

## El Museo de Altamira ya se puede visitar a través de una app accesible

- Esta iniciativa se enmarca dentro del proyecto Áppside ([www.appside.org](http://www.appside.org)) y del convenio suscrito por el Ministerio de Cultura y Deporte con la Fundación Orange y GVAM
- La App accesible “Museo de Altamira” facilita la visita al museo a personas con diversidad funcional auditiva o visual, de forma gratuita para dispositivos Android y próximamente en iOS

**Santillana del Mar, 29 de noviembre de 2018.** El Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, junto al Ministerio de Cultura y Deporte, Fundación Orange y GVAM, ha presentado esta mañana la aplicación oficial para su visita, accesible para personas con diversidad funcional visual o auditiva gracias al proyecto Áppside ([www.appside.org](http://www.appside.org)). Esta app presenta una ruta guiada por cada una de las áreas principales del Museo: la exposición permanente incluyendo la sala de la Neocueva, y Los Tiempos de Altamira así como información sobre el principal bien del museo: la cueva de Altamira. Desde hoy se puede descargar de manera totalmente gratuita en dispositivos Android, en español y en inglés. Muy pronto estará también disponible en francés y en los tres idiomas para dispositivos iOS.

Con la app del “Museo de Altamira” concluye la fase de producción del proyecto Áppside, que desde el año 2013 ha trabajado para acercar la cultura y el patrimonio de las ciudades y museos españoles a todos los públicos, logrando más de 180.000 descargas a través de 26 que continuarán activas. Este proyecto es el resultado del convenio suscrito por el Ministerio de Cultura y Deporte, la Fundación Orange y la empresa GVAM dentro del Plan Museos + Sociales. Su objetivo es mejorar la accesibilidad de los Museos Estatales, adscritos a la Dirección General de Bellas Artes.

Antes de visitar el Museo, el usuario puede elegir y descargar exclusivamente los contenidos y recursos accesibles que precise: subtítulo, vídeos en Lengua de Signos Española para personas con discapacidad auditiva o audiodescripción para personas con discapacidad visual. El objetivo es atender a través de una única herramienta a cada persona que visita el Museo, independientemente de sus capacidades. Este es uno de los signos de identidad de la iniciativa Áppside, que busca así garantizar este derecho universal diseñando herramientas para todos.

Una vez configurada la visita, las imágenes, los audios y los textos de la app contribuyen a ubicar las salas y las piezas del Museo, así como a dotar de información complementaria a la visita. Por ejemplo, algunas de estas imágenes ayudan a identificar las distintas pinturas en el techo de polícromos de la Neocueva, réplica exacta de la cueva de Altamira. La aplicación se convierte así en una opción museográfica más y una alternativa a la visita guiada para aquellas personas que prefieren realizar el itinerario de manera autónoma o en idiomas.

Entre las distintas funcionalidades técnicas de esta app se ha incorporado también el sistema tradicional de las audio-guías para que, de manera alternativa, el usuario pueda acceder a los distintos audios e imágenes pulsando los números dispuestos a lo largo del recorrido. De este modo es también más accesible a las personas que por su edad, capacidades tecnológicas, capacidades físicas o gusto personal prefieren sistemas más clásicos.

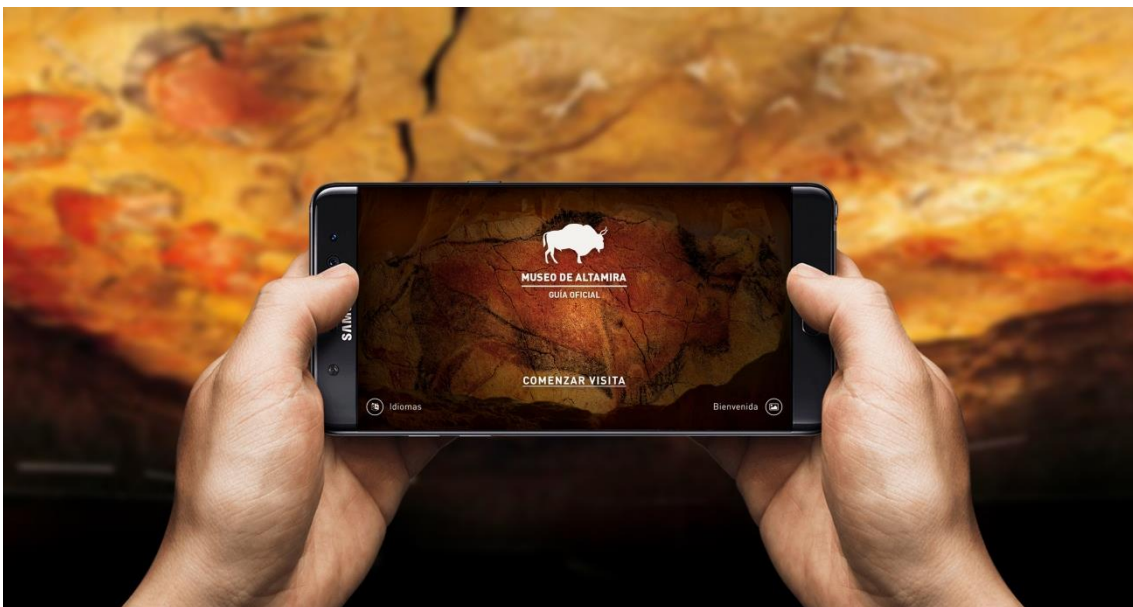
## Acerca del Plan Museos + Sociales

El Plan Museos + Sociales nace impulsado por el Ministerio de Cultura y Deporte con el objetivo de conseguir que las instituciones museísticas se adapten a las realidades sociales del contexto actual, con la finalidad de ser accesibles y responder a las necesidades de toda la ciudadanía, en especial, de aquellos colectivos que mayores dificultades tienen para la visita o que se encuentran en riesgo de exclusión social. El propósito es hacer del museo un elemento de integración y de conocimiento mutuo, un espacio donde poner en común reflexiones y experiencias, nuevas ideas y nuevas prácticas, destinadas a fomentar la convivencia y el respeto y dar respuesta a los cambios sociales, económicos y culturales.

## Acerca del proyecto Áppside

Áppside promueve la creación de aplicaciones de guiado que permitan preparar la visita y descubrir de forma autónoma los museos y ciudades más representativas de nuestro patrimonio. Todas estas apps, desarrolladas por la empresa GVAM e impulsadas por Fundación Orange, se caracterizan por ofrecer un contenido cultural destinado a un público generalista pero que, además, está adaptado a las necesidades de las personas con diversidad funcional y sensorial.

Áppside ha sido implantado hasta la fecha en el Museo de Escultura de Valladolid, Museo de Arte Romano de Mérida, Museo Sefardí de Toledo, Museo de la Evolución Humana de Burgos, Museo Lázaro Galdiano de Madrid, Alcázar de los Reyes Cristianos de Córdoba, Museo Carmen Thyssen Málaga, Museo de la Naturaleza y el Hombre de Tenerife y la Diputación Provincial de Cuenca. También ha desarrollado una app accesible para cada una de las 15 Ciudades Patrimonio de la Humanidad (Alcalá de Henares, Ávila, Baeza, Cáceres, Córdoba, Cuenca, Ibiza, Mérida, Salamanca, San Cristóbal de la Laguna, Santiago de Compostela, Segovia, Tarragona y Úbeda) y una app general para el Grupo.



**Enlace de descarga:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gvam.altamira&hl=es>



Para más información, contacte con:

**MUSEO NACIONAL DE ALTAMIRA**

Isabel Trinidad  
[prensa.maltamira@mecd.es](mailto:prensa.maltamira@mecd.es)

Tel: 942818005  
<http://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/home.html>

**FUNDACIÓN ORANGE**

Javier Díaz Joya  
Cristina Urrutia  
[javier.diaz@orange.com](mailto:javier.diaz@orange.com)  
[cristina.urrutia@orange.com](mailto:cristina.urrutia@orange.com)

Tel. 91 1785370  
[www.fundacionorange.es](http://www.fundacionorange.es)

**GVAM**

Marta García-  
Muñoz  
[mgarcia@qvam.es](mailto:mgarcia@qvam.es)

Tel: 91 554 41 05  
[www.qvam.es](http://www.qvam.es)

Nota de prensa