

Escuela Universitaria
de **T u r i s m o**

ALTAMIRA

**GRADO EN GESTIÓN
HOTELERA Y TURÍSTICA**

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2021/2022

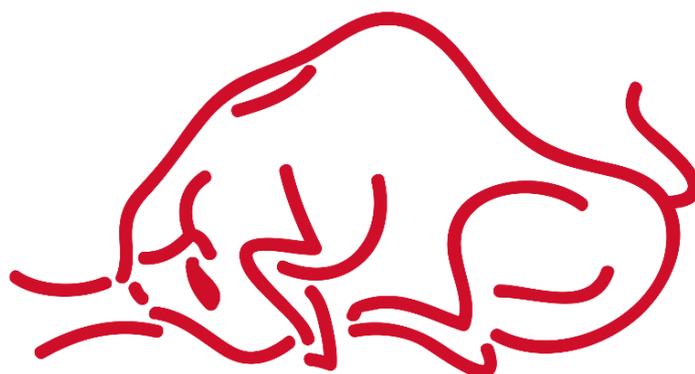
MIGUEL MANUEL RODRÍGUEZ ÁVILA

ANÁLISIS DE AUDIOGUÍAS APLICADO A UN CASO PRÁCTICO

ANALYSIS OF AUDIOGUIDES APPLIED TO A PRACTICAL CASE

DIRECTOR

D. David Herrero García



Escuela Universitaria
de **T u r i s m o**

ALTAMIRA

**GRADO EN GESTIÓN HOTELERA Y
TURÍSTICA**

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2021/2022

Fecha de entrega: 05/09/2022

AUTOR: Miguel Manuel Rodríguez Ávila.

TÍTULO: Análisis de audioguías aplicado a un caso práctico.

DIRECTOR: David Herrero García.

TRIBUNAL:

Nombre:

Firma:

Nombre:

Firma:

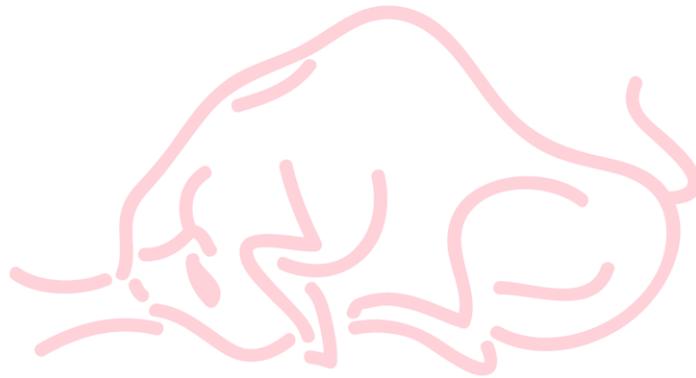
En Santander a

AGRADECIMIENTOS.

Me gustaría agradecer a todos los participantes de la encuesta propuesta que, además de cumplimentar su contenido, se han preocupado por difundirla entre sus contactos más cercanos y han aportado su granito de arena para la elaboración este Trabajo de Fin de Grado.

Asimismo, agradecer a mi tutor de Trabajo de Fin de Grado, Don David Herrero García porque desde el principio me ha guiado para enfocar este trabajo, y a todos los profesores que he tenido en la Escuela Universitaria de Turismo Altamira durante estos años de aprendizaje.

Por último, quiero agradecer a mi familia, pareja y amigos ya que siempre me apoyaron y animaron a lo largo de mi carrera universitaria.



Escuela Universitaria
de **T u r i s m o**

ALTAMIRA

RESUMEN.

En este Trabajo de Fin de Grado se estudia de forma concreta el mundo de las audioguías y se aplican los conocimientos obtenidos a un caso práctico para la creación de una nueva audioguía en la región de Cantabria. Tras una introducción, se trata el pasado y presente de los sistemas de guiado de viaje desde sus inicios. Se ha realizado una tabla comparativa para vislumbrar cuales son los mejores dispositivos actuales y se ha creado un plan para incorporar una audioguía en el Faro de Ajo. Por último, mediante una encuesta comprobamos la opinión de los ciudadanos de primera mano y recopilamos resultados para conformar posibles teorías.

Palabras clave:

Audioguías, Sistemas de Guiado de Viaje, Museo, Dispositivos, Auditivo, Digital.

ABSTRACT.

In this Final Degree Project, the world of audio guides is studied in a concrete way and the knowledge obtained is applied to a practical case for the creation of a new audio guide in the region of Cantabria. After an introduction, the past and present of tour guide systems from their beginnings are discussed. A comparative table has been made to glimpse which are the best current devices and a plan has been created to incorporate an-audio guide in the Lighthouse of Ajo. Finally, by means of a survey we checked the opinion of the citizens firsthand and compiled results to form possible theories.

Keywords:

Audioguides, Travel Guidance Systems, Museum, Devices, Auditory, Digital.

ÍNDICE.

1.INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. Finalidad	7
1.2. Objetivos	7
1.3. Marco teórico/histórico.....	8
1.3.1 Marco Histórico:.....	8
1.3.2 Marco Teórico:.....	9
2.METODOLOGÍA.....	10
2.1 Ficha técnica de la encuesta:	10
3. Cómo se crea una Audioguía.....	11
3.1 Criterios Necesarios para la Elección.	11
3.1.1 Factores necesarios para la creación de Audioguías.....	11
3.1.2 La voz en audioguías.....	12
4.Evolución de los dispositivos usados para Audioguías.	13
4.1 Evolución del Hardware y Software.....	13
4.1.1. Tabla Explicativa de la Evolución de los Dispositivos Auditivos usados para Audioguías. (Soportes y Reproductores).....	14
5.Actualidad y Clasificación de los diferentes tipos de Audioguías en la actualidad.	17
5.1Tabla Comparativa de los diferentes tipos de Audioguías Actuales.....	20
6.Impacto del Coronavirus (Covid-19) en el mundo de las audioguías.....	23
6.1 El Asistente Turístico Virtual como audioguía en auge.	24
6.1.1 Características del ATV.	24
6.2 El impacto del Coronavirus (Covid-19) en los museos de España.....	25
7.Audioguías e Innovación en Museos de todo el mundo.....	26
8.Audioguías en España.....	29
9.Audioguías en Cantabria.....	31

10.Sistema de Audioguías Aplicado a un Caso Práctico. (Faro de Ajo).....	33
10.1 Plan de Inversión para la creación de una Audioguía.	34
10.1.1 Pago y Financiación del Lote de Audioguías.	36
10.1.2 Recuperación de La Inversión.....	37
10.2 Pistas de Audio para la Audioguía.	37
11.Resultados y Análisis de Datos de la Encuesta.	39
11.1 Resultados.....	39
11.1.1 Encuestados.	39
12.CONCLUSIONES Y PROPUESTAS/RECOMENDACIONES.	43
13. ÍNDICE DE IMÁGENES, GRÁFICOS Y TABLAS.....	45
13.1. Índice de Imágenes.....	45
13.2 Índice de Tablas.....	46
13.3 Índice de Gráficos.	46
14. REFERENCIAS.	47
14.1 WEBGRAFÍA.....	47
15.ANEXOS 49	49
14.2 Anexo I. Estructura de la Encuesta.....	49

1.INTRODUCCIÓN

1.1. Finalidad

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo analizar el grado de utilización del sistema de audioguías en España y su potencial aplicado a un caso práctico. Se realizará un estudio sobre las diferentes audioguías que existen y una comparación entre ellas para vislumbrar cual es más eficaz para su implantación en espacios e instituciones donde juegan un papel fundamental en el desarrollo turístico.

Se trabajará en profundidad para conocer los dispositivos, funciones y características en referencia a estas audioguías, las cuáles han ido evolucionando con el paso de los años adaptándose a las necesidades del turista y creciendo tanto en número de funcionalidades como en facilidades.

Por otro lado, conoceremos de primera mano la opinión de los ciudadanos sobre las audioguías y extrayéndose conclusiones sobre el estado actual del mercado y sobre las nuevas posibilidades que se puedan dar en el futuro.

El motivo por el cuál he escogido esta línea de Trabajo de Fin de Grado es aportar conocimientos y experiencias sobre el proceso de mejora que han sufrido las audioguías, siendo un tema donde no existe excesiva literatura especializada al respecto, así como investigación empírica. Confiando que este análisis ayude a que se resuelvan muchas de las cuestiones que se han planteado y que se pueden plantear sobre la eficacia de las audioguías como medio de difusión y de atracción turística.

1.2. Objetivos

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Ofrecer una visión completa sobre las audioguías.
- Averiguar qué aspectos de las audioguías son más valoradas desde el punto de vista del cliente.
- Diferenciar los objetivos de las audioguías según las variedades que ofrece el mercado.
- Reflexionar sobre el futuro de las audioguías y posibles implementaciones.
- Investigar y esclarecer cuáles son los mejores dispositivos en el mercado actual.
- Analizar los resultados de la encuesta y obtener conclusiones sobre el estado actual de las audioguías.
- Establecer un modelo de audioguías que se aplique a un espacio turística de la comunidad autónoma de Cantabria.

1.3. Marco teórico/histórico

1.3.1 Marco Histórico:

La historia de los sistemas de audioguías se inicia hace más de 50 años y ha evolucionado desde los sistemas de cassette a la memoria RAM digital y de los sistemas MP2 a los sistemas MP3.

El Museo Stedelijk, en Ámsterdam, fue uno de los pioneros en usar, en 1952, una guía de mano para sus exposiciones. Más tarde, en la década de los 60, en Estados Unidos, el Museo de Historia Natural puso en marcha el uso de audioguías, mientras que el famoso Museo del Louvre, en París, tardó más de 9 años más en incorporarlas como herramienta de difusión turística.

Por otro lado, en el año 1980, se dio paso al sistema de cintas Cassetes, que redujeron el tamaño de los dispositivos, mientras que, en 1994, las audioguías evolucionando los sistemas analógicos a los digitales. Estos últimos, permitieron tener una mayor duración de las visitas, que anteriormente estaban limitadas a 45 minutos como máximo.

En la década de los noventa, se consiguieron tres grandes avances en estos sistemas. En primer lugar, la libertad de los clientes para hacer la ruta turística que ellos prefiriesen, en segundo lugar, podían escuchar las audioguías tantas veces como desearan y por último, podrían elegir el idioma de preferencia. Además, se incorporaron visitas especiales que se preparaban para una audiencia en específico. (Grupos Extranjeros, Multiculturales, Por Edades...etc.).

En este orden de ideas uno de los pioneros en introducir dispositivos multimedia fue el "Proyecto de Experiencia Musical" en Inglaterra, en 1995 y más tarde en la Tate Gallery, que consiguió proporcionar a sus clientes el primer dispositivo multimedia mediante un proyecto que culminó en el 2005.

Actualmente, está muy difundido el uso de dispositivos móviles como iPads o Smartphones con programas predeterminados para visitas guiadas. El empleo de estos dispositivos plantea diferentes cuestiones entre ellas cómo afecta la visita en el público y qué es lo que las personas aprenden tras su utilización, así como acerca de la interacción entre los sistemas de audioguías y el propio establecimiento o espacio turístico.

Hoy en día las audioguías se han transformado de tal forma que el público tiene la oportunidad de controlar más su visita, saltar las pistas menos interesantes según su criterio, obtener una mayor información o tener una mayor interacción con el espacio turístico que están visitando.

1.3.2 Marco Teórico:

La audioguía se puede definir como un sistema electrónico que se usa generalmente en el sector turístico y cultural, donde las personas son guiadas mientras visitan un espacio u observan una obra de arte. Lo habitual es que el oyente controle cuándo acceder al contenido, pero también puede activarse de forma automática, al detectar el lugar por donde está pasando (por ejemplo, a través del sistema GPS).

Su función se basa en dar información detallada sobre la obra, objeto o emplazamiento que se está viendo. Dicha información puede ser histórica, técnica o una teatralización para ambientar al visitante.

Las audioguías ofrecen la posibilidad de ser escuchadas en varios idiomas y se ofrecen en alquiler al entrar a los establecimientos turísticos (incluidas en algunas ocasiones en el valor de la entrada) y recogidas por una persona responsable a su salida del espacio.

La vista de un museo o recinto que ofrece este servicio está señalizada con placas numeradas que, siguiendo un orden lógico, muestran qué partes de la visita tienen su correspondiente explicación en audio.

A partir de ese momento la persona puede escoger el recorrido a seguir basado en sus preferencias. Por medio de la audioguía el visitante selecciona el número de la obra sobre la cual quiere ser informado y la audioguía le presenta la información.

Una audioguía suele tener incluidos auriculares o un altavoz externo que se coloca junto al oído.

La audioguía suele encontrarse en museos, exposiciones, salas de artes, palacios, iglesias, catedrales, recintos privados o localizaciones al aire libre.

Actualmente, muchas entidades y aplicaciones informáticas ofrecen el servicio de alquiler del aparato o la opción a descargarlo por internet y poder escucharlo desde su dispositivo móvil o reproductor MP3.

2.METODOLOGÍA.

La metodología seguida para el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se basa en el empleo de dos tipos distintos de fuentes de información:

Fuentes Primarias:

- Encuesta realizada a través de la plataforma Microsoft Forms para poder conocer la opinión de los ciudadanos que han utilizado el sistema de audioguías durante una visita turística.

Fuentes Secundarias:

- Consultas en diferentes páginas web especializadas mediante el buscador de Google. Con el fin de conocer todo lo posible sobre la actualidad en el entorno de las audioguías y más datos relacionados con estas.
- Mediante la extensión de Google Académico se han analizado documentos que me han facilitado la adquisición de los conocimientos necesarios y el estudio de estos.

2.1 Ficha técnica de la encuesta:

Instrumento: Microsoft Forms.

Técnica: Encuesta con diferente tipo de preguntas.

Universo: Cualquier persona puede realizar la encuesta.

Procedimiento de Muestreo: Aleatorio.

Ámbito Geográfico: Internacional.

Muestra: 234 Personas.

Punto de Realización: Vía Online.

Trabajo de Campo: desde el 11 de julio de 2022 hasta 20 de julio de 2022

Estructura de la Encuesta: Primero una sección donde el encuestado responde unas preguntas básicas para poder formar un perfil, por ejemplo, su edad, luego habrá secciones donde se preguntará al encuestado sobre su opinión y su experiencia con las audioguías.

La primera sección contará con 3 preguntas de respuesta única; Edad, Género y Nivel de Estudios, luego la segunda cuenta con 10 preguntas en la cuales se incluyen preguntas con respuesta múltiple, escala de evaluación, dicotómicas y respuesta abierta.

3. Cómo se crea una Audioguía.

Para la creación de este sistema es necesario plantearse y enfocar diferentes factores para que la pieza y su audioguía correspondiente salga adelante y funcione adecuadamente de cara al público, por ejemplo, hay que ser muy cuidadoso con la ruta a seguir y la explicación detallada que tendrá cada una de las pistas. (Nubart,2017).

En primer lugar, es necesario seleccionar las piezas de la exposición que van a ser explicadas a los visitantes, hay que plantearse que ítems van a ser objeto de una explicación locutada. La cantidad que se escoge al final depende de factores como el tamaño del museo, el presupuesto o el horario del establecimiento, si hay un exceso en el número de piezas se corre el riesgo de que el visitante se pierda o se sature de información. (Nubart, 2017).

3.1 Criterios Necesarios para la Elección.

A la hora de plantearse la elección de las piezas en un museo que podrán ser el contenido de una audioguía, se deben tener en cuenta diferentes criterios (Nubart,2017):

- Es de un enorme valor histórico y se encuentra entre las mejores del museo.
- La función e importancia de la pieza no se pueden entender sin una explicación.
- Es poco valiosa, pero la historia que la rodea es merecedora de ser contada.
- Es poco valiosa, pero llama la atención de los visitantes.
- Ha sido objetivo de un estudio científico o especializado.
- Ha sido recientemente restaurada y puesta en exposición.

3.1.1 Factores necesarios para la creación de Audioguías.

Es muy importante complementar la explicación de las piezas con pistas introductorias, las audioguías no se deben limitar solo a dar explicaciones, por ejemplo, para presentar un contenido, se puede hacer una breve introducción de la vida y trayectoria artística del autor cuya obra se va a presentar. Se debe exponer de forma que a los visitantes la explicación les resulte didáctica y amena, por lo que estas introducciones serán presentadas en formato breve. (Nubart,2017)

La mejora en la realización de audioguías no quiere decir necesariamente la aportación de abundantes datos, por ejemplo, la audioguía no debe señalar la altura, la anchura, la profundidad o el peso si ya se han aportado mediante rótulos indicativos anexos a la pieza ya que difícilmente podremos asimilarlos. Por el mismo motivo tampoco conviene emplear frases largas y con muchas subordinadas. (Nubart,2017)

El visitante casi siempre estará de pie, por lo que nos debemos poner en su situación y tratar de comprender que no hay nada más agobiante para el turista que una pista demasiado larga,

5 minutos de pie escuchando una audioguía no se pasa igual de rápido que 5 minutos en el sofá de casa, además existen estudios científicos que confirman que el oído humano no presta atención a lo que escucha más de 3 minutos. (Nubart,2017)

La duración ideal para la pista es de menos de dos minutos, se dice que un minuto en castellano equivale a 150 palabras, por lo tanto, más de 300 palabras se considera algo excesivo. (Nubart,2017)

Seguramente el visitante no escuche todas las pistas seguidas, pero precisamente ese es uno de los atractivos de este recurso, que el visitante puede escoger cuáles son las piezas sobre las que desea ampliar la información. No obstante, si juntáramos todas las pistas una con otra, el tiempo no debería superar el que tardaríamos en visitar una exposición sin la audioguía.

Por último, se puede crear una audioguía especial para niños o bien una diseñada para un público profesional. Incluso, se puede ofrecer a tu visitante la posibilidad de escoger entre un registro u otro. Pero lo más habitual es que tu audioguía pretenda satisfacer la necesidad de un público general interesado, pero no experto. Así que hay que evitar la jerga profesional, los neologismos o los conocimientos excesivamente especializados. (Nubart,2017)

3.1.2 La voz en audioguías.

La voz grabada, es fundamental en muchos casos, para mostrar el contenido de forma efectiva y captar la atención de los turistas. La voz en off puede ser muy distinta según a quien vaya destinada, por ejemplo, no es lo mismo la visita a una exposición de arte moderno para adultos, que una excursión escolar al museo arqueológico. (Nubart,2017)

Lo ideal es emplear siempre un tono cercano que consiga que la persona sienta que se están dirigiendo a ella directamente. Se deben respetar las pautas, tener un ritmo y velocidad adecuados. Y a la vez, usar variaciones evitando la monotonía. (Nubart,2017)

Ni que decir que hay que articular correctamente las palabras, vocalizar de forma consistente, una voz que, a través de imágenes mentales, pueda trasladar al oyente al lugar y emoción. Se puede conseguir un resultado inolvidable, para bien o para mal. (Nubart,2017)

4.Evolución de los dispositivos usados para Audioguías.

Desde el comienzo de la historia de las audioguías hasta hoy, muchos han sido los cambios implementados para su mejora, con el objetivo de mejorar la experiencia del visitante de forma que se sienta interesado y envuelto en la historia con la que esta interactuando. Este progreso viene de la mano con la optimización en los aparatos reproductores de audio y sus soportes correspondientes.

El primer dispositivo de audio creado en el año 1877 fue el Fonógrafo, el cuál mediante discos de vinilo reproducía el sonido, años más tarde fueron apareciendo nuevos dispositivos que en su momento revolucionaron el mundo de las audioguías como Tocabancos, Walkmans, Casetes..., etc.

Más de 140 años han pasado y actualmente las posibilidades de reproducción que existen son casi infinitas, pudiendo elegir entre Smartphones, iPad, ordenadores, etc.

4.1 Evolución del Hardware y Software.

A continuación, explicaré la evolución del hardware, este término se refiere al conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen un sistema informático, las audioguías empezaron reproduciéndose en unos sistemas muy grandes y pesados, muy incómodos para el visitante, en muy raros casos se le ofrecía al turista la opción de utilizar de manera personal este aparato ya que por su peso y medidas su uso era engorroso, los propios trabajadores del establecimiento eran los que manipulaban la audioguía para el grupo presencial.

Podemos señalar sin ningún género de duda, que la gran mejora en el sistema de audioguías fue la introducción del Cassete, un formato de grabación de sonido con un diseño mucho más pequeño y manejable que apareció como el gran sustituto de los discos de vinilo.

Entre otras ventajas, estaba la posibilidad de pausar la grabación y reanudarla en cualquier momento, con una duración máxima de 120 minutos y la posibilidad de ser transportado a la parte del museo que quieras. Aun así, tenía grandes desventajas, a la hora de confeccionar un producto elaborado para un recorrido turístico en concreto, no se podía elegir el momento exacto deseado y era necesario rebobinar la cinta para localizar la pista, además de ser un formato físico frágil. Años más tarde aparecían los Walkman como mejor forma de reproducirlos.

Posteriormente en el año 1979 aparecieron los CD (Compact Disc o Disco Compacto), los cuales también supusieron una mejora en las audioguías. Los museos que adquirieron los reproductores de CD daban la opción a los visitantes de elegir la pista o sección de forma libre y repetirlas de forma que no suponía la necesidad de rebobinar la pista.

En el año 1993 apareció el formato de reproducción de audio "MP2", el cual fue más bien un formato de transición que en poco tiempo quedaría eclipsado solo un año más tarde por el formato de reproducción "MP3". Este último, supuso una evolución sin precedentes en las audioguías, muchos fueron los establecimientos que quisieron implementar el sistema "MP3" en sus reproductores de sonido.

Podemos señalar entre las mejoras del sistema "MP3" las siguientes:

- Posibilitar la grabación de sonidos permitiendo una ocupación menor en el espacio del dispositivo.
- Facilitar la incorporación de contenido variado en un reproductor de música.
- Tener la opción de elegir personalmente la pista.
- Tener la opción de elegir personalmente el idioma.
- Tener la opción de pausar y reproducir personalmente la pista.

En la actualidad, nos encontramos con múltiples sistemas tecnológicos de información y de comunicación, también llamadas TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación), estas tecnologías son recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información. Actualmente el software ha progresado a pasos agigantados, hoy en día los museos proporcionan al visitante la posibilidad de uso de diferentes dispositivos digitales tanto de audio como visuales, programados para envolver al turista en una experiencia única e irrepetible.

4.1.1. Tabla Explicativa de la Evolución de los Dispositivos Auditivos usados para Audioguías. (Soportes y Reproductores).

A continuación, se expone una tabla explicativa sobre los diferentes dispositivos que se han utilizado a lo largo de la historia como una audioguía, teniendo en cuenta la distinción que existe entre soportes y reproductores.

Tabla 1. Evolución de los diferentes dispositivos usados como audioguías.

Dispositivos Hardware.	Años de Éxito.	Características principales.	Capacidad.	Aspecto.
<p>-Discos de Vinilo. (Reproductor).</p>	<p>1948-1964.</p>	<p>-Cada cara pertenece a una pista diferente.</p> <p>-Portabilidad.</p> <p>-Desarrollado y lanzado por Columbia Records.</p>	<p>-Abarca desde 3 minutos a 45 minutos entre las dos caras.</p>	 <p><i>Ilustración 1. Disco de Vinilo.</i></p> <p><i>Fuente: Wikipedia (2022).</i></p>
<p>- "Casetes". (Reproductor).</p>	<p>1964-1979.</p>	<p>-Cada cara pertenece a una pista diferente</p> <p>-Lanzado al público por la compañía Phillips.</p> <p>-Portabilidad.</p>	<p>-Abarca desde 30 minutos a dos horas de música entre las dos caras.</p>	 <p><i>Ilustración 2. Casete.</i></p> <p><i>Fuente: Istock (2008).</i></p>
<p>- "Walkmans" y "Discmans". (Soporte).</p>	<p>1979-1985.</p>	<p>-Reproductor de Audio Estéreo Portátil.</p> <p>-Lanzado al público por la compañía Sony.</p>	<p>-Abarca desde 5 minutos hasta 1 hora de Música.</p>	 <p><i>Ilustración 3. Walkman.</i></p> <p><i>Fuente: Expansión (2019)</i></p>

<p>- "CD'S". (Reproductor)</p>	<p>1981-2022.</p>	<p>-Almacenamiento de datos en formato digital. -Cualquier tipo de formato, imágenes, vídeos, documentos, etc.</p>	<p>-Abarca 80 minutos de audio o 700MB.</p>	 <p><i>Ilustración 4. Disco CD. Fuente: Blog Deskidea (2019)</i></p>
<p>-Sistemas de reproducción "MP3" como por ejemplo "Ipods". (Soporte y Reproductor).</p>	<p>1994-2022.</p>	<p>-Formato de compresión de audio de alta calidad. -Permite el intercambio de archivos a través de Internet. -Portabilidad.</p>	<p>-Abarca desde 128MB hasta 32GB, este último equivale a 8.302 pistas de música almacenada.</p>	 <p><i>Ilustración 5. Ipod con auriculares. Fuente: Britannica (2022)</i></p>
<p>-Dispositivos "Tablets, Ipads, Notebooks". (Soporte y Reproductor).</p>	<p>1968-2022.</p>	<p>-Utilizan una pantalla táctil sensible al tacto que permite escribir y navegar a través de internet. -Establecen una mayor interacción entre el usuario y el dispositivo.</p>	<p>-Abarca desde 32GB hasta los 516GB, este último equivale a 60.952 pistas de música almacenadas.</p>	 <p><i>Ilustración 6. Tablet. Fuente: RevistaByte (2022)</i></p>

5.Actualidad y Clasificación de los diferentes tipos de Audioguías en la actualidad.

Como anteriormente se menciona, la era digital ha transformado totalmente el mundo de las audioguías, ampliando las opciones digitales para los museos y demás espacios turísticos que quieren proporcionar un sistema de guiado de viaje para sus visitantes.

En la actualidad el abanico de dispositivos a elección de los museos es cada vez de una mejor calidad de sonido y visual, cabe destacar que la pandemia de Covid-19 ha terminado por acelerar la necesidad de los museos en adquirir nuevos dispositivos adaptados a la nueva normalidad.

Estos son los dispositivos más utilizados por los lugares turísticos hoy:

- **Audioguías Tradicionales o Clásicas:**

Se trata de los típicos aparatos que se cuelgan al cuello mediante una cinta, dotados de botones con números asociados al número de pista y que son aún muy populares entre los museos españoles y alrededor del mundo. Hay dos tipos principalmente, las que es necesario acercarlas al oído para escuchar la locución y las que están equipadas de puertos Mini Jack para introducir auriculares o cascos.



Ilustración 7. Ejemplo de Audioguía Tradicional.

Fuente: Nubart (2022).

Desde el punto de vista del cliente son aparatos muy incómodos e incluso en algunas ocasiones excesivamente pesados. Es impensable imaginar, por ejemplo, que un visitante de la tercera edad pudiera disfrutar de una visita guiada si tiene una sensación de pesadez en el cuello o en el brazo. La interacción entre este tipo de audioguía y el turista es muy limitada, debido a la carencia en las opciones de contenido. Son pocas las opciones que permiten realizar; detener, pausar, adelantar o retrasar la grabación, elegir el número de pista y aumentar o disminuir el volumen.

Aunque conllevan una serie de desventajas, muchos museos aún continúan utilizándolas, ¿Por qué?, principalmente por la comodidad que estas les proporcionan, ya que aún con el paso de los años si el material ha sido bien cuidado, estas audioguías siguen cumpliendo su función a la perfección y los establecimientos creen que no hay necesidad de gastarse dinero en cambiarlas.

- **Smartphones y Móviles personales y con prestaciones limitadas:**

Si tu móvil tiene conexión a internet, tu teléfono puede ser una audioguía, esto es posible mediante la descarga de una aplicación proporcionada por el museo o a través del navegador web.

La adquisición y uso de teléfonos móviles es cada vez mayor a lo largo de los años, esto es una clara ventaja para los museos, el usuario ya está familiarizado con su propio dispositivo y por lo tanto no es necesaria una explicación de su uso, sabe perfectamente la forma de manejarlo y seguir las indicaciones de los responsables del establecimiento. El visitante también puede traer consigo o adquirir prestados auriculares o cascos para reproducir la audioguía personalmente.

Por otro lado, el museo puede encargar a una empresa fabricante de teléfonos unos ejemplares con bajas prestaciones que les permitan proporcionar únicamente el servicio que ellos desean, en este caso, para reproducir audioguías y contenido relacionado.

Los móviles son muchos más ligeros y cómodos de utilizar que una audioguía tradicional, y tienen una infinidad de funciones en comparación. Este tipo de audioguía facilita la recopilación de información sobre gustos de los visitantes y la capacidad de personalizar las visitas.



Ilustración 8. Ejemplo de un teléfono móvil utilizado como una Audioguía.

Fuente: Musee Aquitaine (2022)

Las audioguías tradicionales y los teléfonos móviles son las opciones más populares, pero como ya he mencionado hay muchas posibilidades de elección, a continuación, mostraré una tabla comparativa de los diferentes tipos de audioguías en la actualidad, incluyendo los dos dispositivos mencionados anteriormente junto con otros dispositivos y nuevas tendencias en auge.

ALTAMIRA

5.1 Tabla Comparativa de los diferentes tipos de Audioguías Actuales.

Tabla 2. *Dispositivos de Audioguías Actuales.*

*	Características y Funciones.	Precio Medio en mercado.	Utilidades.	Aspecto.
<p>-Móviles, Smartphones , Celulares.</p>	<p>-Tienen una pantalla táctil que permite usar el dedo como cursor.</p> <p>-Tienen un sistema operativo que permite navegar a través de internet, descargar archivos, Apps, etc.</p>	<p>-Desde los 200 hasta los 500 euros.</p>	<p>-Mediante audífonos se pueden convertir en una audioguía.</p> <p>-Permite repetir las pistas indefinidamente</p> <p>-Pueden almacenar archivos de audio o vídeos.</p>	 <p><i>Ilustración 9. Smartphone.</i> <i>Fuente: Geeknetic (2022)</i></p>
<p>-Gafas y Visor 3D.</p>	<p>-Permiten ver un contenido de forma inmersiva.</p> <p>-Muestran una serie de imagen a una gran velocidad.</p>	<p>-Desde 40 euros hasta más de 1000 euros las mejor desarrolladas</p>	<p>-Generan en el turista una sensación en 3 dimensiones.</p> <p>-Reproducen cualquier contenido.</p>	 <p><i>Ilustración 10. Gafas y Visor 3D.</i> <i>Fuente: Información Ópticas (2020)</i></p>

<p>-Apps a través de mercados de aplicaciones.</p>	<p>-Ofertan audioguías y rutas de forma gratuita.</p> <p>-Funcionan como un guía turístico personal.</p>	<p>-Gratuito. (Excepto algunas App que permiten micro pagos para conseguir ventajas).</p>	<p>-Ubica la audioguía en tu propio dispositivo.</p> <p>-Accesible de forma inmediata mediante una descarga.</p>	 <p><i>Ilustración 11. Apps.</i> <i>Fuente: ComputerHoy (2021)</i></p>
<p>-Dispositivos Palms (Pantallas Táctiles).</p>	<p>-Utilizan una pantalla táctil sensible al tacto.</p> <p>-El dedo actúa como un cursor y permite la entrada de datos y ordenes en el dispositivo.</p>	<p>-Desde 70 euros hasta más de 1000 euros.</p>	<p>-Permiten elegir de forma personal el contenido que el turista desee.</p> <p>-Son accesibles a internet y almacenan los datos.</p>	 <p><i>Ilustración 12. Pantalla Táctil.</i> <i>Fuente: Camaleonpos (2022)</i></p>
<p>-Dispositivos Interactivos con Contenido Multimedia.</p>	<p>-Incorporan vídeos o imágenes al audio de cada una de las pistas.</p> <p>-Facilitan la ubicación en el museo del turista.</p>	<p>-Desde 40 hasta 500 euros.</p>	<p>-Permiten elegir entre muchos idiomas diferentes.</p> <p>-Portabilidad.</p>	 <p><i>Ilustración 13. Audioguía con contenido multimedia.</i> <i>Fuente: Epronet (2022).</i></p>

<p>-Grabadoras de Audio Digitales.</p>	<p>-Tienen micrófonos incorporados y varias entradas y salidas de fuente.</p>	<p>-Desde 80 hasta 250 euros.</p>	<p>-La calidad de audio y su flexibilidad son su mayor fu</p> <p>-Se pueden usar como interfaz de audio USB.</p>	 <p><i>Ilustración 14. Grabadora de Mano.</i></p> <p><i>Fuente: Amazon (2022)</i></p>
<p>-Dispositivos de Guiado Inalámbrico (Radioguías, Sistemas Whisper).</p>	<p>-Su sistema operativo se compone con un transmisor inalámbrico para enviar señales a los dispositivos receptores.</p> <p>-Disponen de claridad y nitidez en el sonido.</p>	<p>-Desde 50 euros hasta más de 500 las más sofisticadas.</p>	<p>-Permiten la comunicación entre guía y turista sin tener que estar necesariamente cerca.</p> <p>-Generan una mayor comodidad en el turista.</p>	 <p><i>Ilustración 15. Radioguías.</i></p> <p><i>Fuente: Audioguías Bluehertz</i></p>

6. Impacto del Coronavirus (Covid-19) en el mundo de las audioguías.

A finales de diciembre de 2019, ocurrido algo totalmente imprevisible y devastador para el mundo moderno, un virus se empezó a expandir alrededor de todo el mundo, el coronavirus, también llamado Covid-19. Este microorganismo se propaga a través de gotas de saliva que se emiten al hablar, estornudar, toser o respirar, incluso se decía que a través del tacto se podía transmitir la enfermedad. Lo que provocó que los gobiernos impusieran cuarentenas, confinamientos, aislamiento y restricciones de viaje. Esta pandemia o alarma sanitaria, provocó que muchos museos se vieran obligados a cerrar sus puertas al público de manera indefinida ya que se desconocía totalmente la manera de dar una seguridad adaptada a las nuevas circunstancias pandémicas. Al comienzo de esta etapa se preveía que la situación se resolvería en un espacio corto de tiempo, como mucho se estimaba que duraría una media de 3 meses, pero la realidad no fue así, varios museos solo consiguieron abrir 243 días después, según el informe encargado por el Observatorio de Museos de España.

Debido a esta situación límite, todos los espacios culturales del mundo se han replanteado la adopción de medidas innovadoras y nuevas estrategias que respetasen la seguridad de los visitantes una vez se reabrieran de nuevo al público. Por ejemplo, se impulsó la conexión digital con los visitantes, a través de fundar nuevas páginas web relacionadas con el establecimiento, una mayor puesta en escena en relación con las redes sociales, campañas, e inclusive la creación de numerosos contenidos virtuales. Estas medidas se impulsaron con el objetivo de adaptarse a la nueva normalidad post Covid-19, explotando nuevos formatos y experiencias digitales para los nuevos visitantes.

Cada uno de los museos ha tenido que trabajar en su particular situación debido a la localización geográfica en el que se encuentran, ya que, durante la pandemia, ha habido zonas del mundo más perjudicadas que otras, o con un tiempo de recuperación mayor.

Actualmente los museos se van recuperando de los cierres, durante esta crisis, se trabajó en el lanzamiento de nuevas plataformas que permitieran usar tus propios dispositivos en los museos, según un estudio realizado por una compañía de guías multimedia.

6.1 El Asistente Turístico Virtual como audioguía en auge.

Una de estas nuevas plataformas online es llamada a ser la evolución de las audioguías tradicionales, se le conoce como el Asistente Turístico Virtual, esta opción digital hoy en día está en proceso de crecimiento, esta tecnología es software que permite la creación de rutas personalizadas en función de los gustos de los visitantes en formato PDF, siendo un gran sustituto o apoyo de las funciones y tareas que realizan las personas responsables de las visitas en los museos. Trabaja en confeccionar un itinerario personalizado que ofrece al visitante información sobre el destino en todas sus variedades; monumentos, museos, actividades culturales, gastronomía...etc. Además, este software ofrece la información en tiempo real teniendo en cuenta los días de su viaje y la atención al cliente se realiza en diferentes idiomas (multilingüe) como por ejemplo alemán, francés, inglés...etc., consiguiendo así cubrir las necesidades de cualquier tipo de turista extranjero.

6.1.1 Características del ATV.

Estas son las mayores ventajas del asistente turístico digital:

- Herramientas de Apoyo para la atención del turista.
- Mejora el servicio de atención al cliente.
- Ahorra costes de personal al museo o establecimiento.
- Amplia el servicio de atención 24h, los siete días de la semana.
- Ahorro económico disminuyendo el gasto de impresión en catálogos y folletos, por ejemplo.
- Accesible desde diferentes dispositivos con navegador y conexión a internet.
- Toda la información es recogida en el sistema para posteriormente optimizar la oferta turística del destino.

Este tipo de tecnología es capaz de adaptarse perfectamente a la situación de pandemia por Covid-19 gracias al uso personal de este software mediante tu propio dispositivo móvil o digital, al fin y al cabo, este programa digital es una de las mejores propuestas para dar a conocer y comercializar destinos turísticos.

6.2 El impacto del Coronavirus (Covid-19) en los museos de España.

El observatorio de Museos de España también llamado OME, es un organismo dependiente del ministerio de cultura y deportes, participan en este organismo todo tipo de profesionales de museos y recintos turísticos de diferentes comunidades autónomas y de ministerios estatales.

Desde la organización son conocedores de la situación excepcional que se ha producido con el cierre de los museos debido a la crisis sanitaria, por lo que desde su inicio han trabajado en nuevas planificaciones para la reapertura, tanto desde las medidas de higiene y control de aforo, así como en la programación de la actividad cultural presencial.

Según un informe elaborado por este organismo sobre la base de una encuesta online (entre marzo y noviembre de 2020) lanzada al 20% de los museos españoles (294 museos), de los cuáles solamente participaron 255 (18% del total). Explican que las visitas turísticas en todas las comunidades autónomas cayeron un 81% con respecto a años anteriores, tras la pandemia se da una mayor importancia a los visitantes locales, procedentes de los propios municipios o localidades cercanas.

Con este trabajo se llegó a las siguientes conclusiones sobre los museos españoles:

- Los museos en España, mayoritariamente medianos o pequeños en cuanto a visitas anuales, conforman una red capaz de trabajar en condiciones adversas.
- Durante el cierre, los trabajos de preservación e investigación del patrimonio siguieron adelante, y se dio gran impulso a la conexión digital con el público.
- El esfuerzo por reabrir los museos y mantener su actividad cultural presencial y sus servicios, demuestra su resiliencia y su compromiso con la sociedad.
- El público local ha sido importante para todos los museos, pues les ha permitido reconectar con los públicos de cercanía. La ausencia de turistas se percibe como un factor fundamental en la pronunciada caída de las cifras de visitantes; se da mucha importancia, asimismo, a la recuperación del público escolar.
- Las redes sociales se reafirman como vía de comunicación entre el museo y su público, mientras que la visita a las páginas web está muy ligada a la preparación de la visita física. Se advierten dificultades para alcanzar la plena transformación digital.
- Un porcentaje de los profesionales percibe el futuro de los museos como incierto, pero son muchos los que aprecian posibilidades para renovarse, o incluso defienden un cambio de paradigma en la relación con los públicos, o una revisión de la identidad de los museos.

Informes SGME (2021)

7. Audioguías e Innovación en Museos de todo el mundo.



Ilustración 16. Museo del Louvre

Fuente: Cultumatica (2018)

Según Cultumatica "El Museo del Louvre fue uno de los primeros museos en experimentar y renovar las audioguías de las que ya disponía. En el año 2012 estrenaron la Guía del Louvre con Nintendo 3DS que se puede usar tanto en el museo como en casa para hacer un recorrido virtual y profundizar sobre la cultura y la época de cada obra. De esta forma cualquier persona que tenga en su poder un dispositivo Nintendo 3DS y conexión a internet es capaz de disfrutar de esta guía. Esta guía incluye fotos y comentarios además de imágenes 3D y tiene la posibilidad de acceder a los contenidos mediante lengua de signos. También dispone de mapas y localiza la posición del visitante mediante GPS para guiarlo y ofrece itinerarios de unos 45 minutos."



Ilustración 17. British Museum.

Fuente: (Cultumatica)

Por otro lado, el British Museum puede proporcionar una aplicación de audioguías especializada en las interacciones con el usuario, estas son las características de su aplicación: (Cultumatica)

- Envía imágenes a través de correo electrónico de las obras donde más te has detenido durante tu estancia en el mismo.
- Ofrece comentarios expertos sobre 250 objetos destacados de la colección.
- Una introducción a 65 galerías diferentes.
- Información detallada mediante audio, video, texto e imágenes.
- Visitas audio guiadas para explorar el Museo, desde el antiguo Egipto hasta la Europa Medieval.
- Un espacio donde puede añadir sus objetos favoritos.
- Información práctica para ayudarle a preparar su visita y a orientarse por el Museo.
- Crear tu propia lista de objetos favoritos del Museo Británico añadiendo objetos a la página de Favoritos a través de la aplicación.



Ilustración 18. IBM Brasil.

Fuente: (Cultumatica)

Según Cultumatica: "Para celebrar sus 100 años en Brasil IBM organizó una muestra, A Voz da Arte, en conjunto con la Pinacoteca de São Paulo.

La gran estrella fue Watson, la inteligencia artificial desarrollada por IBM que puede responder cualquier pregunta que tengan los visitantes sobre 7 de las obras expuestas. O al menos todas las preguntas relacionadas con las cuestiones técnicas, históricas o de contexto.

Lo fascinante es que Watson no habla siguiendo un guion, como puede ser un reproductor de contenidos preelaborados de audioguías, sino que elabora respuestas personalizadas para cada pregunta, interactúa con el visitante."

Estos son algunos ejemplos de innovación en el mundo, pero es solo el principio ya que la tecnología no acaba nunca de evolucionar, y de aquí a unos años vamos a estar sorprendidos con lo que veremos en un museos o espacio turístico.

8. Audioguías en España.

En España son muchos los organismos públicos, entidades, administraciones, empresas y establecimientos que tienen como meta trabajar día a día en la mejora e implementación de estos sistemas de guiados de viaje en diferentes espacios turísticos del país, como por ejemplo el Guggenheim de Bilbao, el cual trabaja con la empresa fabricante RSF, su principal proveedora de audioguías digitales. Estas entidades se dedican a tareas como:

- Intercambiar experiencias y opiniones con otras empresas extranjeras.
- Participar en proyectos en conjunto con otros establecimientos turísticos.
- Buscar nuevos lugares de implementación y comercialización de audioguías.
- Buscar mejoras en relación con la experiencia de la visita.
- Complementar el material que ya poseen.

En la actualidad en España son muchas las empresas mercantiles que trabajan comercializando los sistemas de audioguías, ya sea para alquiler o venta. Además, los propios museos o espacios culturales no quieren quedarse atrás en la innovación y se preocupan por brindar las mejores opciones para los turistas, un claro ejemplo es el Museo Arqueológico de Badajoz, que recientemente en este año 2022, ha sido el primer museo en agregar "signogías" a sus obras, mediante las cuales una persona sorda o sordomuda puede interactuar y aprender la historia de sus obras a través del lenguaje de signos.

La app del Guggenheim incluye descripciones verbales de las obras y una gran parte de sus edificaciones es compatible con los bucles de inducción para personas con dificultades auditivas. También los dispositivos para la aplicación del museo son compatibles y tienen transcripciones de los contenidos de todas las paradas. Además, la aplicación gratuita del museo está disponible en lengua de signos.

Otra alternativa interesante es Coyote, que incorpora un lector de pantalla, es decir, lee en voz alta el contenido de la audioguía. Está dirigido a personas con visibilidad reducida con el objetivo de que todo el mundo pueda disfrutar del arte. Incluso, cada vez hay más museos que tienen reproducciones táctiles de algunas obras para que los visitantes las puedan palpar, manipular y sentir las texturas y formas. Se consigue gracias a documentación 3D a través de fotogrametría y escáner láser.

Muchos museos en España se plantean crear una audioguía solo para proporcionar explicaciones en otros idiomas y satisfacer a los visitantes extranjeros. Un ejemplo es el Museo del Prado, en Madrid, en el año 2002 este establecimiento incorporó el sistema de audioguías

a 50 obras en 5 idiomas diferentes, actualmente ya cuenta con información sobre 272 obras en 13 idiomas diferentes. En el año 2017 el 56% de los turistas que visitaron el recinto alquilaron una audioguía, haciendo un total de 218.018 audioguías en un solo año. Actualmente esta galería se considera la pinacoteca más grande del mundo, Debido a la importancia económica del proyecto, el museo licitó un concurso público, que fue adjudicado a la empresa de audioguías tradicional Flexiguía, que desde entonces ha ejecutado la organización y gestión de todas audioguías y de los guiados de grupos turísticos.

Una de las experiencias que podemos describir nació en el año 2008, un proyecto liderado por Jaime Solano y la fundación Orange en la comunidad autónoma de Andalucía, llamado GVAM (Guías Virtuales Accesibles para Museos), con un único propósito, que el propio visitante pudiera realizar su visita de forma autónoma por el museo sin la asistencia de un guía responsable. Con los años han conseguido crear diferentes formatos para las audioguías como vídeos descriptivos, realidad aumentada, reconocimiento de las obras mediante fotos con tu móvil o mediante un código QR.

Por lo tanto, no es de extrañar que en el año 2013 fueran los pioneros en España que crearon una App para la visita de museos.

Este proyecto incorpora el sistema GVAM Ventour el cuál promueve el uso de diseño universal y contenidos integradores como audio descripción, subtítulo y vídeos en lengua de signos.

Por otro lado, a algunos organizadores de exposiciones solamente les interesa que los turistas vean los carteles ya existentes en castellano, sin tener en cuenta a los turistas extranjeros. Estos carteles se encuentran ubicados en las paredes de las salas donde se encuentran las obras, hay que valorar que las audioguías no solo cumplen una función de acercar las obras expuestas a los turistas, sino también de ampliar la información ya disponible en sala. Si solo ofrecemos el texto de los carteles que el propio visitante ya es capaz de leer, se sentirá decepcionado y estafado. Así pues, siempre que sea posible, conviene estar predispuesto a mejorar el material del que ya dispongamos.

En nuestro país existen varias páginas web que permiten recoger audioguías de todo el territorio, con estos portales online se obtiene información útil e histórica del entorno en el que te encuentres. Mediante la ubicación de tu propio dispositivo, es capaz de mostrar los lugares históricos y de interés cultural más cercanos a tu posición.

Además, existen otras páginas por las cuales de manera gratuita se brinda la oportunidad al turista de obtener diferentes audioguías en varios idiomas. De esta manera, con un par de clics, la locución se guardará en tu dispositivo de forma permanente y en formato de audio.

9. Audioguías en Cantabria.

En la región de Cantabria como en el resto de España, poco a poco se empezó a incorporar estos sistemas de guiados de viaje en los museos y establecimientos turísticos. En toda la región de Cantabria son muchos los lugares turísticos en los que podemos encontrar audioguías, como, por ejemplo, en algunas las cuevas de la región, en las cuevas del Soplao y el museo de Altamira que además son los únicos lugares de España que en el ámbito del patrimonio subterráneo cuenta con unas signoguías para proporcionar autonomía en la visita a las personas con problemas de audición.

Por otro lado, en la comunidad cántabra también existen audioguías en lugares emblemáticos como el Capricho de Gaudí en el municipio de Comillas, la Colegiata de Castañeda, que es una de las joyas del arte románico en España.

En la capital de Cantabria, Santander, podemos localizar audioguías en lugares populares de la ciudad, como el Real Palacio de la Magdalena, un edificio situado en la península de la Magdalena, en la catedral de Santander, en los restos de la Muralla Medieval, como también en el Refugio Aéreo de Santander, el cual cuenta con una audioguía ambientada con los sonidos de la guerra. No podemos olvidarnos del Bus Turístico City Sightseeing, que realiza un recorrido a lo largo y ancho de la ciudad, parando en los sitios más representativos cuenta con una audioguía que narra la ciudad de Santander desde un punto de vista atractivo para los turistas y locales que no conocen la historia de la ciudad.

Numerosos municipios de Cantabria han mostrado su interés por difundir sus zonas turísticas o bien dar valor a edificaciones olvidadas con una gran historia detrás, como impulso municipal al turismo. Este es el caso del pueblo de Bareyo, que desde el año 2020 inicio un proyecto innovador sobre la historia del faro del Cabo de Ajo, se está trabajando en varias medidas para promocionar el faro, este, fue el último faro construido en Cantabria, en el año 1907 se esperaba su inauguración, pero no fue hasta el año 1930 que este empezó a funcionar. Más tarde en el año 2020 el artista cántabro Okuda San Miguel pintó el faro y le dio una imagen totalmente diferente y estilizada.

Por otro lado, ha estado planificando la opción de crear una audioguía con información genérica sobre el municipio, como el patrimonio, diferentes lugares históricos y el pasado de la localidad. Este proyecto llamado "Bareyo con todos los sentidos" se presentó en el 2020, en la edición de Fitur que se realiza todos los años en la capital de España, Madrid, pero se tuvo que parar el proyecto debido a la pandemia de Covid-19. Durante este año 2021 la

Consejería de Educación, Formación Profesional y Turismo entrarán a colaborar con el ayuntamiento de Bareyo para la incorporación de la audioguía mencionada.

Esta iniciativa incluye la incorporación de Códigos QR en diferentes puntos turísticos de interés del municipio mediante paneles integrados con el medio, con esta opción los turistas pueden dirigirse a la pista de audio que corresponde con el lugar en el que se encuentran.



10. Sistema de Audioguías Aplicado a un Caso Práctico. (Faro de Ajo).



Ilustración 19. Faro de Ajo

Fuente: Al fondo a la izquierda-Blog de Viajes (2020)

La comunidad autónoma de Cantabria se caracteriza por ser una región costera y montañosa de gran belleza, esto, es un gran reclamo para el turismo nacional e internacional y se debe de fomentar la publicidad de los lugares y zonas que sean afines a estas características.

La costa de Cantabria tiene una longitud máxima de 284 kilómetros y se forma por 20 cabos que abarcan 11 municipios diferentes de la región, entre ellos, se encuentra el Cabo de Ajo.

Este cabo no solo se caracteriza por ser el más septentrional de la comunidad autónoma de Cantabria, principalmente, es conocido por su Faro, el Faro de Ajo. Este, fue el último faro construido en Cantabria y su historia comenzó hace más de 100 años. En el año 1907 fue planificada su construcción, pero debido a la escasez de recursos se le dio una mayor prioridad al faro de Cabo Mayor, hubo que esperar hasta el año 1928 para que se aprobara el proyecto y en 1930 fue inaugurado.

Tras muchos años en funcionamiento, en el año 1980 El ingeniero Fernando Rodríguez Pérez planifica una nueva torre circular hecha de hormigón situada a 71 metros al nivel del mar, que 5 más tarde se convertiría en el nuevo faro de Ajo y sustituiría al antiguo, el cual fue demolido.

Actualmente, como ya he mencionado con anterioridad, la fachada del faro ha sido rediseñada por el artista cántabro Okuda San Miguel, mediante un proyecto presentado por el Ayuntamiento de Bareryo y la Autoridad Portuaria de Santander.

El día de presentación el Faro atrajo a más de 11.000 visitantes en 4 días, no es descabellado pensar que este lugar atractivo y salvaje es un filón para convertirse en uno de los lugares turísticos más visitados de Cantabria. En julio de 2021, se recogió el dato de que 46.821 personas pasaron por el recinto turístico, mientras que en los primeros días de agosto fueron 22.821 entradas. Cerró debido a la pandemia de Covid-19 en el año 2020, para posteriormente reabrir sus puertas a finales de febrero de 2021, se ha datado la entrada de 108.604 visitantes desde su reapertura hasta el 10 de agosto de 2021.

10.1 Plan de Inversión para la creación de una Audioguía.

Mi idea es crear una audioguía que cuente todo lo relacionado con el Cabo de Ajo, su faro e inclusive añadiría información de interés sobre la localidad de Ajo y el municipio de Bareyo.

Este proyecto se puede llevar a cabo mediante la adquisición de dispositivos de audioguías, principalmente de carácter auditivo, estas, son las más utilizadas actualmente en el mercado y además proporcionan al comprador un gran abanico de posibilidades para elegir el aparato que más se acomode a las necesidades de sus visitantes.

Existen diferentes planes de inversión que se pueden llevar a cabo para proporcionar este servicio de escucha didáctica. Podemos elegir entre dispositivos de audioguías (donde es el propio visitante el que reproduce el contenido del dispositivo) o Radioguías (donde un responsable de la visita guía a un grupo mediante Radio), en mi opinión, el primero mencionado es el más cómodo y accesible.

-Plan de Inversión (Grabadoras de Mano):

La grabadora de Mano de marca Zoom modelo H1n es actualmente la opción más económica en el mercado de grabadoras de voz digital, se trata de un dispositivo capaz de reproducir audio grabado mediante la utilización de auriculares o bien mediante su altavoz incorporado, muy fácil de transportar y de manejar.



Ilustración 20. Grabadora de Mano Modelo H1zn.

Fuente: Amazon (2020)

Entre sus características físicas y técnicas podemos observar que:

- Cuenta con un cuerpo aerodinamizado, con acabado mate y carcasa de protección del micro totalmente rediseñada.
- Menús localizado e intuitivos para una fácil utilización.
- Tiene una entrada de línea minijack estéreo de 3,5mm, una entrada de salida para auriculares minijack estéreo de 3,5mm y es compatible con tarjetas de memoria micro SD/SDHC de hasta 32GB.
- Graba en formato MP3/WAV hasta 96kHz/24 bits.
- Tecnología de captura con dos cápsulas de micrófono de condensador.
- Pantalla LCD monocromo de 2,5" retroiluminada.
- Tiene un altavoz incorporado para escuchar de forma que no es necesario el uso de auriculares, además de un puerto de conexión micro-usb.
- Una alimentación mediante 2 pilas AAA que permiten la grabación de audio durante 10 horas consecutivas.
- Funcionalidades como una buena velocidad y control de reproducción, un filtro enfatizador de la voz, sobregrabación estérea, Auto-record, Pre-record y Self-timer.

- Reproducción en bucle con puntos de inicio y parada definidos por el usuario.
- Botones de limitador y Auto-Level para la señal de entrada y grabación sin distorsión hasta 120dB SPL.

10.1.1 Pago y Financiación del Lote de Audioguías.

El pago se puede realizar de dos formas, en su totalidad (pago único) o mediante una financiación que ofrece la empresa Cofidis, la cual fracciona en 4 pagos el coste por audioguía, con un plazo de 3 meses.

Financia tus compras en 4 cuotas con Cofidis.



Ilustración 21. Características sobre la Financiación vía Cofidis.

Fuente: Amazon (2020)

Mediante la adquisición de 100 de estos dispositivos, el recinto turístico sería capaz de tener nuevas oportunidades en cuanto al turismo, por ejemplo, dar un servicio que llamaría a más visitantes a recorrer el lugar, o también aprovechar para publicitar el municipio de Bareyo y el Cabo de Ajo.

En cuanto al precio: el coste por unidad en el mercado actual es de 88 euros por dispositivo, se puede adquirir a través de plataformas online de comercio electrónico como Amazon o mediante la página web oficial de Zoom Corporation (<https://zoomcorp.com/es/es/>).

El costo de la inversión es de 8800 euros, depende principalmente del número de audioguías que adquiramos, desde mi punto de vista 100 dispositivos son más que suficientes para cubrir las necesidades de los visitantes y grupos que quieran adquirir el servicio. Se pueden organizar las visitas de forma que siempre haya audioguías disponibles para los turistas.

El coste de la locución varía en cuanto al número de palabras elegidas, una pieza de entre 500 y 1200 palabras equivale a 375 euros más o menos, mientras que entre 20 y 250 palabras son

75 euros. Desde mi punto de vista se debe de hacer el pago de 9 pistas de entre 20 y 250 palabras cada uno, que equivalen a un total de 675 euros.

COSTE FINAL: (8.800+675)= 9.475 EUROS.

El ayuntamiento de Barejo sería el encargado de la adquisición e inversión de este proyecto, ya que es la entidad que podrá organizar y distribir el servicio de audioguías en el Cabo de Ajo.

10.1.2 Recuperación de La Inversión.

El precio que pondria por la utilizacion de la audioguia sería de 3 euros, por cada 1000 visitantes que utilizen la grabadora de sonido H1n, el Faro de Ajo ganaría una media de 3000 euros, lo que conlleva a pensar que el tiempo de recuperación de la inversion sería a corto-medio plazo.

10.2 Pistas de Audio para la Audioguía.

Tras ello se procedería a la grabación de 10 pistas de audio enfocadas en diferentes temas de interés popular. Desarrolladas de la siguiente forma:

Pista 1: Introducción general sobre la Comunidad de Bareyo y la Localidad de Ajo.

- Duración: 2 minutos.

Pista 2: Introducción general sobre el Cabo de Ajo y El Faro de Ajo.

- Duración: 2 minutos.

Pista 3: Explicación general sobre la Costa Cántabra y sus peculiaridades.

- Duración: 2 minutos.

Pista 4: Explicación sobre la historia del Cabo de Ajo.

- Duración: 5 minutos.

Pista 5: Explicación sobre las peculiaridades del Cabo de Ajo.

- Duración: 5 minutos.

Pista 6: Explicación sobre la historia del Faro de Ajo.

- Duración: 5 minutos.

Pista 7: Explicación sobre la historia del actual Faro de Ajo.

- Duración: 5 minutos

Pista 8: Explicación sobre las peculiaridades del Faro de Ajo.

- Duración: 5 minutos

Pista 9: Agradecimientos.

- Duración: 1 minuto.

La duración total de la audioguía equivale a 32 minutos.

El recorrido didáctico podría empezar desde la entrada hasta el final del camino, este camino recorre el cabo y además rodea el faro, lo cual lo hace perfecto para escuchar la audioguía tranquilamente dando un paseo. Incluso se podrían instalar más bancos para que más gente pueda sentarse mientras observa el mar y pone atención en la audioguía.

Este lugar es, desde mi punta de vista, es un sitio idóneo para desarrollar una audioguía. El Cabo y el Faro de Ajo, por decirlo así, tienen una historia que contar y puede convertirse en un gran atractivo turístico en el futuro.



Escuela Universitaria
de **T u r i s m o**

ALTAMIRA

11. Resultados y Análisis de Datos de la Encuesta.

Esta encuesta ha sido creada y distribuida con el objetivo de conocer la opinión y el grado de satisfacción de los ciudadanos sobre el sistema actual de audioguías y el futuro de estas.

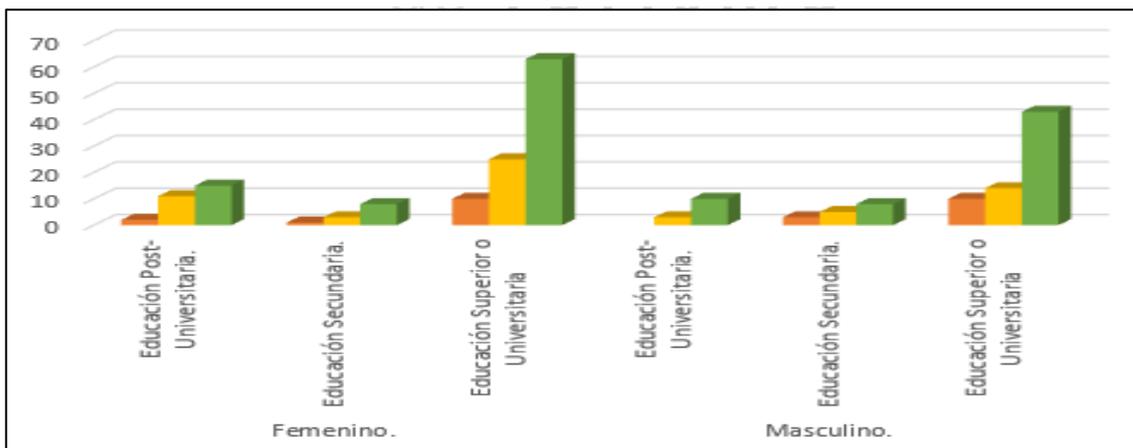
Mediante la obtención de respuestas y resultados es posible constatar diferentes cuestiones que atañen a estos sistemas, como también confirmar si realmente los visitantes se sienten cómodos y aprenden mediante su utilización.

Tras 10 días de recopilación, se han recogido un total de 234 respuestas que equivalen a 234 personas visualizando y contestando el cuestionario confeccionado. Fue creada de forma gratuita a través de la herramienta online Microsoft Forms, para posteriormente ser enviada a través de diferentes medios online, los cuales han sido: Correo Electrónico, Whatsapp, Discord e Instagram.

11.1 Resultados.

Las 3 primeras preguntas han sido confeccionadas para conocer y crear un perfil de los encuestados, Edad, Sexo y nivel de estudios. La muestra de encuestados nos refleja que casi dos terceras partes de los encuestados tiene entre 30 y 60 años, más de la mitad son de género femenino y la gran mayoría tiene una educación superior o universitaria.

Gráfico 1. Perfil Medio del Encuestado.



Fuente: *Elaboración Propia.*

11.1.1 Encuestados.

La mayor parte de los ciudadanos que han resuelto esta encuesta han utilizado una audioguía al menos 1 vez a lo largo de su vida, independientemente de la edad podemos deducir que los sistemas de audioguía están asentados en la actualidad y que las personas conocen lo que son y para que se utilizan.

Gráfico 2. *¿Has utilizado audioguías alguna vez?*



Fuente: *Elaboración Propia.*

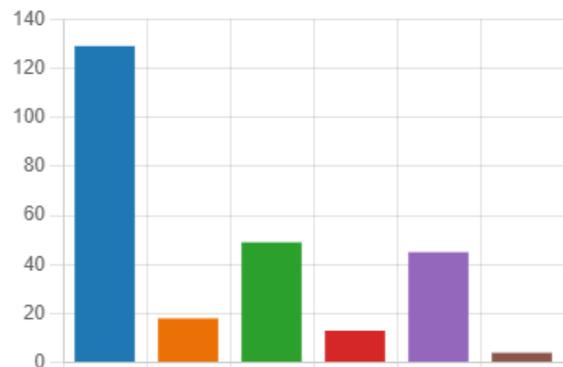
Independientemente del nivel de estudios, sexo o edad, el sistema de audioguías tradicional es el que más ha sido utilizado por los encuestados, seguido por los propios dispositivos móviles y las pantallas táctiles utilizadas en los museos.

Gráfico 3. *¿Cuáles son las audioguías más utilizadas?*

5. De la siguiente lista de audioguías, por favor, seleccione las cuáles ha utilizado: (0 punto)

[Más detalles](#)

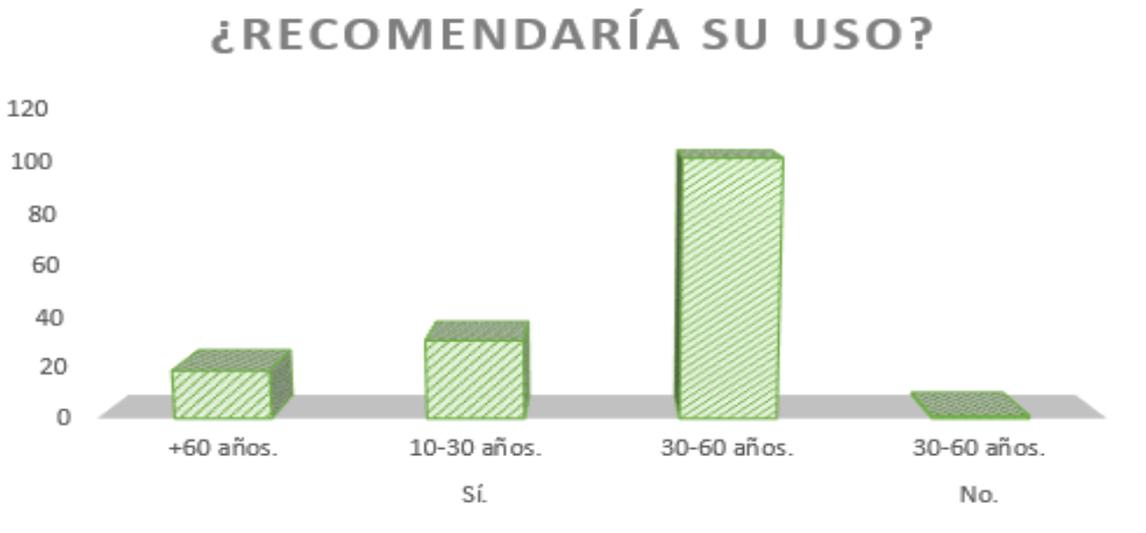
- Sistemas de Guía de Viaje del Pr... 129
- Mapas Interactivos con Pistas d... 18
- Su propio Smartphone o Dispos... 49
- Apps con Geolocalización y Seg... 13
- Pantallas Táctiles Informativas c... 45
- Otro. 4



Fuente: *Elaboración Propia.*

Se ha preguntado sobre la posibilidad de recomendar el uso de una audioguía a algún familiar o amigo, y la respuesta general es clara, sí o sí. Las personas perciben que las audioguías son una herramienta de aprendizaje y conocimiento sobre la cultura general.

Gráfico 4. *¿Recomendaría su uso a familiares o amigos?*



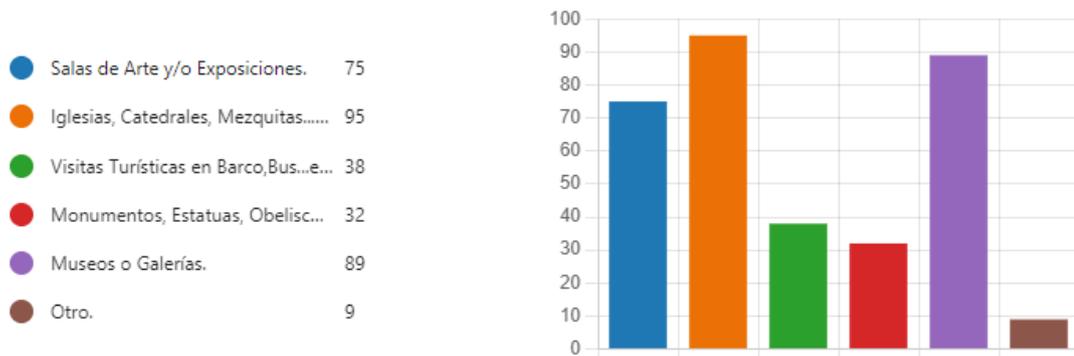
Fuente: *Elaboración Propia.*

Muchos son los sitios donde una persona puede utilizar una audioguía, la muestra nos esclarece que el lugar donde las personas usan más este sistema de guiado es en iglesias, catedrales y mezquitas, en segundo lugar, encontramos los museos y galerías y en el tercero y último durante visitas a salas de arte y galerías.

Gráfico 5. *¿Dónde ha utilizado un dispositivo relacionado con las audioguías?*

8. De la siguiente lista, marque los lugares donde ha utilizado una audioguía: (0 punto)

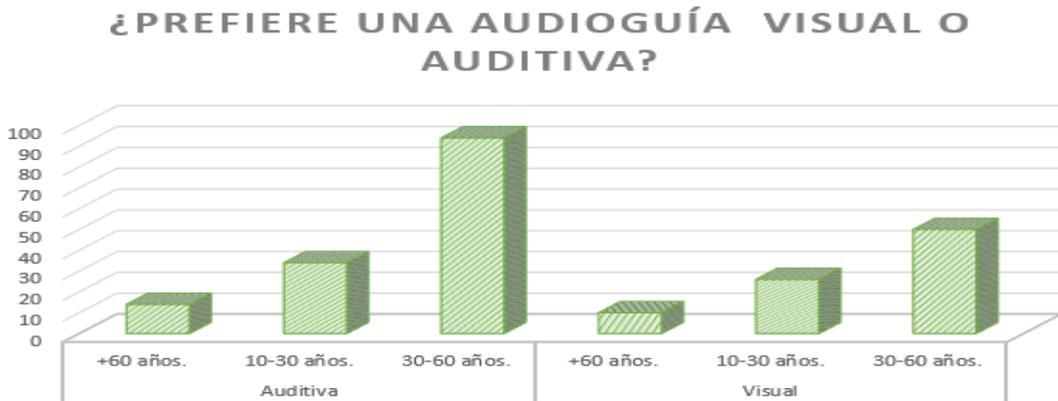
[Más detalles](#)



Fuente: *Elaboración propia.*

Podemos observar que la preferencia de los encuestados es utilizar una audioguía auditiva, independientemente de la edad, los ciudadanos se decantan por escuchar la locución de una obra o pieza en vez de observar un contenido relacionado con esta.

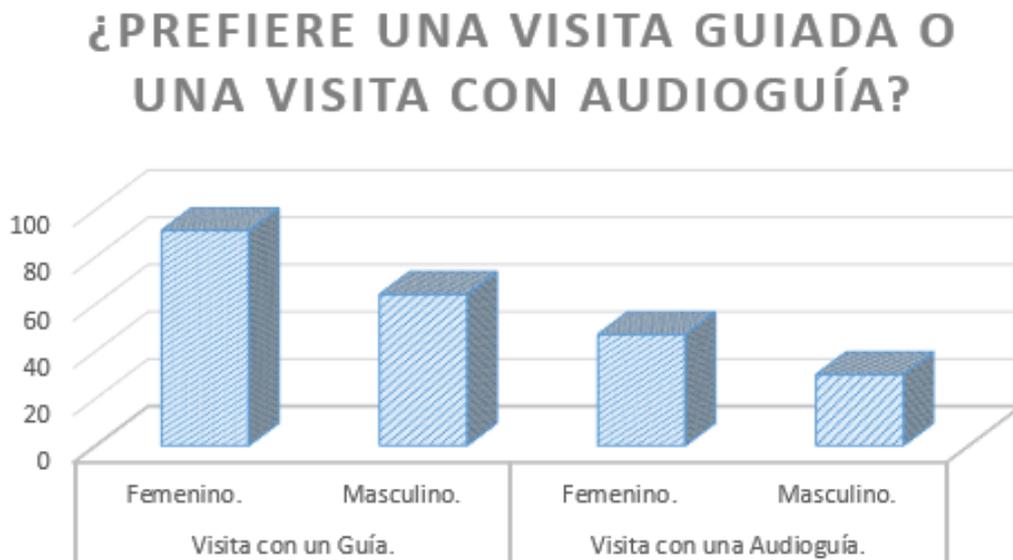
Gráfico 6. ¿Prefiere una audioguía presentada de forma visual o auditiva?



Fuente: Elaboración Propia.

A la hora de elegir entre una visita guiada por un guía responsable y una visita de forma autónoma por el museo, los encuestados prefieren el acompañamiento de un guía que les facilite la información y les conduzca por el recorrido del recinto turístico. Es complicado mejorar lo que es una interacción con una persona por la interacción con un dispositivo digital, es por esto por lo que la elección preferida siga siendo una visita guiada.

Gráfico 7. ¿Prefiere una visita guiada o una visita con audioguía?



Fuente: Elaboración propia.

12.CONCLUSIONES Y PROPUESTAS/RECOMENDACIONES.

Al comienzo de este Trabajo de Fin de Grado, me he marcado diferentes objetivos a cumplir, se ha logrado obtener e interpretar la información necesaria para sacar conclusiones relacionadas con el mundo de las audioguías. Se han alcanzado las siguientes metas:

- Se ha ofrecido una visión compleja y completa sobre el pasado, presente y futuro de los sistemas de audioguías.
- Se ha realizado una encuesta y un análisis posterior para poder conocer y comprender la visión de las audioguías desde el punto de vista de los ciudadanos.
- Se ha realizado un estudio y una tabla comparativa sobre las diferencias entre sistemas de audioguías.
- Se ha realizado una propuesta y un plan de inversión para implementar una audioguía en un espacio turístico de Cantabria.

En el mundo de las audioguías han sido muchos los factores que han influido en su cambio a través de la historia; el nacimiento y la evolución de los dispositivos de reproducción de audio, la creación de internet, la gran popularidad y esparcimiento del formato MP3 o las necesidades cambiantes de un cliente cada vez más exigente, la pandemia del Covid-19, entre otros. Hoy en día, está claro que desde hace varios años las audioguías están asentadas en el mundo del turismo mediante el uso de diferentes dispositivos, y desde mi punto de vista su techo no tendrá fin, son muchas las visiones creativas que van apareciendo en el mercado para reinventar los sistemas de guiado turista. Por ejemplo, los códigos QR, los hologramas virtuales, las gafas de realidad virtual o el Metaverso.

Una de ellas es el Metaverso, se trata de uno de los mayores avances en la evolución de internet y es un gran foco de opinión a gran escala en todo el mundo, se define como un entorno online que vincula muchos entornos virtuales vinculados entre sí, y permite conectarse e interactuar con otras personas mientras experimentan una experiencia inmersiva. Aplicado a las audioguías, es posible la creación de un espacio virtual que se parezca a cualquier museo del mundo, y a través de este espacio crear un recorrido que funcione exactamente igual que una audioguía, sin tener que estar necesariamente en el lugar en cuestión. Sin duda, el metaverso tiene mucho futuro y quien sabe si al final se convertirá en una forma convencional de realizar una visita turística.

El futuro desarrollo de los sistemas de guiado no parece tener límite, estamos inmersos en la era digital, y esto provoca que las empresas y marcas estén continuamente explorando nuevas

alternativas digitales que supongan una evolución a la anterior, es por ello por lo que millones de dólares, euros o yenes son invertidos en proyectos e investigaciones. Fruto de estos estudios aparecen diferentes dispositivos con características nunca vistas, como pueden ser las gafas de realidad virtual, que permiten visualizar un contenido en 3D o auriculares inalámbricos sin necesidad de cables. Esos nuevos aparatos deben de satisfacer las necesidades de los viejos y nuevos visitantes y no dejarlos con mal sabor de boca tras su utilización.

La percepción de las audioguías por parte de los ciudadanos es mayoritariamente positiva, aprueban y recomiendan su utilización ya que ven en ellas un método de aprendizaje práctico y entretenido. Es el complemento perfecto para cualquier visita turística, que permite dedicar el tiempo deseado a cada rincón del museo, monumento, etc y además no es necesario tener conocimientos informáticos para utilizarlas correctamente. Indagando en el asunto, tengo la impresión de que aún hace falta pulir varios aspectos relacionados con estos sistemas, como, por ejemplo, la comunicación unidireccional, la interacción entre el visitante y la audioguía es mejorable y por ello se deben seguir buscando mejores nuevas características para estos dispositivos de guiado.

Desde mi punto de vista los sistemas de audioguías seguirán utilizándose cada vez más y mediante su desarrollo llegará un día en el cuál la interacción entre la "máquina" y el visitante será de manera constante, activa y entretenida.

13. ÍNDICE DE IMÁGENES, GRÁFICOS Y TABLAS.

13.1. Índice de Imágenes.

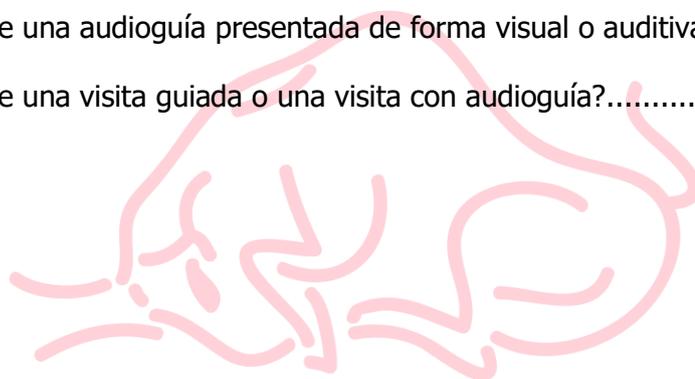
Ilustración 1. Disco de Vinilo.....	15
Ilustración 2. Casete.....	15
Ilustración 3. Walkman.....	15
Ilustración 4. Disco CD.....	16
Ilustración 5. Ipod con auriculares.....	16
Ilustración 6. Tablet.....	16
Ilustración 7. Ejemplo de Audioguía Tradicional.....	17
Ilustración 8. Ejemplo de un teléfono móvil utilizado como una Audioguía.....	19
Ilustración 9. Smartphone.....	20
Ilustración 10. Gafas y Visor 3D.....	20
Ilustración 11. Apps.....	21
Ilustración 12. Pantalla Táctil.....	21
Ilustración 13. Audioguía con contenido multimedia.....	21
Ilustración 14. Grabadora de Mano.....	22
Ilustración 15. Radioguías.....	22
Ilustración 16. Museo del Louvre.....	26
Ilustración 17. British Museum.....	27
Ilustración 18. IBM Brasil.....	28
Ilustración 19. Faro de Ajo.....	33
Ilustración 20. Grabadora de Mano Modelo H1zn.....	35
Ilustración 21. Características sobre la Financiación vía Cofidis.....	36

13.2 Índice de Tablas.

Tabla 1. Evolución de los diferentes dispositivos usados como audioguías.....	15
Tabla 2. Dispositivos de Audioguías Actuales.	20

13.3 Índice de Gráficos.

Gráfico 1. Perfil Medio del Encuestado.	39
Gráfico 2. ¿Has utilizado audioguías alguna vez?.....	40
Gráfico 3. ¿Cuáles son las audioguías más utilizadas?.....	40
Gráfico 4. ¿Recomendaría su uso a familiares o amigos?	41
Gráfico 5. ¿Dónde ha utilizado un dispositivo relacionado con las audioguías?	41
Gráfico 6. ¿Prefiere una audioguía presentada de forma visual o auditiva?	42
Gráfico 7. ¿Prefiere una visita guiada o una visita con audioguía?.....	42



Escuela Universitaria
de **T u r i s m o**

ALTAMIRA

14. REFERENCIAS.

14.1 WEBGRAFÍA.

- ALI. 19 de noviembre de 2020. Faro de ajo: cómo llegar, horarios, precio... visita el faro de Okuda. En: *Al Fondo A La Izquierda* [en línea]. [Consultado el 5 de septiembre de 2022]. Disponible en: <https://alfondoalaizquierda.com/faro-de-ajo-como-llegar-y-horario/>
- AMAZON. 2022. Zoom - H1n - Grabador Portátil Stereo Digital. En: *Amazon.es: compra online de electrónica, libros, deporte, hogar, moda y mucho más.* [Consultado el 5 de agosto de 2022]. Disponible en: https://www.amazon.es/Zoom-H1n-H1-N-Grabadora-digital/dp/B077QZPDM6/ref=sr_1_2?geniuslink=true&keywords=zoom+h1n+portable+recorder+onboard+stereo+microphones+camera+mountable+records+to+sd+card+compact+usb+microphone+overdubbing+dictation+for+recording+music+audio+for+video+and+interviews&qid=1661451345&sr=8-2&th=1
- BBC MUNDO. 21 de noviembre de 2017. 8 maneras de reproducir música desde la creación del fonógrafo hace 140 años - BBC News Mundo. En: *BBC News Mundo* [en línea]. [Consultado el 5 de septiembre de 2022]. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42060516>
- COBO, ANA. 1 de septiembre de 2020. La nueva imagen del faro de Ajo atrae a 11.200 visitantes en cuatro días. En: *El Diario Montañés* [en línea]. [Consultado el 9 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://www.eldiariomontanes.es/region/siete-villas/nueva-imagen-faro-20200901222412-ntvo.html?ref=https://www.google.com/>
- COBO, ANA. 22 de agosto de 2021. El faro de Ajo, un imán para los turistas. En: *El Diario Montañés* [en línea]. [Consultado el 9 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://www.eldiariomontanes.es/region/siete-villas/faro-iman-turistas-20210822163841-ntvo.htm>
- CULTUMÁTICA. 2018. Tecnología y audioguías de museos: dispositivos, plataformas y sistemas. En: *Cultumática - Recursos digitales para profesionales de la cultura* [en línea]. [Consultado el 10 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://cultumatica.com/tecnologia-audioguias-museos/>
- EVE MUSEOGRAFÍA. 16 de abril de 2021. Cuál es el futuro de las audioguías de museos. En: *EVE Museos e Innovación* [en línea]. [Consultado el 12 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://evemuseografia.com/2021/04/16/cual-es-el-futuro-de-las-audioguias-de-museos/>

- HUETE, JULIO. 21 de junio de 2022. GVAM: audioguías culturales a la altura del siglo XXI. En: Innovaspain [en línea]. [Consultado el 20 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://www.innovaspain.com/gvam-audioguias-app/>
- NARANJO NARVÁEZ, MONSERRAT. 10 de septiembre de 2019. Historia de las Audioguías – MuseumMate. En: *MuseumMate – The Best Audioguide Company* [en línea]. [Consultado el 19 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.museummate.com/historia-de-las-audioguias/>
- NUBART. 2017. Cómo escribir el guión de una audioguía. En: *El blog de Nubart* [en línea]. [Consultado el 10 de junio de 2022]. Disponible en: <https://www.nubart.eu/blog/2017/07/29/como-escribir-guion-audioguia/>
- OKAYO. 2018. Audioguías | okayo.es. *okayo.es* [en línea]. [Consultado el 5 de septiembre de 2022]. Disponible en: <http://www.okayo.es/portfolio-item/audioguias-2/>
- OME. 2020. Los museos ante el coronavirus. En: *Portada de la web del Ministerio de Cultura y Deporte | Ministerio de Cultura y Deporte* [en línea]. [Consultado el 20 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.culturaydeporte.gob.es/observatorio-museos-espana/museos-coronavirus.html>
- RUA, MIRIAM F. 5 de julio de 2021. El primer museo con una guía en lengua de signos. En: *Hoy* [en línea]. [Consultado el 22 de julio de 2022]. Disponible en: <https://www.hoy.es/badajoz/primer-museo-guia-20210705000403-ntvo.html>
- TERESA, MARÍA. 2 de octubre de 2013. Origen de las tablets. En: *Share and Discover Knowledge on SlideShare* [en línea]. [Consultado el 10 de junio de 2022]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/mariateresa91/origen-de-las-tablets#:~:text=1.,algo%20similar%20a%20las%20notebook>

15.ANEXOS.

14.2 Anexo I. Estructura de la Encuesta.

5/9/22, 12:32

Encuesta sobre el Análisis de Audioguías

Encuesta sobre el Análisis de Audioguías



Esta encuesta perteneciente al Trabajo de Fin de Grado (TFG), tiene como propósito analizar el grado de utilización del sistema de audioguías en España y su potencial aplicado a un caso práctico. Se realizará un estudio sobre las diferentes audioguías que existen y una

1. Por favor, indique el rango de edad en la que usted se encuentra:

- 10-30 años.
- 30-60 años.
- +60 años.

2. Por favor, indique su sexo:

- Masculino.
- Femenino.

3. Por favor, indique su nivel de Estudios:

- Educación Primaria.
- Educación Secundaria.
- Educación Superior o Universitaria
- Educación Post-Universitaria.

<https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?origin=NeoPortalPage&subpage=design&id=d1VyLVDDpEOrkFM0RV0f4zpPnZEqs0xPh3IW...> 1/4

5/9/22, 12:32

Encuesta sobre el Análisis de Audioguías

4. ¿Suele o ha utilizado audioguías cuando va a realizar una visita turística a un museo o exposición?

Sí.

No.

5. De la siguiente lista de audioguías, por favor, seleccione las cuáles ha utilizado:

Sistemas de Guía de Viaje del Propio Museo (Generalmente Auditivas).

Mapas Interactivos con Pistas de Audio.

Su propio Smartphone o Dispositivo Digital.

Apps con Geolocalización y Seguimiento.

Pantallas Táctiles Informativas cerca de las obras.

Otro.

6. ¿Recomendaría su uso a algún familiar o amigo?.

Sí.

No.

7. ¿Cuál ha sido su Grado de Satisfacción en relación a la última audioguía que ha utilizado?.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

8. De la siguiente lista, marque los lugares donde ha utilizado una audioguía:

- Salas de Arte y/o Exposiciones.
- Iglesias, Catedrales, Mezquitas...etc.
- Visitas Turísticas en Barco, Bus...etc.
- Monumentos, Estatuas, Obeliscos...etc.
- Museos o Galerías.
- Otro.

9. ¿Qué le aporta desde su punto de vista utilizar una audioguía en un lugar turístico determinado?.

10. ¿Cuántas veces diría que ha utilizado una audioguía?.

- 0-5 veces
- 6-10 veces.
- +10 veces.

11. ¿Qué prefiere una audioguía presentada de forma visual o de forma auditiva?.

- Auditiva
- Visual

5/9/22, 12:32

Encuesta sobre el Análisis de Audioguías

12. ¿Qué prefiere una visita acompañada por un guía o de forma libre mediante su propia audioguía?.

- Visita con un Guía.
- Visita con una Audioguía.

13. ¿Que opina sobre el futuro de las audioguías de aquí a 10 años?.

Este contenido no está creado ni respaldado por Microsoft. Los datos que envíe se enviarán al propietario del formulario.

 Microsoft Forms