

Transferencia tecnológica para el libre acceso a museos y espacios arqueológicos en Extremadura y Alentejo basado en dispositivos móviles

Identificación del proyecto

Código del proyecto:

0246_LIMUS_4_E

Título:

Transferencia tecnológica para el libre acceso a museos y espacios arqueológicos en Extremadura y Alentejo basado en dispositivos móviles

Convocatoria:

Primera

Área de cooperación:

Alentejo/Centro/Extremadura

Eje prioritario:

1. Impulso de la innovación

Objetivo temático:

1. Potenciar la investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación

Prioridad de inversión:

1.B: Promoción de la inversión de las empresas en innovación, el desarrollo de vínculos y sinergias entre empresas, centros de I+D y de educación superior...

Objetivo específico:

1.B. Mejorar la participación del tejido empresarial en los procesos de innovación y en las actividades de I+D+i más cercanas al mercado

Categorías de intervención:

0062. Transferencia de tecnología y cooperación universidad-empresa, sobre todo en beneficio de las PYME062.

Transferencia de tecnología y cooperación universidad-empresa, sobre todo en beneficio de las PYME

Estado de progreso del proyecto:

En ejecución

Partenariado

Beneficiario Principal:

Secretaría General de Cultura (Presidencia de La Junta de Extremadura)

Beneficiarios:

- Universidad de Extremadura. Grupo de Investigación en Sistemas Sensoriales (GISS)
- Campo Arqueológico de Mértola (CAM)
- Cámara Municipal de Évora

Presupuesto

Coste total del proyecto (indicativo):

1.102.928,66 €

FEDER total aprobado:

827.196,50 €

Coste total de la UEx

299.995,78 €

FEDER aprobado UEx

224.996,84 €

Calendario

Periodo de ejecución: De 01/10/2015 hasta 31/12/2021

Resumen del proyecto

Objetivos:

El proyecto LIMUS tiene por objetivo principal la transferencia de tecnología en desarrollo desde la Universidad a la industria museística de Extremadura y Alentejo. El proyecto testeará en campo una tecnología basada en aplicaciones móviles para que los visitantes en los espacios museísticos y arqueológicos puedan recibir información de la obra que están presenciando simplemente por aproximación a las mismas, salvando todos los obstáculos técnicos y difundiendo el conocimiento a diferentes niveles según el tipo de visitante

Actividades:

1. Mapeo de Espacios museísticos de la zona EUROACE
2. Diseño y elaboración de contenidos museísticos y criterios de estandarización
3. Implementación y Transferencia de la tecnología mediante pilotos in-situ
4. Red de cooperación de espacios museísticos EUROACE

Resultados:

- Identificación de todos los espacios museísticos de la zona EUROACE y las entidades que los gestionan y explotan, su oferta y sus necesidades mediante la elaboración de un mapa categorizado.
- Elaboración de criterios de estandarización para diseñar bajo una estrategia común los contenidos a mostrar por todos los espacios museísticos
- Implementación y Adaptación/Transferencia de la tecnología a los espacios museísticos para modernizar los museos y responder a las necesidades del turista actual y el demandante de cultura actual,
- Establecimiento de una red de cooperación. Proteger la propiedad intelectual y Creación de un modelo de negocio sostenible para las entidades del sector