

# **Activ 3.3: Breu resum executiu de la vostra resolució Showare**

## **Assignatura**

Conceptes de Sistemes de la Informació (CSI)

## **Curs**

2022-2023 Quadrimestre de tardor

## **Autors**

Oriol Company Carbó  
Marc Duch Buechler  
Andreu Orensanz Bargalló

## Índex

<b>1. Resum executiu de resolució Showare</b>	<b>3</b>
1.1. Problemes detectats	3
1.2. Solucions proposades	3
1.3. Valor de les solucions	4
1.4. Conclusió	4
<b>2. Referències</b>	<b>5</b>

## **1. Resum executiu de resolució Showare**

A continuació es mostra un resum del conjunt de la nostra feina feta al llarg del curs amb la nostra proposta de model de *Showare*. Analitzem els problemes detectats d'altres projectes semblants existents i anem les propostes i n'expliquem el seu valor per al muntatge d'una exposició com aquesta.

### **1.1. Problemes detectats**

Els problemes que vam detectar de la situació actual d'aquest tipus d'exposicions sobre un tema concret com el *software* o de l'organització d'exposicions en general, ho vam veure sobretot el dia de la visita al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), com també consultant els webs de les exposicions que existeixen sobre temes similars.

Un dels problemes principals que veiem referent a la temàtica del *software* és que no hem sapigut trobar moltes exposicions que tractessin sobre aquest tema en concret. Les exposicions que tracten sobre aspectes tecnològics sempre toquen la part física de la tecnologia, és a dir, el *hardware* que fa possible que la informàtica sigui el que és avui en dia.

Pel que fa a les exposicions en general, ens va sorprendre sobretot la gestió d'organitzar exposicions al CCCB quan vam fer la visita. Vam trobar que no tenien un sistema informàtic per a l'organització de les 3 exposicions que fan cada any, com tampoc una base de dades juntament amb altres centres d'exposicions, museus o propietaris de peces, per tal de prestar-se obres o altres objectes referents a les diferents temàtiques de les exposicions. Per tant vam ens va semblar una mica antiquat pel que fa a la integració de la informàtica a les seves eines d'organització.

També ens va sorprendre que no hi ha cap tipus de promoció important de les exposicions del centre a través de les xarxes socials. Trobem que si es vol atreure a visitants de totes les edats, la promoció a partir d'aquests mitjans és essencial.

### **1.2. Solucions proposades**

Per tal de tenir en compte els problemes detectats, hem proposat un conjunt de solucions, com també d'altres propostes que ens han semblat interessants:

**Creació del software de gestió de bases de dades de les peces exposables i un software dissenyador d'exposicions:** Es desenvolupa un software de SGBD per a classificar les peces i mantenir-ne el registre, on es defineix l'estructura i els atributs necessaris per a classificar les peces i s'implementa una base de dades a partir d'aquestes.

**Creació del software d'escaneig 3D de peces:** Es desenvolupa un software que permet l'escaneig de peces exposables en models 3D. D'aquesta manera es poden realitzar activitats interactives amb l'espectador, exposar-les de manera que el visitant tingui totes les perspectives i se'n pot analitzar el seu estat detalladament.

**Creació del software de verificació de l'estat de les peces exposables:** A partir del software d'escaneig 3D, s'analitza l'estat de les peces a partir d'una extensió d'aquest *software*.

**Es posa en marxa una equip de comunicació:** El personal d'aquesta comissió s'encarrega de dissenyar la web de l'exposició, com també gestionar els comptes de les xarxes socials per tal de difondre l'exposició.

### **1.3. Valor de les solucions**

Amb les solucions proposades de manera molt resumida a l'apartat anterior, el nostre model de *Showare* aporta una sèrie d'avantatges:

**Més potencial de treball gràcies a l'aplicació de potents eines informàtiques:**

Es treballarà d'una manera més eficient a l'hora de gestionar l'organització d'una exposició si es disposen d'eines informàtiques capaces de mantenir una base de dades ordenada de les peces que es disposen, com també d'un *software* dissenyador d'exposicions.

**Major popularitat:** Gràcies a un equip de comunicació encarregat de desenvolupar una web i gestionar unes xarxes socials per tal de promocionar l'exposició, arribarà el missatge del que es vol exposar a visitants de totes les edats.

**Importància a la preservació i manteniment de les peces:** A partir d'un *software* capaç de realitzar models 3D de les peces ens dona molts avantatges a l'hora de mostrar-les de manera interactiva com també millorar la seva preservació i manteniment.

### **1.4. Conclusió**

Com a conclusió podem dir que aquest tipus de propostes aportarien grans avenços a l'organització de les exposicions, ja que és un sector bastant antiquat pel que fa l'ús de sistemes de la informació

## 2. Referències

- Wikipedia. Executive summary [en línia]. [Consulta: 7 gener 2023]. Disponible a: [<https://en.wikipedia.org/wiki/Executive\\_summary>](https://en.wikipedia.org/wiki/Executive_summary)
- ProjectManager. How to Write an Executive Summary: A Quick Guide [en línia]. [Consulta: 7 gener 2023]. Disponible a: [<https://www.projectmanager.com/blog/write-an-executive-summary>](https://www.projectmanager.com/blog/write-an-executive-summary)
- Influencer Marketing Hub. Executive Summary Examples & Tips to Write Your Own [en línia]. [Consulta: 8 gener 2023]. Disponible a: [<https://www.projectmanager.com/blog/write-an-executive-summary>](https://www.projectmanager.com/blog/write-an-executive-summary)
- Montse Peñarroya. Com fer un bon resum executiu? (Amb exemples i vídeo-tutorial) [en línia]. [Consulta: 8 gener 2023]. Disponible a: [<https://www.montsepenarroya.com/ca/como-hacer-un-resumen-ejecutivo-para-un-plan-de-empresa/>](https://www.montsepenarroya.com/ca/como-hacer-un-resumen-ejecutivo-para-un-plan-de-empresa/)