

Anexo 8: Convocatoria de Innovación Abierta (CIA). Bases. Tecnologías.

Tecnología	Descripción
Piezas interactivas sin contacto	A través de sensores de movimiento o cámaras, los usuarios podrán ampliar información sobre piezas de su interés.
Pantalla o mesa interactiva	Los usuarios podrán visualizar e interactuar con nuevo contenido y participar en una experiencia activa y práctica.
Proyección sobre un libro en blanco	Los usuarios podrán consultar y acceder al contenido de los documentos que forman parte del patrimonio documental de El Museo Canario.
Libro con realidad aumentada	Los usuarios podrán consultar y acceder al contenido de los documentos que forman parte del patrimonio documental de El Museo Canario.
Experiencia inmersiva con realidad virtual	El usuario podrá disfrutar de experiencias inmersivas en mundos virtuales.
Pantalla traslúcida en la que se desarrollan escenas	Estas tecnologías realizan reproducciones de personajes y escenas sin necesidad de que el usuario utilice un dispositivo electrónico adicional.
Holograma	Estas tecnologías realizan reproducciones de personajes y escenas sin necesidad de que el usuario utilice un dispositivo electrónico adicional para su visualización.
Videojuegos	Mediante estas experiencias el usuario podrá adquirir nuevos conocimientos de una manera divertida y gamificada.
Metaverso (ejemplo, Roblox)	Mediante estas experiencias el usuario podrá adquirir nuevos conocimientos de una manera divertida y ludificada.
Photocall de realidad aumentada	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que habría podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.
Creación de retratos históricos con IA a partir de fotografías (para página web)	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que habría podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.

Entrevista a personajes históricos a través de IA	El usuario podrá experimentar una aproximación a la apariencia física que hubiese podido tener de haber vivido en otro tiempo y en otra sociedad.
Guía multimedia en diversos idiomas	Las guías multimedia ofrecen visitas guiadas adaptadas a las características y necesidades de los usuarios. Por ejemplo, ofrecen diversidad de idiomas, incluyendo lenguas de signos.
Desarrollo del Proyecto «Callejeando» de El Museo Canario	Mediante la consulta de un único mapa interactivo, el usuario podría conocer las calles de Gran Canaria que reciben el nombre de personajes históricos e información sobre ellos.
Escape rooms o gincanas utilizando tecnologías	Mediante estas experiencias, el usuario podrá disfrutar de una experiencia ludificada teniendo el museo como escenario.
Videomapping	El usuario podrá disfrutar de experiencias inmersivas a través de proyecciones de imágenes a gran escala.
Otras tecnologías propuestas por los participantes	Los participantes podrán proponer otras tecnologías diferentes a las anteriores, siempre que contribuyan a los objetivos del proyecto y a los criterios de valoración.