



## NOTA DE PRENSA

Madrid, 6 de marzo de 2014

# CHESS CONVIERTE LOS MUSEOS EN UNA EXPERIENCIA MÓVIL, PERSONALIZADA E INTERACTIVA

- Los visitantes podrán usar dispositivos móviles para participar en una experiencia única y personalizada en el museo, dando vida al patrimonio cultural
- La tecnología CHESS, desarrollada por socios de Francia, Grecia, Inglaterra y Alemania, en un proyecto financiado por la UE, se presentará en la [Convención de Innovación](#) en Bruselas los días 10 y 11 de marzo

España es líder e europeo en penetración de dispositivos móviles, con un 82% en 2013 y un 84% de penetración de internet móvil<sup>1</sup>, sin embargo, los museos españoles todavía no se han adaptado a las nuevas exigencias de los usuarios y en 2012 tan solo el 13,8% de los museos españoles disponía de guías en formato digital<sup>2</sup>. Gracias al proyecto europeo CHESS, muy pronto los visitantes de los museos de toda Europa podrán crear su propia experiencia cultural incluso antes de salir de casa o de subir a un avión gracias a la innovadora tecnología móvil que utiliza realidad aumentada y geo localización para convertir una visita al museo en una experiencia personal e interactiva a través de una narración.

Un consorcio de organizaciones culturales, académicas e industriales de toda Europa han aprovechado la financiación de la UE para crear y desarrollar una tecnología móvil que permitirá a los visitantes mejorar su experiencia cultural mediante la participación en itinerarios personalizados y experiencias interactivas creadas por los museos. La aplicación CHESS, que se podrá descargar en smartphones y tablets, pretende dar vida al pasado, haciendo de la cultura y la historia una experiencia más atractiva al alcance de todos.

*“Una visita guiada es una experiencia lineal donde el visitante permanece más bien pasivo. Gracias a CHESS la visita al museo se convierte en un juego, haciendo activos a los visitantes e involucrándolos en el patrimonio cultural. La aplicación informa a los visitantes, pero también los plantea pruebas y entretiene. Esto es esencial para mantener su atención, especialmente en las generaciones más jóvenes, que están inmersas en los juegos de sus consolas, smartphones y tablets”,* explica el Doctor Olivier Balet de DIGINEXT, la empresa francesa coordinadora del proyecto.



### Cómo funciona

<sup>1</sup>Según datos del estudio 'Persuadir al cliente' realizado por Ametic y Accenture: <http://www.europapress.es/portaltic/internet/noticia-penetracion-usuarios-internet-movil-espana-alcanza-84-2013-20131219120549.html>

<sup>2</sup>Datos de Museos y Colecciones Museográficas según la disponibilidad de servicios y equipamientos (pag: 24 y 65): [http://www.mcu.es/estadisticas/docs/MC/EM/2012/Estadistica\\_de\\_Museos\\_y\\_Colecciones\\_Museograficas\\_2012.pdf](http://www.mcu.es/estadisticas/docs/MC/EM/2012/Estadistica_de_Museos_y_Colecciones_Museograficas_2012.pdf)

El proyecto CHES ( *Cultural-Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling* ) ha recibido una financiación de más de 2,8 millones de euros de la Comisión Europea y tiene como objetivo convertir las visitas a los museos en experiencias más atractivas e interesantes para todos.

El proyecto ha desarrollado una serie de herramientas innovadoras que consiguen este objetivo al centrarse en los visitantes y permitir a los museos crear y publicar experiencias hechas a medida para ellos. A través de la encuesta online *"CHES visitor survey"*, los usuarios pueden registrar sus intereses, lo que les gusta y lo que no. Esta herramienta permite a los museos crear encuestas con una o múltiples opciones y asociar las respuestas a la persona, por ejemplo, un personaje representativo del perfil del visitante. Después, la herramienta *"CHES authoring tool"* permite a los conservadores y miembros del museo, que no tienen por qué ser profesionales informáticos, desarrollar fácilmente historias dinámicas, con varias rutas posibles, integrando avanzados contenidos multimedia. Finalmente, el *"Storytelling engine"* desarrolla la historia de acuerdo a las rutas establecidas, al tiempo que personaliza y adapta de forma dinámica el relato acorde a las decisiones del visitante, actualizando su perfil en función del curso de la narración.

A diferencia de las visitas guiadas tradicionales, la aplicación CHES relata a cada visitante una historia personalizada, centrada en las piezas más relevantes para sus intereses y estado de ánimo, con tantos detalles como haya seleccionado. Los relatos se pueden reforzar con contenido multimedia, 3D y juegos de "realidad aumentada", incluso en algunos casos los objetos hablarán con el visitante y le invitarán a interactuar con ellos.

Al terminar la visita, en la página web del museo, los visitantes encontrarán suvenires, como un vídeo o una foto de su propia historia, y tendrán un recuerdo personal que compartir con familiares y amigos. Tal y como explica la Doctora Maria Roussou de la Universidad de Atenas, el proyecto tiene la capacidad de revolucionar la manera en la que nos comportamos cuando visitamos museos.

*"CHES tiene el objetivo de mejorar y personalizar la experiencia de cada visitante, creando una experiencia a medida, orientada a los gustos, intereses y hobbies de cada uno. Al guiar al visitante a las obras que más le interesan y ofreciéndole contenido interactivo, como pruebas o juegos, realmente conseguimos mejorar la experiencia del usuario. Esto no solo beneficia al usuario, sino también a los museos, que quieren que sus visitantes vivan la mejor experiencia posible para que quieran volver"* ha explicado el profesor Yannis Ioannidis de la Universidad de Atenas.

## **Desarrollo del producto y comercialización**

El año pasado, la aplicación CHES fue probada con éxito durante seis meses en el Museo de la Acrópolis en Atenas, Grecia, y en la Cité de l'Espace en Toulouse, Francia.

El proyecto CHES, desarrollado por siete socios de cuatro países (Francia, Grecia, Reino Unido y Alemania), será introducido en el mercado por la empresa DIGINEXT, coordinadora del proyecto. Los coordinadores estiman que CHES saldrá al mercado en dos años.

Tal y como explica el Doctor Ballet: *"Sin la financiación de la UE esta iniciativa no habría sido posible. Realmente era necesario contar con una combinación de expertos en numerosos campos, algo que no se suele encontrar en un solo país europeo. Con 55.000 museos en todo el mundo, las oportunidades de crecimiento se presentan a nivel global"*.

Michael Jennings, portavoz del Comisionado Europeo de Investigación, Innovación y Ciencia de Máire Geoghegan-Quinn, ha explicado: *"Europa tiene una historia enriquecedora que, gracias a tecnologías como CHES, puede cobrar vida para la generación digital y hacer que sea más accesible para todos. Construir sociedades más inclusivas y reflexivas es una prioridad para el programa Horizon2020, y esto incluye la innovación para comunicar y formar en el patrimonio cultural europeo"*.

Para ver cómo funciona la tecnología CHES, visita: <http://youtu.be/fZRIE7VR-xw>

## **Sobre CHES**

CHES (*Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling*) es un proyecto cofinanciado por la Comisión Europea bajo el Séptimo Programa Marco de la Unión Europea (FP7). El principal objetivo de CHES es investigar, implementar y evaluar tanto la experiencia que suponen las historias interactivas personalizadas para los visitantes de los lugares de interés cultural, como su autoría por parte de los expertos en

creación de contenidos culturales. CHES es el resultado de la colaboración entre DIGINEXT (Francia), la National Kapodistrian University de Atenas (Grecia), la Universidad de Nottingham (Reino Unido), el Instituto Fraunhofer para Gráficos Informatizados (Alemania), Real Fusio (Francia), el Museo de la Acrópolis (Grecia) y la Cité de l'espace (Francia).

### Acerca de la financiación Europea para investigación e innovación

El 1 de enero la Unión Europea lanzó un nuevo programa de siete años de duración, llamado Horizon 2020, destinado a la financiación de la investigación y la innovación. Durante los próximos siete años se invertirán cerca de 80 mil millones de euros en proyectos de investigación e innovación para apoyar la competitividad de la economía europea y ampliar las fronteras del conocimiento humano. El presupuesto comunitario para investigación se centra principalmente en la mejora de la vida cotidiana en áreas como la salud, el medio ambiente, el transporte, la alimentación y la energía. Las asociaciones de investigación con las industrias farmacéutica, aeroespacial, automovilística y electrónica animan la inversión del sector privado apoyando así el crecimiento y la creación de puestos de trabajo cualificados. Horizon 2020 podrá un énfasis aún mayor en convertir excelentes ideas en productos, procesos y servicios comercializables.

### Sociedades inclusivas, reflexivas e innovadoras



En el marco del programa Horizon 2020 se incluyen diferentes desafíos a los que Europa quiere hacer frente y uno de ellos es el de promover Sociedades Inclusivas, Reflexivas e Innovadoras, cuya meta es la reducción de las desigualdades y la exclusión social en Europa, la superación de la crisis económica y financiera y la lucha contra el desempleo.

En esta infografía aparece desglosada la inversión que la CE destinará durante el 2014 a este desafío.

noticias sobre investigación e innovación europea, visite:

<http://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/>

<http://www.facebook.com/innovation.union>

<http://twitter.com/innovationunion>

Para conocer las últimas

#### Contactos

- Agencia de comunicación – Cohn & Wolfe:
  - Almudena García, [Almudena.Garcia@cohnwolfe.com](mailto:Almudena.Garcia@cohnwolfe.com) – 91 531 42 67
  - Ignacio Casas, [Ignacio.Casas@cohnwolfe.com](mailto:Ignacio.Casas@cohnwolfe.com) – 91 531 42 67
- Comisión Europea:
  - Miguel Puente Pattison, [Miguel.Puente-Pattison@ec.europa.eu](mailto:Miguel.Puente-Pattison@ec.europa.eu) – 91 423 80 21
  - Michael Jennings : [Michael.Jennings@ec.europa.eu](mailto:Michael.Jennings@ec.europa.eu)