

## **Realidade aumentada aplicada à museologia ,** Ana Maria Moutinho

### **Resumo**

A presente tese centra-se na relação entre o visitante/participante e as instalações museológicas. Parte-se do princípio que o objetivo principal das instalações museológicas é o de potenciar a criação de conhecimento. Neste sentido, explora-se uma série de recursos expositivos, em particular a Realidade Aumentada – RA, que possibilita diferentes leituras de um mesmo elemento/objeto e, desta forma, amplia o conjunto de interações possíveis.

Para a produção e desenvolvimento das instalações museológicas, teve-se em consideração um processo de design iterativo e participativo combinado com a avaliação *in the wild*, no sentido de desenvolver as instalações de acordo com o *feedback* dos visitantes/participantes em diferentes fases do seu desenvolvimento e verificar se os objetivos propostos estavam a ser atingidos.

No Petrie Museum of Egyptian Archaeology desenvolveu-se uma instalação que tinha por base o reconhecimento gestual e centrou-se a investigação no processo de design iterativo; por outro lado, na exposição *Baixa em Tempo Real*, apesar de ter-se executado também alterações com base no *feedback* dos visitantes/participantes, centrou-se na avaliação *in the wild*, para identificar diferentes padrões de interação, tanto com as instalações em particular, como com a exposição num todo.

Neste sentido, entende-se que as instalações museológicas podem ser desenvolvidas de forma colaborativa, onde é tido em consideração os diferentes intervenientes neste processo, tal como os visitantes/participantes, os *stakeholders*, os técnicos, os designers ou os

museólogos durante as diferentes fases de desenvolvimento das instalações museológicas.

Através do desenvolvimento de instalações museológicas de forma dinâmica, participativa e em constante atualização entende-se estar mais próximo de produzir instalações que respondam ao seu objetivo principal.

**Palavras-chave:** Realidade Aumentada, Museologia, Expografia, Instalação Museológica.

### **Abstract**

This thesis focuses on the relationship between the visitor/participant and the museological installations. It is assumed that the main objective of a museological installation is to promote the creation of knowledge. In this sense, we explore a number of different exhibition resources, in particular Augmented Reality that enables different readings of the same element/object, and, in this way, it extends the set of possible interactions.

For the production and development of museological installations, we have in consideration an iterative design process, combined with an evaluation in the wild, in order to develop the installations in accordance with the visitor's feedback and verifying if the proposed objectives are being achieved.

At the Petrie Museum of Egyptian Archaeology we have developed an installation based on gesture tracking, and focused research in an iterative process; on the other hand at the exhibition *Baixa in Real Time*, although we have implemented a few changes based on the visitor's feedback we have focused on identifying different patterns of interaction while interacting with specific installations.

In this sense, it is understood that the museological installations can be developed collaboratively, where it is taken into account the different actors in this process, as the visitors/participants, the stakeholders, the technicians, the designers or the museologists.

Through the development of museological installations in a dynamic way, participative and in constant update, means to be closest to produce installations that respond to their main objective.

**Key-words:** Augmented Reality, Museology, Expography, Museological Installation