

Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito de las Instituciones Culturales de la ciudad de Valencia. Aplicación a los museos de la ciudad de Valencia.

MÁSTER UNIVERSITARIO EN GESTIÓN DE EMPRESAS, PRODUCTOS Y SERVICIOS | UPV
TRABAJO FIN DE MÁSTER | AROHA JIMÉNEZ TORRES | DIRECTORA: BLANCA DE MIGUEL MOLINA



Índice

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

1. Introducción

_Museo: “una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo” (ICOM, 2007).

_Internet+Nuevas tecnologías = cambios

_Nuevas Tecnologías implican una innovación para las entidades culturales

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

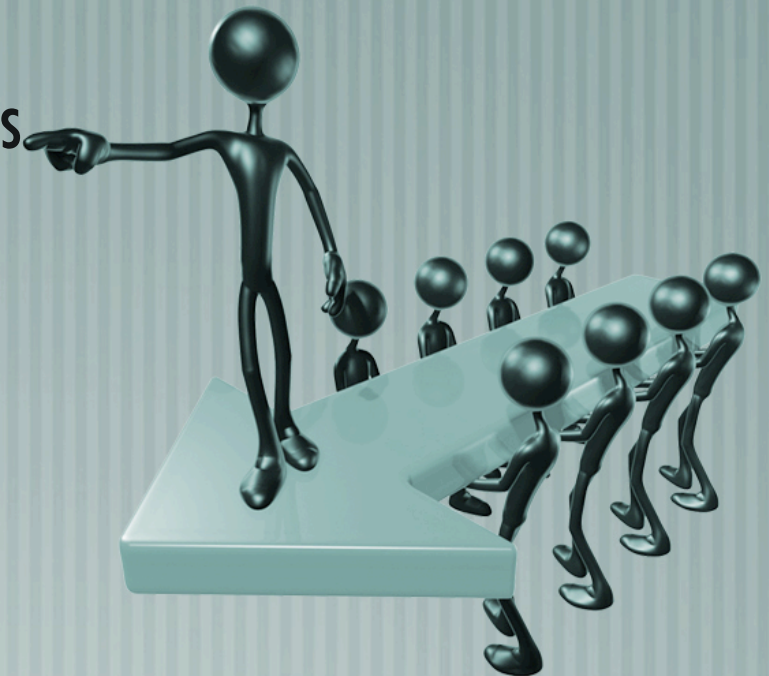
2. Objetivo de estudio

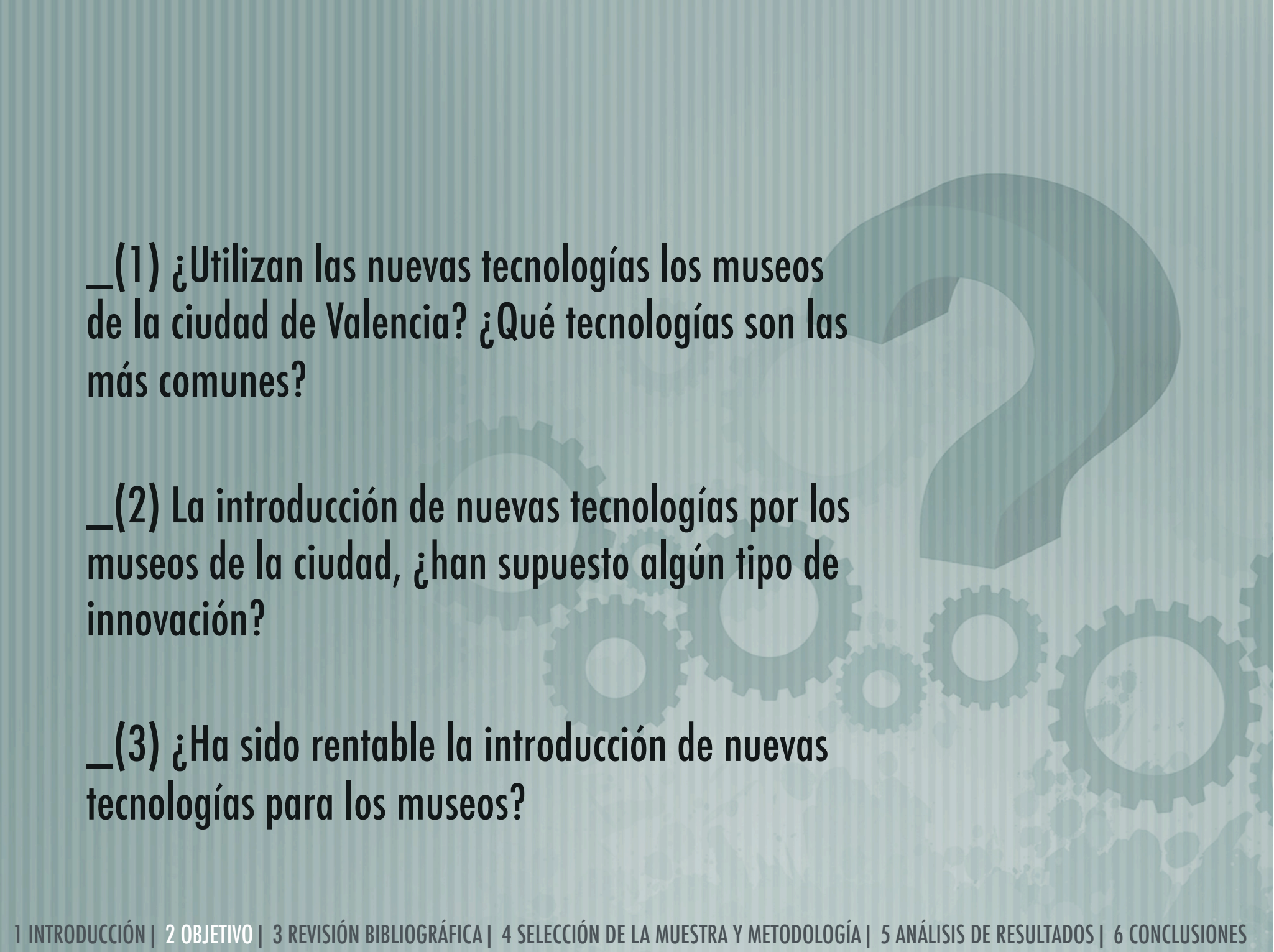
_Analizar y contrastar las tecnologías que las Instituciones culturales ofrecen al visitante

_Evaluar si han supuesto algún tipo de innovación

_Averiguar beneficios, inconvenientes y costes que representan para ambos

_Presentar los resultados y las conclusiones





_(1) ¿Utilizan las nuevas tecnologías los museos de la ciudad de Valencia? ¿Qué tecnologías son las más comunes?

_(2) La introducción de nuevas tecnologías por los museos de la ciudad, ¿han supuesto algún tipo de innovación?

_(3) ¿Ha sido rentable la introducción de nuevas tecnologías para los museos?

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

MARCO CONCEPTUAL

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)

“Conjunto de herramientas que habilitan a las personas para trabajar con la información en forma digital”. (Laudon & Laudon, 2007)

Innovación

“Implementación de un nuevo o significativamente mejorado producto - bien o servicio-, proceso, método de comercialización, o método de organización”. (Manual de Oslo, 2005)

¿Cuál es el objetivo de introducir la TIC en los museos?

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO

_Aproximarse a la exposición/entidad de manera distinta

_Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

Computadoras de mano ('palmtops' o PDA) y kioscos de información



Fuente: Kidd et al (2011)

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

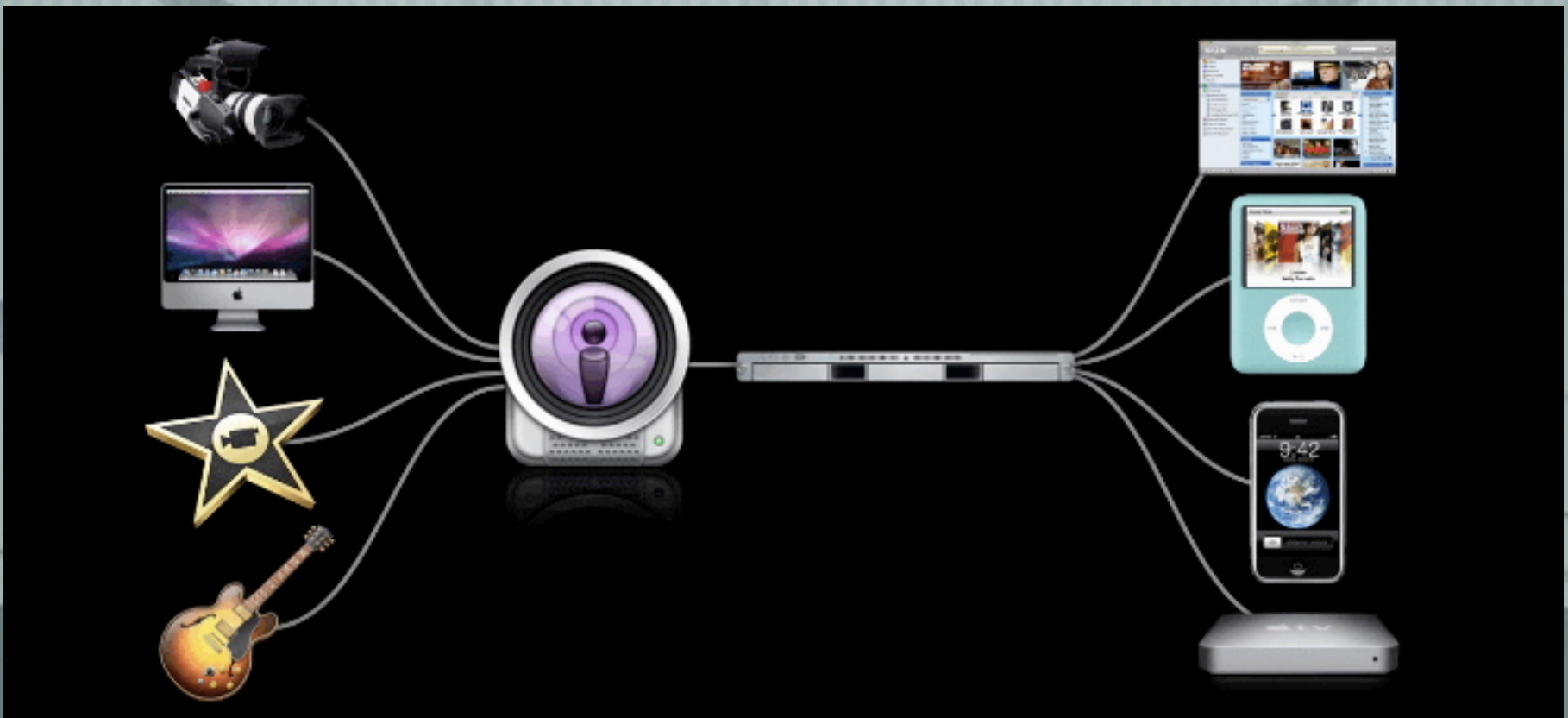
_Interfaz multi-táctil



Fuente: Kidd et al (2011)

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

_Podcasting



Fuente: Elaboración propia

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

Códigos QR



Fuente: multimedia.es

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

Web 2.0 + Redes Sociales

facebook Inicio

MUSAC
A 16 606 personas les gusta esta página · 69 personas están hablando sobre esto · 1 102 estuvieron aquí

Museo de Arte · Lugares Públicos y Atracciones
Avenida de los Reyes Leoneses, 24, 24008 León (...)
987 09 00 00

Me gusta Mensaje

Fotos Me gusta Mapa Eventos

Fuente: Captura de pantalla (Agosto 2011)

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

Aplicaciones móviles



Fuente: Globedia.com

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO: Interfaces en el museo y tecnologías de bolsillo

Realidad Aumentada



Fuente: Ruiz (2011)

Ventajas

_Oportunidad para acercar al ciudadano a la cultura a través de contenidos informativos y divulgativos.

_Aproximación a la exposición de manera diferente.

_Transforman la visión que ofrecen de cara al exterior.

Inconvenientes

_Falta de financiación.

_Desgaste y envejecimiento tecnológico de las instalaciones multimedia.

_Falta de competencias digitales de los educadores de museos.

_Colectivos poco familiarizados para los que las nuevas tecnologías son difíciles y desconocidas.

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

4. Selección de la muestra y metodología

MUESTRA

- _Entidades culturales del ámbito museístico situadas en la ciudad de Valencia
- _Población: 38 Museos
- _22 respuestas obtenidas y 4 rechazos

4. Selección de la muestra y metodología

MUESTRA

- _Entidades culturales del ámbito museístico situadas en la ciudad de Valencia
- _Población: 38 Museos
- _22 respuestas obtenidas y 4 rechazos

METODOLOGÍA

- _Instrumento de medida: encuesta personal con seis sencillos ítems para su respuesta
- _Análisis descriptivo y Análisis de redes sociales para analizar los resultados

Debería hacer más hincapié en la metodología???

Nombre de la entidad:

Carácter de la entidad (Público/Privado/Mixto):

Volumen anual de visitantes (aproximado):

1. Uso de tecnologías al servicio del visitante (por favor, añada aquellas tecnologías no reflejadas)

Tecnología (incluir nombre y si es posible fecha de introducción actual o esperada)	Fecha de inserción	1 (poco utilizada)	2	3	4	5 (muy utilizada)
1. Catálogo en la Web						
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web						
3. Pantallas y quioscos interactivos						
4. Podcasting/mobile apps						
5. Códigos QR						
6. Proyecciones 3D						
7. Realidad Aumentada						

2. ¿Cuál de las anteriores tecnologías incorporadas ha supuesto una innovación para el sector o para la entidad?

Tecnología	Innovación en el sector	Innovación para la empresa	Ambas	Ninguna innovación
1. Catálogo en la Web				
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web				
3. Pantallas y quioscos interactivos				
4. Podcasting/mobile apps				
5. Códigos QR				
6. Proyecciones 3D				
7. Realidad Aumentada				

3. ¿Cuál de las anteriores tecnologías incorporadas por su entidad ha supuesto una innovación en el producto, en los procesos, en el marketing, o en la organización?

Tecnología	Innovación en el producto	Innovación en el proceso	Innovación en marketing	Innovación en organización	Ninguna innovación
1. Catálogo en la Web					
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web					
3. Pantallas y quioscos interactivos					
4. Podcasting/mobile apps					
5. Códigos QR					
6. Proyecciones 3D					
7. Realidad Aumentada					

4. ¿El uso de cada una de las tecnologías ha supuesto un aumento en los ingresos de la entidad, sólo un coste o ambos?

Tecnología	Aumento ingresos superior a costes	Aumento ingresos inferior a costes	Sólo ha generado costes	La tecnología ha sido subvencionada
1. Catálogo en la Web				
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web				
3. Pantallas y quioscos interactivos				
4. Podcasting/mobile apps				
5. Códigos QR				
6. Proyecciones 3D				
7. Realidad Aumentada				

5. ¿Qué importancia tuvieron los siguientes factores en la decisión de abandonar la incorporación de las tecnologías? (Puede señalar más de una respuesta)

Tecnología	Coste demasiado elevado	Financiación no disponible	Falta de personal cualificado	Falta de información sobre las tecnologías	Otros
1. Catálogo en la Web					
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web					
3. Pantallas y quioscos interactivos					
4. Podcasting/mobile apps					
5. Códigos QR					
6. Proyecciones 3D					
7. Realidad Aumentada					

6. ¿Qué tecnología NO se ha incorporado a la entidad y piensa que sería interesante, beneficiosa, innovadora, o no supondría ningún cambio?

Tecnología	Interesante	Beneficioso	Innovador	No supondría ningún cambio
1. Catálogo en la Web				
2. Visita interactiva a través de las salas en la Web				
3. Pantallas y quioscos interactivos				
4. Podcasting/mobile apps				
5. Códigos QR				
6. Proyecciones 3D				
7. Realidad Aumentada				

Muchas gracias por participar en esta encuesta y por el tiempo empleado en completarla.

INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

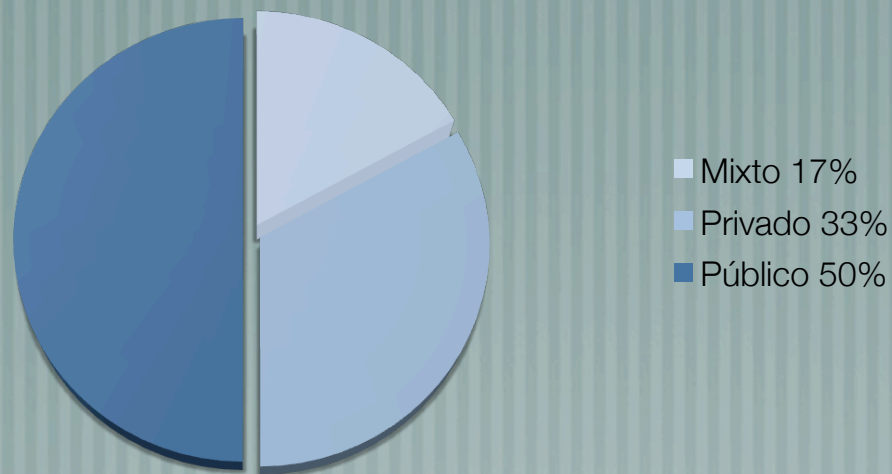
REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

Porcentaje de museos según titularidad

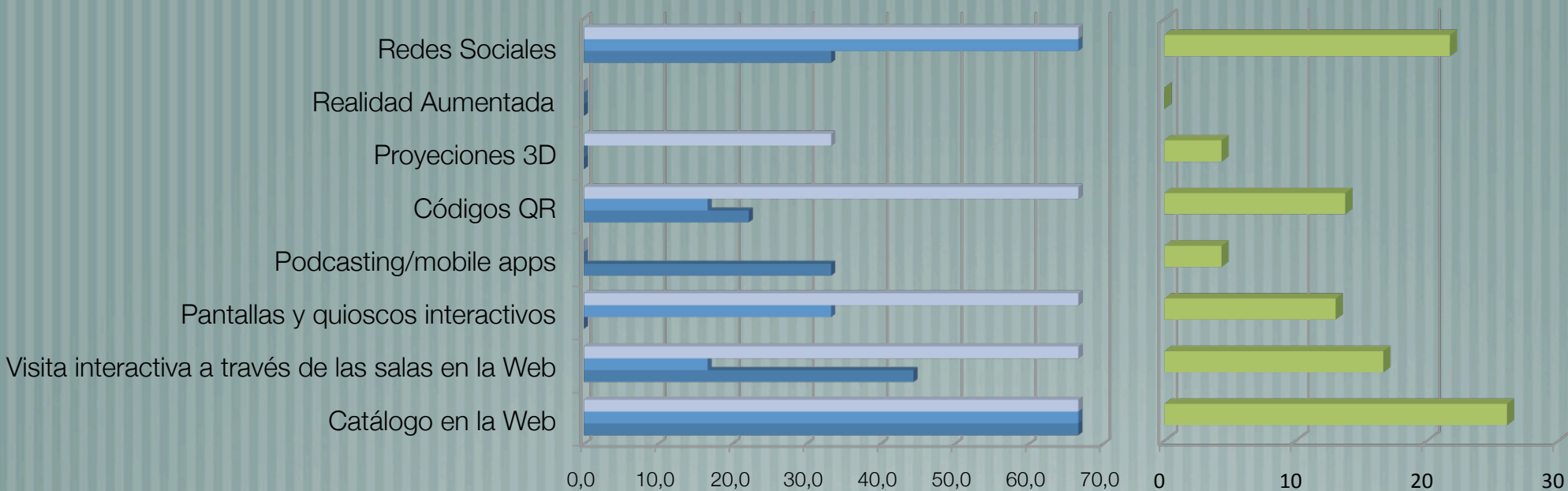


Uso de tecnologías por parte de los museos

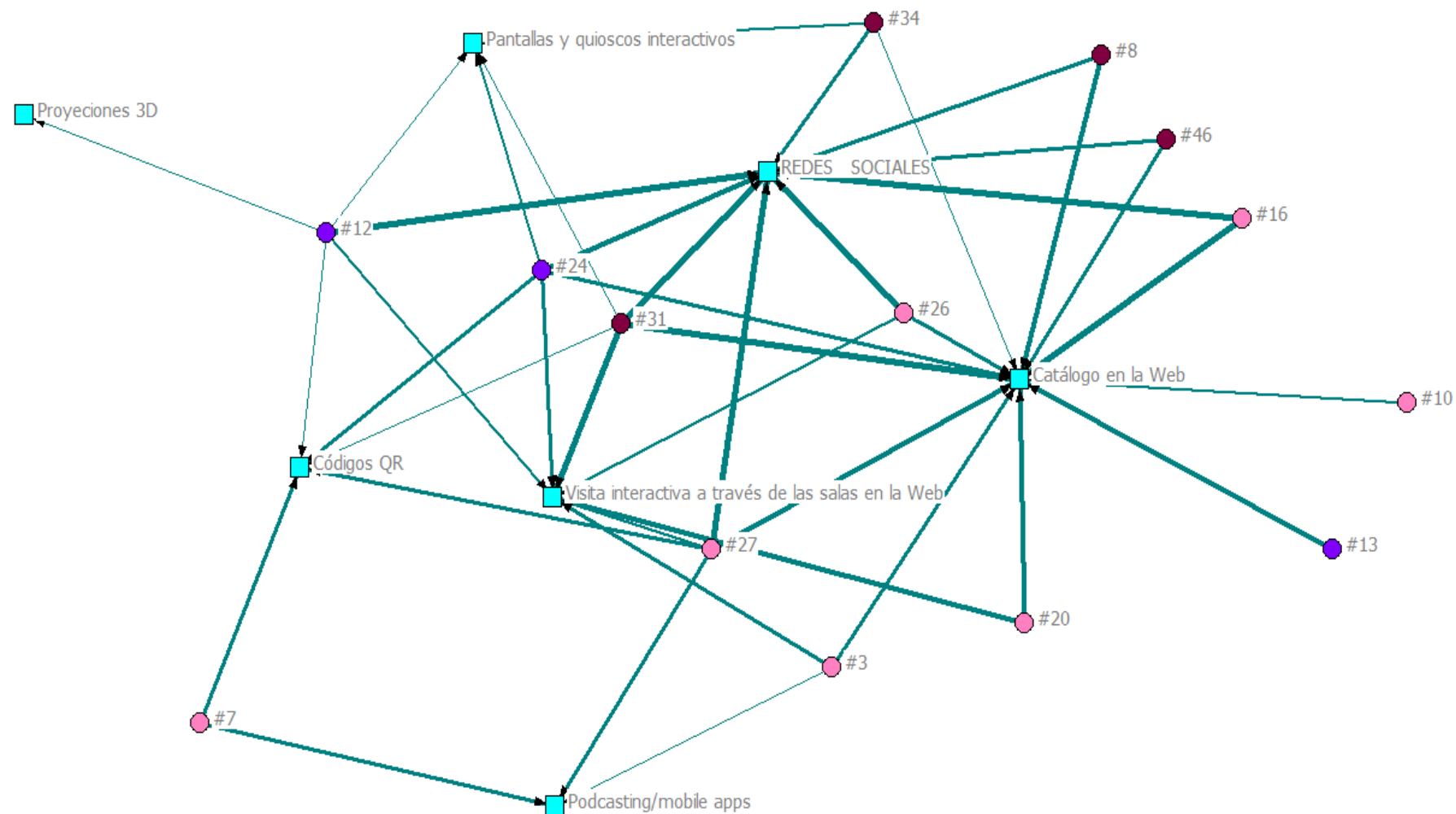
- Mixto
- Privado
- Público

Según titularidad

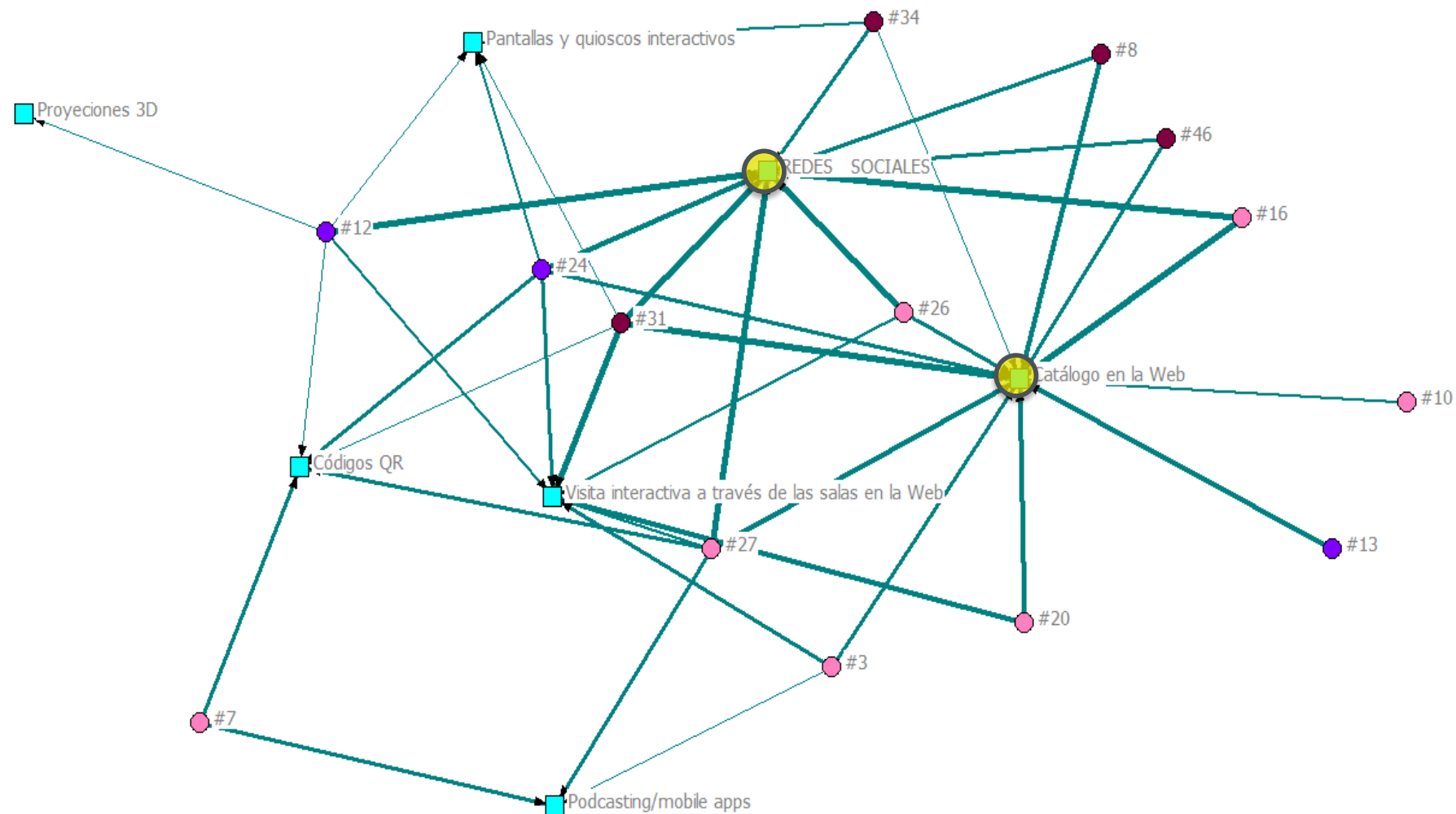
Sin discriminación por titularidad



Uso de tecnologías por parte de los museos



Uso de tecnologías por parte de los museos



Uso de tecnologías por parte de los museos

	GRADO	CERCANIA	INTERMEDIACIÓN	EIGENVEST
Catálogo en la Web	0,86	0,81	0,42	0,59
Visita interactiva a través de las salas en la Web	0,50	0,65	0,12	0,43
Pantallas y quioscos interactivos	0,29	0,54	0,02	0,27
Podcasting/mobile apps	0,21	0,50	0,03	0,13
Códigos QR	0,36	0,59	0,10	0,31
Proyecciones 3D	0,07	0,43	0,00	0,06
Redes Sociales	0,64	0,72	0,19	0,53

Cálculos de densidad, grado, cercanía e intermediación de la red de museos que utilizan tecnología

Uso de tecnologías por parte de los museos

	GRADO	CERCANIA	INTERMEDIACIÓN	EIGENVEST
Catálogo en la Web	0,86	0,81	0,42	0,59
Visita interactiva a través de las salas en la Web	0,50	0,65	0,12	0,43
Pantallas y quioscos interactivos	0,29	0,54	0,02	0,27
Podcasting/mobile apps	0,21	0,50	0,03	0,13
Códigos QR	0,36	0,59	0,10	0,31
Proyecciones 3D	0,07	0,43	0,00	0,06
Redes Sociales	0,64	0,72	0,19	0,53

Cálculos de densidad, grado, cercanía e intermediación de la red de museos que utilizan tecnología

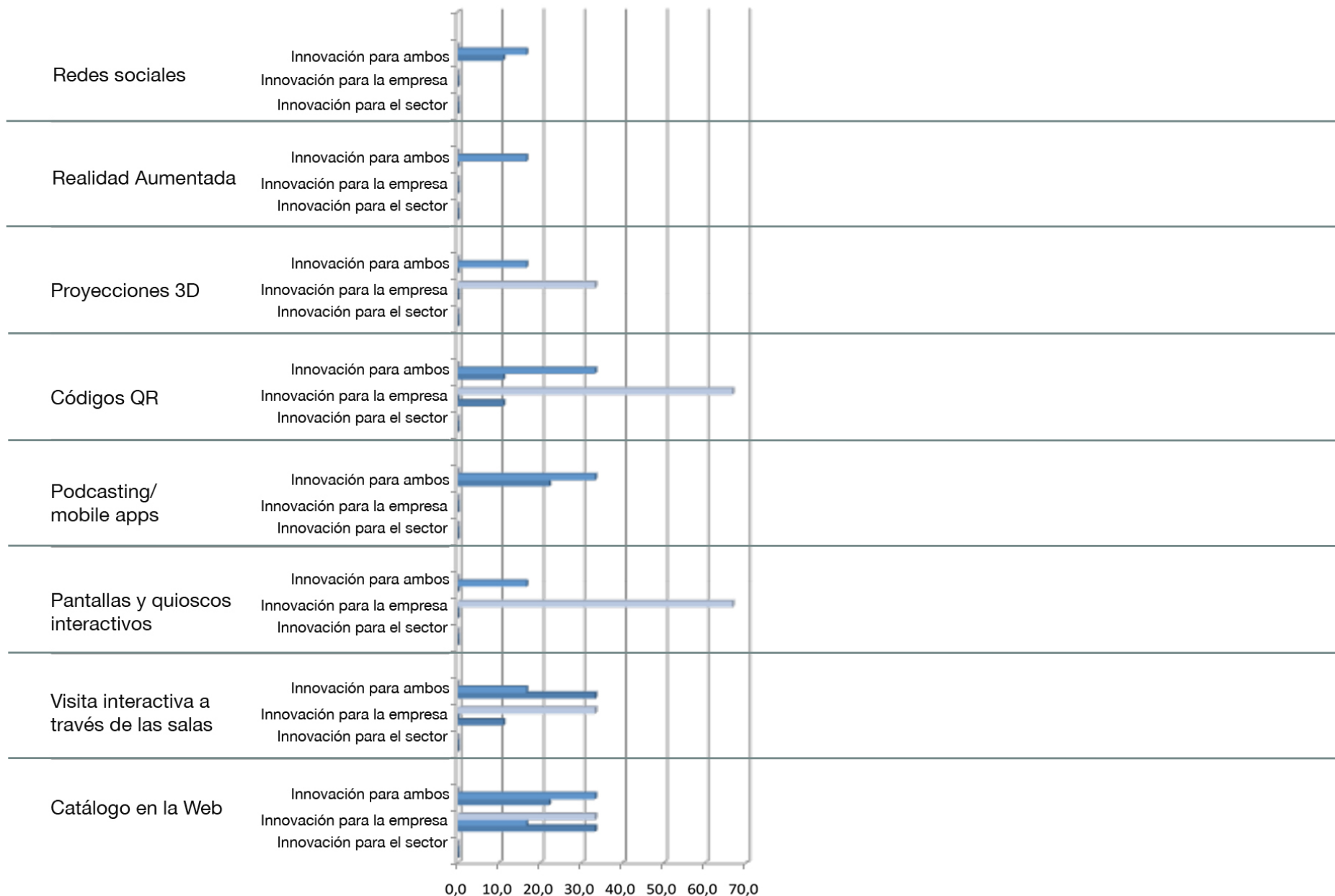
(1) ¿Utilizan las nuevas tecnologías los museos de la ciudad de Valencia? ¿Qué tecnologías son las más comunes?

__ Los museos de la ciudad de Valencia que respondieron la encuesta SÍ que utilizan nuevas tecnologías.

__ Catálogo en la web y redes sociales.

Innovación y uso de tecnologías

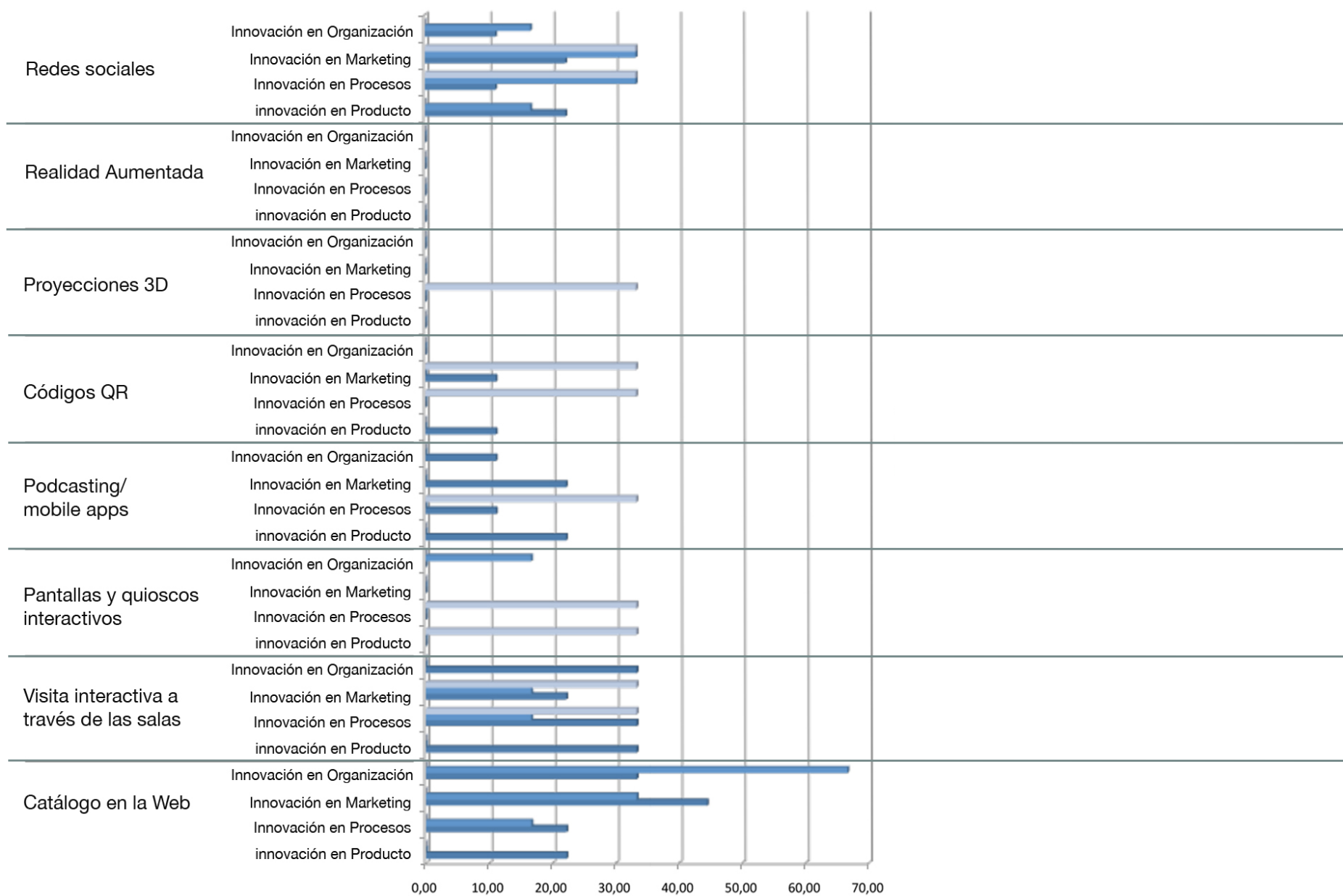
- Mixto
- Privado
- Público



0,0 10,0 20,0 30,0 40,0 50,0 60,0 70,0

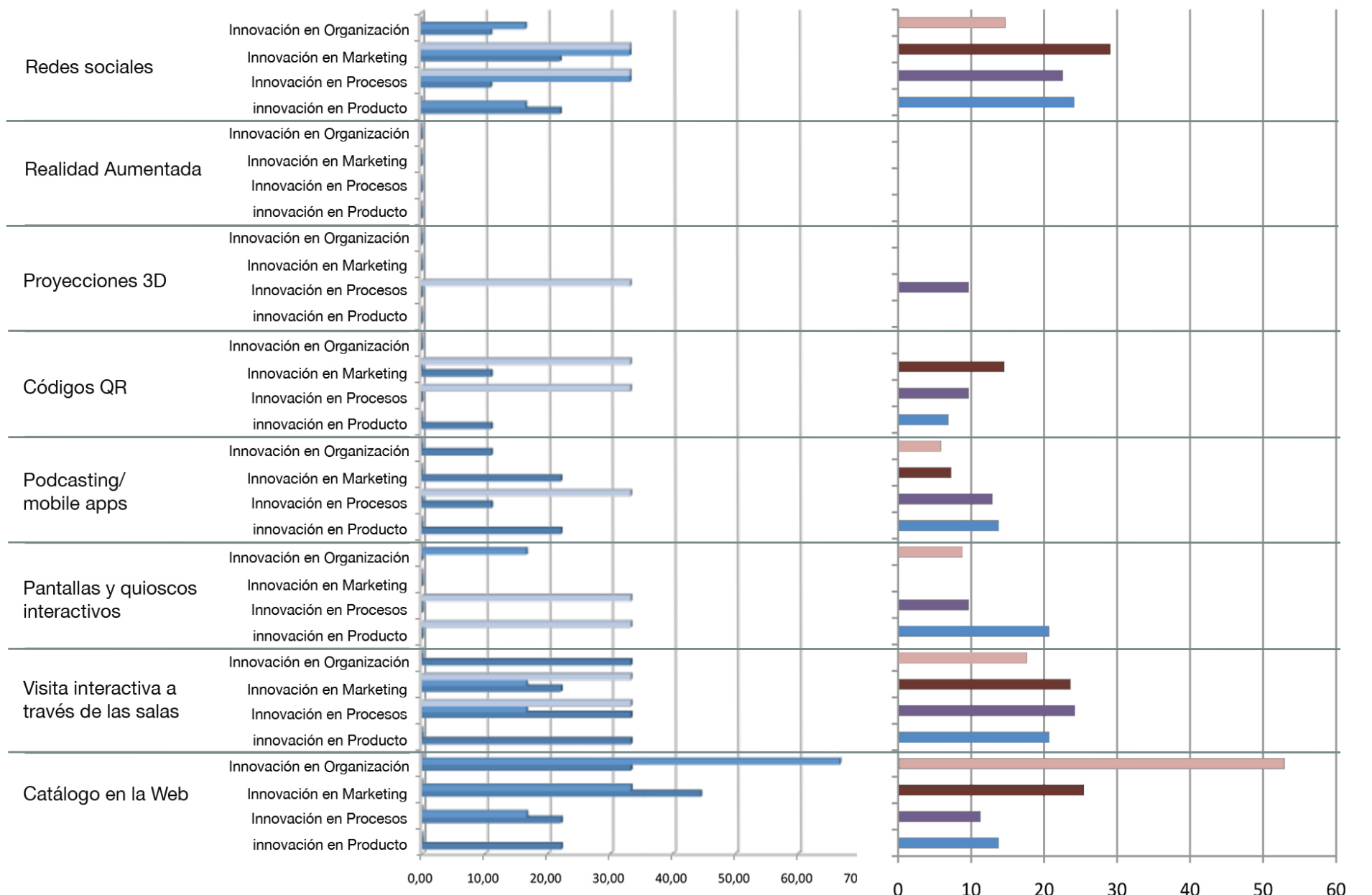
Tipos de innovaciones (organización, marketing, proceso, producto)

- Mixto
- Privado
- Público



Tipos de innovaciones (organización, marketing, proceso, producto)

- Mixto
- Privado
- Público

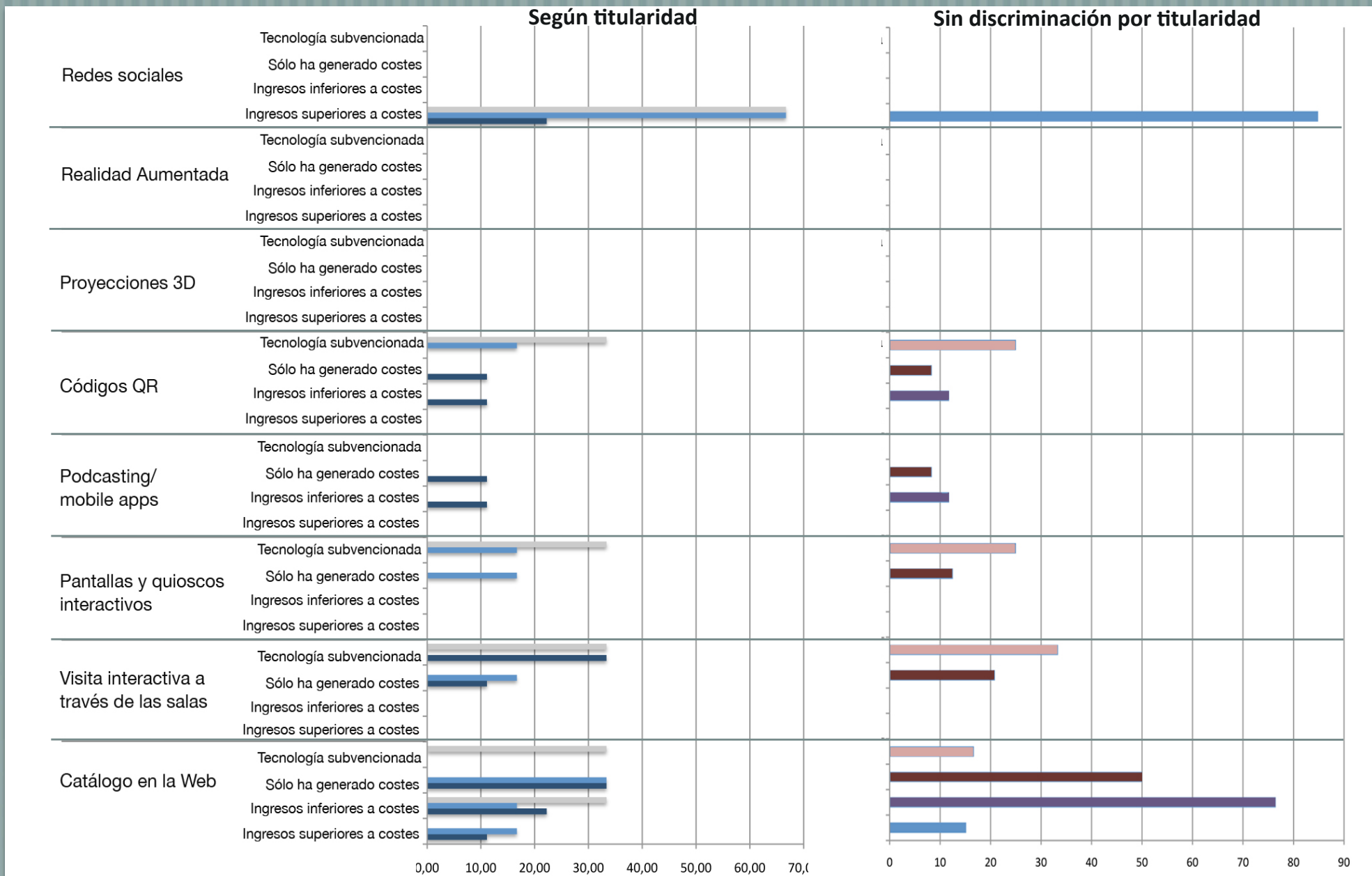


(2) La introducción de nuevas tecnologías por los museos de la ciudad, ¿han supuesto algún tipo de innovación?

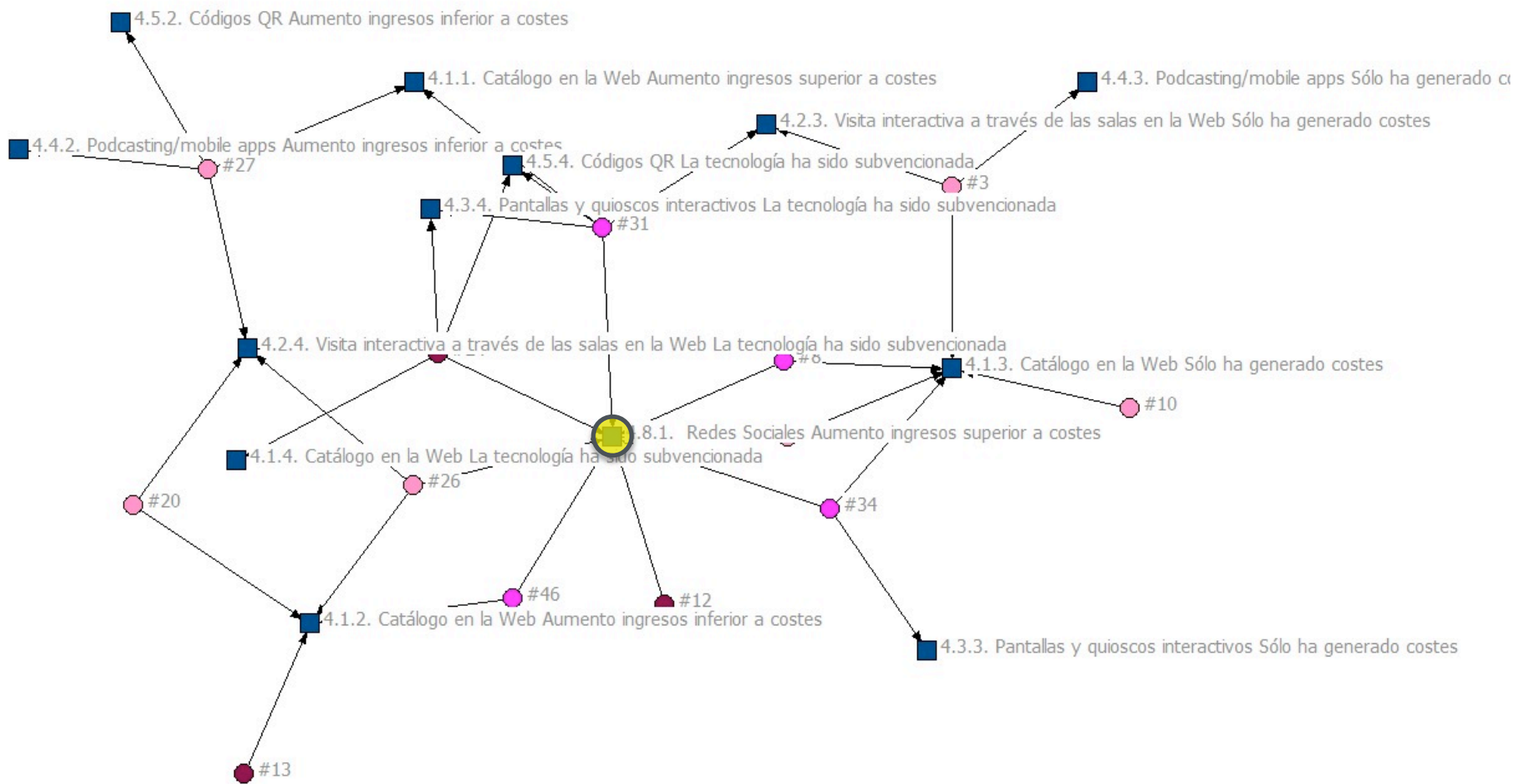
La introducción de dichas tecnologías SÍ lleva aparejadas innovaciones para los museos de la ciudad de Valencia que contestaron a la encuesta.

Efectos de la introducción de tecnologías en los ingresos y costes

- Mixto
- Privado
- Público



Opiniones de los museos sobre la rentabilidad de las tecnologías



La rentabilidad = $\frac{\text{capacidad de generar un beneficio adicional}}{\text{la inversión o esfuerzo realizado}}$

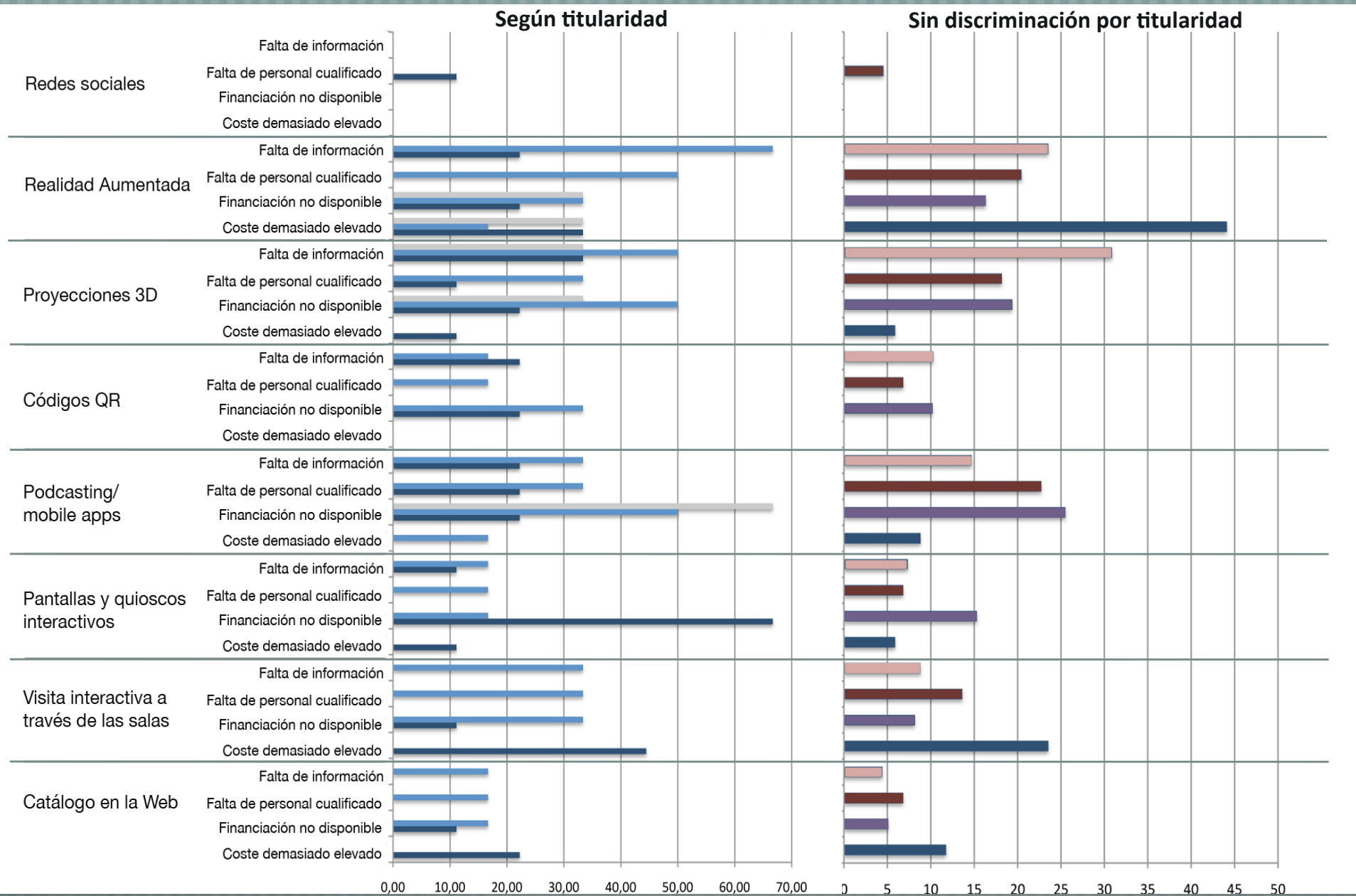
(3) ¿Ha sido rentable la introducción de nuevas tecnologías para los museos?

Los museos SÍ tienen en cuenta la rentabilidad a la hora de incorporar nuevas tecnologías, de manera que tienden a incorporar en mayor medida las que son más rentables.



Razones por las que se abandona la introducción de tecnologías

Mixto
Privado
Público



INTRODUCCIÓN 1.

OBJETIVO 2.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA 3.

SELECCIÓN DE LA MUESTRA Y METODOLOGÍA 4.

ANÁLISIS DE RESULTADOS 5.

CONCLUSIONES 6.

6. Conclusiones



CON
CLU
SIO
NES.

ME?

_centros de trasmisión del conocimiento en los que los usuarios interactúan con los contenidos

CON
CLU
SIO
NES.

ME?

_centros de trasmisión del conocimiento en los que los usuarios interactúan con los contenidos

_interés de los museos por la utilización de las nuevas tecnologías en sus espacios expositivos. Catálogos en web y redes sociales

CON
CLU
SIONES.

ME?

_centros de trasmisión del conocimiento en los que los usuarios interactúan con los contenidos

_interés de los museos por la utilización de las nuevas tecnologías en sus espacios expositivos. Catálogos en web y redes sociales

_la introducción de nuevas tecnologías lleva aparejadas innovaciones para los museos

CON
CLU
SIONES.

¿ME?

_valoración de la rentabilidad a la hora de introducir nuevas tecnologías

CON
CLU
SIO
NES.

ME?

_valoración de la rentabilidad a la hora de introducir nuevas tecnologías

_a mayor innovación tecnológica mayor rentabilidad obtenida

CON
CLU
SIONES.

ME?

_valoración de la rentabilidad a la hora de introducir nuevas tecnologías

_a mayor innovación tecnológica mayor rentabilidad obtenida

_tecnologías con baja tasa de incorporación en las exposiciones: realidad aumentada y proyecciones 3D

CON
CLU
SIONES.

¿ME?

_valoración de la rentabilidad a la hora de introducir nuevas tecnologías

_a mayor innovación tecnológica mayor rentabilidad obtenida

_tecnologías con baja tasa de incorporación en las exposiciones: realidad aumentada y proyecciones 3D

_colaboraciones entre entidades y empresas externas??

CON
CLU
SIONES
ME?

