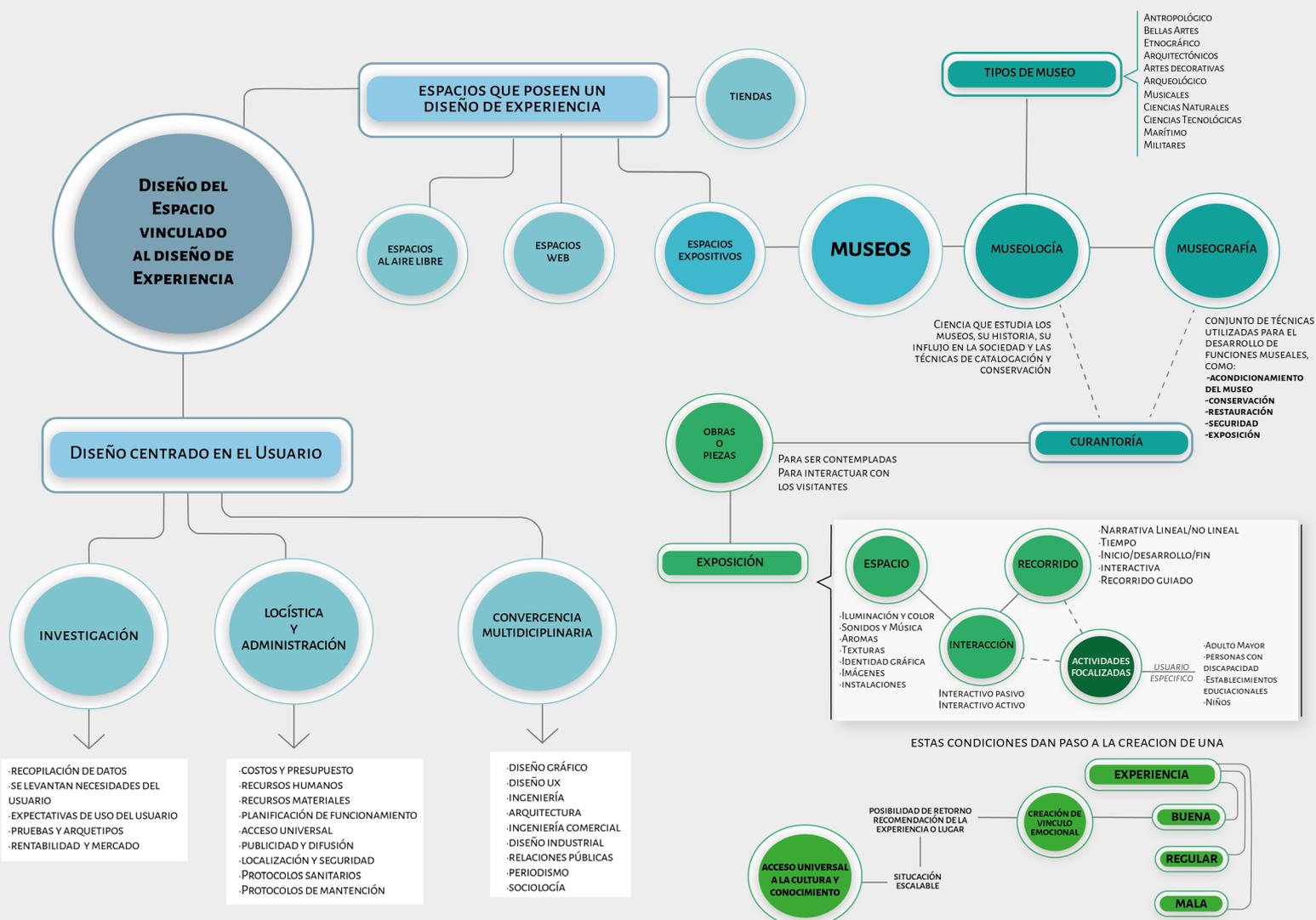


# INTRODUCCIÓN

## Diseño del Espacio vinculado al Diseño de Experiencia del Usuario

Se propone realizar un mapa conceptual sobre la tematica, pensando desde las aristas del diseño centrado en el usuario, y por el otro lado los espacios que poseen un diseño de experiencia. Dentro de estos, nos centramos en los espacios expositivos, y en su particular en los Museos, los cuales tienen una gran variedad de tipos segun su contenido de exposición, así como lo son los Museos de Bellas Artes, Ciencias Naturales, Arqueológicos, entre otros.

Estos mismos poseen sus propios mecanismos de acondicionamiento, conservación y disposición de las exposiciones.



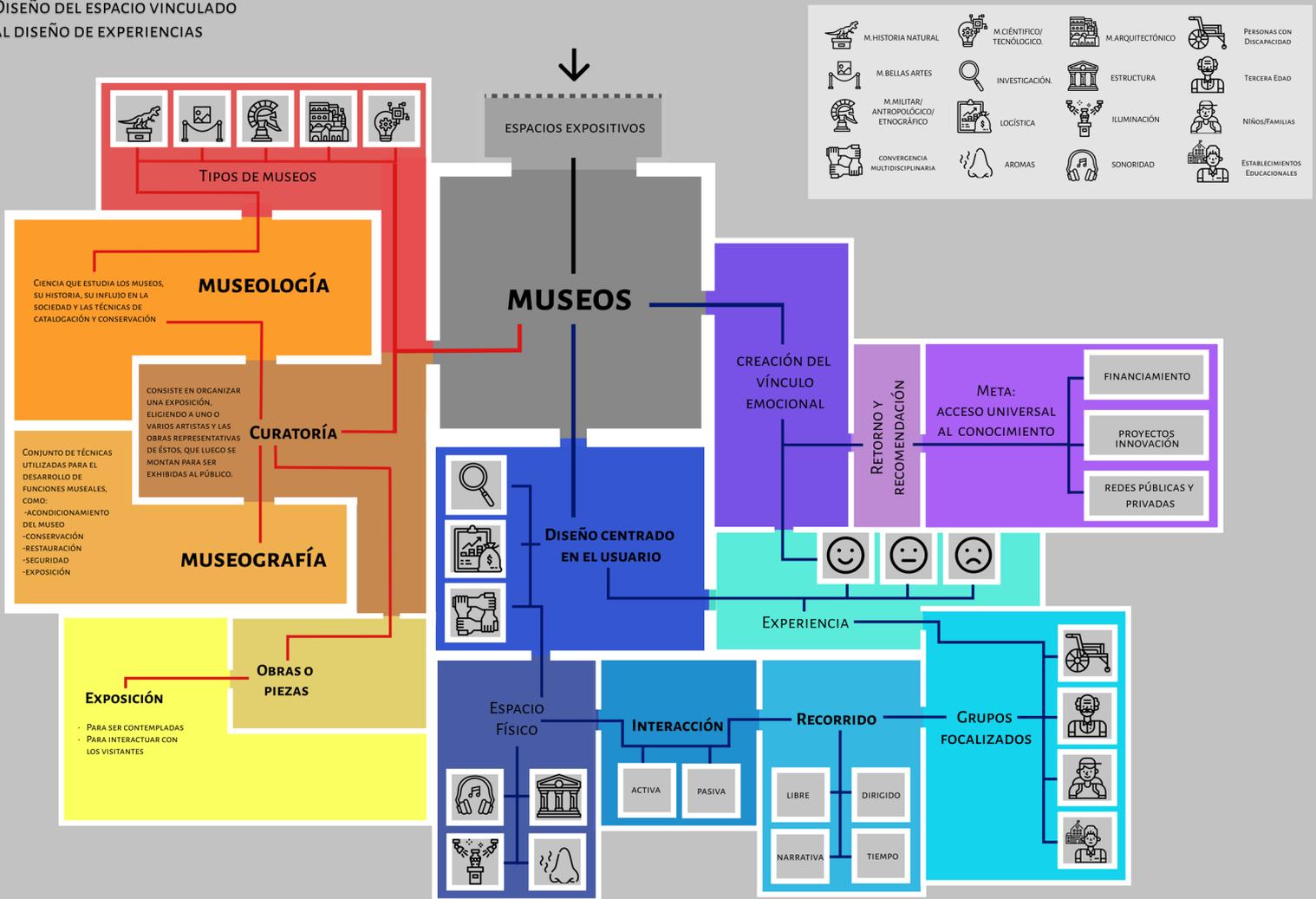
# MUSEOS Y SU EXPERIENCIA

## Diseño de Espacio y Diseño de Experiencia en los Museos como Espacios Expositivos

Tras hacer una revisión y análisis panorámicos de los espacios expositivos y un primer enfoque en el área museal.

Se rehizo para afinar más el enfoque en lo particular que separa a los museos de otras experiencias expositivas, uniendo la disposición con la temática a través del plano de un "Museo de Museos", lo que en cierto grado da un cariz gracioso en la definición de los conceptos que diferencian estos espacios del resto de instancias expositivas: Museología, curatoría y museografía.

DISEÑO DEL ESPACIO VINCULADO AL DISEÑO DE EXPERIENCIAS



# PROBLEMATICA

## Contexto de la Digitalización como Amenaza a los Museos como Experiencia Presencial

En un mundo más digitalizado con una gran cantidad de estímulos, nuevas experiencias, interacciones y plataformas, los museos se han ido quedando atrás en la adopción de nuevas maneras de acercar la cultura y conocimiento a las personas.

Esto se evidenció en el 2020 donde según la UNESCO el 95% de los museos del mundo cerraron sus puertas debido a la pandemia del COVID-19 y se estima que cerca de un 10% de esos museos podrían no volver a abrir por falta de fondos.

No solo esto muestra como la institución de los museos, no han podido adaptarse de la mejor manera a la era de la digitalización, donde se conoce como las generaciones cada vez poseen mayor accesibilidad a tecnologías a una temprana edad, las instituciones completamente analógicas y que no invierten en la modernización de su exposición del contenido, inevitablemente se quedarán atrás.



**Un Nuevo  
Concepto**

---

**02**



## Golden Circle

# WHY

Los museos son transmisores y conservadores de la historia. Una parte fundamental de la cultura a nivel país y a escala global, ya que encabezan la preservación de la memoria y la identidad de una sociedad. Pero son estas casas de cultura las cuales están comenzando a ser afectadas por la brecha que ha generado la modernización en las generaciones jóvenes, situación incrementada gracias a la pandemia.

Es por esto que la forma pasiva de exposición de la información en los museos debe llegar a su fin, diversificarse, como mecanismo único. Debemos integrar una participación por parte del usuario en la historia y el conocimiento a través de actividades, juegos, y diferentes formas de captar el interés en la experiencia de aprendizaje museal.

Además de la forma pasiva en la que es expuesta la información en los diferentes museos, es un derecho de toda persona el acceder al conocimiento sin importar de sus impedimentos individuales y es así donde muchas casas del museo, caen en el déficit de no estar capacitado de entregar la experiencia completa de un museo a todo tipo de persona.



## Golden Circle

# HOW

Para la creación de un espacio donde las personas puedan redescubrir el museo y sus conocimientos, proponemos ofrecer la oportunidad de navegar el establecimiento de una manera nueva. Para esto se deberá una forma accesible y universal, que pueda contener diferentes tipos de informaciones dependiendo de las capacidades del usuario, y así de esta manera, apoyar a la universalización del contenido en los museos.

Para crear esta nueva experiencia, se aplicarán técnicas de gamificación junto con información complementaria que sería proporcionada por los mismos establecimientos para enriquecer el contenido.

Dentro de las técnicas de gamificación se deberá diseñar un sistema de “Tokens” que serían descubiertas por los mismos visitantes, para así fomentar la exploración del espacio por medio de recompensas a lo largo del recorrido.



## Golden Circle

# WHAT

Para ello se propone una App que a través de audioguías, elementos de realidad aumentada y “huevos de pascua” ocultos en las exposiciones permanentes.

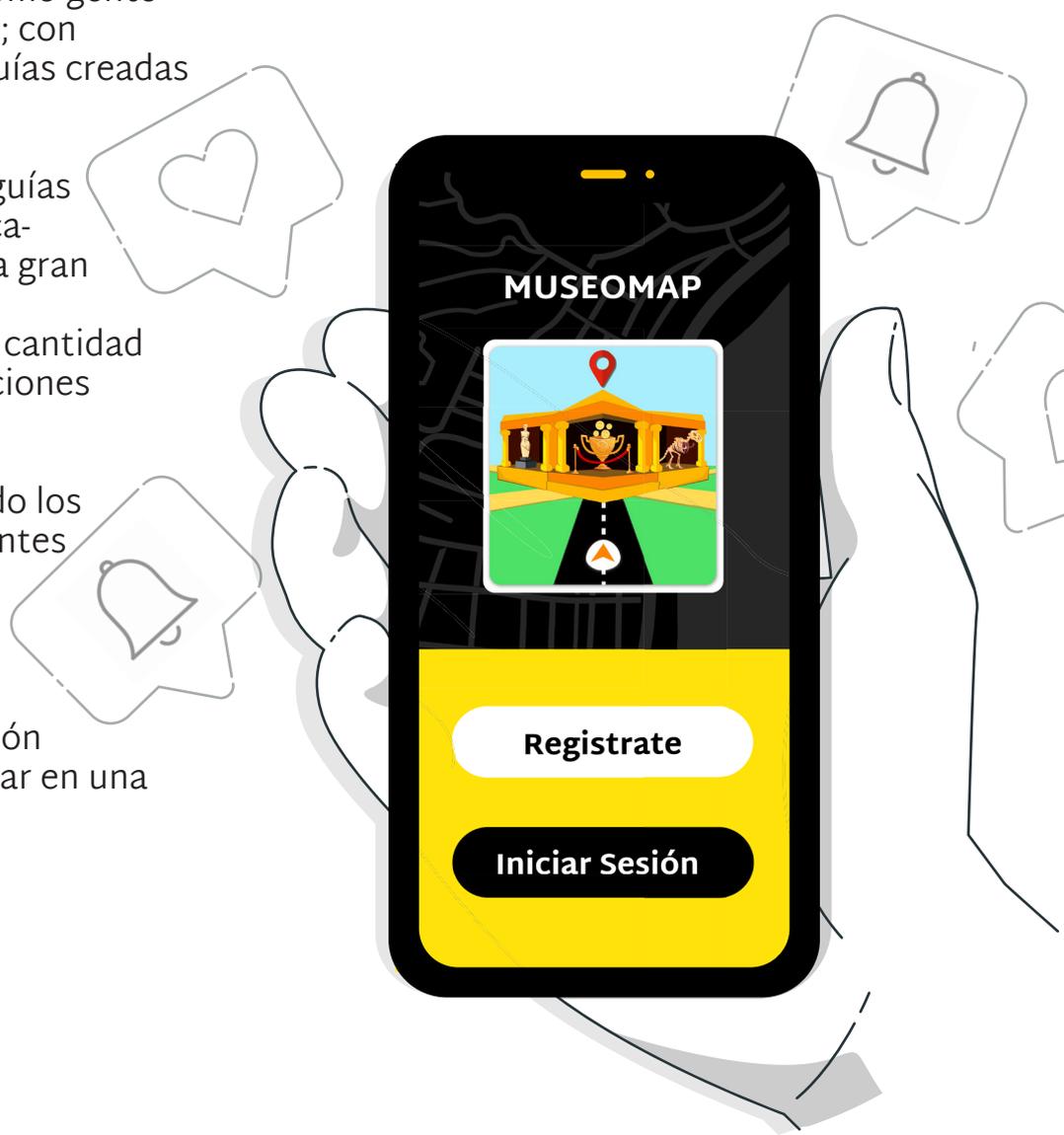
Premiando a los visitantes que se animan a este juego de exploración con “museo-monedas”, que se acumulan para posteriormente intercambiarse en ser descuentos y entradas a otros museos, librerías y cines, generando sinergia en espacios culturales a fines.

Tomando como caso de estudio al Museo de Historia Natural de Valparaíso que cuenta con salas con algunas piezas interactivas al tacto, salas con ambientes sonoros que pueden acoplarse con lo que se mostrará en esta aplicación.

Gamificación del contenido que facilitaría su llegada al público objetivo (grupos grandes escolares) y a usuarios no estándar como gente con discapacidad visual; con actividades, juegos y guías creadas por los propios funcionarios que, actualmente hacen de guías a los visitantes con discapacidad visual porque la gran mayoría no sabe leer en braille, y la cantidad de placas en las exposiciones es ínfima.

Que se dispondrá usando los contenidos qr ya existentes en el Palacio Lyon

El contenido de la app iría rotando según que tema el área de educación del MNHV decida enfocar en una temporada.



# USUARIO OBJETIVO

El usuario objetivo, es a quien queremos apuntar con nuestro proyecto, para atraerlo de vuelta a los museos de su región.



Usuarios entre 15 y 40 años, que frecuentan los museos, y disfrutan de las nuevas exhibiciones o cuando el museo renueva sus exhibiciones.

Quienes no les llama la atención los museos por su monotonía o exposición pasiva, o a quienes no les atrae volver luego de la primera visita

Quienes tienen dificultades para disfrutar de las exposiciones y se sienten marginados

# Proceso de Investigación

---

03



# ANTECEDENTES

Encontrados para la ideación de la propuesta de diseño en torno al uso de medios digitales el contenido de los Museos

## 01

### Digitalización: Inmortalización

La digitalización va más allá de las imágenes en las páginas, implica además los modelos de redes de relaciones, investigaciones recientes, piezas de literatura antigua, modelado 3d de las piezas y sonidos.

Datos que robustecerían las páginas web de los museos y permitir a visitantes digitales una mejor experiencia que un carrusel de fotos, además de poder ser usados como insumos para investigaciones facilitando su acceso. Beneficiando a las CHN (Colecciones de Historia Natural)

## 02

### Museos Digitales en Chile

El 83 % de museos poseen páginas web de los cuales pocos tienen el soporte para mostrar colecciones de manera digital, 68% poseen páginas en redes sociales (facebook, instagram, youtube).

Cerca del 80% se volcó a seminarios web, conferencias, actividades manuales y visitas virtuales, viéndose el personal sobrecargado con los nuevos medios de difusión digital, debido a la falta de capacitación y adaptación a nuevas herramientas que complementen la labor museal.

# ANTECEDENTES

Encontrados para la ideación de la propuesta de diseño en torno al uso de medios digitales en la experiencia de usuario en los Museos

## 03

### Twitch, Animal Crossing y Expertos

En 2020 el Monterey Bay Aquarium transmitió por twitch partidas con expertos jugando animal Animal Crossing recolectando fósiles. tanto visitantes como no visitante pudieron interactuar con los expertos y el museo.

Es un ejemplo de como usando herramientas ya existentes los museos pueden seguir presentes en la vida de las personas y tener una relación más cercana

*Monterey Bay Aquarium Looks For New September Fishes in Animal Crossing! - YouTube*

## 04

### Gamificación del Museo

Gamificación (gamification) es el empleo de mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de potenciar la motivación, el aprendizaje, el esfuerzo y fidelización.

Recientemente varios museos han creado dinámicas de juego con sus visitantes como retos periódicos, recompensas distintas y misiones escondidas. Siendo el pionero Dallas Museum of Art /DMA) en el 2013 con DMA friends.

*DMA friends - Badges, Points and Rewards -*

# INSTRUMENTO

Recaudación de Datos necesarios para enfocar la propuesta de diseño del proyecto

## 1° Datos Personales

Yo soy		MI EDAD ES:	
Estudiante de enseñanza básica/media	Con hijos	Menos de 10 años	¿En qué ciudad y región resides?  Llenado
Estudiante de educación superior		11-14 años	
Estudiante de educación técnica	15-18 años		
Trabajador/a	Sin hijos	19-25 años	
Estudiante trabajador/a		26-30 años	
Jubilado/a		31-40 años	
		50-60 años	
		Mayor de 60	

## 2° ¿Solías visitar museos antes de la pandemia?

<p><b>Sí</b> .....</p> <p>¿Cuales de estos museos haz visitado? Listado de museos de la V región.</p> <p>El motivo de la visita fue por: Panorama personal/ familiar. Investigación. Tarea Paseo escolar</p> <p>Si visitaste más de 1 museo ¿Cuál fue el que más disfrutaste visitar? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué es lo que más te gustó de aquellas visitas? pregunta abierta</p>	<p><b>No</b></p> <p>¿haz visitado algún museo de la quinta región? No ..... Sí</p> <p>¿Por qué no te llaman la atención los museos?</p> <p>¿Qué Museo visitaste? Listado de museos de la V región.</p> <p>El motivo de la visita fue por: Panorama personal/ familiar. Investigación. Tarea Paseo escolar</p> <p>¿Cómo fue la experiencia en el museo? ¿Qué cosas te hicieron no volver a visitar un museo?</p>
--	---

Si conoces a alguien con algún tipo de discapacidad o posees tu mismo alguna ¿Cómo crees que esto influye en la experiencia en los museos que haz visitado?

¿Crees que los museos que has visitado están preparados para recibir a gente con discapacidad?

### 3° Museos online

¿Sabías que varios museos al rededor del mundo han implementado exposiciones virtuales en sus páginas web y actividades en sus perfiles de redes sociales?

Sí ..... No

¿Has entrado a la página web de un museo?

Sí

No

Si colocaste que HAS ENTRADO a una página web de un Museo. Cuéntanos ¿Con que fin la buscaste? ¿Cómo fue usar la página?

¿Has participado de una actividad virtual de museo durante la pandemia? ejemplo: conversatorios, lives de facebook, instagram, youtube, cursos online, juegos plegables, páginas de colorear, entre otros?

Sí

No

Si colocaste que has participado, Cuéntanos de que museo fue y cual fue la actividad

### 4° Qué ideas se te vienen a la mente ...

¿Qué cambiarías/modificarías del museo para hacerlo más atractivo?

Si existiera un juego donde tienes que explorar con tu teléfono a los museos descubriendo cosas nuevas ocultas en ellos ¿Que incentivo/recompensa te motivaría a jugar?

¿Crees que es importante que las exposiciones de los museo se adapten a todas las personas (distintas discapacidades, lenguas originarias y extranjeras, etc.)?

¿Te interesaría que los museos utilicen la tecnología móvil, para poder lograr que las exposiciones sean más interactivas?

Sí

No

Si existiera un juego para poder recorrer el museo y sus exposiciones de manera interactiva y descubriendo cosas nuevas ocultas en el mismo juego ¿Qué incentivo/recompensa te gustaría poder canjear con las "Museomonedas" obtenidas al jugar y recorrer?

Descuentos en tiendas(souvenir / cafetería) de museos

Descuentos en actividades de museo

Entradas gratis en actividades futuras en el museo

Nuevas actividades digitales

Algún decuento en convenio con otra institución (librerías, otro museo, parques)

Otra

# INVESTIGACIÓN

## Museo de Historia Natural de Valparaíso

El Museo de Historia Natural de Valparaíso habita actualmente en el Palacio Lyon que es Monumento Histórico Nacional.

El Hall es el sector donde el museo recibe las exposiciones temporales, mientras que el resto de salas temáticas son de exposición permanente.

Estas salas utilizan diferentes recursos audiovisuales y físicos para generar distintas atmósferas recorriendo desde el mar hacia las alturas de la región.

Estas exposiciones no cuentan con acceso universal y su contenido complementario que es accedido por QR en la plataforma PlayonTag está descontinuado.

### Piso 1



# INVESTIGACIÓN

## Museo de Historia Natural de Valparaíso

El área de educación del museo genera literatura infantil, talleres de lectura, concursos de innovación escolar, aún así las actividades en las exposiciones en sí se ven limitadas por los niveles de aforo fluctuantes de un pabellón a otro, este público, grupos escolares grandes, según Andrea Vivar, encargada del área de educación, es el público objetivo real del museo.

También destaca como el personal está capacitado para guiar a un visitante con discapacidad visual ya que, el espacio físico como exposiciones no están pensados para ellos.

## Piso 2



Valle silvestre



Semilla



Parque Nacional  
la Campana



Río Aconcagua



Sala  
de la Historia



# Conclusiones y Resultados

---

04

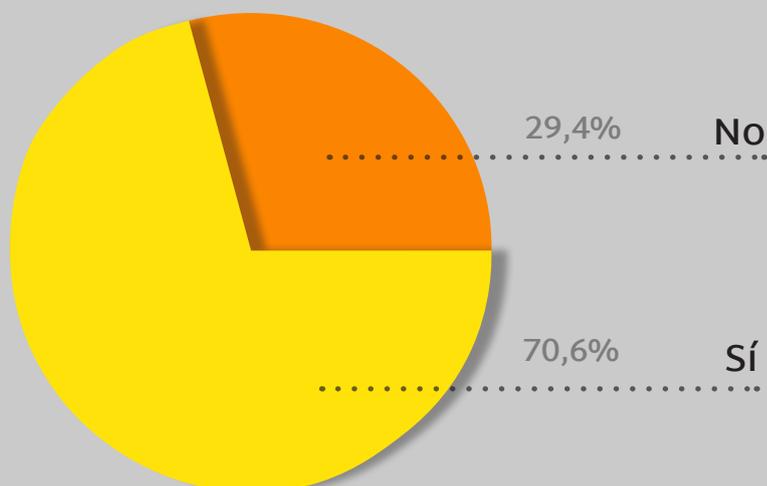


# CONCLUSIONES INSTRUMENTO

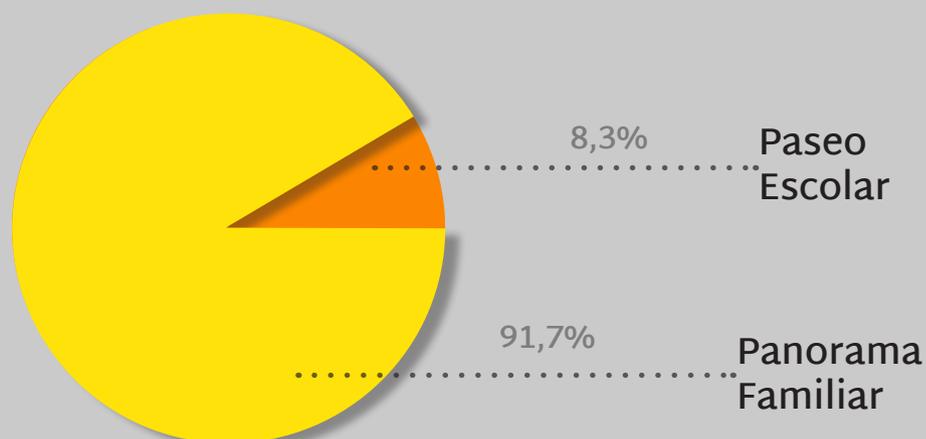
Investigación sobre la experiencia en los Museos de la V Región

## EXPERIENCIA

¿Solías vivistar museos antes de la pandemia?

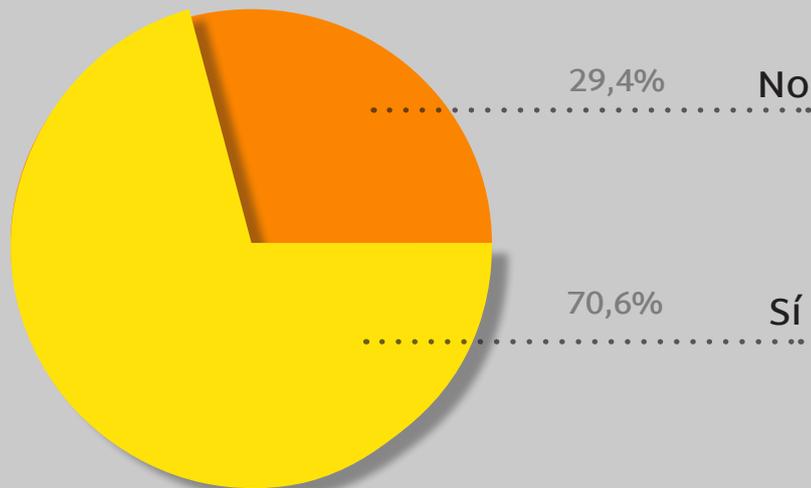


El motivo de la visita fue por :

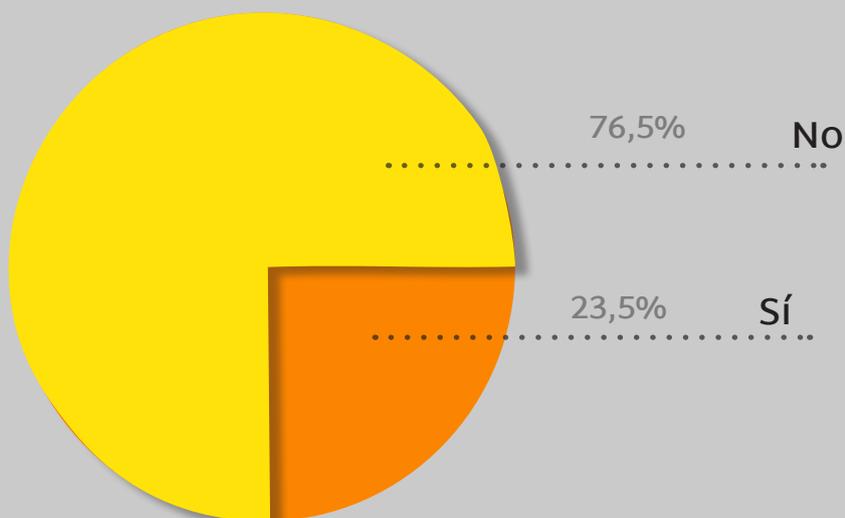


## MUSEOS ONLINE

¿Sabías que varios museos alrededor del mundo han implementado exposiciones virtuales en sus páginas web y actividades en sus perfiles de redes sociales?



¿Has entrado a la página web de un museo?

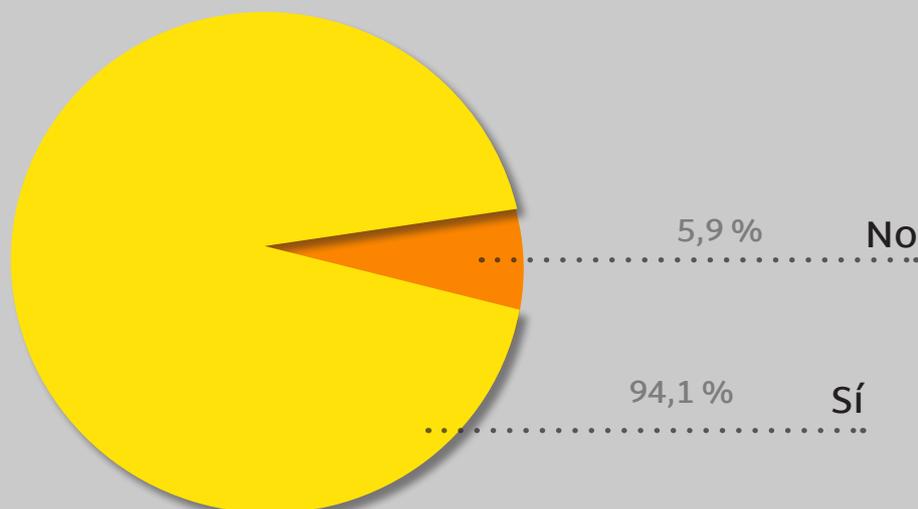


## CONSULTAS DE PROPUESTAS

¿Qué cambiarías/modificarías del museo para hacerlo más atractivo?

- Menos monotonía al momento de exponer
- Mayor Publicidad y campaña de medios a los museos
- Que las áreas no sean demasiado largas, que incluyan asientos frente a las pinturas o escultura
- Interacción que se tiene con los objetos
- Mejorar las exhibiciones, ser más atractivas
- Modernización de las infografías de las exposiciones.

¿Te interesaría que los museos utilicen la tecnología móvil, para poder lograr que las exposiciones sean más interactivas?



Si existiera un juego para poder recorrer el museo y sus exposiciones de manera interactiva y descubriendo cosas nuevas ocultas en el mismo juego ¿Qué incentivo/recompensa te gustaría poder canjear con las “Museomonedas” obtenidas al jugar y recorrer?



Luego de pasar por los resultados del instrumento, pudimos darnos cuenta que es lo que pensaban nuestros encuestados en torno a las exposiciones de los museos, a la implementación de TICS, que es lo que sugerían ellos para poder hacer más atractivas las exposiciones y que tipo de recompensas encontraban que se podrían utilizar. Fue con esto que comenzamos a diseñar lo que sería la propuesta de diseño e implementación de MUSEOMAP.

# PROPUESTA DE PROYECTO



**MUSEOMAP**  
PONLE PLAY AL MUSEO



# MUSEOMAP

Atrevete a redescubrir el museo con MUSEOMAP

Que tu curiosidad y espíritu explorador te hagan ver con nuevos ojos los espacios que ya recorriste.

Anímate a explorar lo que oculto en lo que tienes al frente: Juegos, nombres, relatos y ambientes, podrás desarmar y ocupar elementos 3D, resolver acertijos y más.

¡Todo esto en un mapa en la palma de tu mano!

Tu curiosidad será recompensado con las MuseoMonedas y Tokens, como bitacoras y pequeñas esculturas repartidas en todo el lugar, que podrán ser canjeadas por descuentos en librerías, cines y nuevas actividades en otros museos.

Te invitamos con tus amigos y familia a Ponerle  
**Play al Museo con MuseoMap**

Contraseña

Confirmar contraseña

# MUSEOMAP

Regístrate

Iniciar Sesión

Museo de Historia Natural de Valparaíso

Condell 1546, Valparaíso

Comienza a explorar

Mi Bolsa

Mi Perfil

Mis Museos

Mi Bolsa

Tienda

Eventos

### Mis Museos

Museo de Historia Natural de Valparaíso

EXPLORACIÓN

NIVEL

LOGROS

Titulo de Activo

Desbloquear

Desbloquear

Desbloquear

### Tienda

12487

LO NUEVO

CANJEA TUS MUSEOMONEDAS

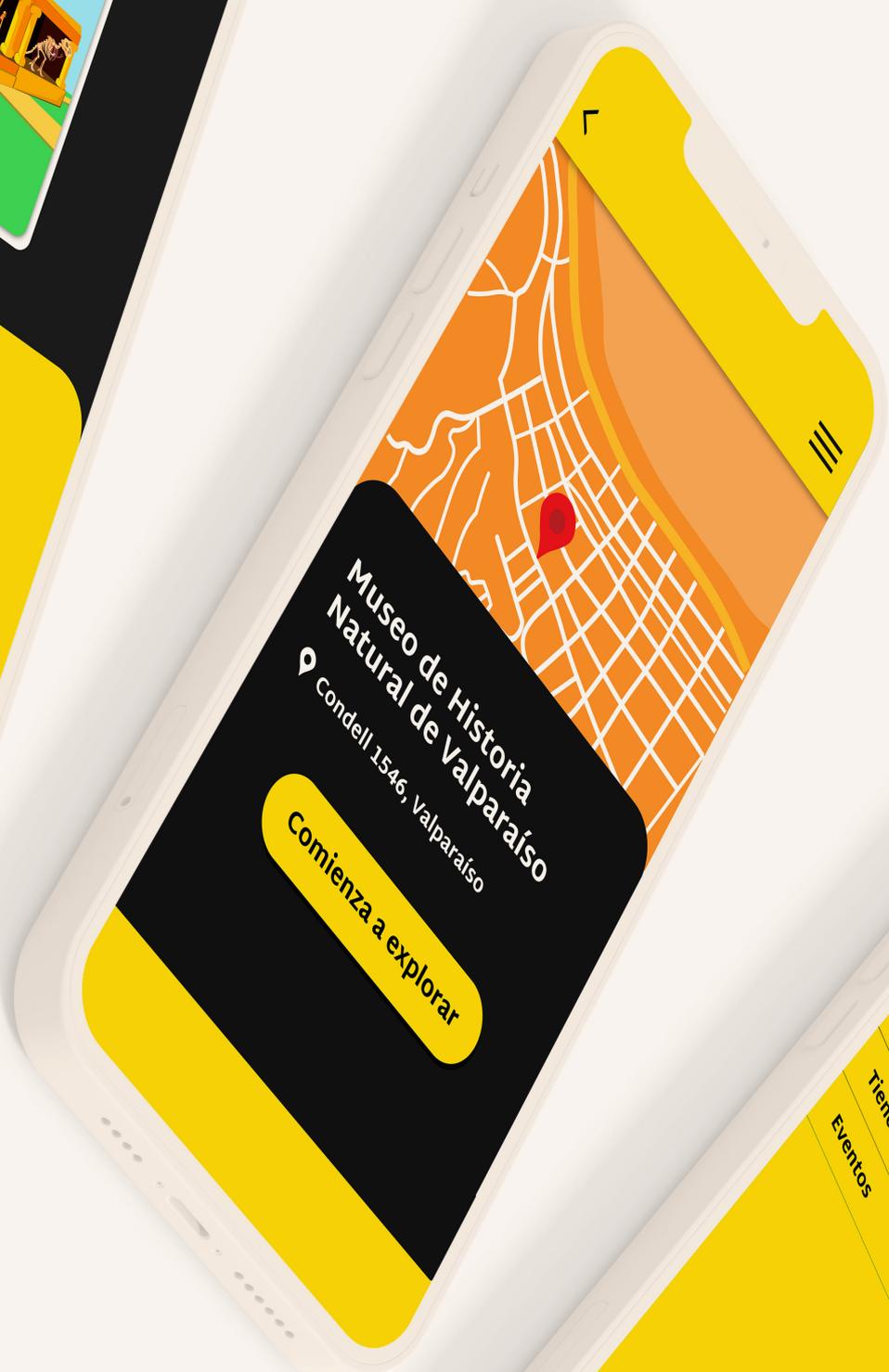
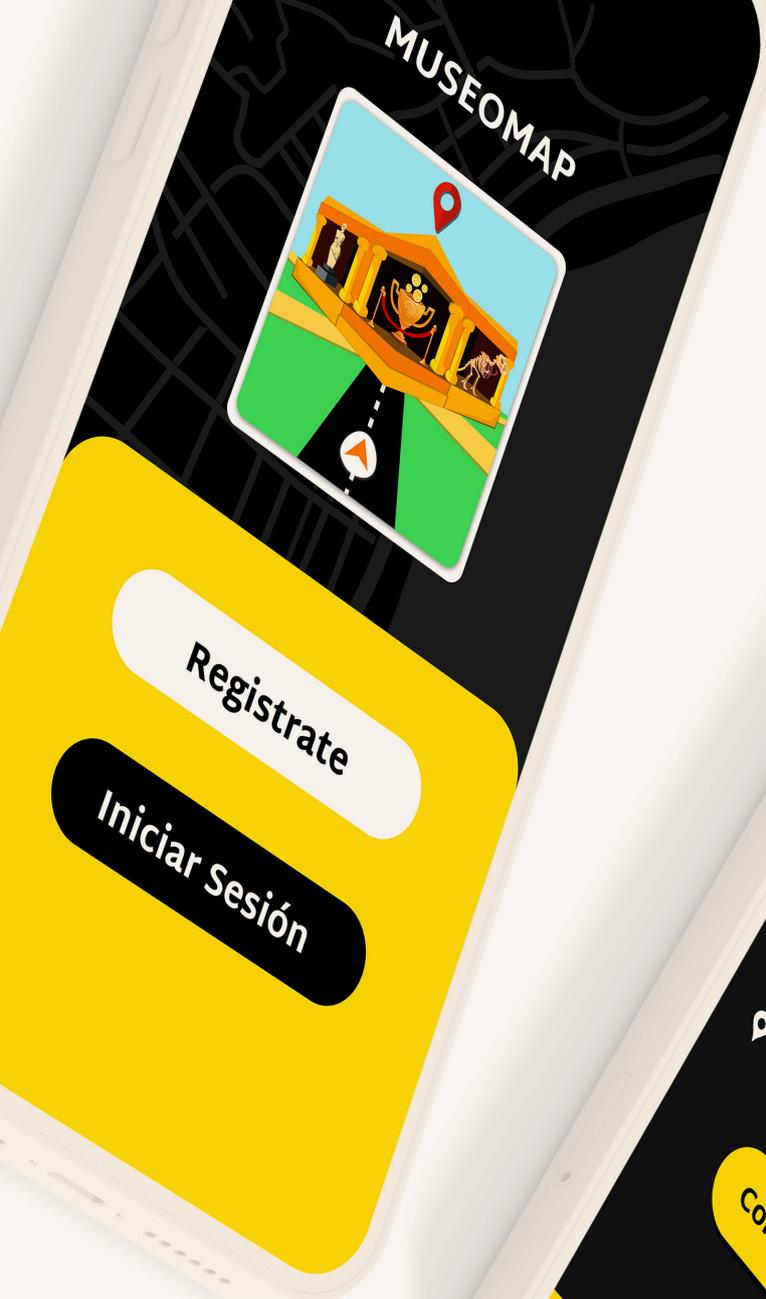
2 ENTRADAS JARDIN BOTANICO VINA DEL MAR 200

LIBRERIAS

4.5

CREATE VINA DEL MAR 300

CINE ARTE



Mockup facilitados por Freepik  
Fotografías facilitadas por Freepik  
Ilustración Museo Pág 7 y11 facilitadas por Storyset Style Bro  
Mapas internos Museo de Historia Natural de Valparaíso, facilitadas por  
PlatadormaArquitectura.cl, por SUMO arquitectura y Diseño



Dossier de Investigación  
Diseño como Argumento 2021  
David Silva & Valentina Cofré