

CONSOLIDADO DE INVESTIGACIONES

EXPERIENCIA DE USUARIO

2021 - 2023

cosm?teca

Lapiloto

bpp BIBLIOTECA
PÚBLICA
PILOTO



Alcaldía de Medellín

CONTENIDOS

01 Contextualización

02 Investigaciones internas - Generativas

- Reconocimiento de expectativas para la construcción de escenarios futuros
- Janium: Percepción, dolores y expectativas
- Página web BPP

03 Investigaciones externas - Generativas

- Reconocimiento de expectativas para la construcción de escenarios futuros
- Investigación masiva - fiesta del libro (2021)
- Investigadores
- Cuidadores y niños
- Comunidades y clubes
- Archivo del conflicto armado
- Servicios patrimoniales
- Formulario de intereses
- Formulario madurez digital

04 Investigaciones externas – Validación

- Validación con jóvenes de propuesta de valor
- Pruebas de arquitectura de información
- Pruebas en ambiente real

05 Investigaciones de escritorio – Análisis de referentes y tendencias

- Bench mark de bibliotecas digitales
- Análisis de referentes de herramientas digitales para niños
- Levantamiento de Arquitectura de información página web BPP
- Análisis de herramientas digitales para víctimas del conflicto armado
- Análisis de referentes Exposiciones digitales



Tipo de investigaciones

Investigación generativa con usuarios

Es el enfoque de la investigación dentro del proceso de diseño que se centra en la recolección de información que permite realizar análisis de hallazgos para finalmente motivar la generación y exploración de ideas nuevas, creativas y atractivas como parte de la solución al reto de diseño planteado.

Interna: Investigación con personas que ejercen un rol en la institución

Externa: Con usuarios que reciben el servicio de la institución o usuarios potenciales, aquellos que aún no tienen un vínculo con la institución.

Investigación generativa de escritorio

Investigación que se realiza utilizando principalmente fuentes de información disponibles públicamente, como documentos en línea, libros, artículos e informes. En ella no se realiza una exploración directa con los usuarios, es decir, no existe “campo”. Para la investigación de escritorio se hace recopilación, análisis y síntesis de información ya existente. Suele abordarse desde los objetivos propios del grupo de investigadores por lo que aunque aunque la fuente no es exclusiva, el análisis lo es.

Investigación - Validación o testing

La validación o testing en experiencia de usuario se refiere a un proceso fundamental en el diseño de productos digitales, aplicaciones y sitios web. Busca evaluar y mejorar la experiencia del usuario y la usabilidad del diseño a través de pruebas con usuarios reales representativos del target de interés. El proceso se realiza a través de tareas o casos de uso, lo que permite mapear su dificultad, fricciones y tasa de éxito para luego intervenir las capas UX/UI o en la capa de diseño de servicio y propuesta de valor.



Consolidado investigaciones:**Total: 1.148**

Nombre de la investigación	Tipo de investigación	Número de usuarios
Reconocimiento de expectativas para la construcción de escenarios futuros	Generativa / Externa	18 usuarios
Investigación masiva - fiesta del libro (2021)	Generativa / Externa	980 usuarios
Validación con jóvenes de propuesta de valor	Validación / Externa - interna	9 usuarios
Pruebas de arquitectura de información	Validación / Externa	8 usuarios
Pruebas en ambiente real	Validación / Externa	9 usuarios
Investigadores	Generativa / Externa	8 usuarios
Cuidadores y niños Intereses de usuarios	Generativa / Externa	88 usuarios
Comunidades y clubes	Generativa / Externa	8 usuarios
Archivo del conflicto armado	Generativa / Externa	10 usuarios
Servicios patrimoniales	Generativa / Externa	10 usuarios

Realizamos investigaciones generativas por tipo de usuario.

Se desarrollan a través de metodologías cualitativas y cuantitativas que permiten comprender la percepción de las personas frente a un tema en particular. En este caso abordamos las necesidades, barreras, dolores, deseos y expectativas frente a los servicios y la experiencia de una biblioteca en el entorno digital. Su objetivo principal es generar nuevas perspectivas, conocimientos y entendimientos sobre un tema o problema, así permitir el reconocimiento de los usuarios que inspiran los procesos creativos y de exploración de la experiencia.



Jóvenes



Niños + Cuidadores



Investigadores



Comunidades & Clubes



Potenciales usuarios archivo conflicto armado colombiano



Usuarios servicios patrimoniales



Jóvenes

Objetivos:

1. Conocer cuál es la percepción general que existe alrededor de la biblioteca, su portafolio de servicios y sus canales físicos y digitales
1. Conocer cuales son las expectativas y deseos que las personas jóvenes tienen frente a los contenidos, diferentes medios y formatos, dinámicas de interacción y cocreación, y servicios adicionales que compondrán la biblioteca digital.
1. Identificar imaginarios y referentes frente a la biblioteca digital y a otros espacios digitales óptimos para el aprendizaje, la cocreación y el entretenimiento.
1. Identificar posibles barreras que existen frente al uso de la Biblioteca.
1. Profundizar en las posibles barreras y temores frente al uso de una biblioteca digital, y de espacios digitales óptimos para el aprendizaje, la cocreación y el entretenimiento.

Metodología:

1. Entrevistas etnográficas semiestructuradas

Muestra total: 18 personas

- **9 usuarios actuales:**

- **Jóvenes entre los 13 y los 28 años.**

Personas que hacen parte de la base de datos de usuarios activos de la Biblioteca, ya sea por su registro e interacción en canales digitales y/o físicos, o por su participación en los diferentes talleres y actividades de la Biblioteca.

- **9 usuarios potenciales:**

- **Jóvenes entre los 13 y los 28 años.**

Personas que no hacen uso de los servicios de la biblioteca, pero por sus hábitos e intereses, hacen uso de otras plataformas destinadas al aprendizaje, pensamiento, entretenimiento y relacionamiento alrededor del conocimiento.



Jóvenes

En general, perciben la biblioteca como un espacio para el estudio y la lectura que requiere silencio y quietud.

Los principales motivos de uso de los canales digitales de la Biblioteca, son la renovación de préstamos, la búsqueda en el catálogo digital y la consulta de agenda y programación en las redes sociales.

Barreras y dolores:

- Las principales barreras para el uso de los servicios de la biblioteca son la falta de tiempo, y el desconocimiento de los servicios y programación disponible.
- Encontramos que aunque hay un gran interés por los contenidos patrimoniales, el acceso a este puede resultar intimidante pues se percibe que está dispuesto para un público mucho más académico.
- Surge frustración cuando no se recibe una asesoría asertiva y/o no se encuentra el material buscado. Relacionan ambos problemas a la falta de actualización en contenidos y plataformas disponibles, y a los errores de catalogación y categorización de algunos materiales.
- Identificamos resistencia a los procesos que requieren de formularios extensos que piden mucha información personal, especialmente cuando no es claro para qué será usada esa información.

Expectativas y deseos:

- Plataformas para compartir intereses y crear comunidad alrededor de estos.
- Un espacio de esparcimiento y entretenimiento, donde se puedan acercar al conocimiento y el aprendizaje a través del juego y de experiencias dinámicas y disruptivas de rutina.
- Experiencias que mezclen lo digital con lo análogo, que pongan a conversar ambos mundos.
- Plataformas para crear y compartir lo creado
- Encuentro de recomendaciones, tendencias y materiales complementarios relacionados a los intereses personales.
- Contenidos diversos, esos que no son tan fáciles de encontrar en otros espacios y les ayudan a comprender la actualidad, o a explorar sus gustos desde diferentes expresiones y formatos
- Posibilidad de autogestionar espacios de encuentro y co-creación, disponiendo de las herramientas que otorgue la plataforma para ajustarlas a la medida del espacio de encuentro que se desea.
- Contenidos de memoria y patrimonial presentados de maneras más dinámicas, cercanas e interactivas.
- Vídeos, ayudas gráficas y descripciones cortas que faciliten la autogestión en el uso de los diferentes canales y servicios de la Biblioteca.



Jóvenes - investigación masiva fiesta del libro

Investigación externa generativa

Durante la Fiesta del Libro y la Cultura del 2021, **856 personas respondieron a una encuesta** en la que nos ayudaron a elegir el nombre del proyecto, nos contaron sobre aquellos temas que más les interesan, cuales son sus formatos favoritos para aprender de estos temas, que espacios de encuentro e interacción disfrutaron, y qué servicios son infaltables en la biblioteca del futuro.

Temas que no pueden faltar en la biblioteca del futuro

Las respuestas más comunes fueron:

- 68% - Salud Mental
- 60% - Medio ambiente y sostenibilidad
- 53% - Historia
- 52% - Inteligencia artificial
- 42% - Género y diversidad

Otros temas relevantes para los usuarios son:
Ciencia, Ciencia Ficción, Filosofía, Fantasía, Música, Gastronomía, Espiritualidad, Videojuegos y Emprendimiento

Formatos favoritos:

Las respuestas más comunes fueron:

- 66% Realidad virtual
- 55% Libros digitales
- 54% Podcast
- 49% Audiolibros
- 48% Realidad aumentada

Otros formatos que le interesan a los usuarios son:
Libros físicos, teatro, música y videos.

Formas de encuentro y compartir:

- Espacios virtuales con autoras y artistas
- Grupos de lectura virtuales
- Al aire libre
- Nocturnos
- Fuera de la biblioteca, en diversas partes de la ciudad
- Culturales y educativos
- Para ver películas y documentales
- Musicales
- Culinarios
- De juegos (de rol, videojuegos, mentales, infantiles...)
- De realidad virtual y aumentada
- Para artistas, y de exposiciones de arte.
- De debate
- Para trabajar



Jóvenes - investigación masiva fiesta del libro

Servicios que no pueden faltar en la Biblioteca del futuro:

Alrededor de los libros:

- Libros: físicos, digitales, interactivos, audiolibros, internacionales.
- Reseñas, recomendaciones y tendencias
- Intercambio, reciclaje, rifas y venta de libros
- Entrega de libros a buzón
- Historias contadas por realidad virtual o experiencias inmersivas
- Personas que lean en voz alta
- Robots buscadores de libros
- Juegos interactivos con temáticas de libros
- Hamacas para acostarse a leer

Espacios de encuentro:

- De co-creación e inspiración
- Co-working
- De producción de podcast y video
- Para la conversación y el debate
- Para ver películas y escuchar música al aire libre
- Para bailar, cantar, actuar y ver teatro
- Encuentros de mujeres
- Para la meditación y relajación
- Que promuevan la diversidad

Talleres:

- De tecnología
- Creatividad
- Experimentación científica
- Robótica
- Sexualidad
- Salud mental
- Ilustración, arte y animación digital
- Teatro y expresión corporal
- Escritura

¿Cómo llamarías la biblioteca del futuro?

- 31 personas: Mundoteca
- 20 personas: Multiteca
- 16 personas: Encuentroteca
- 14 personas: Futuroteca
- 13 personas: Vidateca
- 12 personas: Universoteca
- 11 personas: Diversiteca
- 11 personas: Diverteca
- 10 personas: Createca
- 9 personas: Tecnoteca
- 8 personas: Cosmoteca



Jóvenes - Validación de la propuesta de valor del servicio digital Cosmoteca

Objetivos:

- Identificar los criterios en los que se basan las personas para asignar valores a las diferentes funcionalidades propuestas, indagando por las necesidades y deseos que les motivan en el momento de elegir sus preferencias.
- Conocer las formas en las que las personas agruparon los diferentes servicios en la plataforma, reconociendo cuál es la lógica detrás del orden que proponen.
- Indagar la percepción general que las personas tienen frente a la propuesta de valor actual para la Cosmoteca.

Muestra total: 9 personas

• 5 usuarios actuales:

Jóvenes entre los 13 y los 28 años.

Personas que hacen parte de la base de datos de usuarios activos de la Biblioteca, ya sea por su registro e interacción en canales digitales y/o físicos, o por su participación en los diferentes talleres y actividades de la Biblioteca.

• 4 usuarios potenciales:

Jóvenes entre los 13 y los 28 años.

Personas que no hacen uso de los servicios de la biblioteca, pero por sus hábitos e intereses, hacen uso de otras plataformas destinadas al aprendizaje, pensamiento, entretenimiento y relacionamiento alrededor del conocimiento.

Metodología:

1. Entrevistas etnográficas semiestructuradas
2. Juego de selección y jerarquización con tarjetas: Le pedimos a las personas entrevistadas **repartir 6.000 pesos entre las 26 tarjetas presentadas**, asignando mayor valor a las tarjetas que contienen las funcionalidades que más le interesan

Listas de deseos

En esta lista añades libros y temas que desearías consultar y que aún no encuentras disponible en la Biblioteca tradicional

	 500
Tag:	Valor:



Investigadores

Objetivos de la investigación:

1. Identificar hábitos, prácticas, plataformas y herramientas que usan las personas investigadoras durante el desarrollo de sus trabajos.
1. Reconocer los dolores, retos y barreras que surgen durante los diferentes momentos de la investigación, en relación a los contenidos buscados, y las plataformas que los alojan.
1. Reconocer ideas que tengan sobre los procesos de transformación digital y el oficio de la investigación.

Metodología: Entrevistas etnográficas semiestructuradas

Muestra total: 8 personas

- Estudiantes de doctorado, investigador principiante, investigador a mitad de carrera, Investigador al finalizar la carrera de diversas carreras: Humanidades, artes, ciencias sociales, ingeniería y agricultura

Algunos hallazgos

¿Qué tipo de recursos y apoyos buscan en las bibliotecas?

- **Material especializado** como: Journals de carácter científico y/o académico, bases de datos internacionales, bases de datos especializadas en innovación, revistas especializadas.
- **Información, capacitación y asesoría en propiedad intelectual** para la publicación de artículos y literatura gris
- **Capacitaciones en el uso de bases de datos y buscadores.**

¿A quienes acuden normalmente para buscar ayuda en los procesos de investigación?

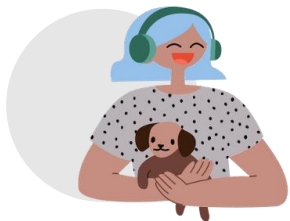
- La asesoría la obtienen generalmente de líderes de grupos de investigación, profesores o compañeros con experiencia.

¿Qué fuentes de información usan para sus investigaciones?

- Plataformas digitales como Google Scholar
- Periódicos y revistas especializadas
- Libros, capítulos y artículos indexados internacionalmente
- Conferencias de especialistas y divulgadores de conocimiento
- Informes de datos para la formulación de proyectos: Dane, Cámaras de comercio, informes de mercado y tendencias

Principales dolores y barreras durante los procesos de investigación:

- Restricciones en el uso de los contenidos encontrados, o valores muy altos que los hacen inasequibles
- Volúmenes muy altos de datos, son difíciles de procesar
- Tiempos de publicación de memorias
- Requerimientos muy específicos para la publicación de memorias en revistas rankeadas de ciertas áreas del conocimiento



Niños

Campo 1: Un juego con los más peques

“Vamos a crear la biblioteca del futuro, ese espacio que con superpoderes, te acompañará a aprender y entretenerte”

¿Qué te gustaría hacer en la biblioteca del futuro?

Actividad	Nº respuestas
Escuchar Música	20
Ver videos	19
Jugar videojuegos	17
Dibujar o pintar en un tablero	17
Ver imágenes y transformarlas	15
Leer cuentos e historias	14
Jugar juegos de mesa	13
Una persona que me lea y resuelva preguntas	11
Ver obras de teatro o títeres	11

¿Qué te gustaría encontrar en la biblioteca del futuro?

Actividad	Nº respuestas
Arte	
El universo	20
Monstruos	18
Animales	17
Historias	15
Tecnología	15
Ciencia	14
Ciudades	13
El cuerpo y la mente	13
Cuentos de súperheroes	11

¿Quien quieres que te acompañe en este viaje?



15 respuestas



13 respuestas



11 respuestas



12 respuestas



Cuidadores

Algunos hallazgos

Campo 1: Formulario para cuidadores

¿Qué dispositivos digitales usas en tu día a día?

Dispositivos	N° respuestas
Celular	40
Computador	36
Tablet o Kindle	10
Consolas de videojuegos	5
Televisor	< 5

¿Para qué actividades permites que tu hijo/a use dispositivos digitales?

- Aprendizaje y educación – 73%
- Entretenimiento – 73%
- Juegos – 62%
- Socializar – 29%
- Nada – 4%

1. Identificar preferencias en la forma en la que los niños consumen y entienden contenidos para el aprendizaje - Conocer qué temas, contenidos, formatos y metodologías son de interés para los niños y sus cuidadores
1. Identificar barreras y aspectos sensibles en el uso de herramientas digitales en los procesos de aprendizaje y entretenimiento en niños
1. Identificar referentes de plataformas y herramientas digitales que son usadas para acompañar los procesos de aprendizaje, entretenimiento y relacionamiento social en niños

Muestra total: 45 cuidadoras (es):

- Personas que están a cargo del cuidado de menores entre los 6 a los 12 años.
- Juegan un papel importante en las decisiones sobre métodos y herramientas de aprendizaje del menor, así como de los contenidos a los que pueden acceder.

Metodología:

Conversación etnográfica y formulario digital para conocer hábitos, barreras, expectativas y referentes frente al uso de herramientas digitales para el cuidado y enseñanza de los menores.



Cuidadores

¿Cómo te han ayudado la tecnología y las herramientas digitales en el cuidado y acompañamiento de tu hija/o?

- **Apoyo a la educación y el aprendizaje:** Clases virtuales, investigación para tareas, videos educativos
- **Información de apoyo y encuentro de comunidad:** Tips, experiencias de otros cuidadores, solución a dudas
- **Potenciar Hobbies e intereses**
- **Conectar con personas y culturas remotas**
- **Apoyo en el acompañamiento** como una herramienta de entretenimiento

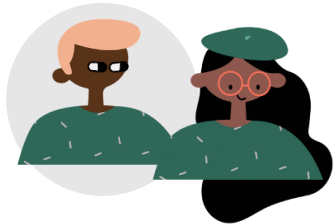
Algunos hallazgos

¿Qué te asusta de la tecnología y las herramientas digitales en relación a tu hijo?

- **El abuso a menores:** Interacción con personas desconocidas con malas intenciones
- **Adicción a las pantallas:** perdida de interés por experiencias en entornos físicos
- **Acceso a plataformas e información no adecuadas para la edad**

¿Qué herramientas digitales te han servido para el acompañamiento y cuidado de tu hijo/a?

- Google Family
- Audible
- Biblioteca digital Comfama
- Papumba
- Edefichas
- Dictopicto
- Twinkl
- Matific
- Duolingo
- Spotify
- Ebsco
- Árbol ABC
- YouTube
- Scratch
- Progentis



Comunidades & Clubes

Objetivos:

- Conocer las dinámicas y características generales de comunidades conformadas alrededor de espacios culturales como clubes, grupos de estudio, colectivos.
- Identificar dolores y barreras que surgen en las diversas comunidades, durante la participación en el espacio, el momento de búsqueda e ingreso al grupo y durante la comunicación.
- Conocer las herramientas digitales que se usan en los espacios de encuentro y diferentes dinámicas de la comunidad.

Metodología: Entrevistas etnográficas semiestructuradas

Muestra total: 8 personas

- Participantes de espacios de comunidad como clubes, colectivos o grupos.
- 5 Personas participantes de espacios propiciados por la BPP
- 3 Personas participantes de espacios externos a la BPP

Características del público y las comunidades

- La mayoría de comunidades culturales permiten el encuentro de personas de **muy diversas edades**.
- Son conformadas por personas con mucho interés por socializar alrededor de sus intereses y conectar con personas que tengan gustos afines.
- Encontramos que es común que adultos mayores, jubilados, busquen participar de estos espacios, especialmente de los clubes de lectura



Comunidades & Clubes

Algunos hallazgos

Dinámicas y motivadores de los encuentros:

- La frecuencia de encuentro varía según el objetivo de la comunidad, pero esta es definida siempre al inicio, y es clara para todos los participantes
- Identificamos que WhatsApp es un canal fundamental para la coordinación de actividades y el compartir de contenidos adicionales
- Aunque hay preferencia por el encuentro presencial, se encuentra mucho valor en el encuentro virtual pues permite la conexión a quién se encuentra lejos, o con alguna barrera de desplazamiento
- Suelen ser abiertos a cualquier persona que desee participar, y esas mismas comunidades se convierten en puente y entrada a otras comunidades y actividades de encuentro.
- Reforzar la lectura, conocer la ciudad e interactuar, compartir y jugar con otras personas, son los principales motivadores para participar de estos espacios

Dolores y barreras:

- **Material de difícil acceso**, ya sea por su disponibilidad en librerías o bibliotecas, o por el alto valor económico.
- **Desconocimiento de las actividades**, plataformas y espacios de encuentro disponibles en la ciudad y en las diferentes instituciones culturales
- **Información poco clara** sobre fechas, características de ingreso, requerimientos de inscripción

Expectativas y deseos:

- **Más difusión y visibilidad** de estos espacios de encuentro en redes sociales y canales de uso cotidiano
- Más programación para el público joven y adolescente
- **Espacios de participación híbrida:** Virtual y presencial
- Espacios que motiven la integración con el territorio y las personas que lo habitan
- Espacios de juego que generen recompensas



Potenciales usuarios archivo conflicto armado colombiano

Objetivos:

- Conocer el contexto de la persona en relación a su situación de víctima del conflicto Colombiano o como experto o soporte de procesos relacionados al conflicto Colombiano.
- Conocer las necesidades y motivaciones que llevan a las personas usuarias a consultar información del conflicto.
- Conocer cómo hoy en día los usuarios o las organizaciones buscan y usan información relacionada al conflicto armado colombiano.
- Identificar de qué manera se vincula su situación con la BPP, reconocer si conoce sobre la Biblioteca y sus capacidades y contenidos, identificar cómo puede acceder a ella y sus servicios, que elementos minimizan las barreras para la adopción de la experiencia digital

Metodología: Entrevistas etnográficas
semiestructuradas uno a uno

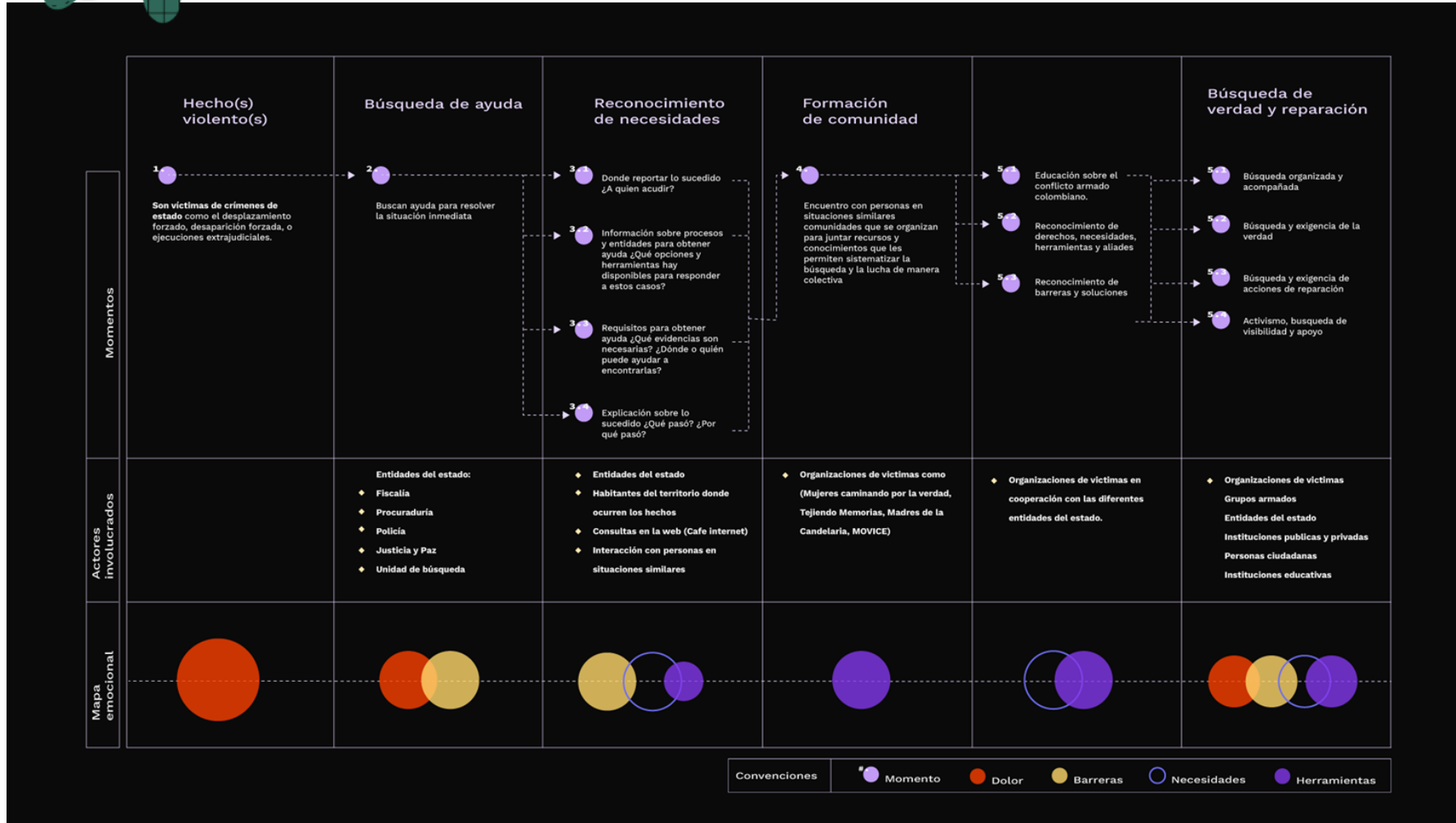
Muestra total: 10 personas

Con alguna conexión o relación con los procesos relacionados a víctimas del conflicto armado como organizaciones de víctimas, Madres de la Candelaria, Unidad de búsqueda de personas desaparecidas, Fiscalía y Aulas de Paz



Algunos hallazgos

Potenciales usuarios archivo conflicto armado colombiano



Expectativas y necesidades:

- Recursos y plataformas para formar y compartir los conocimientos que han adquirido durante sus procesos
- Visibilidad de los activismos
- Herramientas para el almacenamiento y organización de la documentación que han recogido durante el proceso de búsqueda
- Herramientas y espacios que permitan el encuentro de las organizaciones de víctimas
- Información y recursos para la constante formación sobre el conflicto armado
- Evidencias y fuentes disponibles para encontrarlas.

Dolores y barreras:

- Revictimización durante la búsqueda de ayuda y asesoría
- Falta de información sobre los procesos, actores y plataformas disponibles para la consulta de evidencias
- Pocos recursos para responder a la alta exigencia de desplazamiento durante el proceso de búsqueda
- Baja formación sobre el conflicto armado, dificulta el encuentro de ayuda



Usuarios patrimoniales actuales y potenciales

Objetivos:

- Conocer el contexto de la persona, sus relación con los servicios patrimoniales, los hábitos, motivaciones y necesidades que tiene alrededor de estos, con el fin de caracterizar a los usuarios.
- Identificar los dolores y barreras que surgen durante la experiencia de uso de los diferentes servicios patrimoniales, desde los diferentes canales disponibles
- Identificar expectativas y deseos, aquello que para las personas usuarias haría que la experiencia fuera la ideal
- Identificar referentes y otras herramientas o plataformas de apoyo

Metodología:

Entrevistas etnográficas semiestructuradas

Características de la muestra

Conceptualizamos una matriz de arquetipado de entrada. Dividimos el público en cuatro arquetipos, determinados según el uso que le dan a los servicios patrimoniales:

- 1. Investigadora creativa:** El objetivo principal es recoger insumos para proyectos personas con enfoque narrativo, artístico o creativo.
- 2. Investigador académico:** La información obtenida es usada en la creación de contenidos académicos, como tesis y artículos de investigación.
- 3. Institucional educadora:** Los servicios patrimoniales son una herramienta para la enseñanza, especialmente a grupos universitarios
- 4. Institucional cultural:** Interacciones mediadas por instituciones culturales de la ciudad, el uso del material patrimonial es para la construcción de exposiciones y experiencias culturales.



Usuarios patrimoniales actuales y potenciales

Algunos hallazgos

Dolores y barreras durante el uso de los servicios patrimoniales

- El acceso a los servicios patrimoniales se percibe muy técnico y solo disponible para personas expertas
- Categorización del material diferente a los conocimientos de quien investiga
- Condiciones físicas de consulta, incómodas
- La plataforma digital de consulta de material patrimonial es poco intuitiva, se requiere asesoría para su uso
- Errores en el los datos de análisis de algunos contenidos
- El flujo de ingreso a la consulta digital no es claro, las personas no saben cómo acceder al buscador desde la página principal de la biblioteca
- Poca claridad en las condiciones y licencias de uso de las imágenes, además de precios muy altos.

Expectativas y deseos:

- Acceso intuitivo y fácil al repositorio digital, y las demás herramientas digitales de consulta
- Mayor precisión en las etiquetas asignadas al contenido
- Posibilidad de proponer correcciones y cambios en la información de análisis del material, cuando quien investiga detecta errores
- Flexibilidad en los derechos de uso de los contenidos patrimoniales
- Información clara y visible de las condiciones y limitantes de uso de los contenidos
- Divulgación del material patrimonial, que permita que públicos no expertos se acerquen y se interesen
- Diversidad de opciones de búsqueda a través de filtros y etiquetas
- Posibilidad de navegar entre contenidos relacionados, obteniendo de la plataforma sugerencias que se adaptan a la búsqueda específica de quien investiga.



Gracias



Alcaldía de Medellín