

Viaje a las nuevas realidades digitales

El turismo que viene no suplantará el viaje en persona sino que, gracias a las realidades digitales, nos invita a viajar dos veces. Francia, Italia, Noruega, Reino Unido, España (las regiones de Aragón y Canarias), Hungría, Polonia y Países Bajos están embarcados en un proyecto de cinco años de duración para impulsar la integración de las tecnologías de realidad aumentada, virtual y mixta en el sector turístico.

NOTICIA ACTUALIZADA 7/5/2019 A LAS 02:00
TERCER MILENIO



El mundo virtual y real, unidos en una única experiencia que integra contenidos digitales en entornos reales.

Ahí, sentado frente a ti, en una sala del Museo de Historia Natural de Londres, el mismísimo Sir David Attenborough te explica y te invita a examinar el esqueleto de una ballena que, en cualquier momento, cobrará vida. **Estás inmerso en una visita virtual e interactiva** que combina la narrativa de los documentales con tecnologías como la fotogrametría, para recrear el museo, y la holografía, para dar vida a Attenborough, un guía de excepción. La producción [‘Hold the World’](#) es solo un ejemplo de cómo la digitalización se abre paso en el sector turístico, algo que también interesa, y mucho, en Aragón.

Por eso, es una de las ocho regiones europeas que forman parte del [proyecto Digitourism](#), financiado a través del programa Interreg Europe y en el que participa Itainnova. Su objetivo es "lograr una mejora de las políticas públicas de las regiones implicadas, para **promover la innovación mediante el uso de las realidades digitales –virtual, aumentada y mixta– en el sector turístico**", señala Sergio Mayo, técnico en el área de Big Data y Sistemas Cognitivos de Itainnova.

Ya ha comenzado la primera fase, que durará hasta 2012, de **análisis de buenas prácticas** de unos y otros socios. Concluirá con la propuesta de **un plan de acción** de mejora que deberá ponerse en marcha en los dos años siguientes.

Escenas medievales en Loarre

La realidad aumentada "va entrando, todavía poco a poco, en el sector turístico aragonés", valora Mayo. Lo vemos ya "en [aplicaciones](#) que descubren el modernismo de la ciudad de Teruel, complementan la visita a la casa natal de Goya en Fuentetodos o mejoran la experiencia de [visitar Territorio Dinópolis](#)". Pero, apunta Pablo Pérez Benedí, estratega de Innovación TIC en la Oficina de Programas Colaborativos de I+D+i de Itainnova, "creemos que las posibilidades son ilimitadas: desde reconstruir y recrear escenas medievales en Loarre hasta desarrollar experiencias de deporte en naturaleza empezando desde casa o ampliar los contenidos de los museos...". En resumen, "poner en valor toda nuestra historia creando experiencias integradas en los destinos, ampliando los contenidos reales con contenidos digitales para desarrollar nuevos formatos turísticos". Sin duda considera que **"podríamos hablar de la nueva era de la digitalización del turismo"**.



Rutas gamificadas por el modernismo turolense

Enriquecer la experiencia antes y después del viaje

Subir en persona a Machu Picchu "implica vivir un momento más allá de la experiencia sensorial que pueda proporcionarte una realidad digital". Sin embargo, Sergio Mayo nos invita a imaginar lo impresionante que podría ser contemplar allí mismo ese escenario real tal como era cuando estaba habitado. **"Las realidades digitales pueden aportar un complemento informativo o experiencial muy valioso"**, asegura.

Para Pablo Pérez Benedí, "la tecnología es un medio, no un fin en sí misma, por lo que, aplicada al turismo, nos va a permitir mejorar las experiencias, ampliarlas, ayudarnos a elegir las, a conocer mejor su mensaje, pero, **por muy realistas que estas tecnologías lleguen a ser, no podrán sustituir la vivencia de un viaje**". Sin embargo, es probable que, en un futuro, "conforme los dispositivos que utilizamos para integrar esta tecnología con la realidad mejoren su realismo y su capacidad inmersiva, ciertas experiencias turísticas digitalizadas podrían ser suficientes para un determinado tipo de turistas, lo que obligará a mejorar la propia experiencia turística vivencial si se desea seguir teniendo visitantes. O, ¿quién sabe?, también se podrían ampliar los modelos de negocio actuales con experiencias turísticas digitalizadas por completo".

Mundo virtual y real podrán estar unidos en una única experiencia: empezar en casa y acabar en el destino, pasando por centros de interpretación digital que simulen escenografías para ayudarte a elegir...

Esto no tiene por qué significar hacer turismo sin moverse de casa. Pérez Benedí cree que "es muy posible que se puedan crear nuevas experiencias turísticas que ahora no somos capaces de imaginar, donde el mundo virtual y real puedan estar unidos en una única experiencia: empezar en casa y acabar en el destino, pasando por centros de interpretación digital que simulen escenografías para ayudarte a elegir...". Se obtendrá, añade Mayo, "**una experiencia mucho más rica de lo que nos puede ofrecer un determinado destino**, ya sea antes del posible desplazamiento (para preparar el viaje), en el propio lugar o después (para recordar la experiencia)".

Contar historias se convertirá en eje vertebrador del turismo digital, para integrar la tecnología en un relato atractivo para el visitante

Pero "no todo es tecnología –apunta Pérez Benedí–, también hay que saber crear y contar las historias y, a la hora de desarrollar experiencias turísticas, **el ‘storytelling’ es un eje vertebrador y diferenciador**, como diría nuestro asesor turístico en el proyecto Digitourism y coordinador del ‘focus group’ de Aragón, José Luis Galar, jefe de Análisis y Estrategia de Turismo de Aragón". "Lo importante es poder integrar la tecnología en un relato atractivo para el visitante", destaca Mayo. Y, ya que la realidad aumentada, virtual y mixta son tecnologías que permiten integrar contenidos digitales en entornos reales, está a su alcance conjugar arte, recreaciones históricas, ciencia ficción, etc. con los destinos turísticos.

Itainnova es el socio que representa a Aragón en el proyecto Digitourism y, tras analizar las buenas prácticas, debe orquestar **un equipo de trabajo regional multidisciplinar** que seleccionará "las prácticas más adecuadas para la región y definirá un plan de acción que las sustente, proponiendo al Gobierno de Aragón la realización de un pilotaje que nos permita valorar las políticas públicas de innovación más adecuadas para promover estas capacidades en nuestra región".



[MISSING]binding.image.description

Mucho más que virtual

-REALIDAD VIRTUAL La realidad virtual (RV) proporciona inmersividad completa para los sentidos implicados (a día de hoy: vista y, en ocasiones, oído). Al utilizar gafas o casco cerrados para proporcionar una pantalla a modo de televisión, el usuario no puede percibir otra realidad que la virtual, por lo que se crea una realidad completa en la que el usuario puede interactuar o no.

-REALIDAD AUMENTADA La realidad aumentada (RA) complementa el mundo real con objetos digitales. A fecha de hoy, esencialmente utiliza nuestros 'smartphones' (y, todavía de forma no muy extendida, gafas o, de manera muy experimental, lentes de contacto) para añadir información digital (texto, imagen, vídeo...) a lo que vemos de la realidad con nuestros propios ojos.

-REALIDAD MIXTA La realidad mixta (RM) es una mezcla de las dos anteriores que permite diferentes opciones: interactuar con objetos reales en un mundo virtual, simplemente visualizar un mundo virtual o crear objetos virtuales para integrarse en el entorno real. Para ello, los dispositivos (gafas) deben permitir ambas tecnologías.