

Andrea Ruiz Martínez, Almudena Rodríguez López, Marta Gilabert Moya, Rocío Muñoz Bayona, Isabel Gutiérrez Noguero, Mercedes Aguilar Guede.
Prof. Ana Tirado dela Chica
Universidad de Jaén

LA ALHAMBRA A TRAVÉS DE LAS GAFAS VISTUALES

PARTE I. Identificando necesidades

1. Descripción de la necesidad detectada.

Desde nuestra propia experiencia y tras haber estado en varias ocasiones en la Alhambra cuando éramos pequeñas, hemos podido vivir en nuestras pieles que la visita en sí no ha despertado nuestro interés ni nuestra atención, ya que se nos hacía un poco pesado e incluso aburrido. Por esta razón pensamos que la visita de los niños debería de cambiar un poco, con el objetivo de cambiar todas las carencias anteriores.

De esta manera, proponemos el tren para poder ver más cosas y las gafas para despertar en ellos interés y curiosidad, y hacer de esto una visita interesante y divertida.

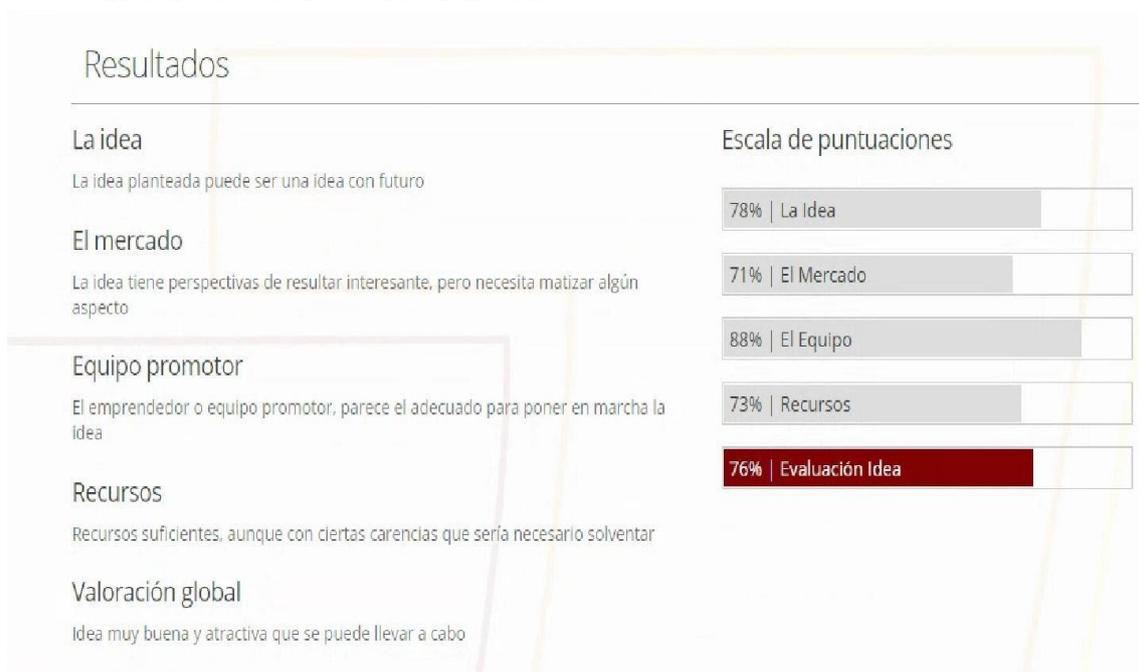
2. Resultados de la búsqueda de productos similares ya existentes en el sector.

Para escoger la idea de las gafas virtuales para la visita a la Alhambra, estuvimos investigando cuál sería la idea más adecuada para cubrir esta necesidad. Tras una larga búsqueda, descubrimos que las gafas virtuales que siempre hemos visto en los videojuegos sería lo más adecuado para llegar a nuestro objetivo.

Estas gafas son utilizadas muy a menudo en diferentes videojuegos las cuales te hacen viajar a una realidad virtual, y esto es lo que nosotras queríamos llegar a conseguir para los niños/as.

La idea del tren la hemos encontrado ya que muchas zonas están habilitadas para realizar este tipo de visitas, lo cual esto hace que los niños/as no se cansen y puedan acceder a más sitios.

3. Resultados de la evaluación de la idea.



PARTE II. Solución ideal.

1. Resumen de la Solución.

Vistas las necesidades anteriores nuestro proyecto se basará en un mini tren accesible por el itinerario que explicaremos más adelante. Con esto queremos conseguir que nuestros/as alumnos/as puedan ver la mayor parte de la Alhambra de una forma dinámica, lúdica, divertida y así evitar su agotamiento, de esta forma los/as alumnos/as no llegarán a aburrirse ni a dejar de prestar atención. Además, el tren llevará incorporados altavoces en cada vagón en el que se oirán sonidos sutiles de la fauna y flora. Cada alumno/a tendrá unas gafas virtuales, que a través de ellas durante la visita, podrán ver distintas animaciones adaptadas a ellos/as de los distintos rincones que la Alhambra posee, es decir, allá donde miren ya sea cielo, suelo o los distintos lados podrán ver como ya hemos dicho anteriormente animaciones características del lugar o momento que estén dependiendo de la estación, el clima o distintos factores ambientales.

Lo que queremos conseguir con las gafas de realidad virtual es que el alumno/a no vea la Alhambra como algo monótono y aburrido por eso introducimos todo tipo de fauna y flora; factores medioambientales como pueden ser lluvia, viento, sol; e introducir la cultura de nuestros antepasados.

Queremos hacer de esta visita algo inolvidable dejándoles ganas de volver a repetir esta experiencia.

2. Descripción del producto.

El producto sustentado serán las gafas de realidad virtual que dispondrán de sensores de movimiento que permiten al entorno virtual reaccionar en función del movimiento que cada alumno/a haga. Estas gafas tendrán una visión de 360° y las imágenes reproducidas serán en 5D y creadas anteriormente en un ordenador por un experto.

Las imágenes que se podrán ver a través de estas gafas serán lo más explícitas posibles. En cuanto a fauna, aparecerán pájaros, ardillas, zorros y murciélagos. Y con relación a la flora aparecerán hiedra, pinos, milhojas, habrá también un arce.

Como personaje principal aparecerá Tadeo Jones que irá sincronizado con la explicación del guía. También aparecerán otros personajes secundarios de la época.

3. Actividades y productos/servicios prestados.

La actividad que se llevará a cabo con el producto propuesto será nada más y nada menos que una visita guiada por la Alhambra de Granada original, dinámica y divertida. Con el objetivo de que los niños experimenten nuevas sensaciones a la hora de hacer una visita.

El itinerario que vamos a seguir es el siguiente:

- Alcazaba: zona militar del recinto, en ella puede visitarse la terraza de la Torre del Cubo, el Adarve de la muralla norte, la Plaza de las Armas, con el Barrio Castrense, la Terraza de la Puerta de las Armas, la Torre de la Vela y el Jardín de los Adarves.
- Palacios Nazaríes: En esta zona se encuentran: Mexuar: Sala, Oratorio, Cuarto Dorado y Patio.

- Palacio de Comares: Patio de los Arrayanes, Sala de la Barca, Salón de Embajadores.
- Palacio de los Leones: Sala de Mocárabes, Patio, Sala de los Abencerrajes, Sala de los Reyes, Sala de Dos Hermanas, Habitaciones del Emperador, Mirador, Patio de la Reja, Jardín de Lindaraja.
- El Partal: Pórtico del Palacio, Jardines y paseos, Rauda, Palacio de Yusuf III, Paseo de las Torres
- Generalife: En esta zona se encuentra: Jardines Nuevos, Patio del Descabalgamiento, Patio de Acceso, Patio de la Acequia, Patio de la Sultana, Jardines Altos, Paseo de las Adelfas.

4. Mercado: clientes y competencia.

Va destinado directamente para los niños/as e indirectamente a las familias y profesores. Esta propuesta está pensada para niños/as de corta edad, con esto se pretende que los alumnos/as de 3 a 12 años se lleven una imagen positiva de la visita a la Alhambra.

Queremos innovar con la presentación de la Alhambra para estos niños/as, para ello contamos con las gafas de realidad virtual y un mini tren que hace que parezca que están viviendo otra realidad. De esta forma podemos conseguir que los/as niñas/os tengan curiosidad por conocer todos los rincones de la Alhambra.

5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores.

Con esto queremos mejorar las oportunidades y crear puestos de trabajo. Ofrecemos recursos tecnológicos y didácticos para los niños, ya que pensamos que para estas edades es importante que los niños y niñas estén en contacto con las TIC. También creemos que es relevante trabajar la cooperación a través de estas actividades que motivan a los alumnos y alumnas a colaborar juntos. Utilizaremos relatos y anécdotas durante la visita guiada enfocándonos de forma dinámica y apoyándonos en los materiales novedosos como son las gafas y el tren. Además ofreceremos diferentes contenidos y temáticas dependiendo de la visita organizada y contaremos con profesionales técnicos y mecánicos por si durante la visita surge algún imprevisto poder solucionarlo lo más rápido posible.