

Propuesta De Divulgación Virtual Interactiva Para El Museo De Historia Natural Alfredo Dugés

Saúl Ventura Rodríguez Hernández, Dra. María Eugenia Sánchez Ramos

1 Ing. En Sistemas Computacionales, Instituto Tecnológico Superior de Villa la Venta, Tabasco | Dirección de correo electrónico: saul25061994@gmail.com

2 Departamento de Estudios Organizacionales, División de Ciencias Económico Administrativas, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato | Dirección de correo electrónico: maru_sanchezr@hotmail.com

Resumen

El Museo de Historia Natural Alfredo Dugés posee una de las colecciones mejor conservadas del siglo XIX, fue formada por el médico – naturalista francés Alfredo Dugés, radicado en la ciudad de Guanajuato desde 1856 hasta su muerte en 1910. Por su antigüedad y el tipo de ejemplares que posee, la colección que resguarda la universidad de Guanajuato es un tesoro para la historia de la Biología en México, ya que en esta colección se encuentran ejemplares tipo de anfibios y reptiles por lo que se considera la importancia a nivel nacional y la primera en número de ejemplares tipo (Flores-Villela y Hernández, 1992). El objetivo de la investigación es desarrollar una herramienta virtual para dicho museo debido a que no existe una propuesta con el uso de nuevos medios tecnológicos. Esto servirá para llegar a un público más exigente mediante una interacción más cercana y creando una promoción de este museo más accesible por medios virtuales que haga que incremente su demanda y que ayude a no generar más promoción tradicional. La importancia del uso de nuevos medios de divulgación beneficia tanto al museo como al público que lo visita ya que ofrece la posibilidad de visitar el museo antes de acudir.

Abstract

The Natural History Museum Alfredo Dugés has one of the best preserved collections of the nineteenth century, was formed by the doctor - French naturalist Alfredo Dugés, based in the city of Guanajuato from 1856 until his death in 1910. For its age and type of copies that owns the collection that houses the University of Guanajuato is a treasure for the history of biology in Mexico, as in this collection specimens are types of amphibians and reptiles so considering the national importance and the first in number of type (Flores-Villela and Hernandez, 1992). The objective of the research is to develop a virtual tool for the museum because there is no proposal with the use of new technological means. This will serve to reach a more demanding public by creating a closer and more accessible promoting this museum through virtual means to do to increase demand and help generate more non-traditional promotion interaction. The importance of using new means of disclosure benefits both the museum and the public who visit as it offers the opportunity to visit the museum before going.

INTRODUCCIÓN

Museo de Historia Natural Alfredo Dugés

El desarrollo del proyecto se realiza en el verano de Investigación Científica de la Universidad de Guanajuato.

La investigación documental es una recopilación de temas como: definición de museo, creación de recorridos virtuales, entre otros; necesarios para realizar la herramienta virtual interactiva.

Debido a que la propuesta se genera para el Museo, es necesario tener conocimientos acertados de museografía así como conocer características específicas que ayudaran a realizar la investigación de forma correcta para la institución. “Un Museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe con propósito de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio ambiente”. Bustamante, 2009 [1].

Se cree que el primer museo fue el museo de Alejandría “era entonces un complejo de conocimiento creado en el siglo III antes de Cristo.

Los museos de historia natural son aquellos que exhiben muestras geográficas, paleontológicas y arqueológicas. Estos objetos en un museo de historia natural aparte de ser resguardados permanecen en exposición por tiempos muy largos y “dado que estos museos son generalmente más antiguos, sus instalaciones suelen estar menos modernizadas, lo que confiere a algunos museos de historia natural un aire pintoresco y anticuado” (Kotler, Kotler, 2001).

La importancia que se les da a las colecciones y en si a los museos de historia natural es debido a que contienen un gran valor tanto informativo y una carga gigantesca en cada objeto que es presentado.

Los museos comparten con su público diferentes tipos de conocimientos ya sean conocimientos artísticos, técnicos, científicos, etc. Por su

importancia para transmitir información los museos necesitan del uso de diferentes medios para lograr una correcta comunicación y de igual forma mantenerse en constante desarrollo para así brindar un mejor servicio.

El objetivo del proyecto es desarrollar una herramienta virtual para el Museo de Historia Natural Alfredo Dugés debido a que en este museo no existe una propuesta con el uso de nuevos medios tecnológicos. Esta carencia de herramientas multimedia hace que el museo no tenga una buena promoción virtual y tenga un uso limitado de medios durante el recorrido por lo que los usuarios están limitados

Es por esta razón que la creación de una propuesta de divulgación virtual interactiva para el Museo no es un lujo sino una necesidad, esto para llegar a un público más exigente mediante una interacción más cercana y creando una promoción de este museo más accesible por medios virtuales que haga que incremente su demanda y que ayude a no generar más promoción tradicional.

La utilización de las herramientas tecnológicas como multimedia funciona como apoyo entre medios auditivos, sensoriales y visuales con el público que interactúa.

“La multimedia amplía las posibilidades de expresión de la información gracias a la riqueza de datos que proporciona, además, permite la exploración y presentación de los datos en diversas secuencias de acuerdo a las necesidades del usuario.” (Muñoz, 2003, p.3)

Para lograr dicho objetivo se hará uso de las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación, entre ellas SketchUp 2015, y Pano2VR (software de diseño) y el internet.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio es descriptivo y analítico, con enfoque dialéctico semiexperimental. La investigación es mixta, empleando los métodos analítico-sintético, y fenomenológico,

La metodología empleada se describe a continuación:

Fase 1: Para llevar a cabo la realización de nuestro proyecto se realizó un análisis FODA de dicho museo, se tomaron en cuenta los objetivos que se plantearon dentro del desarrollo de la investigación. Los resultados refieren a que debido a que no se ha implementado ninguna estrategia de divulgación, realmente es necesario hacer uso de la tecnología de hoy en día para darle mayor divulgación al museo.

Fase 2: Se hizo una comparación entre museos similares, se analizó los recorridos virtuales que ofrecen algunos de los museos comparados para observar algunos detalles que nos serían de mucha importancia ayuda para la implementación hacia el “Museo de Historia Natural Alfredo Dugés”

Fase 3: La participación del público también fue de gran ayuda, ya que se le realizó una pequeña encuesta para que externaran su opinión sobre algunos puntos de gran importancia para la realización de la herramienta virtual. Los resultados acerca de lo más destacado en cada sala fueron los siguientes:

Sala 1: Niño sirena. Sala 2: Especies de tortugas. Sala3: Ciclope. Sala 4: Ornitorrinco. Sala 5: Armadillo

Fase 4: Se procedió al inicio de la creación de un prototipo simulador en tres dimensiones con el software Ketchup 2015. (Imagen 1)

SketchUp es un programa de diseño gráfico y modelado en (3D) tres dimensiones basado en caras.

Tomando en cuenta la información obtenida de las encuestas contestadas por el público se realizó en diseño en 3D con las exhibiciones que causan mayor interés e impacto visual en los visitantes. (Imagen 2, 3)

Derivado del análisis FODA realizado se agregaron al simulador en 3D las oportunidades que puede haber dentro del museo, para mostrarlo como

sugerencia hacia quienes llevan el manejo de dicho museo. (Imagen 4) Terminada la simulación del Museo, se realiza la toma de fotografías de cada una de las áreas del museo que aparecerán en el recorrido virtual.

Una vez obtenidas las fotografías se procede a crear el recorrido en Pano2VR.

Pano2VR es una aplicación para generar panorámicas interactivas en las que el usuario se desplaza por ellas mediante el ratón.

En esta aplicación se finaliza el diseño del recorrido virtual interactivo para el “Museo de Historia Natural Alfredo Dugés”

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Obtención del recorrido virtual en algunos formatos para diferentes usos:

Exportación de Flash

Pano2VR exporta el recorrido que incluye todos los elementos gráficos como un solo archivo SWF en formato Flash 10. Esto permite al usuario agregarlo a los sistemas de gestión de contenidos o publicarlo en un blog.

Exportación HTML5

Permitir la reproducción del recorrido en los dispositivos y navegadores que no soportan Flash, como los dispositivos móviles de Apple.

CONCLUSIONES

Los museos de historia natural requieren de la promoción de sus servicios, sin importar su dimensión. En este sentido, la mercadotecnia es fundamental para el incremento de visitantes y la difusión de las actividades de divulgación que ofrecen a la sociedad.

La importancia del uso de nuevos medios de divulgación tecnológicos beneficia tanto al museo como al público que lo visita, de igual manera se tiene una mejor interacción con el museo antes de visitarlo, creando así mayor interés y obteniendo aprendizaje del mismo. Los recorridos virtuales son la simulación que ofrece la tecnología para conocer un lugar sin estar realmente allí.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la oportunidad que me ha dado para llegar hasta lo que soy y estoy logrando el día de hoy.

A la Universidad de Guanajuato por aceptarme para realizar mi estancia de investigación.

A mi asesora de proyecto Dra. María Eugenia Sánchez Ramos por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico.

Al CCyTET por el apoyo económico para mi estancia en Guanajuato.

A mi familia que siempre ha estado para apoyarme en todo momento.

REFERENCIAS

Bustamante, Pablo (2009), La interactividad como herramienta repotencializadora de los museos, (tesis de maestría inédita). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. [1]

Libro:

Cabrera, Adriana, Pelayo, Neneka (2001). Lenguaje y comunicación. Conceptos básicos, aspectos teóricos, generales, características, estructura, naturaleza y funciones del lenguaje y de la comunicación oral y escrita. Caracas, Venezuela: CEC, SA.

Cegarra, José (2004). Metodología de la Investigación Científica y Tecnológica. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos

Filippi, José (2009). Método para la integración de TICS. Aplicativo a Instituciones Educativas de Nivel Básico y Medio (tesis de maestría). Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

León, Aurora (2000). El museo, Teoría, praxis y utopía. Madrid, España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).

Artículo:

Regil, Laura (2006), Museos Virtuales: Entornos para el arte y la interactividad. Revista digital Universitaria, 7(9), 2-10, Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art78/sept_art78.pdf

Schweibenz, Werner (2004), Museos Virtuales: El desarrollo de los museos virtuales. Enfoques, 3(3), 1-1, Recuperado de: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/SPA/p3_2004-3.pdf

IMAGEN 1: SketchUp es el software utilizado para la creación del simulador en 3D



IMAGEN 2: Simulador en 3D

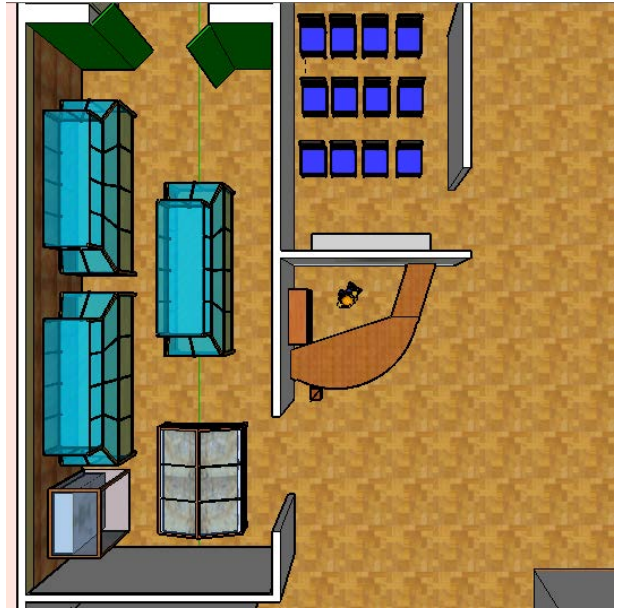


IMAGEN 3: Simulador en 3D

