**Sensores**

**1.- Ampliación del eje cronológico**: a través de un código QR brindaremos la posibilidad de obtener más información acerca de los distintos periodos que hay registrados. De este modo, cada uno de los visitantes tendrán la oportunidad de incrementar la información acerca de los hechos históricos más interesantes para ellos. Entre esta información, también hay imágenes, que podremos ampliar mediante el sensor de proximidad (**amplificación de imágenes**). A toda esta información accederemos deslizando la pantalla (**sensor táctil**).

**2.-** **Información de los elementos dentro de las vitrinas.** En las distintas vitrinas del museo, hay objetos con una etiqueta indicando qué es cada uno. La idea es, en lugar de tener solamente la información de la etiqueta (que además de poco legible es escueta), que dicha información sea sustituido por un código QR. Mediante el móvil, se escaneará este código y accederemos a información mucho más completa del objeto en cuestión.

**3.- Explorar el mapa.** El objetivo es visualizar el mapa de Andalucía por zonas dependiendo del lugar en el que nos encontramos. De esta forma, a medida que nos movemos (giramos, usando sensor de orientación) estaríamos viendo cosas distintas dependiendo de nuestra orientación.

Además, con unas gafas de realidad virtual, podríamos ver este mapa en relieve. Idea a realizar: mapa que moviendo el giroscopio podamos visualizarlo de distintas perspectivas.

Haya secciones que podamos acercarnos a alguna de las provincias (sensor de proximidad) y haya un aumento en la imagen y poder ver cosas específicas de la provincia.

Añadir en el móvil una SeekBar que represente el eje cronológico en el tiempo, y a medida que lo avanzamos se visualicen épocas distintas.

**4.- Realizar la visualización de personajes de forma táctil.** Conectando las pantallas grandes de los distintos personajes del museo a los dispositivos móviles, dar la posibilidad de poder realizar las operaciones del personaje (cambiar de personaje, cambiar de idioma, activar personaje) mediante la pantalla táctil del móvil, facilitando el proceso a las personas de movilidad reducida.

**Mejora general:**

Los objetos interactivos del museo podríamos sustituirlos por una versión también interactiva pero en este caso, realizando los movimientos de forma interactiva con el móvil (sensores de movimiento). Por ejemplo: las ruletas que crean ilusiones visuales, o los cajones que se cierran y se abren, los instrumentos musicales poder tocarlos a través del movimiento del móvil.

Hay en el museo unos microscopios, poder simular el giro con el móvil y ver cosas distintas.

Trozos de madera con información escrita dentro, que giraban y podías ir leyendolos: lo podemos visualizar con una pantalla táctil o con el movimiento del móvil para pasar de una lámina a otra, en vez de tener que ir girándolos.

**Primera sesión de control:**

* **QR + el sensor de proximidad** para ampliar la información.
* **Geolocalizar** -> donde cada sala es una provincia (con arcos en cada una de las salas que le digan a tu teléfono en qué sala estás -> localización, wifi…..)
* Ampliar la historia -> proyector en el muro o con gafas e interfaz oral.
* NFC
* Con las gafas puedes ver la información de las vitrinas a través de sus etiquetas.
* Sensor de proximidad -> ejemplo: pasar fotos
* SeekBar -> con gestos
* Contextos en DialogFlow

**Ideas**

**1.-** Así por ejemplo, al visitar una obra de arte y enfocar sobre el propio cuadro **podremos contemplar la propia escena en movimiento,** que nos explique qué está representando esa obra de arte. También podemos hacer que al contemplar la obra tenga que **accionar, colocar u ordenar algunos elementos de la misma** que sirvan también para su explicación. Se puede ver **cómo eran los artistas** que crearon esas obras.  
Referencia:<http://guideoapp.com/el-museo-digital-e-interactivo/>  
  
**2.-** Cuando el visitante mira a un objeto en concreto, por un determinado tiempo, esta tecnología sensorial facilita la información sobre el objeto de varias formas diferentes y las muestra en un smartphone. Este sistema se realiza mediante la combinación de un rastreador de ojo móvil (las gafas de rastreo SMI) con un motor de reconocimiento de objetos, aplicando un algoritmo para distinguir la mirada atenta de la distraída con el fin de detectar los intereses del espectador sobre los objetos.   
  
**3.-** Un sistema de audioguía que mediante el uso de smartphones equipados con tecnología GPS ofrece la posibilidad de explorar acústicamente espacios abiertos, mediante relatos específicamente creados. → Uso: Escuchar la información dependiendo en la sala en la que estés.  
Referencia:<http://www.igartubeitibaserria.eus/es/files/los-museos-en-la-era-digital>  
  
**4.-** La última tecnología que nos ofrece Apple y que puede ser un avance muy importante, siempre que se traslade al uso museográfico. Se trata de lo que han denominado *iBeacons*, unas mini-balizas muy discretas que se pegan a la pared y actúan como radares que envían información a tu móvil si pasas cerca de uno de estos aparatitos (que además son muy baratos). Tienen un radio de captación de hasta 10 metros. Solo te tienes que bajar la app del museo correspondiente y las balizas colocadas en cada zona os enviarán la información puntual y contenidos que necesitáis si tenéis activada la app del museo, y por bluetooth os llegarán los datos, no hace falta wifi.   
Referencia:<https://evemuseografia.com/2014/05/21/museos-e-interactividad/>