

Museum

Mystery

Team 6

Fernández ● Kremer ● Martín de Arribas ● Oliveira ● Rocha ● Souza

LATIN AMERICA PRACTICES AND SOFT SKILLS FOR
LAPASSION
AN INNOVATION ORIENTED NETWORK



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



Challenge



Develop an interface that makes the Casarao 8 House Museum a sensory experience, taking into account its historical value and heritage for the identity of the city of Pelotas.



Research

Interviews

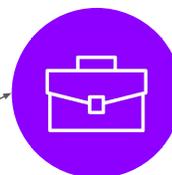


Interview Protocol LAPASSION

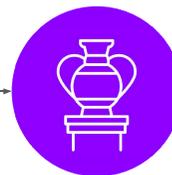
Protocólo de Entrevista LAPASSION

Interview protocols

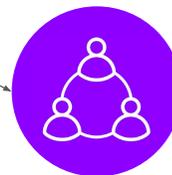
The image shows two columns of text representing interview protocols. The left column is titled 'Interview Protocol' and the right column is titled 'Protocólo de Entrevista'. Both columns are under the heading 'LAPASSION'. A central orange box with the text 'Interview protocols' is positioned between the two columns. The text in the columns is small and partially obscured, but it appears to be a list of questions or topics for an interview.



Counterpart



Museologist



Social sciences students

Research

Questionnaire



Team 6 - Acessibilidade em Museus

Português:

Olá a todos, somos a Equipa 6 do projeto LAPASSION, formada por jovens estudantes de várias nações e pretendemos com este questionário é obter uma primeira visão de como as pessoas com dificuldades se preocupam com a acessibilidade a locais como museus. Além disso, saber como eles preferem interagir com interfaces, como seu telefone ou qualquer tipo de dispositivo.

English: **Questionnaire**

Hi everyone! ● **25 answers from associations** from different regions and the objective of this questionnaire is to know how they care about accessibility in places like museums. Also, to know how they prefer to interact with interfaces, like their phone or any type of device.

Español:

Hola a todos!, somos el equipo 6 del proyecto Erasmus - LAPASSION. Este grupo está formado por jóvenes estudiantes de distintas partes del mundo con el objetivo de resolver una problemática. El objetivo de esta encuesta es obtener una primera impresión sobre la importancia que le dan las personas con discapacidades a la accesibilidad a lugares públicos, como un museo. También, queremos saber cómo ellos prefieren interactuar con distintas interfaces, como su teléfono o cualquier tipo de dispositivo.

Research

What did we learnt?

- A lot of alternatives like tactile models, 3D models, virtual réplica, etc.
- We can't affect or modify the integrity of the infrastructure



Photo from the counterpart

Research

Insights



Standing still listening
to an audio

Generally entertainment places
don't offer a good experience

Activities are **not planned** by
people with disabilities

Lack of empathy



Research

Insights



Accompanied

They don't want **to go alone**

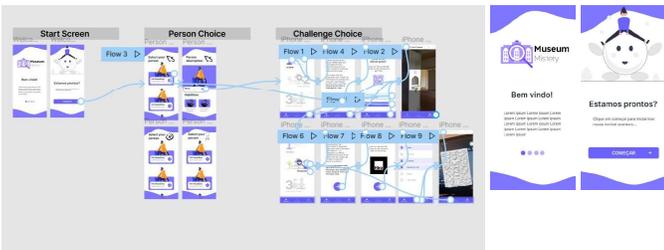
Human contact + Technologies

Not only talking to a "robot"

Solution

Idea

The possibility of creating a **multiplayer game** for mobile phones that uses **QR codes** to initiate the interactive experience.



Solution

Idea



Why **the** possibility?

Solution

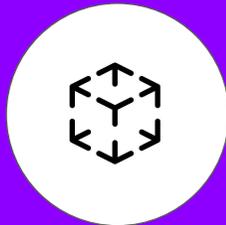
Idea



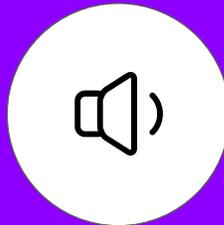
Tools for an accessible experience



QR codes



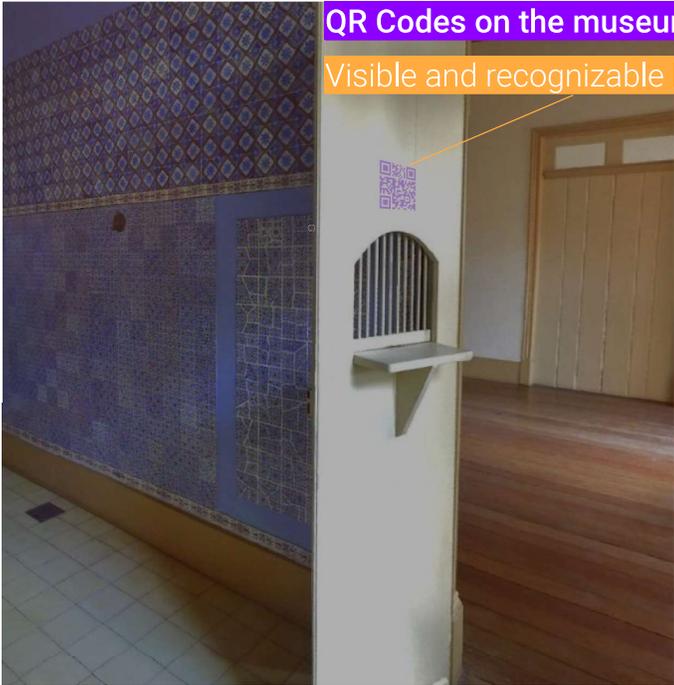
Augmented
Reality



Audio player



App

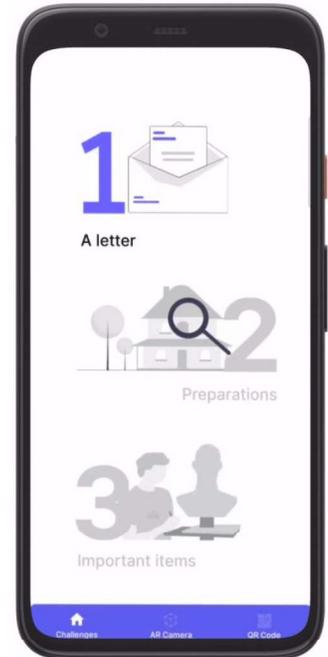


QR Codes on the museum

Visible and recognizable by audio

Solution

Challenge 1



AR Codes



3D Models

Solution

Challenge 2



Museum

Mystery

Time 6

Fernández ● Kremer ● Martín de Arribas ● Oliveira ● Rocha ● Souza



Desafio

Desenvolver uma interface para tornar o Casarão 8 Museu da Casa uma experiência sensorial, levando em consideração seu valor histórico e patrimonial para a identidade da cidade de Pelotas.



Pesquisa

Entrevista



Interview Protocol LAPASSION

Protocolo de Entrevista LAPASSION

Objetivo

Justificativa

Metodologia

Questões

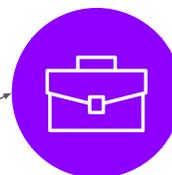
Considerações

Referências

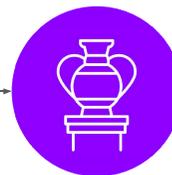
Apresentação

Conclusão

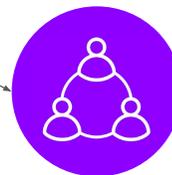
Protocolos para entrevista



Contra-parte



Museólogo



Estudantes de Ciências Sociais

Pesquisa

Questionário



Team 6 - Acessibilidade em Museus

Português:

Olá a todos, somos a Equipa 6 do projeto LAPASSION, formada por jovens estudantes de várias nações e pretendemos com este questionário é obter uma primeira visão de como as pessoas com dificuldades se preocupam com a acessibilidade a locais como museus. Além disso, saber como eles preferem interagir com interfaces, como seu telefone ou qualquer tipo de dispositivo.

English: **Questionário**

Hi everyone! • **25 respostas de associações de pessoas com deficiências**¹
the objective of this survey is to know how people with disabilities care about accessibility to places like museums. Also, to know how they prefer to interact with interfaces, like their phone or any type of device.

Español:

Hola a todos!, somos el equipo 6 del proyecto Erasmus - LAPASSION. Este grupo está formado por jóvenes estudiantes de distintas partes del mundo con el objetivo de resolver una problemática. El objetivo de esta encuesta es obtener una primera impresión sobre la importancia que le dan las personas con discapacidades a la accesibilidad a lugares públicos, como un museo. También, queremos saber cómo ellos prefieren interactuar con distintas interfaces, como su teléfono o cualquier tipo de dispositivo.

Pesquisa

O que foi aprendido?

- Várias alternativas possíveis como: modelos táteis, modelos 3D, réplicas virtuais, etc.
- A integridade / infraestrutura do museu não pode ser modificada.



Photo from the counterpart

Pesquisa

O que foi aprendido?



Ficar parado
escutando um
audioguia

↑
Geralmente lugares de
entretenimento **não oferecem uma
boa experiência**

Atividades não são planejadas **por
pessoas com deficiência**

↓
Falta de empatia



Pesquisa

O que foi aprendido?



Acompanhados

Eles não querem estar **sozinhos**

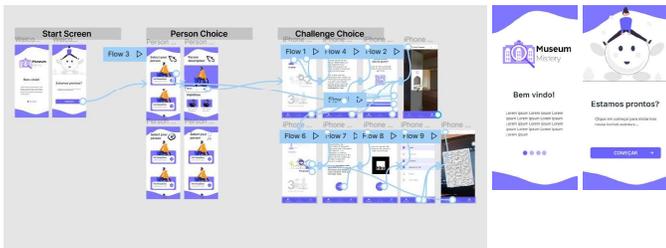
Contato Humano + Tecnologia

Não depender apenas de 'bots'

Solução

Ideia

A possibilidade da criação de um jogo online para o celular, onde através do QR Code, iniciamos uma experiência interativa



Solução

Ideia



Por que **essa** possibilidade?

Solução

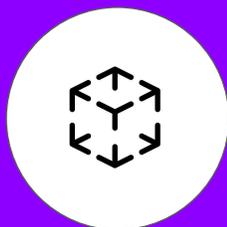
Ferramentas



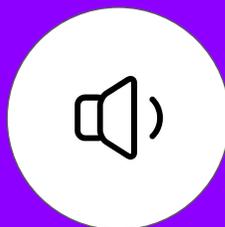
Ferramentas para uma experiência
inclusiva



QR codes



Realidade
Aumentada



Audio player



App



QR Codes no museu

Visível e reconhecível por áudio

Solução

Desafio 1



Realidade Aumentada



Modelo 3D

Solução

Desafio 2



Museum

Mystery

Time 6

Fernández ● Kremer ● Martín de Arribas ● Oliveira ● Rocha ● Souza

