

Proiectarea experienței digitale: procese și etape pentru inițiative online și on-site

Raluca Iulia Capotă

Institutul Național pentru Cercetare și
Formare Culturală - România



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Code n. M3 Unit4 SU4.1



Cuprins

Prezentare generală

Scop și obiective
Ce urmează să învățați
Termeni și cuvinte cheie
Context

Secțiunea 3

Open Questions & Tips
Întrebări deschise subiecte
de reflecție
Sugestii
Cele mai importante concluzii

Secțiunea 1

Aspecte ale proiectării experiențelor digitale

Aprofundarea subiectului
Resurse externe

Secțiunea finală

Pentru a continua învățarea
Lista de referințe
Numele și prezentarea autorului

Secțiunea 2

Ciclul de viață al unui proiect digital

Aprofundarea subiectului
Resurse externe



Scop & obiective

Scopul acestei prezentări este de a vă relata câteva aspecte relevante legate de proiectarea experiențelor digitale, pe baza cunoștințelor acumulate în unitățile anterioare ale acestui modul.

Ea vă oferă exemple despre cum sunt construite și utilizate diverse tipuri de experiențe digitale în legătură cu patrimoniul cultural.

Ea vă ghidează în evaluarea caracteristicilor, beneficiilor și limitelor tehnologiilor digitale, cu scopul de a face alegeri fundamentate privind proiectarea experiențelor digitale.

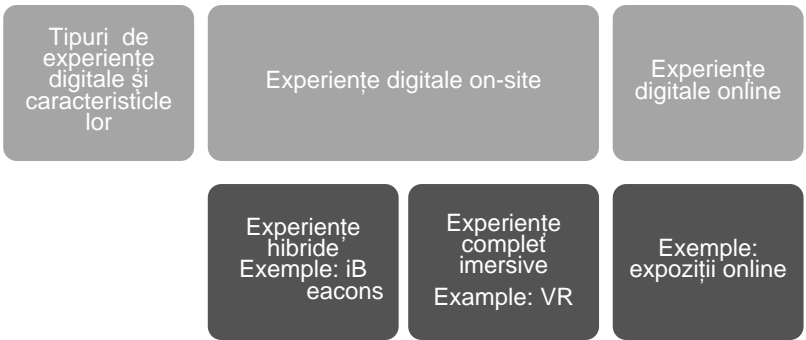
Vă informează cu privire la etapele importante ale ciclului de viață al unui proiect digital și vă prezintă diverse abordări de management al proiectelor digitale.

Vă ghidează învățarea ulterioară în acest subiect amplu al proiectării experienței digitale.

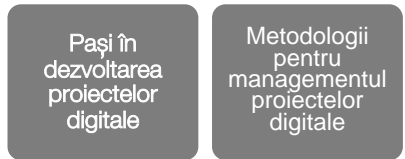
	Security & Legal restrictions	Digital Diversity	Digital Strategies	Tools & Examples	
	Archiving & Sustaining	Laws	Accessibility	Data organisation	Europeana, Google Arts & Culture
	Organising & Administrating	Data Protection Guidelines	Inclusion Strategies	Project Management	Collaborative Tools
	Digitally enriching heritage experiences	Creative Commons	Digital Pre-visit Experience	Experience Cycle	Projection Tools, Augmented Reality, 3D
	Communicating with and participation of the audience	Data Protection Guidelines	Participatory Tools	Social Media Strategies	Social Media, Website, Newsletter

Designing digital experiences

Aspecte ale proiectării experiențelor digitale



Ciclul de viață al unui proiect digital



Ce urmează să învățați (Obiective de învățare)

La sfârșitul acestei prezentări, veți fi capabil să:

- Înțelegeți logica din spatele designului experienței digitale
- Înțelegeți cum caracteristicile bunurilor culturale determină alegerea tehnologiilor digitale și utilizarea lor
- Evaluați potențialul anumitor tehnologii pentru îmbunătățirea contextului și înțelegerii bunurilor culturale
- Examinați etapele care alcătuiesc ciclul de viață al unui proiect digital
- Recunoașteți diferite modele de management al proiectelor digitale



Termeni și cuvinte cheie

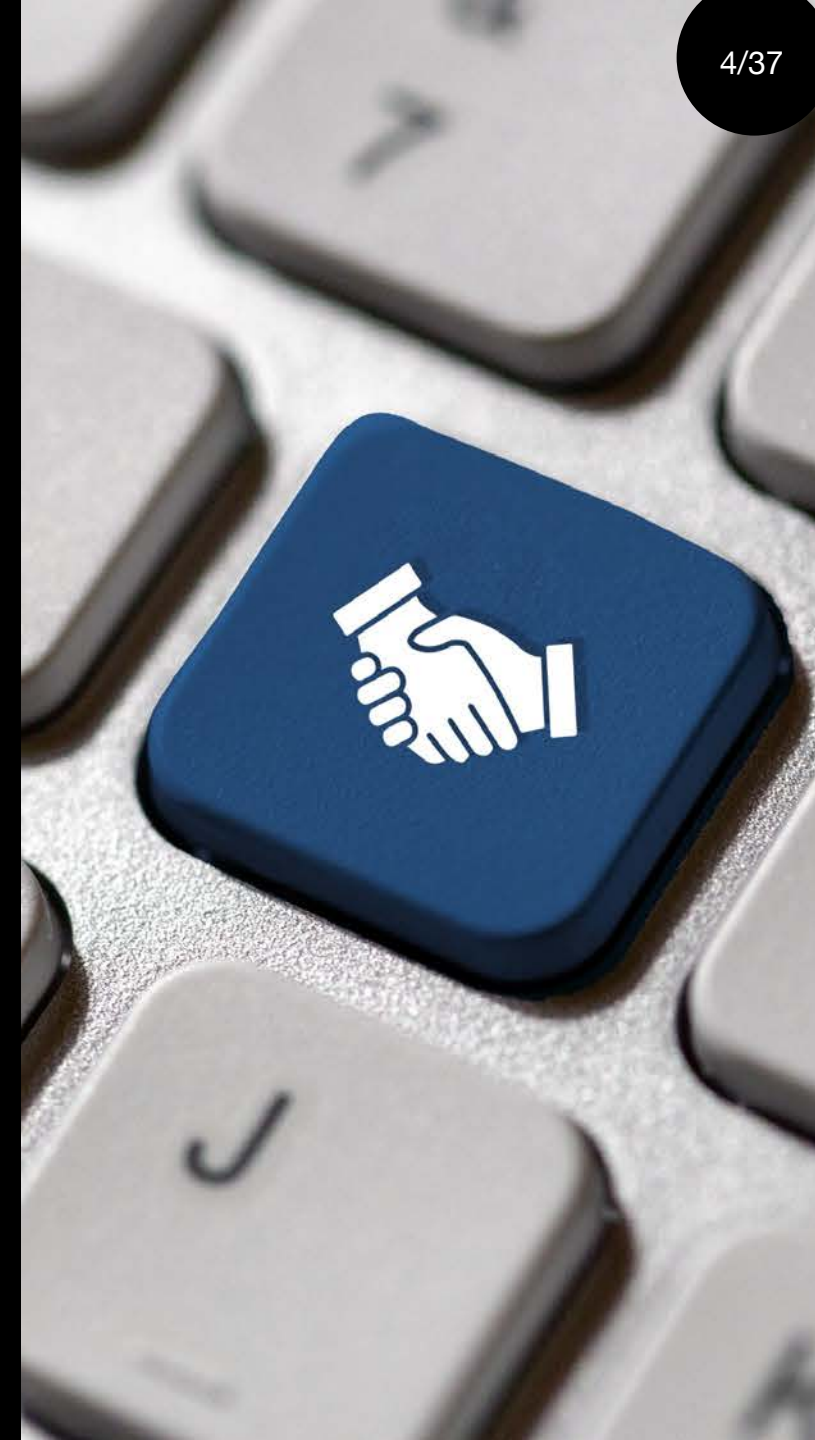
iBeacon - un mic dispozitiv care funcționează pe bază de baterie (nu neapărat, dar de obicei) pe care îl poți plasa undeva și care notifică o aplicație atunci când smartphone-ul tău se află în raza lui de acțiune. (Ferens, s.n.)

Experiență imersivă - introduce o persoană într-o realitate nouă sau una augmentată, îmbunătățind viața de zi cu zi (făcând-o mai captivantă sau mai satisfăcătoare) prin intermediul tehnologiei. (<https://clevertap.com/blog/immersive-experience/>)

Back-end este, de obicei, locul unde se conturează logica de afaceri. Acesta poate fi setul de reguli care determină veniturile pentru o inițiativă de comerț electronic sau ceva mai banal, cum ar fi un profil de utilizator. (adaptat după Fayock, 2020)

Front-end (al unei aplicații) se referă de obicei la stratul care reprezintă IU (interfața cu utilizatorul). Acesta poate include orice, de la un site static cu HTML și CSS până la o aplicație Reactivă completă care alimentează interfața cu utilizatorii. (Fayock, 2020)

Agile - un set de valori și principii în care munca procesele, metodele, colaborarea și livrarea sunt îmbunătățite continuu și adaptate la orice context în schimbare (www.enonic.com)



Context

Tehnologia digitală are potențialul de a modela și influența drastic modul în care este experimentat patrimoniul cultural. (*Economou, 2015*)

Proiectarea și planificarea unor experiențe digitale specifice care vizează atât valorificarea cu succes a patrimoniului cultural, cât și implicarea publicului pe termen lung, nu este o sarcină ușoară. Există multe aspecte intangibile care trebuie luate în considerare și multe aspecte practice care trebuie integrate. În mod ideal, oferta digitală pe care o propunem publicului nostru ar trebui să contribuie la o experiență holistică pentru acesta. Încercăm să facem acest lucru prin combinarea tuturor canalelor fizice și digitale, prin luarea în considerare a etapelor de pre și post-interacțiune pentru produsele și serviciile noastre legate de patrimoniul cultural, prin faptul că suntem foarte creativi și, în același timp, restrictivi din punct de vedere etic în ceea ce privește valorile de patrimoniu pe care le promovăm.

Oferirea de experiențe digitale legate de patrimoniul cultural este o cale suficient de experimentată pentru a oferi deja un fond bogat de observații, recomandări, cercetări și exemple de bune practici.

În același timp, dispunem de o serie de abordări de management de proiect calibrate în mod specific pentru rezultatele digitale.

Succesul este susținut de proiectarea și implementarea unei experiențe atent planificate și controlate.



SECȚIUNEA 1

Aspecte ale
proiectării
experiențelor
digitale



Caracteristicile și potențialul digitalului în furnizarea de experiențe

Experiențele digitale au un mare potențial de a îmbunătăți prezentarea și contextul patrimoniului cultural. Atunci când proiectăm experiența digitală, ar trebui să profităm la maximum de ceea ce determină o implicare mai profundă:

- **Interactivitate** care se poate extinde până la co-crearea de conținut de către utilizatori
- **Senzorialitate** - capacitatea de a implica stimuli multisenzoriali în cadrul aceleiași experiențe.
- Posibilitatea de a **furniza un conținut multistratificat** în moduri sugestive și ușor de accesat.
- Creează contextul pentru o implicare mai profundă în legătură cu patrimoniul cultural
- Numeroasele posibilități de a **îmbunătăți povestirea**
- **Factorul „cool”**, care este atractiv pentru publicul tânăr
- Potențialul uriaș pentru **experimentare**
- **Potențialul de creare de rețele și de colaborare:** capacitatea de a crea și de a menține comunități implicate

Unde și cum ne folosim cel mai bine de aceste calități?

Ce abordări ne pot ajuta să dezvoltăm experiențe care să beneficieze de avantajele tehnologiilor digitale?

Cum reușim să găsim un echilibru între + și - unei anumite tehnologii atunci când proiectăm experiențe digitale?

Tipuri de experiențe digitale

Nu uitați că există mai multe tipuri de experiențe digitale, **în funcție de modul în care acestea sunt livrate vizitatorilor**

Fiecare tip de experiență digitală presupune crearea unor tipuri de relații diferite cu obiectivul de patrimoniu, pentru public.

Experiențe digitale la fața locului: configurația digitală este organizată la fața locului, unde se află obiectivul de patrimoniu cultural; relația cu patrimoniul cultural este mediată digital în diferite grade - de la un simplu suport digital pentru comunicare până la experiențe complet immersive.

Experiențe online: publicul experimentează patrimoniul cultural, complet mediat digital prin intermediul www, aplicații sau jocuri care pot fi accesate în mod independent și de la distanță, folosind diferite dispozitive.

În funcție de natura proiectului și de obiectivul de patrimoniu cultural, experiența digitală ar putea fi concepută astfel încât să combine **experiențele la fața locului cu cele online**, valorificând astfel la maximum un parcurs al vizitatorului atent planificat.

Țineți cont de ceea ce ați învățat în unitățile anterioare:

- o vizitatorul este cel mai fericit atunci când poate naviga fără probleme între canale și dispozitive.
- o "**experiența**" începe înainte de a accesa patrimoniul cultural (înainte de vizită) și se termină după vizita efectivă (după vizită).
- o **ciclul experienței** poate fi aplicat la întreaga experiență de interacțiune cu un obiectiv de patrimoniu cultural sau chiar la experiențe mai mici care împreună construiesc întreaga experiență.

Experiențe digitale la fața locului: suport interactiv pentru valorificarea patrimoniului cultural

Experiențe digitale la fața locului: utilizarea instrumentelor digitale pentru a crea experiențe hibride (digitale și non-digitale) la fața locului este o abordare foarte frecventă în zilele noastre în valorificarea patrimoniului cultural.

Digitalul este folosit ca un ajutor dinamic pentru a comunica, a pune în context și a promova bunul de patrimoniu cultural.

Ex: Ghiduri digitale, ecrane interactive (tactile), realitate augmentată, coduri QR, virtualitate augmentată, iBeacons

Acestea sunt alegerea preferată a specialiștilor pentru comunicarea și promovarea obiectivelor de patrimoniu. Experiențele digitale completează interacțiunea directă cu obiectul, clădirea sau situl, oferind un context, sporind semnificația, stimulând învățarea și îmbunătățind percepția.

Diferitele instrumente care ar putea fi utilizate pentru a îmbunătăți digital percepția și înțelegerea patrimoniului cultural facilitează conceperea de experiențe complexe.

Complexitatea, inovația și noutatea sunt atractive pentru public și ar putea cataliza un angajament mai profund din partea acestuia.



Crearea de experiențe **hibride** la fața locului

- o Este de dorit să se creeze medii hibride care să permită vizitatorilor să interacționeze în mod activ atât cu caracteristicile spațiilor fizice, cât și ale celor digitale.
- o Tehnologia nu ar trebui să fie intruzivă, o simplă adăugare de proprietăți "digitale" obiectelor (de exemplu, etichete RFID) ar putea face o diferență semnificativă în experimentarea bunului cultural la un nivel diferit de informare și percepție.

Relația corectă între mediul real și cel digital este una de COMPLEMENTARITATE, nu una de concurență.

Ecrane tactile, interfețe bazate pe gesturi, coduri QR realitate augmentată, realitate mixtă, tehnologii de proximitate bazate pe locație, sunt toate instrumente și tehnologii digitale care ar putea fi utilizate împreună cu obiecte, clădiri și siturile de patrimoniu, într-un mod **neintruziv**, permițând experimentarea directă a originalului.



Crearea de experiențe hibride la fața locului - Exemplu: iBeacons

Să luăm, de exemplu, tehnologia de proximitate bazată pe localizare (**iBeacon și tehnologia Physical Web**).
Cum putem modela experiența legată de patrimoniu cultural cu ajutorul acesteia?

Acest tip de tehnologie permite o conexiune neinvazivă foarte utilă cu publicul. Informațiile pe care le aduce ar putea fi accesate la alegerea vizitatorului, acesta putând permite sau nu să fie conectat la ea.

Unele dintre cele mai populare caracteristici ale aplicațiilor mobile bazate pe iBeacon:

- Pot înlocui tururile cu ghidaj audio, permițând astfel o navigare mai flexibilă (tururi cu ghidaj propriu).
- Se pot colecta date valoroase pentru a afla mai multe despre traseul vizitatorului (analiză)
- Se pot transmite mesaje la momentul și locul potrivit (difuzarea a tot felul de informații)
- Ajută la navigarea în interiorul muzeului
- Oferă informații despre cumpărături
- Oferă notificări Push

Un iBeacon este un mic dispozitiv care funcționează pe bază de baterie (nu neapărat, dar de regulă este așa) pe care îl puteți amplasa undeva și care notifică o aplicație atunci când smartphone-ul dumneavoastră se află în raza lui de acțiune.

<https://www.ready4s.com/blog/developers-tips-bluetooth-low-energy-in-app-development>



Crearea de experiențe hibride la fața locului - Exemplu: iBeacons

iBeacons la Groninger Museum

Primul muzeu din Olanda care a folosit beacons a fost Muzeul Groninger. Aceștia au pus la dispoziție tehnologia pentru expoziția "The Collection" (2014), dar au continuat să o folosească și ulterior.

Cum funcționează?

Aceștia trimit conținut interactiv legat de operele de artă expuse în timp ce vizitatorii folosesc aplicația.

Pentru vizitatorii care nu au smartphone-uri sau tablete compatibile, dispozitive pot fi închiriate la muzeu, astfel încât să poată avea acces la mediile interactive.

Ce fel de informații suplimentare oferă?

- clipuri video și audio suplimentare
- informații de fond
- fotografiile detaliate ale operelor de artă.
- o combinație de medii interactive

Odată încercate, acestea au fost adoptate și pentru alte expoziții.

S-a gândit vreodată organizația dumneavoastră să utilizeze astfel de dispozitive?

Credeți că ar fi o bună completare a prezentării patrimoniului cultural online?

Vă puteți gândi la o utilizare specială pentru prezentarea patrimoniului cultural?

Experiențe digitale complet imersive, la fața locului

Experiențe complet imersive, la fața locului: relația cu obiectivul de patrimoniu este mediatizată digital în cel mai înalt grad – contextul patrimoniului cultural și obiectele în sine sunt recreate.

Obiectivul de patrimoniu este comunicat și contextualizat **în întregime prin mijloace digitale**, la fața locului. Ex: ambianțe și obiecte recreate cu ajutorul realității virtuale, jocuri

Recomandat pentru punerea în valoare, înțelegerea și comunicarea valorilor obiectivelor de patrimoniu cultural care nu mai există sau sunt doar parțial conservate, sau atunci când părțile rămase nu pot evoca o experiență de învățare sau de divertisment semnificativă.

Atunci când obiectivul de patrimoniu cultural este disponibil la fața locului, nu este recomandabil să se proiecteze experiențe digitale care ignoră prezența sa fizică!

Interactivitatea digitală și cea directă cu obiectivul de patrimoniu cultural ar trebui să fie atent echilibrate.



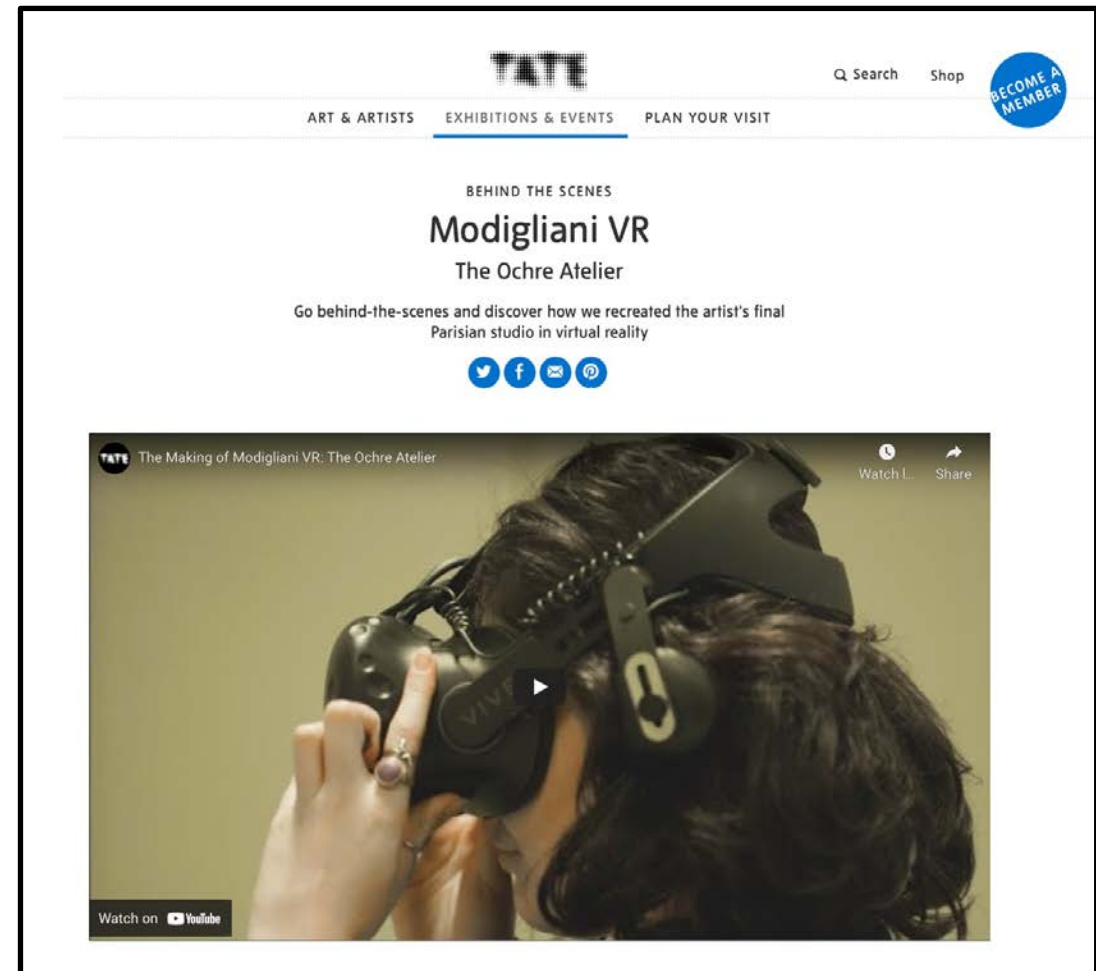
Exemplu: crearea unei experiențe digitale la fața locului: Modigliani VR

Dezvoltarea unei experiențe imersive la fața locului este complexă – **relația dintre mediul real și mediul artificial (re)creat ar trebui să fie atent echilibrată:**

- o experiența digitală nu trebuie să copleșească audiența și să o îndepărteze de realitatea bunului cultural
- o ar trebui să îmbunătățească contextul și percepția patrimoniului cultural (completându-le cu informații cognitive și senzoriale).

Un bun exemplu de abordare imersivă la fața locului este **experiența digitală Modigliani VR** care însoțește expoziția retrospectivă Amedeo Modigliani (Tate Modern, 23 noiembrie 2017 - 2 aprilie 2018)

Prima experiență VR dezvoltată de către muzeu (Tate Modern), a prezentat expoziția artistului **Ochre Atelier**. Recreată virtual, în urma unei documentări foarte amănunțite, experiența imersivă a fost pusă la dispoziția vizitatorilor **ca parte integrantă a expoziției**.



captură de ecran de pe pagina <https://www.tate.org.uk/whatson/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>

Exemplu: crearea unei experiențe digitale la fața locului: Modigliani VR

Recreerea virtuală a atelierului parizian din 1919 a implicat o colaborare a Tate cu compania Preloaded.

- Au fost implicate mai multe departamente ale muzeului - **cooperare interdepartamentală**.
- A fost acordată o atenție extremă informațiilor istorice - **documentare temeinică pentru recrearea unui mediu autentic**
- **Detaliile exacte din realitate au fost incluse în experiență** - au fost cercetate în prealabil chiar cu sprijinul științei conservării
- **"Design inspirat de audiență"** - profilul publicului a fost studiat și experiența a fost adaptată în consecință la nevoile acestuia (abordare bazată pe experiența utilizatorului)

Doriți să aflați mai multe despre acest proiect complex și foarte bine realizat? Consultați următoarele linkuri:

<https://www.youtube.com/watch?v=CdYLscE6kE0&t=1s>

<https://preloaded.com/work/modiglianivr/>



Echipele Tate Curatorial, Digital, Conservation, Installation și AV, împreună cu Preloaded, au decis inițial principiile de bază ale acestei experiențe, care ar trebui:

- **Să fie la un nivel minimal, promovând confortul și accesibilitatea pentru toți.**
- **Să creeze empatie față Modigliani omul pe care l-am fi putut cunoaște.**
- **Să susțină autenticitatea, din punct de vedere conceptual și al detaliilor.**
- **Să respecte standardele Tate în ceea ce privește rigoarea și acuratețea intelectuală**
- **Să fie o experiență care nu poate fi avută în alt mod**

după <https://preloaded.com/work/modiglianivr/>

Beneficiile și limitele utilizării anumitor tehnologii digitale pentru crearea de experiențe digitale cu CH

Exemplu: Realitatea virtuală (VR)

Am analizat un exemplu de experiență complet imersivă dezvoltată la fața locului cu ajutorul realității virtuale. Haideți să explorăm plusurile și minusurile acestei tehnologii:

VR este o tehnologie foarte atractivă, cu **avantaje** interesante:

- atrage noi audiențe
- îmbunătățește experiența
- permite implicarea comunității (de exemplu, pentru dezvoltarea scenariului)
- promovează noi modalități de înțelegere a artei, obiectelor și a conceptelor
- practici de construire a empatiei (ajută la transmiterea emoțiilor)
- se combină perfect cu tehnici eficiente de povestire (storytelling)

(after Shehade & Stylianou-Lambert, 2020)

Experiențele legate de CH create cu ajutorul VR prezintă, de asemenea, câteva **provocări** care trebuie luate în considerare:

- fiind o tehnologie complet imersivă, aceasta ar putea distra atenția publicului de la obiectul sau obiectivul inițial
- favorizează lipsa interacțiunii sociale
- implică multe resurse: resurse umane, formare, infrastructură financiară și tehnologică.
- accesibilitatea pentru participanți
- aspecte practice și tehnice
- calitatea grafică (influențează implicarea)
- interferența cu fluxul expozițional
- efectul de distragere a atenției (în cazul experiențelor la fața locului)

Realitatea virtuală - Cum ar trebui să o folosim?

Sugestii pentru proiectarea și dezvoltarea experiențelor VR pentru o organizație de patrimoniu:

- o alinierea experienței cu misiunea și strategiile organizației
- o să fie oferită ca o experiență continuă și bine îmbinată, nu ca ofertă individuală
- o să corespundă utilizării sale cu o anumită nevoie
- o să îmbunătățească experiența originală în loc să distragă atenția sau să o înlocuiască
- o să se preocupe de atingerea unui echilibru corect între utilizare și suprautilizare
- o să îmbine VR cu alți stimuli senzoriali și sociali
- o să utilizeze criterii științifice și etice

(după Shehade & Stylianou-Lambert, 2020)



Constatări privind modul de integrare a digitalului în experiența CH

Beneficiile și limitele fiecărei aplicații ale tehnologiei digitale în domeniul patrimoniului cultural au fost, până la un anumit punct, investigate.

Unele tehnologii au un potențial educațional mai mare, altele sunt pur și simplu mai atractive pentru publicul tânăr.

Atunci când alegeți o tehnologie sau alta, bazați-vă pe experiența altor organizații. Există numeroase exemple și studii care ar putea să vă ajute în luarea unei decizii.

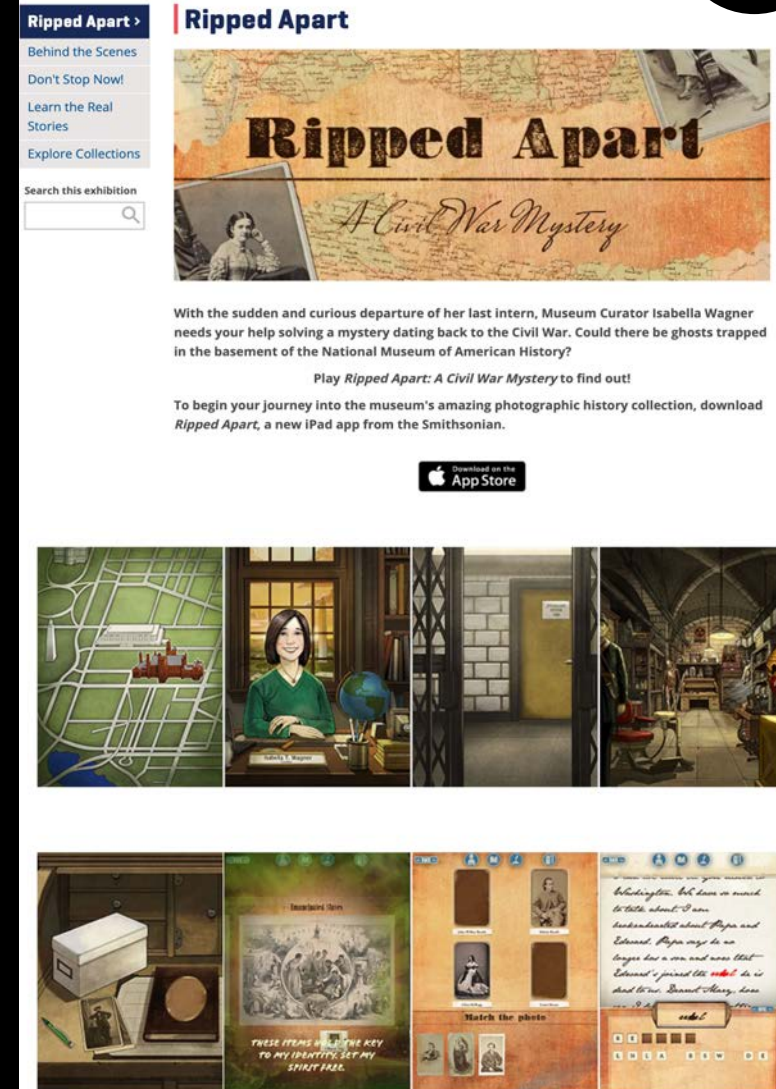
Un studiu observațional al vizitatorilor care interacționează cu artefactele dintr-un muzeu, realizat de Luigina Ciolfi și Liam J. Bannon, concluzionează că:

- o oamenii preferă să se concentreze asupra obiectelor expuse, nu asupra interfețelor informatice care separă vizitatorul de artefactul real
- o tehnologia ar trebui să asiste expoziția, mai degrabă decât să iasă în evidență față de aceasta
- o generarea unor medii publice hibride care să permită vizitatorilor să interacționeze în mod activ cu caracteristici ale spațiului fizic, dar și ale celui digital, ar trebui să reprezinte obiectivul principal
- o încurajarea implicării active a copiilor; aceștia ar trebui să aibă posibilitatea de a lua notițe sau de a face schițe în jurul exponatelor augmentate digital
- o găsirea unor modalități de încurajare a schimbului colaborativ cu expoziția și în relație cu aceasta, oferirea de indicii, activatori și utilizări adecvate ale exponatului augmentat tehnologic.

(după Ciolfi & Banno, 2002)

Experiențe online

- o experiențele pur online au limite evidente: contactul cu patrimoniul cultural și caracteristicile sale relevante (dimensiune, textură, culoare reală, ambianță) sunt mai greu de realizat.
- o gradul de responsabilitate etică în cazul medierii unor astfel de experiențe este mai mare, deoarece acestea presupun un grad mai mare de ipoteză
- o multe dintre aceste experiențe online au fost dezvoltate cu un scop educațional pronunțat, deoarece au un mare potențial de interactivitate și de complexitate
- o ele permit o mai mare creativitate și asocieri unice de idei
- o **jocurile serioase, de exemplu, permit utilizatorului o mare interactivitate; oferă, de asemenea, spațiu pentru multe niveluri de informații și interpretări; ele sunt, de asemenea, captivante și satisfăcătoare, facilitând astfel învățarea**
- o produsele finale ar trebui să fie foarte **competitive**, deoarece există întotdeauna alternative mai captivante pentru public



Pagina web de prezentare a jocului serios dezvoltat de către Smithsonian

Ripped Apart

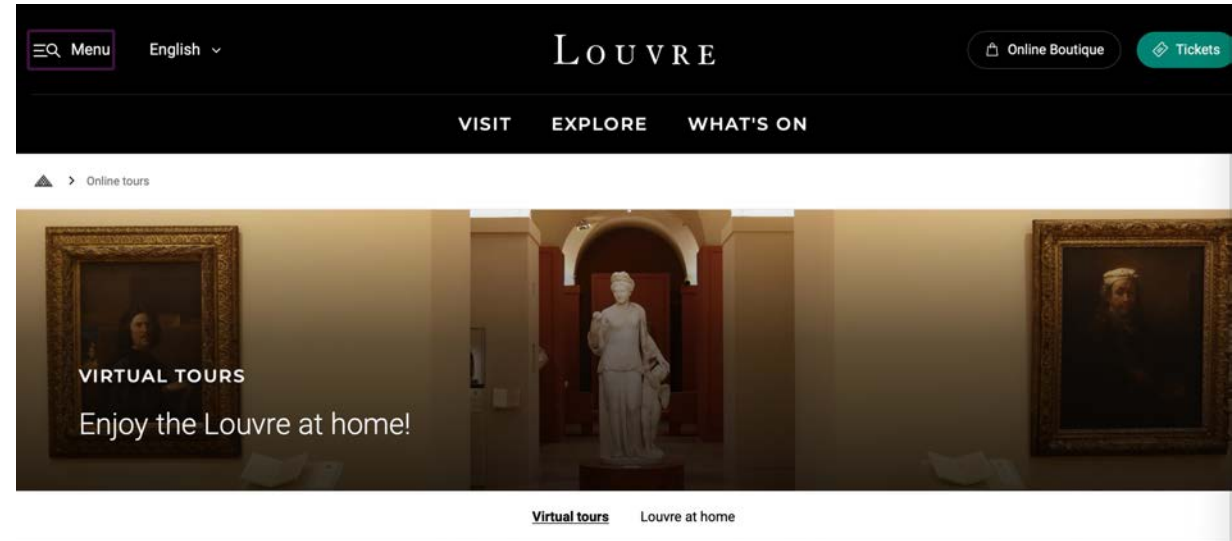
Capturi de ecran de pe pagina :
<https://americanhistory.si.edu/ripped-apart>

Exemplu – expoziții virtuale online

- “O **expoziție digital online** este o colecție hipermedia alcătuită din elemente digitale care sunt:
- o legate între ele de un fir comun, un subiect interdisciplinar, un concept, o idee, o aniversare, un eveniment special sau o persoană fizică;
 - o afișate în 2D și/sau 3D;
 - o stocate ocazional în rețele distribuite;
 - o sunt accesibile prin potențialul oferit de tehnologiile moderne, datorită unei arhitecturi de sistem concepute pentru a oferi experiențe captivante, centrate pe utilizator;
 - o produse dinamice, care pot oferi servicii suplimentare și pot fi actualizate periodic. ”

MOVIO KIT <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>

Captură de ecran de pe pagina <https://www.louvre.fr/en/online-tours>



- o Din cauza restricțiilor pandemice, experiențele online au fost în centrul consumului experiențial al patrimoniului cultural, pe parcursul anului 2020,
- o Muzeele sau expozițiile virtuale puse la dispoziție online au reprezentat o oportunitate practică de a menține publicul implicat în problematica patrimoniului cultural

Exemplu – expoziții virtuale online

Puteți să vă extindeți sau puteți concentra: cantitatea de informații (imagini, texte) disponibile online în mod gratuit vă poate ajuta să vă contextualizați expozițiile la un alt nivel; vă puteți gândi la o expoziție cu patrimoniul cultural pe care îl gestionați, sau puteți construi pe baza unui subiect, permițând contribuții de la diverse entități (chiar și de la public) - puteți chiar dezvolta o platformă pentru co-crearea unui astfel de conținut (a se vedea Europeana, Google Arts & Culture).

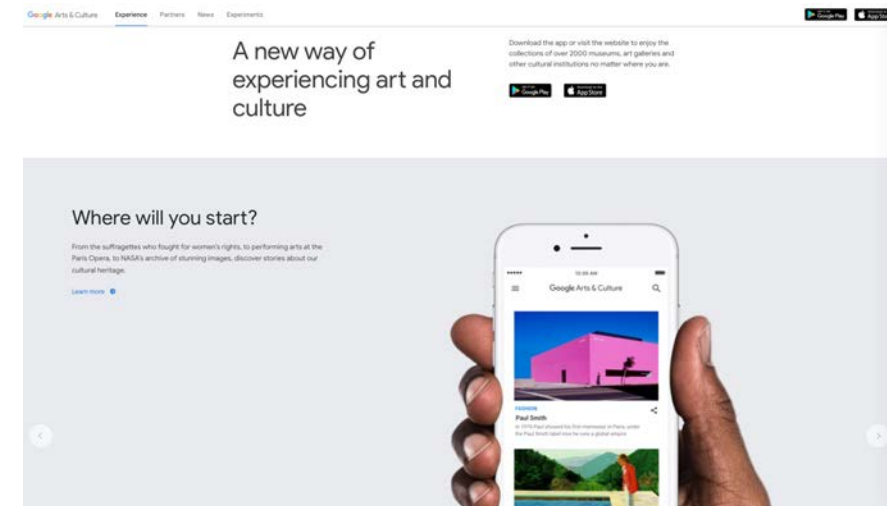
Puteți îmbunătăți curatoriatul tradițional: multiplele straturi de semnificații și conexiuni, corelarea între obiecte se poate face în mai multe moduri, folosind o combinație de suporturi: imagine, video, text, reconstrucții virtuale, tehnici imersive: **Fiți ambițioși!**

Arătați lucruri ascunse: o expoziție online ar putea să se concentreze în mod neîngrădit asupra unor informații în mod normal indisponibile legate de patrimoniu - puteți "deschide" un depozit, puteți prezenta informații complexe, dar interesante despre conservare etc.

Faceți-o interactivă și interesantă

Folosiți povestiri, folosiți experiențe digitale complementare (cum ar fi gamificarea), nu uitați de rolul co-creației în implicarea publicului: urmăriți să dezvoltați comunități în jurul experiențelor pe care le facilitați.

Cum procedați? Care sunt limitele și posibilitățile?



Vizitați:

<https://about.artsandculture.google.com/experience/>

Exemplu – expoziții virtuale online

Alegeți un titlu semnificativ și de impact și folosiți imagini de calitate: vizitatorii sunt atrași de fraze și imagini atrăgătoare - în online, această primă întâlnire cu produsul digital va face o diferență uriașă în atragerea publicului!

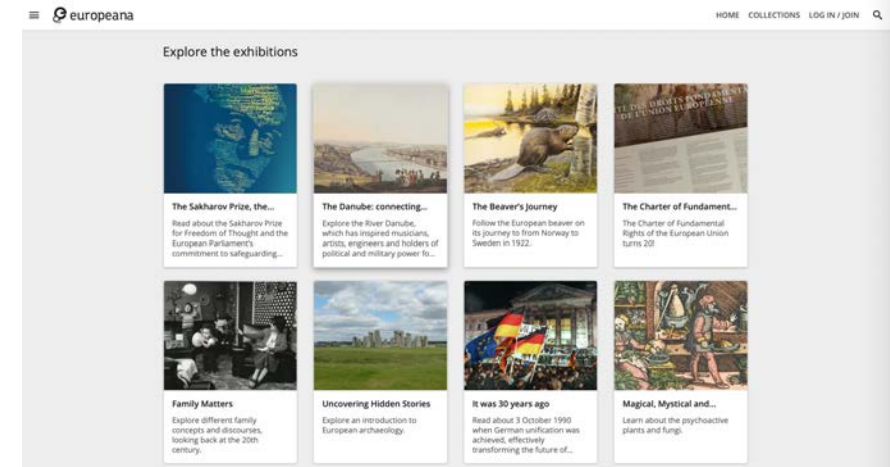
Nu copleșiți publicul cu informații: sortați informațiile (text, vizual, audio); nu vă lăsați tentat să le dați pe toate, doar pentru că mediul o permite: dacă nu sunt esențiale pentru proiectul dumneavoastră, nu le folosiți: nu simplificați, totuși, proiectul dumneavoastră nu trebuie să semene cu postare de blog ilustrată.

Publicul țintă: procedați cu expozițiile online la fel ca în cazul unei expoziții fizice: cercetați publicul și folosiți mijloacele adecvate pentru a-l atrage.

De asemenea, puteți **să colectați date privind audiența, implicarea și satisfacția publicului** în timp real; pentru domeniul digital sunt deja disponibili numeroși indicatori și instrumente de colectare a acestora.

Marketati produsul digital cu înțelepciune, pe canalele potrivite și la frecvența potrivită (amintiți-vă cum puteți face acest lucru din unitatea anterioară)

Cum procedați? Care sunt limitele și posibilitățile?



Vizitați

<https://www.europeana.eu/en/exhibitions>

Rețineți!

Fie că dezvoltați experiențe online sau offline, produse digitale independente sau complementare, **porniți de la obiectul /obiectivul de patrimoniu.**

Caracteristicile pe care doriți să le puneți în evidență (conținut și aspect), contextul pe care doriți să îl aduceți în atenție, aspectele educaționale pe care doriți să le promovați etc. - aceștia sunt factorii care stau la baza alegerii mijloacelor digitale.

Experiența digitală este **pur și simplu o experiență livrată cu ajutorul digitalului** – o experiență consistent și plină de posibilități. **Aceasta nu trebuie să copleșească scopul principal al prezentării patrimoniului cultural. De asemenea, nu ar trebui să copleșească publicul.**

Indiferent de instrumentul pe care alegeți să îl utilizați, indiferent de produsul pe care doriți să îl livrați, **asigurați-vă că funcționează.** În cazul produselor digitale, o experiență de utilizare proastă tinde să fie rapid vizibilă și sancționată de publicul dumneavoastră.

Porniți de la **principiile de bază**, stabiliți **obiective clare**, legate de ceea ce are sens să puneți în evidență în raport cu patrimoniul cultural.

Nu alergați neapărat după tehnologiile de succes, ci mai degrabă **conectați-vă cu publicul dumneavoastră** și oferiți o experiență care ar putea fi accesibilă și satisfăcătoare.

SECȚIUNEA 2

Ciclul de viață al
unui proiect digital



Dezvoltarea unui proiect digital

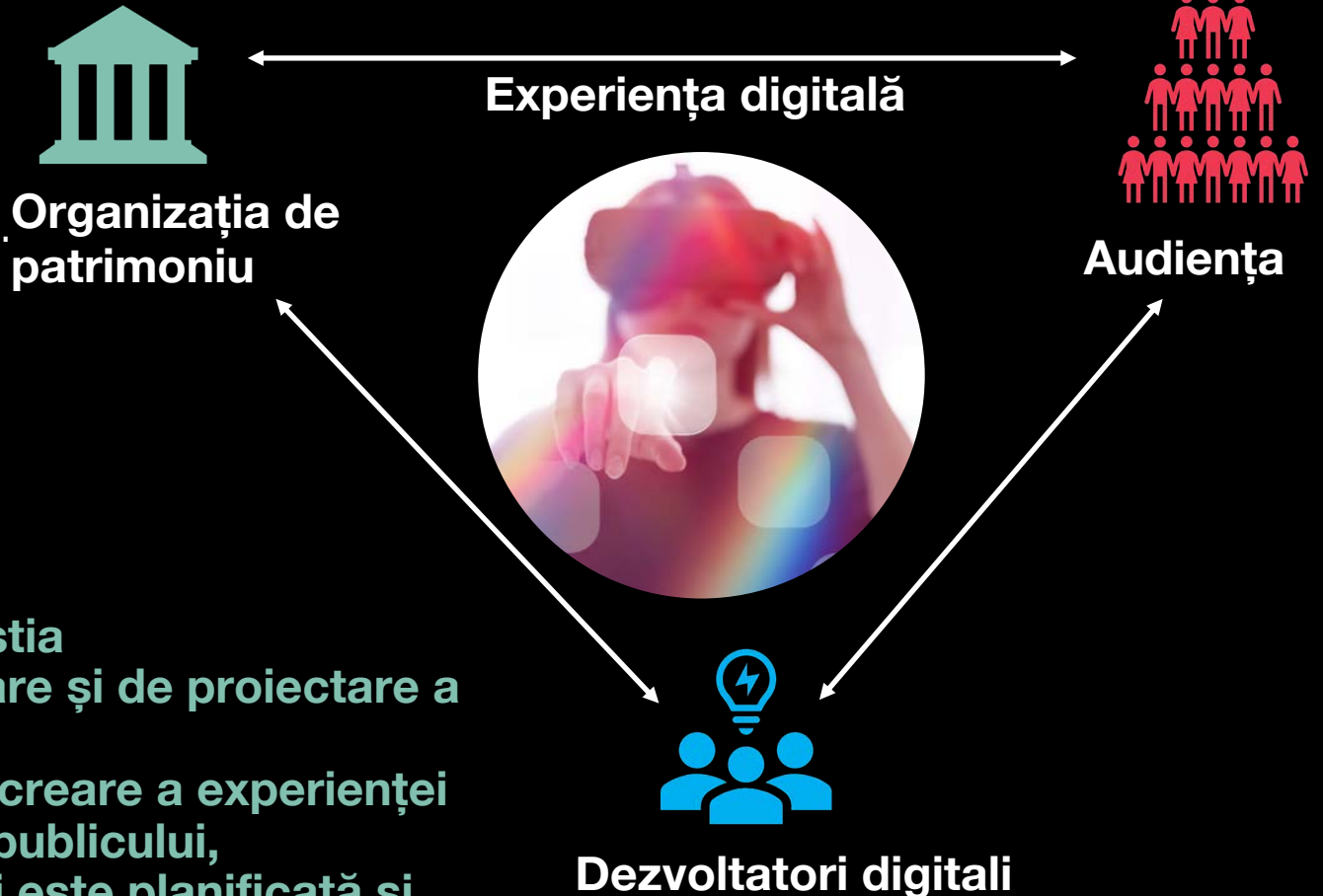
Multe dintre proiectele și experiențele digitale pe care le creăm necesită **implicarea** unui **personal foarte specializat** sau necesită **externalizarea serviciilor digitale conexe**: dezvoltarea de software, configurarea platformei, mentenanța etc.

Acest lucru înseamnă că crearea experienței digitale este influențată de o terță parte, care trebuie să fie **perfect aliniată cu obiectivele noastre**.

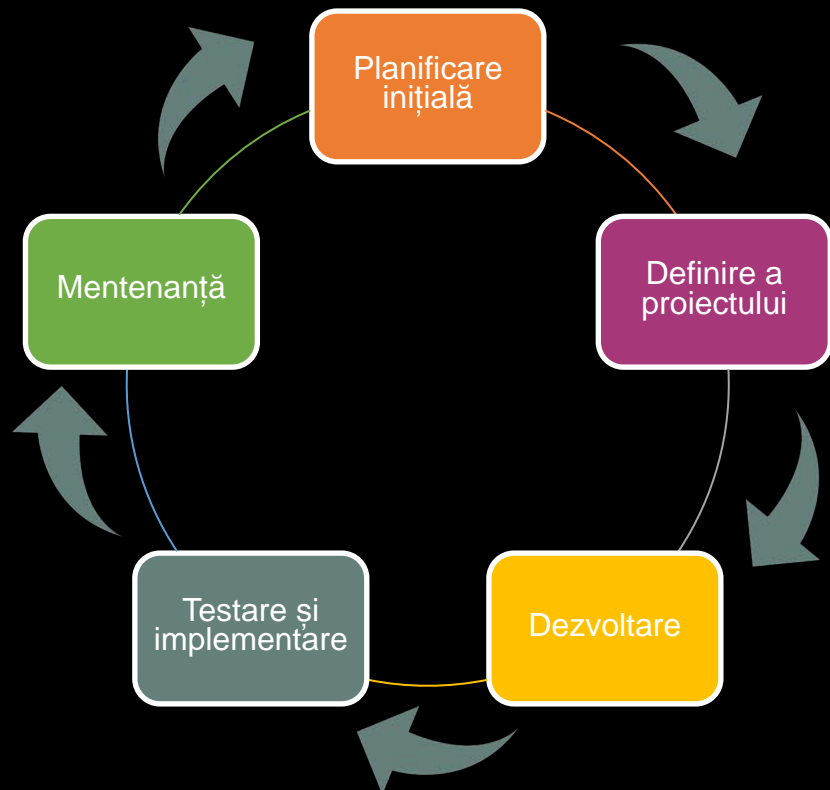
Gestionați relația cu dezvoltatorii digitali prin:

- dezvoltarea unei bune comunicări cu aceștia
- implicarea lor din timp în procesul de creare și de proiectare a experiențelor
- integrarea perspectivei lor în procesul de creare a experienței
- conștientizarea profilurilor și așteptărilor publicului, asigurându-vă că experiența utilizatorului este planificată și dezvoltată în mod corespunzător cu această perspectivă suplimentară

Încercați să nu subestimați nevoia de ajutor extern specializat. Competitivitatea produsului dumneavoastră este cheia succesului!



Ciclul de viață al unui proiect digital

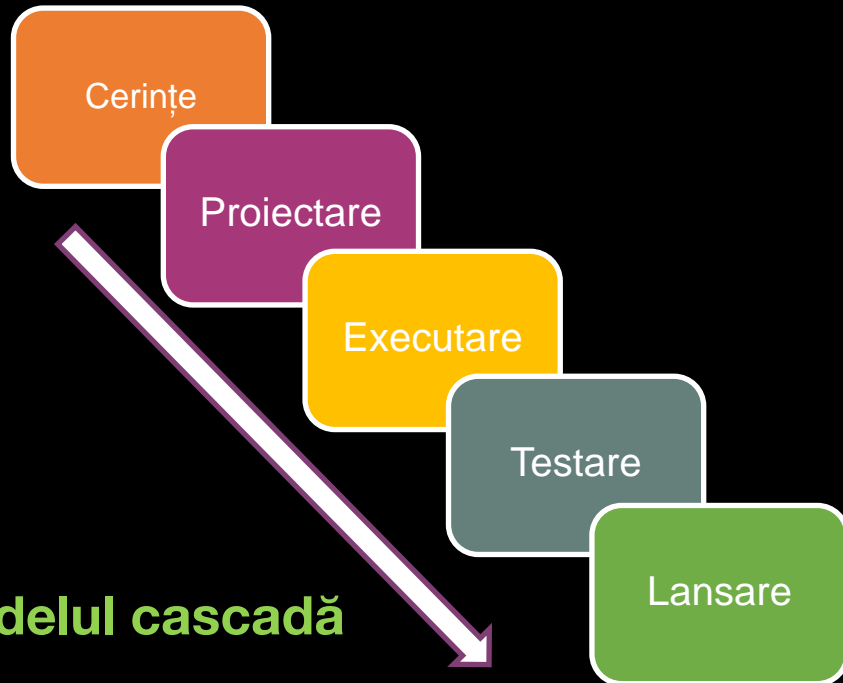


- Planificare inițială**
 - Identificarea și evaluarea ideilor (brainstorming)
 - Definirea generală a proiectului
 - Estimarea timpului, a resurselor și a costurilor
 - Propunerea de proiect
- Definiere a proiectului**
 - Planificarea detaliată, funcționalitatea, cerințele, foaia de parcurs și stabilirea etapelor cheie.
 - Experiența clientului/utilizatorului este concepută
 - Costuri și cerințe pentru beneficiari
- Dezvoltare**
 - Dezvoltarea produsului digital folosind cerințele și specificațiile brute din fazele anterioare (echipe de dezvoltare).
 - Produsul digital este creat de la back-end la front-end
- Testare și implementare**
 - Faza de implementare - produsul digital este testat
 - se realizează asigurarea calității
 - Produsul ajunge la utilizatori
- Mentenanță**
 - Îmbunătățirea funcționalității și a stabilității,
 - Oferirea de asistență pentru utilizatorii produsului
 - remediarea problemelor

Cinci etape de dezvoltare pentru un proiect digital

Proiectele digitale sunt dificil de gestionat, deoarece implică anumite procese nefamiliare pentru o organizație de patrimoniu. Este util să aprofundați diferitele modele de gestionare a proiectelor înainte de a vă lansa în proiectarea experienței digitale și să luați o decizie informată cu privire la modul în care să procedați, ținând cont de complexitatea produsului final.

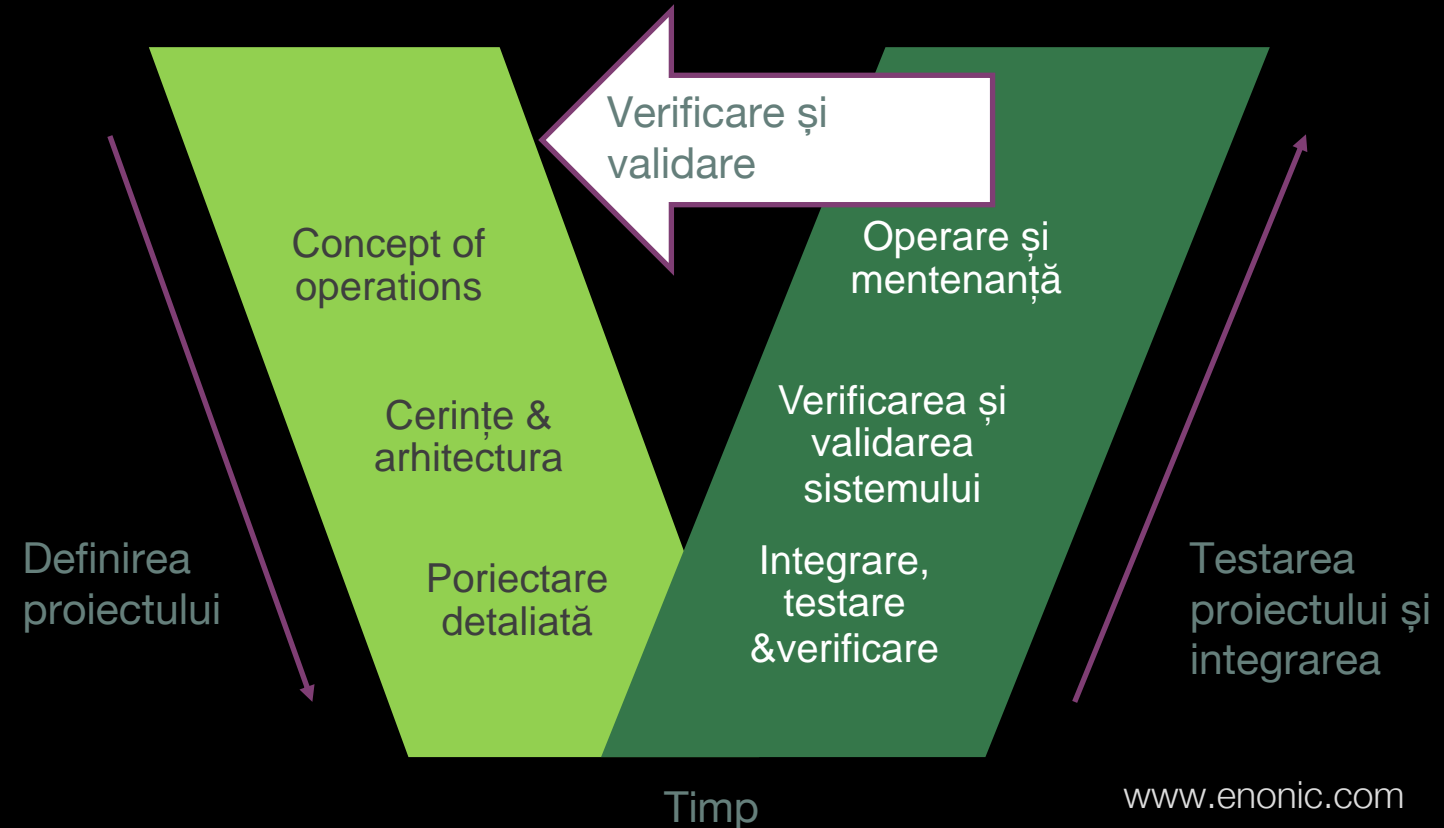
Metodologii pentru managementul proiectelor digitale



Activitățile unui proiect se desfășoară într-o ordine secvențială, fiecare fază depinzând de produsele livrabile ale fazei anterioare.

Modelul în formă de V

Un derivat al modelului în cascadă, procesul ilustrează relația dintre fazele ciclului de viață și accentuează legătura cu fazele de testare.



Metodologii pentru managementul proiectelor digitale

Metoda spirală

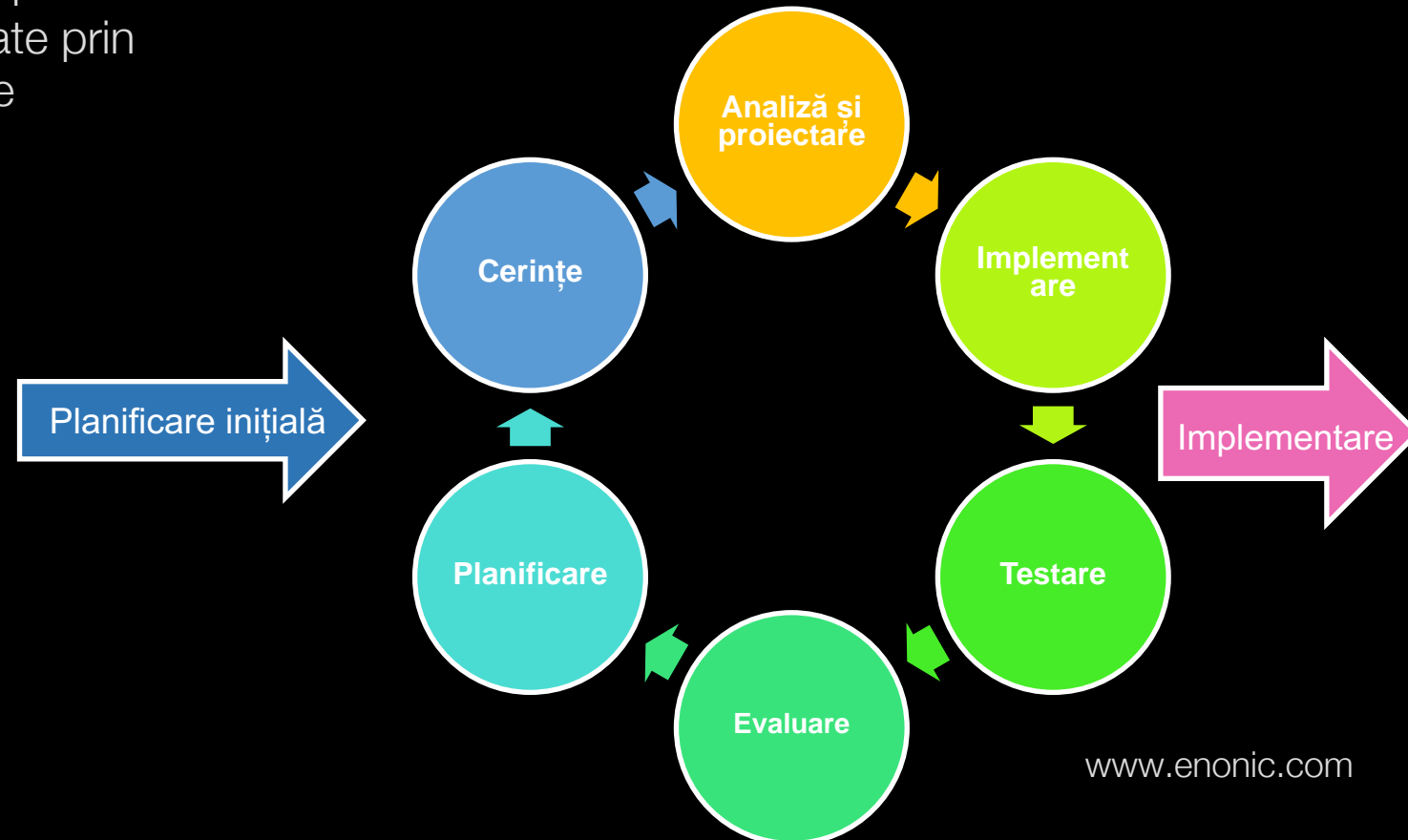
- o pe baza modelelor de risc ale unui anumit proiect, combină abordările de proiectare și prototipare în etape
- o potrivit pentru proiecte mari, costisitoare și complicate
- o utilizează faze din alte modele (cascadă) separate prin planificare, evaluare a riscurilor și construirea de prototipuri și simulări.

după Sami, 2012



Iterativ și incremental

Începe cu planificarea și continuă cu cicluri repetate, iterative - înainte de a se încheia cu implementarea..



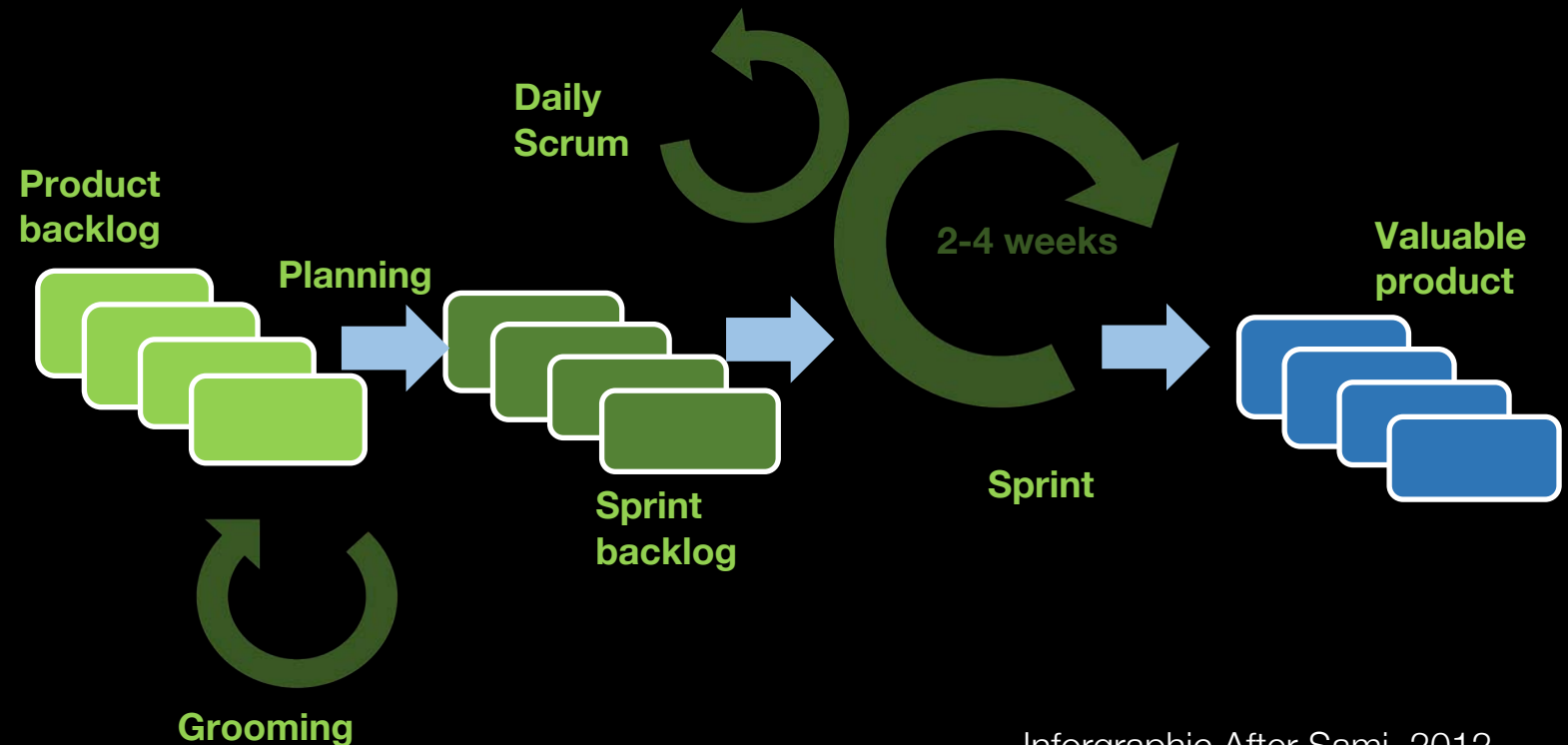
Metodologii pentru managementul proiectelor digitale

“**Agile** este o abordare larg răspândită și populară a managementului proiectelor digitale și, prin urmare, multe echipe din întreaga lume folosesc această abordare agilă atunci când inițiază un proiect digital. **Agile** poate fi definit ca un set de valori și principii în care procesele de lucru, metodele, colaborarea și livrarea sunt îmbunătățite continuu și adaptate la orice context în schimbare. ” Metode precum **SCRUM, Kanban, Adaptive project framework, Extreme project management** reflectă abordarea Agile

Agile - SCRUM model

“abordare bazată pe imprimare, în care o echipă mică se întâlnește în mod regulat, de exemplu, cu stand-up-uri, pentru a discuta sarcinile curente și obstacolele”

www.enonic.com



Infographic After Sami, 2012

SECȚIUNEA 3

Întrebări deschise
& sfaturi



Întrebări deschise și subiecte de reflecție

Ce principii alegeți pentru experiența digitală?

Cum identificați cele mai potrivite caracteristici ale patrimoniului cultural pentru a le promova prin mijloace digitale?

Cum identificați cele mai bune instrumente digitale pentru a îmbunătăți valorificarea patrimoniului cultural?

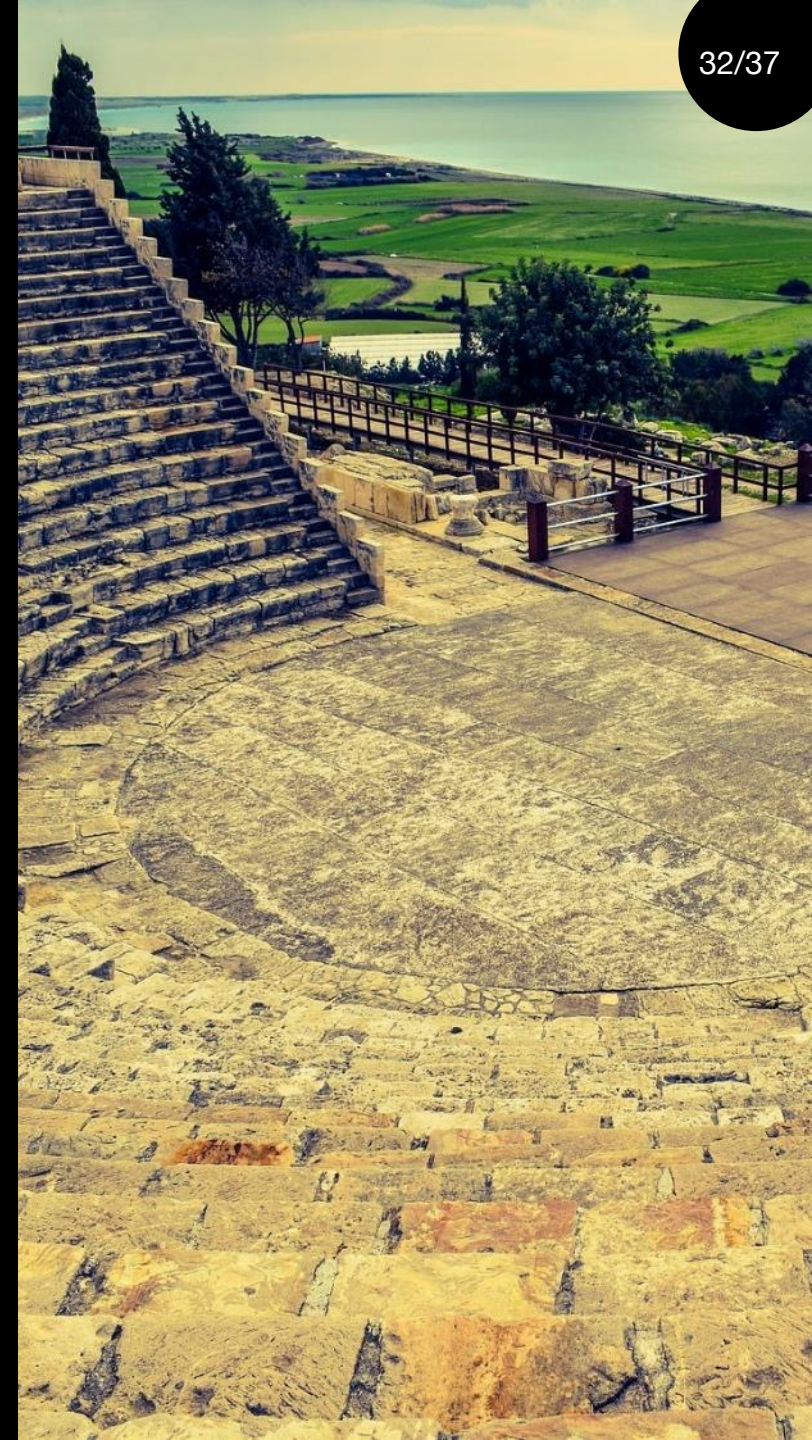
Cât de pregătită este organizația dvs. pentru a gestiona și asigura întreținerea unui proiect digital complex?

Ați implementat vreodată un proiect digital? Care au fost principalele piedici pe care le-ați întâmpinat?



Sugestii

- Identificați **cele mai potrivite caracteristici care să fie utilizate și evidențiate în construirea unui cadru de experimentare digitală** a unui anumit obiectiv de patrimoniu cultural sau a unei expresii a patrimoniului imaterial.
- Cunoașteți și integrați caracteristicile **grupurilor țintă** în ceea ce privește **tipul de experiență digitală preferat sau cel mai probabil accesat**
- Identificați **cele mai bune narațiuni** pentru grupurile țintă avute în vedere **și cele mai potrivite instrumente digitale** pentru a le ilustra
- Concepeți **criterii de proiectare a experiențelor digitale care să poată fi comunicate în mod clar și ușor experților din domeniul digital**, cei care vor configura efectiv experiența digitală din punct de vedere tehnic
- Articulați experiența digitală proiectată în **ciclul experienței**, utilizând abordări de management de proiect și cunoștințe de marketing digital
- Nu uitați de „măsurarea” experiențelor: încercați să identificați cei mai potriviți parametri pentru monitorizarea și evaluarea experienței digitale pentru vizitatori/turiști

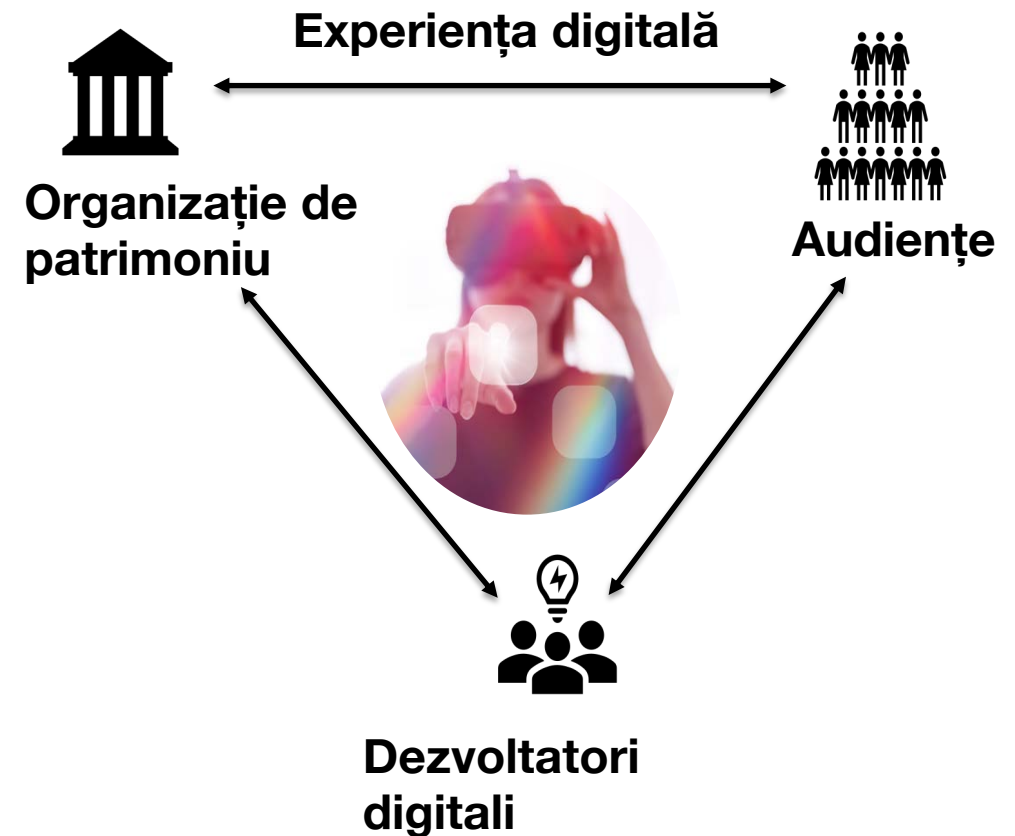


Concluzii importante

Această prezentare a aprofundat proiectarea experiențelor digitale.

Acum, după ce ați terminat să o parcurgeți, ar trebui să fiți în măsură să:

- Înțelegeți ce conduce la o alegere informată a designului experienței digitale pentru patrimoniu cultural
- Identificați plusurile și minusurile anumitor tehnologii digitale pentru proiectarea experiențelor digitale pentru patrimoniu cultural
- Înțelegeți ce contribuie la o bună proiectare a experienței utilizatorului
- Rețineți că există mai multe modele de management al proiectelor digitale care ar putea fi utilizate în funcție de complexitatea proiectului dvs.





Secțiunea finală

Pentru a continua învățarea

Ați putea învăța lucruri foarte utile despre cum să proiectați experiențe digitale folosind tehnologii imersive urmărind seminarul web NEMO **Museum of the future: Digital transformation & immersive technologies:** <https://www.youtube.com/watch?v=svD2FfHyzSs> (Olaf Sperwer)

O sursă bogată de informații care v-ar putea ajuta să concepeți experiențe digitale ținând cont de publicul dumneavoastră este materialul dezvoltat în cadrul proiectului RICHES.

D6.1 Access, Participation, Learning: Digital strategies for audience engagement with cultural heritage in museums and libraries, disponibile ca OER pe platforma cursului.

Mai multe informații despre expozițiile virtuale sunt sintetizate în **broșura MOVIO**, disponibilă pentru descărcare pe site-ul AthenaPlus AthenaPlus. <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>

Un articol foarte informativ, care conține o sinteză a opiniilor profesioniștilor din muzee cu privire la utilizarea VR pentru promovarea CH este cel al lui Shehade, M. & Stylianou-Lambert, T., **Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals** disponibil ca OER pe platforma cursului sau la următorul link: <https://www.mdpi.com/2076-3417/10/11/4031/htm>

De asemenea, puteți aprofunda cunoștințele despre proiectarea experienței digitale explorând și alte materiale din bibliografia și sitografia folosite ca referință pentru această prezentare.

Bibliografie

- Bekele M.K. & Champion E. (2019.).A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. Front. Robot. AI 6:91. doi: 10.3389/frobt.2019.00091 Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2019.00091/full>
- Ciolfi, L. & Bannon, L. (2002) Designing Interactive Museum Exhibits: Enhancing visitor curiosity through augmented artefacts. Retrieved from http://echo.iat.sfu.ca/library/ciolfi_museum_exhibits_augmented_artefacts.pdf
- Ciolfi, L. & Bannon, L. (2002). Learning from museum visits: Shaping design sensitivities. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/228981310_Learning_from_museum_visits_Shaping_design_sensitivities
- Curtis, C. (2020)How to Build, When to Buy: Scalable Tactics for Digital Projects and Services.MW20/Online. <https://mw20.museweb.net/paper/how-to-build-when-to-buy-scalable-tactics-for-digital-projects-and-services/>
- Fayock, C (2020, June 18). Front End Developer vs Back End Developer – Definition and Meaning In Practice.FreeCodeCamp. <https://www.freecodecamp.org/news/front-end-developer-vs-back-end-developer-definition-and-meaning-in-practice/>
- Ferens P. (n/d). Bluetooth Low Energy.iBeacon App for a Museum-a War Story.Ready4s.Retrieved from <https://www.ready4s.com/blog/developers-tips-bluetooth-low-energy-in-app-development>
- N/A. (n.d.) Digital Projects– all you need to know –. Enonic. <https://enonic.com/digital-projects-ultimate-guide>
- N/A.(n/d). Modigliani VR. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>
- N/A.(n/d). Modigliani VR:The Ochre Atelier.Using VR to develop empathy with the artist in his block-buster Modigliani exhibition TATE & HTC VIVE ARTS..<https://preloaded.com/work/modiglianivr/>
- N/A. (2014) MOVIO brochure available for download on the AthenaPlus website AthenaPlus. <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>
- N/A .(n/d).Ripped apart. Smithsonian Website. The National Museum of American History. <https://americanhistory.si.edu/ripped-apart>
- Sami, M. (2012,March 15). Software Development Life Cycle Models and Methodologies. Mohamed Sami.<https://melsatar.blog/2012/03/15/software-development-life-cycle-models-and-methodologies/>
- Shehade, M. & Stylianou-Lambert, T.(11 June,2020).Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals. Special Issue Virtual Reality and Its Application in Cultural Heritage. Applied Sciences. 2020; 10(11):4031. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2076-3417/10/11/4031/htm>
- Sperwer O. (2020). Museum of the future: Digital transformation & immersive technologies. NEMO Webinar. <https://www.youtube.com/watch?v=svD2FfHyzSs>
- Free Images from: <https://www.pxfuel.com>



Raluca Iulia Capotă

Institutul Național pentru Cercetare și Formare Culturală - RO

Email: raluca.capota@culturadata.ro

Raluca Iulia Capotă are o experiență de peste 17 ani în domeniul protecției și administrării patrimoniului cultural, lucrând în cadrul mai multor organizații și instituții specializate din România (Ministerul Culturii, muzee naționale etc.). Și-a reprezentat țara în mai multe comitete și grupuri de lucru legate de patrimoniul cultural în cadrul UNESCO și al Comisiei Europene.

Din 2012, predă subiecte legate de patrimoniul cultural (conservare, gestionarea colecțiilor, teorie și legislație privind patrimoniul cultural) în cadrul unor cursuri de formare care se adresează, în principal, profesioniștilor deja consacrați. În prezent, lucrează în cadrul departamentului pentru profesii și standarde ocupaționale al Institutului Național pentru Cercetare și Formare Culturală din România.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project Number
601073-EPP-1-2018-1-IT-EPPKA2-SSA

This Project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the autor, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License
(CC BY-NC-SA 4.0)

www.euheritage.eu

