

MAPMUSEUM: UN NOU CONCEPTE D'APP TURÍSTICO-CULTURAL

Elena MANSERGAS SÁNCHEZ

elemansergas@gmail.com

Dra. Laia COMA QUINTANA

Campus de Turisme, Hoteleria i Gastronomia CETT-UB

laia.coma@cett.cat

1. INTRODUCCIÓ

La present investigació¹ es centra en el disseny i creació d'una App turístico-patrimonial per a la ciutat de Barcelona, i la seva relació amb els conceptes de didàctica, Ciutat Educadora i museus connectats a la ciutat. El punt de partida per a l'elecció d'aquesta temàtica es troba en les tesis doctorals de les doctores Coma (2011) i Grevtsova (2016), centrades respectivament, en la conceptualització de la ciutat com a gran museu a l'aire lliure i espai d'aprenentatge a través del seu patrimoni, i l'aposta per al disseny d'aplicacions mòbils turístiques que esdevinguin autèntiques eines d'interpretació del patrimoni d'una ciutat.

Dins del camp del Turisme Cultural, i emmarcat aquest en un context de les *Smart Destinations*, cada vegada són més les App vinculades a potents destinacions turístiques que presenten atractius culturals singulars i que li aporten valor afegit. Però moltes d'aquestes aplicacions que trobem al mercat avui en dia, concretament en l'àmbit del patrimoni i la cultura, són merament informatives o presenten continguts molt tècnics. En gran part això és degut a que s'ha passat de les clàssiques guies turístiques en format paper a la guia digital a través d'una aplicació mòbil, produint-se només un canvi d'instrument o suport, però res més; la informació i la manera de com aquesta es presenta a l'usuari continua essent exactament igual.

És justament aquesta realitat o problemàtica, de la que en són coneixedores les autores d'aquesta comunicació, la que ha servit de punt d'inici d'una recerca projectiva centrada en la conceptualització i el disseny d'una nova tipologia d'App turístico-cultural, trencadora i innovadora, en la qual la ciutat es converteix en un gran museu a l'aire lliure i on l'usuari es converteix en un agent totalment actiu. Amb aquesta proposta, les autores defensen el canvi tecnològic en el context de l'*Smart Tourism* des d'una perspectiva molt més àmplia, no només instrumental, sinó també de caràcter procedimental. Del que es tracta és d'explorar i treure profit de les possibilitats que les noves tecnologies ens brinden per a convertir a les App turístiques en autèntiques eines d'interpretació i mediació del patrimoni.

La nova App que es presenta, *Mapmuseum*, pretén també aportar noves mirades en la conceptualització dels museus i de les ciutats turístiques. D'una banda, la proposta d'App pretén trencar amb la imatge del museu com a espai "tancat", aïllat, i exclusiu per a experts o interessats en temes concrets, per donar pas a una nova imatge del museu com a espai obert a tothom i connectat amb la ciutat, convertint-se així en un contextualitzador i narrador d'històries de la ciutat. D'altra banda, es proposa presentar la ciutat com un gran museu a l'aire lliure i com a espai educatiu, on els aprenentatges dels qui la visiten són possibles tot passejant pels seus carrers i gaudint del seu patrimoni, tant del que es troba a l'aire lliure com del que es presenta dins dels museus.

L'objectiu doncs d'aquest projecte és crear una eina, en aquest cas una aplicació mòbil, que connecti, de forma lúdica i didàctica, la ciutat amb els seus museus. D'aquesta manera es pretenen posar en valor els vincles històrics, anecdòtics, socials, culturals, etc. que hi ha entre una ciutat i algunes peces de les col·leccions dels seus museus, i a la inversa. Així doncs, l'App *MapMuseum* es presenta de cara a l'usuari com una autèntica eina de coneixement, interpretació, aprenentatge i descobriment del patrimoni que hi ha connectat entre la ciutat i els seus museus.

¹ Aquesta investigació ha estat desenvolupada amb el grup de recerca DHIGECs de la Universitat de Barcelona i en concret dins de la seva línia d'investigació centrada en l'ús de les TIC per a la difusió i mediació del patrimoni [Anàlisi evaluatiu de aplicacions para m-learning de caràcter inclusivo en espacios patrimoniales. (EDU2014-52675-R)].

2. OBJECTIUS DE LA INVESTIGACIÓ

Pel que fa als objectius de la recerca, en primer lloc, l'objectiu general 1 es concreta en conceptualitzar i dissenyar una aplicació mòbil que vinculi punts d'interès turístic de la ciutat de Barcelona amb patrimoni museístic de la mateixa ciutat. Es vol crear una eina innovadora que permeti a l'usuari des de la ciutat trobar connexions entre el patrimoni urbà del centre històric de la ciutat i el patrimoni museístic d'aquesta, i a la inversa; és a dir, trobar des de dins dels museus connexions amb el medi urbà. Aquest objectiu es deu a la necessitat de trencar les barreres existents entre la ciutat i els seus museus, i per tant, de contextualitzar llocs d'interès històric de la ciutat a través dels museus, i de contextualitzar algunes peces museístiques a través de la ciutat. Per a l'assoliment d'aquest objectiu és necessari plantejar certs objectius específics, tals com crear un inventari de punts d'interès turístic-patrimonials existents a l'aire lliure de la ciutat de Barcelona (concretament del barri de ciutat Vella, triat aquest com a escenari d'actuació); crear un inventari d'elements patrimonials custodiats en els museus de Barcelona; i finalment, establir relacions entre els punts d'interès de la ciutat i els elements patrimonials custodiats en els museus de Barcelona. Aquests objectius específics són la clau per a la recopilació d'informació i la posterior creació del contingut de l'App.

En segon lloc, l'objectiu general 2 d'aquesta recerca pretén aplicar els principis i els valors de la didàctica i el joc als plantejaments de l'aplicació mòbil, acció que permetrà defugir del plantejament merament informatiu de l'App per apropar-nos a una autèntica eina d'interpretació del patrimoni. Per això, serà necessari conèixer i identificar els valors de la didàctica lúdica i la didàctica patrimonial, i veure com aquestes poden ser aplicats en el desenvolupament i funcionament de l'App.

En tercer lloc, com a objectiu general 3 es planteja fomentar la necessitat d'incloure, d'una manera didàctica i lúdica, les noves tecnologies en l'àmbit de la cultura. Avui en dia, tots sabem que les noves tecnologies ja formen part de la nostra vida, i que les TIC han canviat la nostra manera de relacionar-nos, comunicar-nos, d'informar-nos de les notícies, i per què no de gaudir de la cultura del lloc on viatgem. El món cultural, com molts d'altres, té la necessitat de posar-se al dia amb les noves tecnologies, si no vol quedar desactualitzat. Però cal anar en compte de com es fa aquest pas per no banalitzar la cultura. Les autores aposten plantejar l'ús de les TIC en aquest context amb un caràcter didàctic, que tingui en compte les teories de la didàctica i de l'educació patrimonial.

Finalment, com a quart objectiu general de la investigació, es planteja crear un model d'aplicació mòbil turística-patrimonial extrapolable a altres ciutats. El disseny de l'App *MapMuseum* com a App mòbil en el context turístic-patrimonial vol ser un model extrapolable a altres ciutats turístiques capaç de connectar el patrimoni d'una ciutat i els seus museus, així com d'esdevenir una autèntica eina d'interpretació patrimonial dinàmica i atractiva per a l'usuari.

3. CONTEXTUALITZACIÓ I MARC TEÒRIC

3.1. Turisme cultural: viatjar per enriquiment personal i intel·lectual

Des del punt de vista turístic, el context en el qual es desenvolupa l'App *MapMuseum* és el propi del turisme cultural a l'estar pensada com a eina de mediació i interpretació turístic-cultural, i per dirigir-se a aquells usuaris-turistes que visiten la ciutat amb interessos culturals. Però quan parlem d'interessos o motivacions culturals a l'hora de viatjar, a què ens referim concretament? Una de les primeres definicions institucionals que trobem sobre aquest concepte, és la que el Consell Internacional de Monuments i Llocs Culturals (a partir d'ara en endavant, ICOMOS), va redactar en la Carta de Turisme Cultural l'any 1976, on s'exposava que el turisme cultural és aquella forma de turisme l'objectiu del qual està, entre altres propòsits en la descoberta i coneixença de monuments i llocs d'interès historicoartístic. Per tant, en aquest cas, ens trobem davant d'un turisme podem dir "monumental" ja que el que es vol conèixer de la cultura del lloc on es viatja són principalment els monuments, els conjunts històrics i les seves obres d'art. Però amb el pas del temps, fer un viatge cultural ha significat molt més que visitar esglésies, castells i aqüeductes, incloent-hi la idea d'experiència i altres activitats vivencials de caràcter cultural. En aquest sentit, cal fer esment a la nova definició del concepte turisme cultural realitzada durant la celebració de l'Assemblea General de l'ICOMOS a Mèxic (1999), que va suposar una revisió i ampliació de mires a la definició de la Carta del Turisme Cultural del 1976: "El turisme cultural es pot definir com aquella activitat que permet als visitants l'experiència de conèixer les formes de vida d'altres persones, mitjançant

d'una banda un coneixement dels seus costums, les seves tradicions, el medi físic o les idees, i de l'altra, l'accés a llocs de valor arquitectònic, històric, arqueològic o qualsevol altra significació cultural" (Galí, Alcalde i Rojas, 2009: 5).

Es pot veure doncs, com aquest concepte ha anat evolucionant al llarg del temps, com també ho ha fet la manera de com fer turisme cultural. En aquest cas les autores defensen l'activitat turística cultural entesa com aquella en la que el viatge és motivat per la recerca de satisfacció o compensació d'aprenentatge de les formes de vida i de la cultura del lloc que es visita, i que per tant va més enllà del pur entreteniment i oci (Coma i Martín, 2014). Així doncs, la filosofia que emmarca aquesta investigació, i per tant la conceptualització de l'App *MapMuseum*, és la pròpia d'un turisme cultural que busca l'enriquiment personal i intel·lectual, a mode dels *Grand Tours* del segle XVII-XVIII. Aquells viatges formatius que joves estudiants, fills de la noblesa –sobretot britànica-, realitzaven per les principals capitals europees amb l'objectiu d'apropar-se i estudiar l'art clàssic i del renaixement del continent europeu. Aquests viatges, que podien tenir una durada de diversos mesos o anys, també els permetia aprendre nous idiomes, així com endinsar-se en noves formes de vida en contextos culturals diversos. Així doncs, aquests viatges culturals anomenats *Grand Tour* que tenien finalitats educatives per ampliar i completar els estudis dels joves més adinerats, poden considerar-se l'antecessor de l'actual turisme cultural; un turisme que avui en dia també busca aprendre, conèixer i submergir-se en la cultural material i immaterial del lloc que es visita. I aquest és també, un dels objectius de l'App *MapMuseum*.

3.2. Ciutat Educadora: les possibilitats educatives de les ciutats i del seu patrimoni

Un altre concepte clau en aquesta recerca és el de "Ciutat Educadora", concepte sorgit a principis dels anys 90 del segle XX que defineix la ciutat com un agent educatiu, que té com a objectiu convertir tot allò que té i fa la ciutat en un recurs per a l'aprenentatge de les persones que hi viuen i/o la visiten. Se li atorga així a la ciutat funcions formatives paral·leles i complementàries a les realitzades tradicionalment per les institucions de referència com són l'escola i la família.

Aquest concepte, va ser exposat l'any 1990 per primera vegada en la Carta de Ciutats Educadores (Carta revisada el 2004 durant el VIII Congrés Internacional celebrat per la AICE) definint la ciutat com a agent responsable de l'educació i formació de tots els seus habitants i d'aquells que la visiten temporalment; i declarant, en un dels principis de la mateixa Carta, el dret a la ciutat educadora proposat com una extensió del dret fonamental de totes les persones a l'educació.

Així doncs, entenent l'educació com una pràctica social i com un procés de creixement individual i col·lectiu que comporta canvis i transformacions en un mateix, i a la ciutat com un espai on es desenvolupa aquest procés, podem dir que la ciutat pot i ha de ser educadora. I si la ciutat és vista com un espai educatiu pel seu caràcter dinàmic i per ser el centre de les transformacions i evolucions de la societat, també és el millor escenari per al turisme cultural.

En aquest context, avui en dia el medi urbà, és a dir, la ciutat presenta un ampli ventall d'iniciatives educadores, i la cultura d'un poble i el patrimoni que la representa poden ser excel·lents recursos educatius i transformadors, tant a nivell individual com col·lectiu. La ciutat, com a principal escenari d'educació no formal, acull l'anomenada educació patrimonial, entesa aquesta com un procés educatiu permanent i sistemàtic centrat en el patrimoni com a font primària de coneixement i enriquiment individual i col·lectiu. El patrimoni és un dels pocs punts que ens uneix i ens lliga amb l'herència històrica i amb els valors estètics, artístics, tecnològics i històrics que han tipificat les nostres societats. És per això que s'ha de veure i mostrar el patrimoni com una de les claus que permet conèixer millor la cultura d'un poble o societat, i de la mateixa manera permet conèixer millor la realitat que vivim avui en dia. Per tant, no s'ha de tenir cap mena de dubte de les possibilitats educatives de les ciutats i del seu patrimoni.

Recollint totes aquestes reflexions i aportacions, i atenent-nos al cas que ens ocupa, les autores defensen doncs la ciutat com a gran contenidor d'elements i valors culturals, materials i immaterials, on es desenvolupen la majoria de les activitats quotidianes, entre elles, l'aprenentatge (Coma i Santacana, 2010). I és en aquest context, on la ciutat es presenta com una gran aula d'ensenyament-aprenentatge oberta a tota la ciutadania, on pren sentit l'App *MapMuseum* ja que aquesta té com a escenari la ciutat com a espai educatiu a través dels seus recursos patrimonials.

3.3. El M-learning: les TIC al servei de l'educació patrimonial

Tradicionalment, la ciutat ha disposat de recursos de mediació turística-cultural clàssics com són la museografia, la iconografia didàctica, els panells, i també la figura del "guia turístic", però en les últimes dècades compta també amb les possibilitats que ofereixen les noves tecnologies per crear

recursos digitals que ajudin a conèixer i comprendre millor el patrimoni. És per això que cada vegada són més les ciutats turístiques i museus que disposen de dispositius mòbils com a elements de mediació turístico-cultural, i cada vegada són més les aplicacions mòbils que sorgeixen amb aquesta mateixa finalitat. Aquesta nova tipologia de recursos de mediació basats en la tecnologia mòbil (portable) s'ha denominat com a museografia nòmada; es tracta d'un "conjunt de solucions museogràfiques que en forma d'App o un altre sistema similar han estat creades com a eines de mediació patrimonial" (Imbert-Bouchard, Llonch, Martín, & Osácar, 2013: 50).

No hi ha cap mena de dubte, doncs, que la tecnologia pot jugar un paper clau en la mediació i interpretació del patrimoni de les ciutats. Però, com ho està fent? L'avanç tecnològic passa només per canviar l'instrument o ha d'anar més enllà? Tal i com defensen Coma i Santacana (2014) la revolució tecnològica comporta obligatòriament un canvi més profund ja que la nostra ment i la manera d'aprendre també ha canviat, i ara, la nova intel·ligència digital requereix de processos i continguts diferents als analògics. Així doncs, introduir tecnologia als recursos de mediació turístico-cultural, significa molt més que substituir el suport paper al digital de les guies, i es fa evident la necessitat de modificar el contingut de caràcter purament informatiu, per un contingut interpretatiu amb un alt component didàctic.

En aquest punt, cal fer esment a la teoria de Mohamed Ally i és que al canviar el medi educatiu cal canviar també el disseny dels continguts educatius. És a dir que s'han de trobar noves formes i dissenys adaptats al mitjà emissor, a les aplicacions mòbil, de manera que aquest sigui atractiu i entenedor (Ally, M. citat per Coma & Santacana, 2010). En aquest sentit, són molts els recursos tecnològics, i en concret les App, que encara no han sabut aplicar de manera intel·ligent les possibilitats que ens ofereixen les noves tecnologies de la comunicació i derivar-la cap a l'educació museística i patrimonial. Per tal que les Apps siguin útils com a eina mediatra han de basar-se en el concepte de didàctica perquè sigui un "element capaç de generar i desenvolupar processos d'ensenyança i aprenentatge en la persona o persones que el manipulen" (Coma i Santacana, 2010:169). Així doncs, una App mediatra entre patrimoni i usuari ha de ser didàctica, i per tant ha de ser dissenyada i creada amb la intenció d'ensenyar un contingut a un grup de persones, de la millor forma possible, adaptada a aquestes i buscant obtenir uns bons resultats en el seu aprenentatge. Amb tot això, estem doncs davant la necessitat d'obrir un nou camí en el món de les App i l'educació patrimonial en un context turístic i urbà, i aquesta és la intenció que tenen les autores amb la conceptualització d'una App didàctica i interactiva com és la App *MapMuseum*.

4. ESTAT DE LA QÜESTIÓ: LES APP TURÍSTIQUES CULTURALS

Per a dur a terme aquesta recerca ha estat necessari desenvolupar un estat de la qüestió de caràcter pràctic centrat en l'anàlisi d'aplicacions mòbils vinculades amb el turisme i el patrimoni cultural (fase exploratòria prèvia i imprescindible a realitzar abans de la fase projectiva). Aquesta anàlisi ha permès d'una banda evidenciar i reforçar la teoria exposada anteriorment, i d'altra, elaborar una radiografia actualitzada de les tipologies d'App existents en l'àmbit turístico-patrimonial.

El punt de partida, en aquest cas, han estat alguns dels resultats exposats en la tesi doctoral de la Dra. Grevtsova (2016), en concret aquells que posen de manifest el gran nombre de App del sector turístic que encara mostren un contingut merament informatiu i no s'adapten a les noves necessitats educativo-digitals per a una correcta mediació didàctica del patrimonial. En base a aquesta afirmació, i per corroborar-la, amb aquest recerca s'ha ampliat la mostra ja seleccionada per Grevtsova posant especial atenció a aquelles App que podrien mostrar una conceptualització similar al *MapMuseum*, i que es basen en uns pilars teòrics similars als que sustenten aquesta recerca. Així doncs, per a la tria de la mostra s'han seleccionat aquelles App turístiques (a través de Google Play i l'App Store) que d'alguna manera o altra presenten la ciutat com a espai educatiu, aquelles que ho fan des de l'àmbit dels museus, i aquelles altres que presenten ambdós escenaris conjuntament. A més, també s'han estudiat alguns projectes web que presenten una conceptualització molt similar a la App del *MapMuseum*. La mostra analitzada ha estat de 20 App., algunes d'elles tals com: NY Art Beat; Museum of London (Street Museum); HistoryPin; Barcino 3D; CoolTurer; The National Gallery. Cal destacar els 2 projectes analitzats que presenten major similitud conceptual a l'App *MapMuseum*: Tate ArtMaps i Map the Museum.

D'aquesta anàlisi de l'estat de la qüestió sobre el tema objecte d'estudi podem concloure, en primer lloc, que principalment hi ha més aplicacions didàctiques-lúdiques en el context de la ciutat o d'espais a l'aire lliure que no als museus. Això mostra que es té en compte la creació

d'aplicacions com a eines mediadores d'espais urbans i elements culturals, però que aquest criteri no s'acaba d'incorporar del tot als museus.

En segon lloc, un percentatge no massa elevat de museus tenen aplicacions especials amb contingut didàctic i/o lúdic, però molts d'ells encara tenen l'aplicació oficial com a eina informativa. Es tracta de App que repeteixen la informació exposada en la web sense cap mena de buscar interacció per part de l'usuari, i encara menys, de pretendre alguna acció mediatra i educadora.

En tercer lloc, és destacable que els projectes que uneixen museu i ciutat (Tate ArtMaps i Map the Museum.) es presenten de cara a l'usuari en forma de portal web i no d'aplicació mòbil. Això fa evident, la inexistència d'una App mòbil que presenti aquests dos escenaris enllaçats i que per tant l'App *MapMuseum* suposaria una innovació.

Finalment, en quart lloc, cal fer referència a la feina realitzada per la Dra. Grevtsova (2016) qui en la seva pròpia tesi doctoral fa la proposta de conceptualització i disseny d'una App turística per Barcelona on la ciutat comtal es presenta com un gran museu a l'aire lliure. L'App *Open-Air Museum* és una App didàctica que té com a objectiu percebre la ciutat i el seu patrimoni com a elements culturals oberts i accessibles per a tots els públics. L'aplicació interpreta diferents espais del centre de Barcelona com si de sales d'un museu es tractés, és a dir, les places serien les sales museístiques i els carrers de la ciutat galeries d'un museu. L'aplicació funciona amb geolocalització i avisa l'usuari cada vegada que entra a un espai d'interès activant-se petits icones que representen eines didàctiques que permeten conèixer la història del lloc mitjançant diferents tasques. Tot i que aquesta aplicació no estableix relacions entre ciutat i museus, sí que es té com a referència pel seu plantejament didàctic i interactiu, i és per això que s'ha analitzat amb detall com a possible App inspiradora de la App *MapMuseum*.

5. LA PROPOSTA D'APLICACIÓ MÒBIL: MAPMUSEUM

Finalitzada la fase exploratòria que ha permès teoritzar i analitzar l'estat de la qüestió sobre el tema objecte d'estudi, les App turístico-culturals, s'inicia la fase projectiva centrada en la conceptualització de la nova App turística entesa com a eina de connexió i d'obertura del museu dins la ciutat; i la creació dels continguts de l'App basats en diversos punts d'interès turístico-patrimonials de la ciutat de Barcelona.

Seguint el discurs fins ara exposat, la proposta d'App que es presenta sota el nom de *MapMuseum* té com a principal objectiu ser una vertadera eina mediatra entre el patrimoni d'una ciutat turística (en aquest cas, la ciutat de Barcelona) i l'usuari (ciudadà resident o temporal), facilitant la interpretació de les seves obres i elements artístics, ja estiguin aquests dins o fora d'un museu. El que es pretén doncs amb *MapMuseum* és oferir una nova manera (lúdica i entretinguda) de gaudir del patrimoni d'una ciutat, i alhora trencar amb la imatge del museu com a espai d'expertesa, i sovint, de cert avorrimient. Així doncs, l'App que es proposa es basa en els següents pilars: Ciutat educadora, l'educació patrimonial, el *m-learning*, i la didàctica, i parteix de la concepció d'entendre la ciutat com un gran museu a l'aire lliure que té connexions amb obres artístiques ubicades en alguns dels seus museus.

Geogràficament parlant, l'App *MapMuseum* es focalitza en el districte de Ciutat Vella de Barcelona per ser aquest un espai molt ric en patrimoni històric, artístic i arquitectònic, a més a més de ser un dels punts de la ciutat amb més afluència de turistes. D'aquesta zona, s'han seleccionat 10 punts d'interès turístic i patrimonial, que al mateix temps es connecten amb obres de quatre museus diferents de la ciutat de Barcelona: Museu Nacional d'Art de Catalunya, Museu Picasso, Museu d'Art Contemporani de Barcelona i Museu Arqueològic de Catalunya.

5.1. Una eina mediatra entre patrimoni i visitant

L'App dissenyada és de caràcter turístico-cultural i vol ser un nou model didàctic a l'hora de presentar i contextualitzar el patrimoni cultural de la ciutat de Barcelona, tant als visitants de la ciutat com també a locals. La proposta d'App rep el nom de *MapMuseum* ja que està basada en el mapa de la ciutat de Barcelona, concretament del districte de Ciutat Vella, i aquest posat en relació amb obres que es troben en els seus museus.

Aquesta nova App permet a l'usuari caminar pels carrers del districte i, d'una manera simple però original i didàctica, anar coneixent petits secrets i vinculacions que té la ciutat amb els seus museus. De la mateixa manera, per aquells usuaris que ja es trobin al museu, podran descobrir i conèixer els diferents orígens i vincles que tenen les obres amb la ciutat.

Cal afegir que, defugint de les App informatives, *MapMuseum* s'encamina cap a un format de caràcter didàctic-lúdic-interpretatiu. És per això que els continguts d'aquesta nova App aporten a l'usuari nous coneixements patrimonials de Barcelona de manera senzilla i dinàmica al mateix

temps, i per això és imprescindible evitar tecnicismes i un discurs complex. Vol ser una aplicació fàcil i senzilla que aporti coneixements dels fets i trets més destacats o curiosos del patrimoni que presenta vinculacions desconegudes per la majoria entre la pròpia ciutat i alguna obra museïtzada.

5.2. Públic objectiu

El públic objectiu de l'aplicació són els ciutadans temporals (turistes). Aquests són els que més passen pel centre de la ciutat amb finalitats turístiques i els que, majoritàriament, volen aprendre i comprendre sobre la ciutat que visiten. Amb *MapMuseum* podran descobrir alguns detalls de la ciutat mitjançant la seva contextualització i relació amb algunes obres rellevants ubicades en els museus de referència de la ciutat. I també ho podran fer a la inversa: els més interessats en els museus de la ciutat, tindran la possibilitat de contextualitzar les seves obres des del museu amb la ciutat.

Més enllà del públic objectiu, l'aplicació és també per a aquells ciutadans residents que vulguin conèixer més a fons la seva ciutat i les obres dels seus museus. A més, el caràcter didàctic i lúdic de l'aplicació fa que pugui ser perfectament atractiu per a joves ja que els continguts es presenten de manera directa, clara i amena.

5.3. Funcionament i recursos didàctics per a la interpretació del patrimoni

L'aplicació funciona a través de la geolocalització, és a dir, amb determinació de la posició geogràfica del dispositiu mòbil. D'aquesta manera només es pot arribar al contingut quan el dispositiu es situa en el punt d'interès geolocalitzat.

Quan l'usuari activa l'App apareix una breu presentació amb la informació bàsica de l'aplicació i l'opció de configurar l'idioma. A continuació apareix a la pantalla del dispositiu la imatge d'un mapa de Barcelona (del districte de Ciutat Vella) amb els diferents POIs (Punts d'Interès), juntament amb la imatge dels museus relacionats com a forma d'introducció visual i explicació per l'usuari.

Figura 1. Pantalla de presentació de l'App i Mapa amb tots els POIs desenvolupats per a l'aplicació. (Font: Elaboració pròpia).



Una vegada activada l'App, l'usuari anirà caminant pels carrers de Barcelona en direcció a un dels POI, i quan s'hi apropimi (com si arribés a una sala d'un museu) rebrà una notificació acústica i li apareixerà a la pantalla diversa informació relativa al punt: una fotografia del lloc en qüestió amb una breu descripció. Depenent de si ens trobem a la ciutat o al museu en aquesta mateixa pantalla hi apareix un cercle fent pampallugues amb la forma de mapa o de museu. Al pulsar el cercle

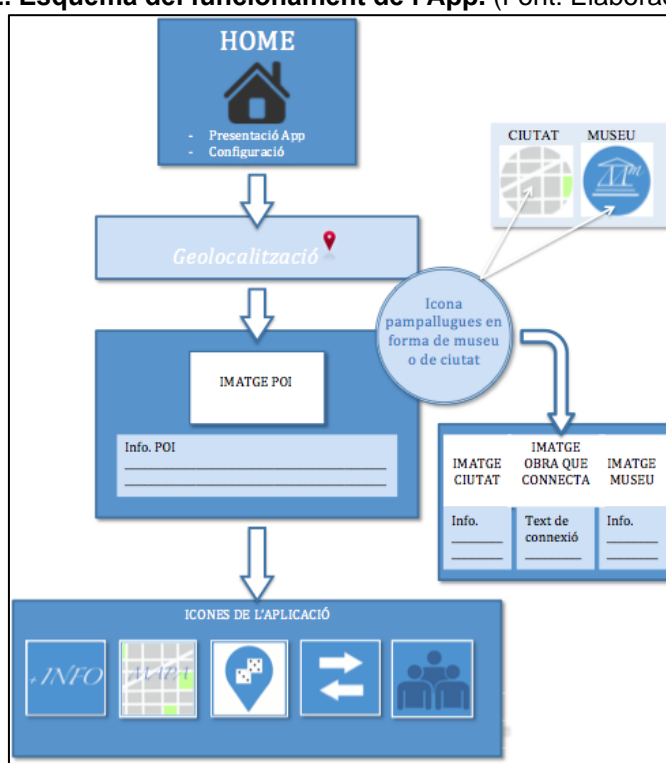
anem a parar a una pantalla que connecta el punt on ens trobem amb el seu corresponent a la ciutat o al museu.

A continuació, sota del text, ja hi trobarem les diferents possibilitats de l'App:

- “+Info”: hi ha més informació relacionada amb el punt d'interès
- “Mapa”: hi apareix el punt específic on es troba l'usuari.
- “Connexió”: hi apareix una pantalla amb les dues imatges dels dos punts d'interès vinculats (ciutat i museu) i al centre una breu explicació de la relació que tenen.
- “Joc”: en aquesta opció l'usuari, amb recursos interactius (qüestionaris, pantalla tàctil, etc.) rep la informació relacionada amb el punt d'interès en qüestió.
- “Comparteix”: en aquest apartat l'usuari pot compartir la informació que trobi rellevant, fer recomanacions, donar la seva opinió i també compartir fotografies relacionades amb els punts d'interès a les xarxes socials (facebook, twitter i instagram).

A continuació es mostra un esquema del funcionament de l'App *MapMuseum*:

Figura 2. Esquema del funcionament de l'App. (Font: Elaboració pròpia)



5.4. Contingut: connexions entre patrimoni artístic dins i fora dels museus

Per tal de desenvolupar els continguts de l'App s'han creat 10 fitxes de connexió entre ciutat i obres de museu, i per això ha estat necessari investigar i estudiar prèviament cada un dels punts d'interès. Val a dir que el contingut desenvolupat per l'aplicació ha estat determinat per les diferents possibles connexions ciutat-museu que s'han anat trobant amb revisió de bibliografia i d'un extens treball de camp.

Com a primer experiment d'aquesta App, el patrimoni escollit ha estat el patrimoni artístic per interessos i preferències pròpies de les autores, per ser una de les tipologies de patrimoni que més trobem en els museus, i per la seva forta atracció turística. Per tant, el contingut que es presenta a l'aplicació es tracta d'obres patrimonials artístiques que es troben als museus de Barcelona i que tenen una vinculació amb els carrers, racons i places del districte de Ciutat Vella.

El tipus de relació o vinculació existent entre ciutat i obra de museu pot ser molt diversa, i per aquesta App s'han definit les següents: l'obra representa l'indret de la ciutat; hi trobem una rèplica a la ciutat; l'obra va estar creada en aquell lloc; l'obra havia format part d'aquell indret o bé l'obra va ser trobada en aquell punt.

Per al desenvolupament dels continguts, ha estat necessari dissenyar una fitxa *ad hoc* que permet recopilar de manera metòdica i exhaustiva tota la informació del POI (punt físic de la ciutat o obra d'art d'un museu) i aquella referent a la connexió existents entre ciutat i museu, o viceversa.

Quan el POI fa referència a un punt físic de la ciutat, el contingut sobre aquest es connecta amb l'obra d'un museu. El que es presenta doncs en aquests punts és informació i curiositats de l'indret de la ciutat, generalment fent referència a la història del lloc en el moment de la creació de l'obra vinculada.

D'altra banda, quan el POI fa referència a un element patrimonial museístic, el contingut que apareix en pantalla és en relació a l'element patrimonial que es troba al museu. D'aquest és necessari tenir en compte la seva història i quina vinculació té amb l'indret que es relaciona: si obra i indret es relacionen a través d'una anècdota, si és la font de tradicions històriques de l'indret, si és una imatge que representa aquell lloc en una època passada, si l'obra es va realitzar allà, si l'obra es trobava en aquell lloc, etcètera.

Així doncs, per a cada punt d'interès, s'han redactat uns continguts propis, uns relatius a la connexió existent, a més a més d'uns continguts d'ampliació opcionals que es presenten a l'usuari en format de jocs visuals, enigmes, preguntes amb possibles respostes, etcètera.

A mode d'exemple, a continuació s'exposen els continguts de dos POI's:

Figura 3. POI ciutat (local Els Quatre Gats) vinculat a una obra d'art ("*Ramon Casas i Pere Romeu en un tàndem*", de Ramon Casas) i POI obra d'art (mosaic romà) vinculat a un espai de la ciutat (Plaça Sant Jaume). (Font: elaboració pròpia)



Finalment, cal dir que el contingut redactat i com aquest es presenta de cara a l'usuari pretén ser atractiu, dinàmic i lúdic al mateix temps, per exemple, donant pistes o petits matisos de l'obra o de l'indret a l'usuari perquè ell investigui i observi amb molta atenció pel seu compte, donant-li així les claus per a la interpretació autònoma del patrimoni artístic de la ciutat de Barcelona.

6. CONCLUSIONS

A mode de conclusions finals, i tenint en compte tot l'exposat al llarg del present escrit, cal posar de rellevància la novetat, originalitat i innovació que suposa l'App *MapMuseum* en el context de l'*smart tourism*.

D'una banda, *MapMuseum* es presenta doncs com una autèntica eina de mediació didàctica del patrimoni, tan material com immaterial, que hi ha a la ciutat de Barcelona i en alguns dels seus museus principals, i per això la seva conceptualització s'ha basat en certs principis pedagògics, lúdics i interpretatius.

D'altra banda, es tracta d'una App que ofereix a l'usuari una experiència única i original de connectar obres artístiques ubicades dins dels museus amb espais i indrets de la ciutat; i viceversa, permet a l'usuari connectar un espai de la ciutat amb alguna obra de museu. Es tracta doncs d'una App que afavoreix la difusió i posada en valor del patrimoni d'una destinació, que s'aventura a connectar dos àmbits diferents de l'activitat turística en una ciutat: el centre històric entès com a espai patrimonial obert (a l'aire lliure) i els seus museus més destacats que custodien el patrimoni entre les seves quatre parets.

Cal fer esment també dels pilars teòrics que han sustentat la conceptualització del projecte (Ciutat educadora, educació patrimonial, *m-learning*, i la didàctica) i que s'han vist reflectits posteriorment en el disseny de l'App *MapMuseum*. En aquest cas teoria i pràctica han anat pel mateix camí, un camí innovador tractant-se del camp de les aplicacions mòbils en contextos turístics.

En quart lloc, també es vol posar de manifest la intenció de les autores de dissenyar una App on la seva aportació digital no es reflecteixi només en el contingut (l'instrument) sinó també en el contingut. Partint del convenciment de que el canvi tecnològic ha de ser molt més profund i no quedar-se només en un canvi d'instrument, el plantejament dels continguts d'aquesta App també han estat pensats des de la nova concepció de la intel·ligència digital.

El darrer objectiu que és el de crear un model d'aplicació que sigui extrapolable a altres ciutats s'ha assolit ja que amb aquest disseny i conceptualització ja es pot partir per a la creació de noves aplicacions, fins i tot amb algunes variacions.

Per tot això, es creu que l'App *MapMuseum* és una proposta singular, innovadora i original que dona resposta a les necessitats actuals del turisme cultural i a la modernitat digital que ens envolta, i que pot ser un model fàcilment extrapolable i adaptable a altres ciutats turístiques que vulguin oferir al visitant una eina dinàmica de descobriment i aprenentatge del seu patrimoni, ja estigui ubicat en carrers o places, i/o dins dels museus.

REFERÈNCIES

- AICE (2004). *Carta de Ciutats Educadores*. Revisió de la Carta original del 1990, durant el VIII Congrés Internacional de Ciutats Educadores. Gènova.
- Coma, L. (2011). *Actividades educativas y didáctica del patrimonio en las ciudades españolas. Análisis, estado de la cuestión y valoración para una propuesta de modelización*. Tesis doctoral (publicada). Dir. Dr. Joan Santanaca Mestre. Universitat de Barcelona, Espanya.
- Coma, L. & Santacana, J. (2010). *Ciudad educadora y patrimonio. Cookbook of heritage*. Gijón: Ediciones Trea.
- Coma, L. & Martín, C. (2014). ¿En las Apps y en el *m-learning* se encuentra el futuro de la didáctica del patrimonio y del turismo cultural? En Santacana, J. & López, V. (2015). *Educación, tecnología y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva*. Gijón: Ediciones Trea.
- Galí, N.; Alcalde, G. & Rojas, A. (2009). *Anàlisi de les definicions de turisme cultural i de les formes de recompte dels turistes culturals*. Generalitat de Catalunya: Institut Català de Recerca en Patrimoni.
- Grevtsova, I. (2016). *Interpretación del patrimonio urbano. Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil*. Dir. Dr. Joan Santacana Mestre i Dra. Laia Coma Quintana. Universitat de Barcelona, Espanya.

ICOMOS (1976). *Carta Internacional de Turismo Cultural*. Adoptada por ICOMOS en el Seminario Internacional de Turismo Contemporáneo y Humanismo. Bruselas.

ICOMOS (1999). *Carta internacional sobre turismo cultural. La Gestión del Turismo en los sitios con Patrimonio Significativo*. Adoptada por ICOMOS en la 12ª Asamblea General. México.

Imbert-Bouchard, D., Llonch, N., Martín, C., & Osácar, E. (2013). Turismo cultural y Apps. Un breve panorama de la situación actual. *Her&Mus*, 13 (2), 44-54.

Santacana, J. & Coma, L. (2014). *El m-learning y la educación patrimonial*. Gijón: Ediciones Trea.