

MUSEO 2.0



➤ **INSTALACIONES HIPERMEDIA**

Convergencia entre lo real y lo virtual

➤ **INTERFACES PROPORCIONADAS POR EL MUSEO**

Las ofrecidas dentro del mismo museo, funcionan a modo de "información a la carta", centrándose en aquellos aspectos que el usuario considere más interesantes.

➤ **CÓDIGOS QR**

En piezas expositivas que amplían información a través de internet.

➤ **TICs Y USUARIOS DISCAPACITADOS**

Los museos utilizan las nuevas tecnologías para que estos sean accesibles a todos los usuarios.

➤ **REALIDAD AUMENTADA**

En guías personales, museos virtuales y reconstrucciones también virtuales.