

VISIÓ DEL PROJECTE

ER 2014/15 Q1

L'aparició de noves tecnologies acostuma a oferir oportunitats de millorar les activitats que fan les persones, les organitzacions o la societat en general. En aquest projecte d'enginyeria de requisits explorarem les oportunitats que ofereixen les balises (beacons) per millorar l'aprofitament personal de les visites a museus.

Una balisa és:

"... un dispositiu petit -de la mida d'una moneda de 50 cèntims d'euro- que emet un senyal en l'ona curta de la tecnologia Bluetooth (té un abast màxim de 50 metres). El senyal, que es compon de tres valors numèrics, és únic per a cada aparell i pot ser localitzat per un altre dispositiu rastrejador.

[balisa és] un terme que s'utilitza en la navegació marítima per a definir els senyals lumínics emesos de nit i que els vaixells poden utilitzar de referència. En tecnologia digital, la seva funció és equivalent: definir una localització en l'espai d'acord amb el senyal emès pel beacon, de manera que des d'un telèfon intel·ligent que tingui instal·lada una aplicació rastrejadora es detecti aquest senyal. A partir d'aquesta premissa, es poden configurar els valors del senyal perquè qui els detecti sigui enllaçat a un determinat missatge de text, multimèdia o combinació de tots dos, que apareixerà en la pantalla del mòbil.

Si tenim una aplicació rastrejadora instal·lada i el Bluetooth del telèfon intel·ligent activat i entrem a la botiga Macy's de Nova York, el telèfon detectarà ofertes i informació addicional de cada producte quan accedeixi al camp d'abast dels beacons corresponents, configurats abans pel personal de l'establiment i col·locats als llocs convenients."¹

Les balises poden tenir moltes aplicacions. En aquest projecte ens limitarem als museus. Algunes de les experiències que ja s'han fet o s'estan fent estan descrites a:

<http://www.museumsandheritage.com/advisor/news/item/3046>

<http://www.mobisfera.com/casos-dus-dels-ibeacons/?lang=ca>

<http://www.futureplatforms.com/newsletter/2013/11/28/beacons-set-to-revolutionise-mobile/>

La visió del projecte consisteix en construir un sistema, que segurament ha d'incloure una app, basat en la tecnologia de les balises, que permeti millorar l'experiència (vivència, aprofitament, etc.) que tenen les persones en les visites als museus o exposicions en general.

Hi ha diversos estudis de l'aprofitament que treiem actualment de les visites als museus. Un que pot servir de punt de partida és "Conociendo a todos los públicos ¿Qué imágenes se asocian a los museos?"² o "10 reasons to visit a museum"³

Una restricció important del projecte, derivada de la situació econòmica actual, és la seva viabilitat econòmica. El desenvolupament i l'explotació del sistema no ha d'implacar cap augment de cost (pressupost) per part dels propietaris públics o privats dels museus.

La idea inicial és la de crear una empresa que desenvolupi, i exploti el sistema.

De moment disposem dels recursos necessaris per preparar el projecte durant uns mesos. Creiem que serem capaços de desenvolupar un sistema molt atractiu per als museus i per a les

¹ <http://revista.consumer.es/web/ca/20140601/internet/77866.php>

² Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, <http://www.gestorcultural.org/images/noticies/noticia227172512.pdf> (any?)

³ <http://colleendilen.com/2009/07/31/10-reasons-to-visit-a-museum/>

persones que els visiten. Posteriorment, haurem de recórrer (i convèncer) a algun inversor per posar en marxa l'empresa. Com és lògic, l'empresa haurà de ser rendible i haurem d'argumentar de forma convincent que efectivament ho pot ser.

Haurem de decidir com pensem obtenir els ingressos.

De moment, la nostra feina consisteix en determinar i especificar els requisits d'aquest sistema. Com que estem en el context d'una assignatura (Enginyeria de Requisits) i en aquests moments l'important no és fer el projecte sinó aprendre els conceptes de l'assignatura, no podrem determinar i especificar tots els requisits que caldrien. Farem només aquells que puguem amb la gent que som i el poc temps que tenim.