

## **Realidade Aumentada em Exposições de Museu. A Experiência dos Utilizadores**

Na época atual, a tecnologia é uma constante que estimula a renovação permanente da informação, constituindo um desafio para as instituições culturais, de modo a assegurarem que as suas ofertas correspondem às expectativas dos visitantes e simultaneamente respeitam os valores e as coleções que as definem.

Este livro aborda a necessidade de o museu contemporâneo compreender os seus públicos, quais as suas preferências e como reagem a experiências mediadas pela tecnologia. Concentra-se na tecnologia de Realidade Aumentada, desenvolvida para dispositivos móveis a utilizar em exposições de museu antiquadas como uma forma de melhorar as experiências dos visitantes.

O estudo decorreu no *Bone Hall*, uma exposição de esqueletos no Museu Nacional de História Natural do Instituto Smithsonian (Estados Unidos da América), que não sofria alterações desde os anos 1960 e tinha deixado de corresponder às expectativas dos visitantes que procuravam mais envolvimento e interatividade. Com o objetivo de revitalizar o *Bone Hall* foi desenvolvida uma aplicação móvel denominada *Skin & Bones*. Para estudar os efeitos da aplicação na experiência dos visitantes utilizaram-se métodos tradicionais no estudo de visitantes e também métodos menos convencionais inspirados na área da Experiência do Utilizador.