

Grupo Next Gen Tourism
Proyecto HistoriAR:
La historia a través de la realidad
virtual.

INTRODUCCIÓN

Hemos diseñado este proyecto, HistoriAR, como un nuevo concepto de turismo mixto, digital y presencial, con el objetivo de entender la historia de una manera innovadora, observando el proceso de diseño y construcción de diferentes monumentos, e incluso explorando esos monumentos en sus distintas etapas, a través de Realidad Virtual, seguido de una visita guiada para que las personas puedan ver el presente, tal como han visto el pasado.

La primera versión de este sistema, nuestra versión mínima viable, se enfocaría específicamente en la Ciudad de las Artes y las Ciencias, en el centro de Valencia, comenzando con el Parque Turia en 1990, antes de que comenzaran las obras, seguido de su apariencia en el año de su inauguración, en 1998, y una última demostración de su apariencia actual. Esto iría acompañado de una explicación sobre la historia de la construcción durante la exploración virtual, para finalizar con una visita guiada a la Ciudad de las Artes y las Ciencias.

El concepto de este sistema, si tiene éxito, se ampliaría con el tiempo a más monumentos, inicialmente cercanos a la Ciudad de las Artes y las Ciencias.

Este proyecto es, en gran parte, de alto riesgo, con una inversión inicial considerable, en un mercado desconocido, pero con un potencial enorme, que podría expandirse a otras ciudades.

Nuestro proyecto tiene una visión moderna que no busca competir con las actividades turísticas actuales y tradicionales, sino ofrecer una actividad complementaria que permita profundizar el conocimiento sobre los monumentos y experimentar momentos de estos que ya no existen, pero que hoy en día se conservan solo en fotografías.

Con este enfoque innovador, HistoriAR pretende transformar la manera en que los turistas y ciudadanos se relacionan con la historia y la arquitectura, creando una experiencia única que conecta el pasado con el presente de manera inmersiva y educativa. Al integrar la tecnología de Realidad Virtual con el turismo tradicional, buscamos no solo enriquecer el conocimiento histórico, sino también fomentar una mayor apreciación por la conservación del patrimonio cultural. En un futuro cercano, esperamos que este proyecto no solo sea una referencia en el ámbito turístico, sino también un modelo para otros destinos, impulsando un turismo más interactivo, accesible y consciente.

1. Proposición de Valor (Necesidad satisface y problema que soluciona):

Nuestro producto es totalmente novedoso, al punto de no tener competencia hasta el momento, seríamos los pioneros en este campo y demostramos la capacidad que tiene la Realidad Virtual para apoyar el turismo y la historia, combinando estos 2 temas.

Mostramos el antes, durante y después del desarrollo de recursos turísticos, apuntando a las personas mayores a 12 años siendo así prácticamente una experiencia para todo público. De los Jóvenes por lo novedoso de esta tecnología, y de adultos y personas de 3° Edad para hacerles “volver” a vivir el pasado, activando un factor Nostalgia.

Esta experiencia tiene valor Cualitativo, debido a que la calidad de la experiencia hacia la que apuntamos es altísima.

Como mencione anteriormente, aún no hay competencia en este sector, aunque sí hay competencias sobre juegos de Realidad virtual, para competir por este frente, nos diferenciamos en la Novedad, la personalización de la experiencia, la diversa disponibilidad que tendrá el producto, el Diseño y la Reducción de Riesgo.