



Ciudad de México, a 20 de diciembre de 2017

COMUNICADO DE PRENSA

POLITÉCNICOS CREAN APLICACIÓN MÓVIL PARA EL MUSEO NACIONAL DE ARTE

- Se llama *MUNAPP* y está enfocada a enaltecer el arte producido en México
- Usa la realidad aumentada, tiene búsquedas semánticas, geolocalización y está disponible en español e inglés

C-944

Estudiantes del Instituto Politécnico Nacional (IPN) diseñaron una aplicación móvil que logra conjuntar el arte y la tecnología para poder admirar la exposición *De la piedra al barro. Escultura mexicana. Siglos XIX Y XX*, que se encuentra en la Gliptoteca del Museo Nacional de Arte (Munal).

“Esta innovadora tecnología llamada *MUNAPP*, es un sistema turístico de la Ciudad de México enfocado a exposiciones y exhibiciones para celulares con realidad aumentada y está disponible en *Playstore* para sistema **Android en español e inglés**”, indicaron María Concepción Sánchez García y Mario Alberto Aguilar Olea de la Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería y Tecnologías Avanzadas (UPIITA).

Esta aplicación trabaja con el uso de marcadores QR y con ella se puede tener una experiencia integral, donde se podrá conocer más sobre la historia de Tlahuicole, guerrero tlaxcalteca que era muy fuerte, medía más de dos metros y manejaba una inmensa macana que sólo él era capaz de cargar, todo esto a través de elementos multimedia como audios, imágenes de Realidad Aumentada (RA) y cuadros de texto informativos.



Lo anterior se logra mediante una hoja de museo que consiste en un mapa de la única sala de esculturas que existe en el país, donde se puede observar las cualidades de las esculturas y los vínculos estilísticos entre ellas, y se indica cuáles piezas cuentan con realidad aumentada.

Asimismo, se brinda la opción de saber qué otros museos resultarían de su interés basados en una elección de gustos por medio de la búsqueda semántica para finalmente poder localizar los museos relacionados con el Munal, esto se realiza a través del GPS, la brújula digital, el giroscopio y la geolocalización.

Los ingenieros en telemática explicaron que también hay dos opciones denominadas “Descubre el interior del museo” y “Descubre el exterior del museo”, en esta opción aparece un video oficial con información sintetizada como el nombre del lugar, información de la inauguración, estilo arquitectónico y una breve descripción del porqué se le considera representativo, con esto se cumple el objetivo de ser un sistema *outdoor*.

“Queremos que la difusión cultural en el país sea mayor, por ello aprovechamos que la mayoría de los habitantes de la Ciudad de México tiene un celular y lo trae consigo a todas partes. Al conjuntar la tecnología y el arte creo que podemos valorar más el arte mexicano a través de una aplicación móvil. Esperamos que con esta herramienta tengan una mayor sensibilidad cuando vean una obra de arte y apreciarla con más cuidado”, aseguró Sánchez García.

Los alumnos precisaron que a través del sistema se pueden observar en realidad aumentada 10 esculturas con perfil grecolatino como *El descendimiento de la cruz, siglo XIX*, de Hipólito Salazar; *Gladiador romano, ca., 1830*, de José María Labastida; *Tlahuicole, 1851*, de Manuel Vilar; *Un pescador, 1858*, de Agustín Franco; *Mercurio adormeciendo, 1854*, de Felipe Sojo; *Malgré tout, 1898*, de Jesús F. Contreras; *La lección, 1876*, de Miguel Noreña; *El sueño de Sulamita, 1904*, de Enrique Guerra y *Pandora, 1908*, de Fidencio Lucano Nava.



“Creamos una aplicación con la finalidad de dar más información interesante a las personas sobre las esculturas y para que fuera más agradable, por ello le agregamos elementos multimedia como audio, videos, imágenes de realidad aumentada y textos adicionales”, expuso Aguilar Olea.

Indicó que el presente trabajo abre el campo para que otros alumnos vengan a este museo u otro y realicen aplicaciones o sistemas para los museos, *MUNAPP* servirá como referencia a otros estudiantes que quieran hacer algo parecido para otra sala.

La *app* se probó ante los directivos del museo y con ello se demostró que los ingenieros en telemática están interesados en aspectos de la humanidad como el arte. Este desarrollo se realizó en el laboratorio de Cómputo Móvil de la UPIITA, con la asesoría del doctor Miguel Félix Mata Rivera, así como de los maestros Bella Citlali Martínez Seis y Carlos de la Cruz Sosa.

===000===