

Anexo 25: PMV. Presentación en el Evento de Cierre. Exposiciones orales.

PROYECTO “RETROSPECTARE”

[Introducción]: Buenas tardes a todos. Mi nombre es Alejandro, soy graduado en Historia y estoy terminando un máster en gestión del Patrimonio, y hoy quiero presentarles RetroSpectare.

Como podrán imaginar, el nombre de este proyecto nace de la fusión de dos palabras latinas: retro, que significa 'hacia atrás', y spectare, que significa 'mirar'. Así, RetroSpectare no es solo un nombre, sino una declaración de intenciones: una experiencia que nos invita a mirar al pasado a través de una pantalla, para redescubrir nuestra historia de una manera diferente, inmersiva y emocional.

[Origen]: Y recalco lo de emocional porque la idea de este proyecto nace de una de esas conversaciones que todos hemos tenido alguna vez con nuestros padres, abuelos o incluso bisabuelos –quien haya tenido la suerte–. Charlas donde nos cuentan cómo era todo 'antes', cómo se vivía, cómo lucían las calles, los edificios, las personas... Un mundo que suena cercano pero que ya no podemos ver con nuestros propios ojos.

RetroSpectare nace de ese deseo: el de poder asomarnos a ese pasado del que tanto nos han hablado. De convertir esas historias familiares en experiencias visuales. De mirar nuestra ciudad, nuestros espacios, y ver cómo eran décadas atrás, como si la memoria se hiciera visible a través de una pantalla.

[ODS]: En este sentido, y casi sin darnos cuenta, nos alineamos con uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible –el número 11– que busca ciudades más sostenibles y conectadas con su identidad cultural. Y eso es, justamente, lo que este proyecto pretende: mantener viva la historia en nuestros espacios cotidianos.

[DIF/ESC]: Y a diferencia de otras aplicaciones que se limitan a mostrar imágenes antiguas de forma pasiva, RetroSpectare da un paso más allá al integrarlas de manera interactiva con nuestro entorno actual. Sitúa las fotografías en su contexto original, superpuestas en tiempo real sobre el presente, y convierte al usuario en parte activa del relato histórico.

Y lo mejor es que esto no se limita a un lugar concreto. Cualquier espacio que tenga historia y material gráfico sobre su pasado puede cobrar vida con esta herramienta: desde centros históricos hasta museos o barrios populares.

[PMV]: Mostrar la WebApp con las funciones principales y vídeo corto con ejemplo.

[Conclusión]: Para finalizar, por supuesto agradecer al Gobierno de Canarias y al Museo Canario por brindarme la oportunidad de estar hoy ante ustedes; y cierro afirmando que RetroSpectare nos invita a mirar el ayer, pero asentándose para ello en la tecnología del mañana. Muchas gracias.

PROYECTO “HABLARTE”

Diapositiva 1 (Portada).

Diapositiva portada.

Diapositiva 2 (Presentación e introducción).

Buenas tardes. Somos Demi y Juan Pedro y vamos a presentar nuestro proyecto llamado HablArte.

Diapositiva 3 (Descripción breve de la aplicación).

Hemos creado una aplicación para dispositivos móviles. A través de la aplicación se escanean códigos QR que desbloquean personajes. Una vez desbloqueados, el usuario puede hacerle preguntas predeterminadas y a través de vídeos también predeterminados obtienen un vídeo con una respuesta del autor desbloqueado.

Diapositiva 4 (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

Este proyecto apoya dos Objetivos de Desarrollo Sostenible clave. Por un lado, el ODS 4: Educación de calidad, porque hace que el aprendizaje sobre arte y cultura sea accesible e interactivo para todos. Y por otro, el ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, ya que ayuda a revitalizar los espacios culturales. Además, fomenta la inclusión, la diversidad lingüística y el acceso al patrimonio global, permitiendo que más personas disfruten y aprendan de nuestra historia y arte.

Diapositiva 5 (Por qué surge la idea).

La idea surge para modernizar la experiencia en museos, haciendo que la visita sea más dinámica e interactiva. Buscamos atraer a un público joven y tecnológico a través de la gamificación y el uso de herramientas digitales. Al mismo tiempo, queremos preservar y difundir el patrimonio cultural de forma innovadora, utilizando nuevas tecnologías para hacerlo más accesible, inclusivo y atractivo para todo tipo de visitantes.

Diapositiva 6 (En qué se diferencia el proyecto).

Se diferencia en que, actualmente, la información en museos suele presentarse mediante textos, tours guiados o, en algunos casos, videos. Nuestro proyecto va más allá, haciendo el contenido más accesible e interactivo para todo tipo de público, utilizando herramientas digitales, gamificación y experiencias personalizadas.

Diapositiva 7 (Escalabilidad).

Este producto se puede considerar escalable, debido a que es muy sencilla de ampliar, ya que puede ser llevado a otros museos e incorporar nuevos personajes, y después también se puede llevar a otros países y agregar idiomas haciendo la aplicación multilingüe, y así añadir más personajes de otras culturas, e incluir más idiomas para que sea más accesible para el mundo, ya que al final, cualquier museo del mundo puede acceder a esta aplicación y añadir contenido. Aparte, el diseño del desarrollo modular que tiene la aplicación, pues permite que sea fácil y rápida la implementación y personalización de nuevos contenidos.

Diapositiva 8 (Tecnologías utilizadas).

En cuanto a las tecnologías usadas para este proyecto, en primer lugar está Unity, que es donde se desarrolló todo lo que es la aplicación móvil, y se hizo toda la programación a través de C Sharp. Después para los contenidos multimedia de las respuestas del avatar, fueron generadas a través de imágenes proporcionadas por el Museo Canario, utilizando la herramienta de Heygen, que puede crear vídeos con inteligencia artificial de avatares usando imágenes. Combinando estas tecnologías, se creó la aplicación que van a ver.

Diapositiva 9 (Presentación PMV).

En primer lugar, tenemos el menú de la aplicación, en el recuadro rojo, como podemos apreciar, está el personaje desbloqueado, que en este caso es Gregorio Chil y Naranjo, con el que podemos interactuar, y es el personaje que tenemos para mostrar en el producto mínimo viable. En el recuadro azul podemos ver el resto de personajes que aún no se han encontrado y no se han desbloqueado, que serían posibles personajes que se podrían añadir en un futuro. En este caso aparecen en un tono más apagado de GregorioChilNaranjo, para demostrar que no están accesibles en este momento. Fialmente el recuadro amarillo muestra la herramienta de la cámara, que sería la herramienta usada para escanear los QRs, estos QR te darán el acceso al personaje que escanees en cada momento. Y a continuación vamos a ver una demostración de cómo es el funcionamiento del producto mínimo viable.

Diapositiva 10 (Futuro de HablArte).

Como habéis visto, la aplicación está en un estado alpha de lo que sería el producto final, ya que falta feedback al usuario cuando está cliqueando, respuestas sonoras, vibraciones y otras cosas para que el usuario note una respuesta de la aplicación cuando está interactuando con ella, y un appeal visual más agradable, más adelante en el desarrollo se pueden añadir otras cosas como múltiples lenguajes, y agregar a lo mejor unos minijuegos de entretenimiento con el que puedas aprender cosas sobre dicho personaje con el que está interactuando gamificando así la experiencia educativa. Durante el desarrollo de la aplicación hemos visto otras herramientas que pueden dar un resultado mucho más agradable y mucho más convincente para el usuario, como puede ser usar los metahumanos de Unreal engine, cambiando de motor, y usando estas herramientas a través de los metahumanos que tienen una apariencia realista de personas y son avatares en tres dimensiones. Utilizar la inteligencia artificial de Convai que permite una interacción a tiempo real con los avatares, pudiendo así preguntar y obtener una respuesta, tanto por texto como por voz, a tiempo real de lo que sea. Aparte también puedes agregar otros botones con respuestas ya predeterminadas, pero tienes la libertad de tener una respuesta a

tiempo real usando tu voz como si estuvieses hablando con ese personaje histórico en ese momento o con un guía del museo en un tour guiado.

Diapositiva 11 (Cierre)

PROYECTO “VIAJE SONORO”

Buenas tardes. Hoy quiero compartir con ustedes Viaje Sonoro, un proyecto que nace del deseo de acercar la historia musical a las personas y transformar la experiencia museística en algo más dinámico e interactivo.

De niña, visitar museos me resultaba una experiencia estática y monótona. Caminaba entre las salas, observaba, pero sentía que faltaba algo que realmente me conectara con las historias presentes.

Este proyecto busca cambiar esta percepción, transformando la experiencia en el museo en un recorrido envolvente, accesible y participativo. El objetivo es acercar la historia musical de Canarias a cualquier persona, sin importar su edad o conocimientos previos, permitiéndoles descubrir de forma innovadora la repercusión de dos compositoras canarias de siglos distintos: Emma Martínez de la Torre y Laura Vega.

Imaginemos a una niña que entra en el Museo Canario, curiosa pero sin saber qué esperar. Se acerca a una mesa multitáctil y, con un toque en la pantalla, accede a la ventana de inicio.

En la pantalla aparece un texto de bienvenida, acompañado por la voz de la compositora Laura Vega, representada por un avatar animado. En el producto final, los visitantes podrán elegir qué compositora les recibe, si Emma o Laura. Sin embargo, hoy hemos querido hacer un guiño especial a Laura, quien nos acompaña hoy.

También puede explorar la biografía de cada compositora al tocar sus nombres, descubriendo su historia y legado musical de una manera cercana.

Siguiendo su curiosidad, la niña desliza el dedo hasta la ventana de prensa. Aquí, una línea temporal de ambas compositoras le invita a viajar a través del tiempo. Ante sus ojos, van apareciendo artículos de periódicos organizados cronológicamente, cada uno con su título, fecha de publicación y nombre del medio. Con un simple toque, accede a cada noticia y descubre cómo la prensa ha dado voz a las compositoras, plasmando su trayectoria, su impacto y el reconocimiento de su legado musical.

Su exploración le lleva a una nueva ventana donde aparecen dos imágenes de distintos siglos, mostrando la evolución de la representación femenina en la música en Canarias.

Para fomentar la reflexión, en la parte inferior se presenta una pregunta acompañada de un botón. Al pulsarlo, se muestra la respuesta correcta junto con una breve explicación que contextualiza la época y su relevancia histórica.

Además, al tocar sobre los rostros en cada imagen, se despliegan nombres y algunas curiosidades de figuras históricas como ... [ir mostrando ejemplos] . Cada rostro parece contar su propia historia.

Finalmente, la niña se adentra en la ventana de minijuegos, donde la experiencia se vuelve aún más inmersiva gracias a la gamificación. Aquí, debe seleccionar obras de cada compositora y ordenar correctamente las secciones de la partitura, que aparecen desordenadas en la pantalla. Para ello, se guía por el audio de la pieza de fondo. Al completar el reto, la partitura completa se revela como recompensa.

Además, se incluye una breve explicación sobre el proyecto RALS, de donde se sacan las piezas utilizadas en el juego, junto con las portadas de los discos RALS y una curiosidad sobre el disco RALS 42, un disco compuesto exclusivamente por mujeres.

A continuación, veremos algunos ejemplos de cómo funciona el juego.

Con esta experiencia interactiva, se pretende dar voz a las compositoras canarias, permitir que sus partituras sean exploradas y que su legado inspire a nuevas generaciones.

La mesa multitáctil permite tocar, escuchar, leer y jugar con la historia, fomentando la participación activa y haciendo el aprendizaje dinámico y envolvente. Queremos que los visitantes no sean meros espectadores de la historia, sino que la sientan, la exploren y se conviertan en parte de ella.

Además, ofrece nuevas formas de interacción en entornos museísticos y abre puertas a la digitalización del patrimonio, permitiendo que la memoria no solo se conserve, sino que cobre vida y sea accesible.

Y este es solo el principio. Si hoy podemos dar vida a las historias de dos compositoras, mañana podemos hacerlo con otras figuras emblemáticas de Canarias. La tecnología nos brinda la oportunidad de expandir esta experiencia, llevándola a nuevos museos y espacios culturales

Este proyecto se alinea con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible. Promueve el ODS 4 (Educación de calidad), al ofrecer una herramienta innovadora para el aprendizaje, el ODS 5 (Igualdad de género), visibilizando el legado de mujeres en la música, y ODS 11 (Ciudades y comunidades sostenibles) al promover la digitalización y accesibilidad del patrimonio cultural.

Para que más personas accedan a esta experiencia, el producto final incluirá información en varios idiomas. Así, visitantes de todo el mundo podrán conocer y valorar el patrimonio musical de Canarias en su propio idioma.



Porque la música es identidad, memoria y emoción, y sólo permanece viva cuando la sentimos, la hacemos nuestra y la compartimos.

¡Muchas gracias al proyecto Innocultura del Museo Canario por esta oportunidad y a ustedes por escuchar!