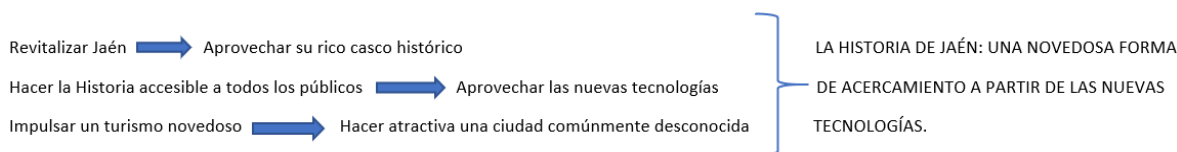


LA HISTORIA DE JAÉN: UNA NOVEDOSA FORMA DE ACERCAMIENTO AL TURISMO A PARTIR DE LA REALIDAD VIRTUAL

PARTE I: Identificando necesidades.



1. Descripción de la necesidad detectada

La manera de divulgar y enseñar la Historia de una ciudad casi siempre es resuelta siguiendo un modelo clásico de transmisión oral. La necesidad de innovar en este aspecto es fundamental para captar la atención del público, tanto joven como adulto. El casco histórico de Jaén es un reclamo turístico que consideramos que no está adaptado a los tiempos actuales, donde las nuevas tecnologías democratizan el conocimiento.

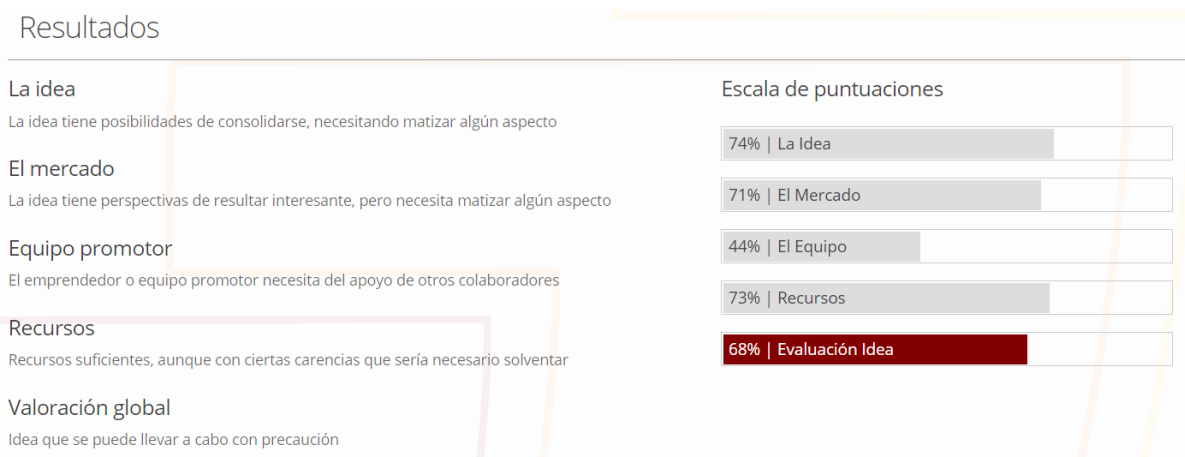
2. Resultados de la búsqueda de productos/servicios similares ya existentes en el sector

Como resultado de la búsqueda, hemos podido conocer diferentes proyectos, pero creemos que ninguno de ellos aporta un elemento diferencial que suponga un antes y un después.

En el castillo de Alcaudete, pudimos observar como ya se comenzó a pensar en la recreación de la Historia como una vía interesante de divulgación. Nuestra intención es llevarlo aún más allá.

Por su parte, al comenzar a investigar los proyectos de la empresa “Two Reality”, hemos podido comprobar como las nuevas tecnologías están a la orden del día en la promoción del patrimonio, siendo un pilar importante en el futuro del sector.

3. Resultados de la evaluación de la idea



Al evaluar la idea de nuestro proyecto, se nos destaca la viabilidad de la misma en la gran mayoría de apartados, incluso en el total. Prueba de ello es que en la valoración de la “idea”, “mercado” y “recursos” los porcentajes oscilan entre el 70% y el 75%. Sin embargo, en el aspecto de equipo nuestra idea queda insuficiente, puesto que necesitamos de un apoyo notable de otras instituciones, tanto en el ámbito financiero como en el aporte de infraestructuras.

PARTE II. Solución ideal

1. Resumen de la Solución

La idea propuesta consiste, en líneas generales, en llevar a cabo un recorrido turístico por el casco antiguo de la ciudad de Jaén, tomando las nuevas tecnologías y, más concretamente, las gafas de realidad virtual como reclamo de atención, al fomentar la interacción de los clientes con estos nuevos sistemas.

Esto les permitirán acercarse a la realidad y personalidades del Jaén de la Edad Moderna de un modo dinámico y participativo, de modo que su legado milenario resulte más atractivo, creando una infraestructura que haga de las nuevas tecnologías su ventaja comparativa.

Para concretar este proyecto, nuestra idea es crear una serie de puestos en los que se reproduzcan imágenes en las gafas de realidad virtual.

2. Descripción del producto/servicio

Como se ha mencionado anteriormente, el servicio que hemos ideado consiste en llevar a cabo una ruta turística guiada, recorriendo los diferentes puntos clave del casco histórico jiennense.

Manuel Jesús Pérez Muñoz, Francisco Javier Peñas Valdivia, Alberto Sánchez Chamorro, José María Ortega Beas y Christian Romero Calvo
Prof. Francisco Javier Illana López
Universidad de Jaén

La visita será basada en el uso de unas gafas de realidad virtual que, al llegar a dichos puntos clave donde previamente se habrán construido unos espacios reservados para que la experiencia pueda ser disfrutada sin interrupciones, proyectarán a los turistas una serie de reconstrucciones de momentos, personajes, leyendas... de la historia del Jaén moderno.

Para poder llevar a cabo el proyecto, nos serviremos de la tecnología de “Two Reality”, una empresa de realidad virtual y aumentada que desarrolla contenido digital para las gafas de realidad virtual al servicio de diversas empresas y eventos. Gracias a esta empresa se podrá recrear de manera fehaciente la ambientación del Jaén moderno, dando lugar a que los asistentes puedan sumergirse de lleno en esta época.

3. Actividades y productos/servicios prestados

La actividad se basará en un recorrido por distintas localizaciones del casco histórico y en cada una de ellas se presentará distintas historias, leyendas o recreaciones. Esta comenzaría en una plaza, donde se le explicaría a los clientes la propuesta y el recorrido a seguir, además de una introducción a la Historia de Jaén. Posteriormente se explicará la información referente a cada parada y como se realizará el uso de las gafas virtuales en cada una de ellas.

1. La primera parada tiene lugar en la plaza de la Audiencia, debido a su cercanía con la catedral. Aquí se haría una introducción a la experiencia y una breve introducción a la historia de Jaén y del barrio.
2. Plaza de los Rosales: en este punto atenderemos a la leyenda del Arco de San Lorenzo, así como la historia del personaje Martínez Molina.
3. Puesta en valor del palacio en Villardompardo: en esta parada intentaremos explotar la parte superior de este palacio, viendo las fases de su construcción y una breve historia del personaje de Villardompardo.
4. Hospital San Juan de Dios: un viaje por la historia del hospital, contextualizando la función de estas instituciones en la Edad Moderna española.
5. Iglesia de la Magdalena: en esta parada conoceremos la historia de dicha iglesia y la famosa leyenda jiennense del Lagarto de Jaén.

4. Mercado: clientes y competencia

Para la financiación del proyecto, es importante la figura del Ayuntamiento de Jaén y la Diputación Provincial de Jaén, que serán las administraciones a las que se ofrecerá la propuesta.

Manuel Jesús Pérez Muñoz, Francisco Javier Peñas Valdivia, Alberto Sánchez Chamorro, José María Ortega Beas y Christian Romero Calvo
Prof. Francisco Javier Illana López
Universidad de Jaén

El mercado al que acudirá nuestro proyecto es el sector turístico en toda su amplitud, de todas las edades. La historia también puede ser transmitida de forma que, tanto a poblaciones mayores como menores, nuestra propuesta les ofrece un conocimiento que se complementa con el entretenimiento.

Junto a este, otro enfoque turístico es la población de la propia provincia de Jaén , que puede verse atraída por un proyecto que ofrezca este tipo de servicios, una experiencia única en la provincia.

5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores

La utilización de unas gafas de realidad virtual surge como oportunidad para esa democratización del conocimiento histórico, pues la visualización de la información hará más viable su asimilación por parte de los clientes, sean niños o adultos.

Esta idea supone una clara innovación frente al turismo tradicional, basado en un modelo de interacción árido, que dificulta la interacción y participación del turista en el conocimiento. Así, otras empresas como Nueva Acrópolis o Cáritas Turismo ofrecen rutas turísticas tradicionales, donde el espectador juega un papel pasivo en la transmisión del conocimiento. Nuestra idea es hacerle partícipe del mismo, hacerlo un agente activo.

En suma, se ofrece un conocimiento de una forma más práctica, algo a lo que, sin duda, ayuda la utilización del medio audiovisual, que proporciona infinitas oportunidades en la promoción cultural.