

CREATIVE LOCI IACOBI. Realidad aumentada en los Caminos de Santiago en Europa

MADRID, 25 DE ENERO 2019



Co-funded by the COSME programme
of the European Union



Co-funded
by the COSME programme
of the European Union

Comienzos

1987: Camino de Santiago. Primer Itinerario Cultural Europeo certificado por el Consejo de Europa

2011: Creación de la Federación Europea de los Caminos de Santiago



OBJECTIVOS

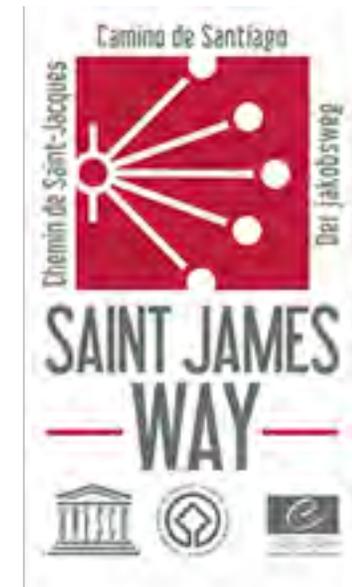
- Ser la ruta de referencia para el Instituto Europeo de Itinerarios Culturales.
- Ser los garantes del distintivo el IEIC y coordinar el desarrollo de la red europea del Camino de Santiago.
- Dar a conocer y compartir experiencias entre las comunidades vinculadas al Camino de Santiago y articular acciones entre los diferentes países.
- Ampliar la red de socios
- Gestionar la comunicación con las autoridades a nivel europeo.

Cultural route
of the Council of Europe
Itinéraire culturel
du Conseil de l'Europe

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



CREATIVE LOCI IACOBI

OBJETIVO:

Desarrollo de herramientas culturales, creativas y transnacionales para los peregrinos de los Caminos del Santiago en Europa.

- CREATIVE LOCI IACOBI busca mejorar y promocionar la visibilidad de las diversas rutas de los Caminos de Santiago en Europa a través de la aplicación de nuevas tecnologías para las Industrias Culturales y Creativas, proporcionando información práctica y comprensible a los potenciales peregrinos y otros interesados tanto del propio Camino como del patrimonio UNESCO que se encuentra a lo largo de la ruta.
- El proyecto proporcionará a los peregrinos y información cultural y turística actualizada y a través de las nuevas herramientas tecnológicas, se intentará mejorar su experiencia, atraer nuevos visitantes, apoyar la creación de nuevos servicios y fortalecer la competitividad del Camino de Santiago como un producto turístico transnacional sostenible.

CREATIVE LOCI IACOBI

- Comienzo: 1 abril 2018
- Finalización: septiembre 2019
- Socios:
 - Axencia Turismo de Galicia (España - coordinador).
 - Fédération Européenne des Chemins de Saint Jacques (Francia – representando a Le Puy-Asís y Asturias).
 - Asociación de municipios del Camino de Santiago Lithuania (Lithuania).
 - Malvado Sound Lab S.L. (Spain).
 - Fédération du Tourisme de la Province de Namur (Belgium).
 - Município de Vila Pouca de Aguiar (Portugal).
 - Kujawsko-Pomorskie Voivodeship (Poland).
 - Xoia Software Developement (Spain).

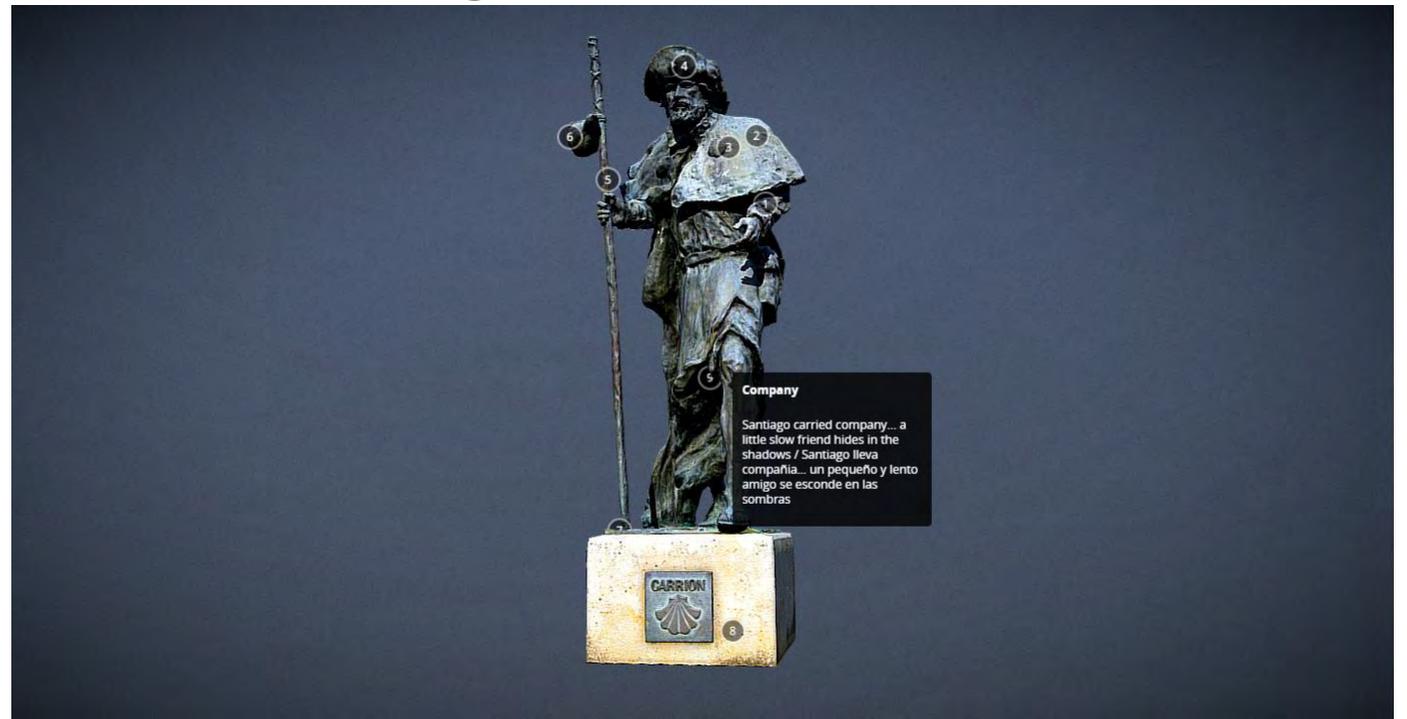
CREATIVE LOCI IACOBI

ACTIVIDADES

- **Digitalización 3D:** cada socio podrá seleccionar lugares declarados patrimonio UNESCO que serán digitalizados en 3D usando software de fotogrametría
- **Realidad aumentada:** una aplicación que irá vinculada a una publicación, mostrará estos lugares previamente digitalizados como unos modelos hiperrealísticos.
- **Herramientas inmersivas:** se crearán unas audioguías que incluirán música y sonidos originales para cada uno de los territorios y serán compatibles con la aplicación de realidad aumentada de cada visita.
- **Imágenes360º images y videos:** esta técnica se empleará para desarrollar Tours Virtuales del Camino de Santiago.
- **App de recomendaciones para peregrinos y Credencial electrónica :** aplicación con todo tipo de información turística, reservas de alojamiento y foro de participantes. La credencial servirá para hacer un seguimiento del recorrido realizado y acceder los puntos turísticos más relevantes de ese recorrido.
- **Presentación multimedia:** recojerá todos los resultados del proyecto y se subirá a las diversas plataformas digitales para hacer difusión de todas las herramientas creadas-

Principales herramientas de difusión del patrimonio

- **Mapa interactivo** sobre el patrimonio UNESCO del Camino
- **Tours 360º** por cada socio y punto de interés
- **Visor 3D** del patrimonio digitalizado a través de fotogrametría.



Realidad Aumentada

- **AUDIOGUÍA AR:** Aunamos la tecnología tradicional de audioguía, la tecnología móvil de geoposicionamiento y la realidad aumentada, para crear una ruta por los puntos de patrimonio que queremos promocionar. En este caso, usaremos la realidad aumentada para, una vez llegados al punto de interés, reconocer el patrimonio sobre el que queremos informarnos y lanzar la narrativa de la audioguía, además de poder mostrar sobre el propio elemento patrimonial información complementaria en forma de texto, video e incluso modelados y animaciones 3D.
- **MAGAZINE AR:** Por otro lado, como vía para promocionar el conjunto del patrimonio por toda Europa, vamos a editar una revista que servirá como soporte a una aplicación de realidad aumentada que nos va a permitir visualizar el patrimonio, en 3D, encima de esta, como si de una copia hiperrealista en miniatura se tratase.



Co-funded by the COSME programme
of the European Union



Co-funded
by the COSME programme
of the European Union

CREATIVE LOCI IACOBI

GRACIAS

