



AGORA

Nº de proyecto: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Módulo 4

Potenciar las actividades de turismo regenerativo a través de la tecnología

Desarrollado por DomSpain



Cofinanciado por
la Unión Europea



Tabla de Contenidos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	3
SÍNTESIS DEL MÓDULO	4
4.1 Cultivar el mañana: la base teórica del turismo regenerativo y las experiencias virtuales	5
4.2 Ventajas y retos asociados a la incorporación de elementos virtuales al turismo regenerativo	11
4.3 Sugerencias para (re)diseñar una experiencia de turismo regenerativo utilizando herramientas tecnológicas	19
GLOSARIO	24
REFLEXIÓN	25
HOJAS DE TRABAJO	26
RECURSOS ADICIONALES	28
REFERENCIAS	30



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje tras completar el módulo:

Conocimientos

- Comprender el concepto de experiencia virtual, su papel en el turismo regenerativo y su impacto potencial en los destinos.
- Describir los pros y los contras de determinadas experiencias virtuales en el contexto del turismo sostenible.

Habilidades

- Explicar las ventajas y desventajas de diversos métodos y herramientas para la creación de experiencias inmersivas y regenerativas.
- Sugerir nuevas ideas creativas para encuentros virtuales destinados a la promoción de comunidades y destinos.

Competencias

- Ser capaces de aplicar los conocimientos adquiridos para diseñar o remodelar una experiencia turística regenerativa en sus prácticas cotidianas.
- Generar nuevas ideas sobre la incorporación de experiencias virtuales en la oferta turística, preparar los contenidos y materiales para su puesta en práctica.

Duración: Este módulo requiere un compromiso de aproximadamente 20 horas de trabajo de preparación, implementación y seguimiento, incluyendo tiempo de instrucción, actividades prácticas y trabajo de proyecto.



SÍNTESIS DEL MÓDULO

En el cambiante panorama de los viajes, el turismo regenerativo está reconfigurando la forma en que exploramos el mundo y la tecnología puede ofrecer a los agentes y clientes turísticos, a las comunidades y a los destinos nuevas oportunidades para hacer que la experiencia turística sea más enriquecedora, envolvente y sostenible.

Este módulo se centra en las herramientas tecnológicas como forma de enriquecer la experiencia turística. Se ha elaborado a partir de la evaluación y el análisis de buenas prácticas en la promoción de destinos, comunidades y productores locales tanto dentro como fuera de la Unión Europea. Los participantes explorarán los fundamentos teóricos, evaluarán las ventajas y los retos de las experiencias virtuales y descubrirán consejos prácticos para crear encuentros turísticos virtuales regeneradores a través de las siguientes unidades:

- Nutrir el mañana: los fundamentos teóricos del turismo regenerativo y las experiencias virtuales
- Ventajas y retos asociados a la incorporación de elementos virtuales e interactivos a las experiencias de turismo regenerativo
- Sugerencias para (re)diseñar una experiencia de turismo regenerativo utilizando herramientas tecnológicas



4.1 Cultivar el mañana: la base teórica del turismo regenerativo y las experiencias virtuales

La sinergia entre el turismo regenerativo y las experiencias virtuales representa una relación simbiótica que está redefiniendo el futuro de los viajes.

En su esencia, el turismo regenerativo es una filosofía que trasciende las nociones tradicionales de viaje, abarcando un enfoque holístico y transformando el turismo en una fuerza activa para el cambio positivo. Más información sobre la visión de AGORA sobre el turismo regenerativo en la [Guía AGORA](#).

En consonancia con los principios del turismo regenerativo, han surgido experiencias virtuales que nos permiten explorar destinos minimizando la huella medioambiental. La conexión entre las prácticas sostenibles y los avances tecnológicos se convierte en la piedra angular de una experiencia de viaje transformadora.

Además, en un mundo en el que las restricciones físicas y económicas limitan a menudo la exploración, la tecnología y las herramientas digitales hacen que una experiencia de viaje sea más atractiva, accesible y sostenible. Las experiencias inmersivas respaldadas por las nuevas tecnologías ofrecen medios alternativos o complementarios para comprometerse con diversas culturas, entornos y comunidades.

ALTERNATIVA ya que a través de los viajes virtuales, los usuarios pueden explorar lugares emblemáticos, maravillas naturales y sitios



del patrimonio cultural como si estuvieran físicamente presentes. Google Earth ha cambiado las reglas del juego del turismo virtual, ya que permite explorar zonas de todo el mundo con sólo pulsar un botón.

El turismo virtual se convierte en un conducto para el intercambio de conocimientos, fomentando la concienciación sobre la belleza y la importancia de diversos destinos sin salir de casa. Los distintos tipos de ofertas de turismo virtual pueden combinar realidad virtual, imágenes fijas, vídeos y audio, narración, elementos interactivos y otros formatos multimedia para proporcionar una experiencia que el usuario no puede obtener únicamente a través de imágenes o sitios web. Por ejemplo, Bratanov Winery y BM Vision VR Experience (Bulgaria) permiten a los visitantes explorar la bodega, conocer el proceso de elaboración del vino y participar en una cata virtual a través de vídeos de 360 grados y elementos interactivos.

Los turistas pueden acceder a los contenidos virtuales con un casco de realidad virtual para disfrutar de la experiencia más envolvente, pero también es posible ver los contenidos en un ordenador normal o un dispositivo móvil. Por ejemplo, un mapa interactivo puede permitir a los viajeros virtuales explorar las ruinas de una ciudad antigua, como Pompeya.

La realidad aumentada, la realidad virtual (juegos, escape rooms), las imágenes y los vídeos en 3D enriquecen las experiencias turísticas, permitiendo a los usuarios visitar:

- lugares inexistentes, como Second Life, conectando con personas o cosas de este destino imaginario mediante un avatar;



- lugares de acceso restringido o difícil en la vida real, por ejemplo, sobrevolar el monte Everest;
- lugares antiguos o el pasado de los lugares existentes, como Timescope.

COMPLEMENTAR como experiencia turística presencial puede enriquecerse aprovechando las nuevas tecnologías para fusionar lo digital y lo físico. La mayoría de nosotros ha experimentado con la realidad aumentada a través de una popular aplicación para teléfonos inteligentes llamada Pokemon Go y sabe lo envolvente y atractiva que puede ser una experiencia de este tipo. Las aplicaciones móviles con realidad aumentada pueden ofrecer a los turistas visitas virtuales a lugares de interés, atracciones cercanas, hoteles/restaurantes recomendados y ofertas exclusivas antes de su viaje físico..

Una vez en el lugar, la realidad aumentada (RA) puede utilizarse para escanear mapas físicos o señales y recibir información digital instantánea superpuesta, con lo que la navegación y la exploración resultan más cómodas y agradables para los visitantes. La aplicación WAM -World Around Me- ayuda a turistas y habitantes de todo el mundo a encontrar lugares de interés y servicios a su alrededor, mantenerse sanos, comprar y moverse utilizando la cámara del teléfono. Al apuntar con la cámara del dispositivo en una dirección concreta, los usuarios pueden ver flechas o marcadores virtuales superpuestos en la vista de la cámara en tiempo real, que les guían hasta los lugares deseados. Esta tecnología elimina la frustración de perderse y mejora la experiencia general del cliente.

La realidad aumentada mejora el mundo real superponiendo información digital, lo que le permite acceder a valiosos detalles sobre



monumentos, lugares históricos y atracciones locales simplemente apuntando con su smartphone o gafas de realidad aumentada. En casa o fuera de ella, la aplicación Smartify puede ser de ayuda si se aprecia el arte y se adora explorar museos. Con esta aplicación, puedes escanear una obra de arte histórica para obtener más información sobre ella. Viene con datos precargados de varios museos, como el Museo San Donato de Italia, el Museo Reina Sofía de España, etc.

Estrechamente relacionada con la RA, la *realidad virtual* (RV) sitúa al usuario dentro de un entorno en el que puede interactuar con sus elementos. Además, para enriquecer una experiencia presencial, diversas partes interesadas -profesionales del turismo, educadores y agentes comunitarios, incluso sin una formación técnica especial- pueden codiseñar *encuestas y cuestionarios interactivos, visualizaciones animadas de datos e infografías, o yincanas inmersivas* para que los visitantes exploren los lugares de interés siguiendo pistas virtuales y buscando objetos o marcadores digitales. Por ejemplo, GeoCaching, una popular actividad al aire libre y comunidad en línea, utiliza coordenadas GPS para localizar joyas ocultas o «cachés» colocados por otros participantes y combina elementos de búsqueda del tesoro, tecnología y exploración.

La interactividad hace que las experiencias auténticas sean más regenerativas a la vez que más atractivas, incitando a los huéspedes a explorar más a fondo el destino. Por ejemplo, en la experiencia The Taste of Berlin, antes de un evento virtual, todos los participantes reciben una caja de comida con deliciosas degustaciones y regalos cuidadosamente seleccionados. Durante las sesiones interactivas degustan juntos, conocen a los mejores chefs gastronómicos de Berlín, a los baristas más emblemáticos y a los amantes de la gastronomía



local, visitan virtualmente varios puntos de interés de la fascinante y diversa escena gastronómica y cultura berlinesa, bailan, ríen y ganan premios.

La incorporación de experiencias virtuales a las prácticas turísticas las hace más inmersivas y abre nuevas dimensiones de exploración y sostenibilidad. Experiencias turísticas virtuales:

- **Fomentar el cuidado del medio ambiente**, permitiendo a los turistas contemplar la belleza de los ecosistemas sin impactar físicamente en ellos. Esto fomenta la conservación del medio ambiente al minimizar la huella de carbono asociada a los viajes tradicionales.

- **Promover la conservación del patrimonio cultural**, celebrando la identidad única de los destinos y sumergiendo virtualmente a los turistas en las culturas, tradiciones y patrimonio locales. Esto, a su vez, apoya la regeneración de la vitalidad cultural.

- **Fomentar la exploración responsable**, proporcionando una base para educar a los turistas en prácticas de turismo responsable. A través de contenidos informativos y funciones interactivas, fomentan las elecciones éticas, minimizando el impacto negativo en los destinos.

- **Amplifican las economías locales**, dando protagonismo a las empresas y artesanos locales. Esto, a su vez, contribuye a la regeneración económica de la comunidad o el destino, animando a los turistas a visitar y alojarse en zonas que no suelen ser destinos turísticos populares. Por ejemplo, la plataforma en línea Star Sleep ofrece la posibilidad de reservar una experiencia basada en la naturaleza que abarca pasar una noche en una cómoda cama de lujo en un espacio abierto y una experiencia alternativa al aire libre, como



actividades de agroturismo (recogida de cosechas, ordeño de vacas, etc.) o recorridos por la vida salvaje en zonas rurales y remotas.

El turismo virtual también puede **ampliar la temporada turística**. Por ejemplo, los guías turísticos pueden hacer visitas en persona a una atracción o destino turístico durante la primavera y el verano, cuando hay más afluencia, y fuera de temporada, estas visitas pueden personalizarse y ofrecerse virtualmente.

El papel de la tecnología y las experiencias virtuales en la promoción del turismo regenerativo es polifacético. Más allá de ser una herramienta de exploración, estos encuentros digitales se convierten en instrumentos de cambio positivo y contribuyen positivamente al bienestar de las comunidades locales y los destinos turísticos.



4.2 Ventajas y retos asociados a la incorporación de elementos virtuales al turismo regenerativo

En el panorama en evolución del turismo regenerativo, la integración de experiencias virtuales plantea interrogantes sobre sus ventajas y desafíos. Examinar los pros y los contras es esencial para comprender el impacto potencial sobre las comunidades y los destinos, los turistas y el medio ambiente.

VENTAJAS:

- Protección del medio ambiente

El turismo virtual reduce las emisiones de carbono asociadas a los viajes al eliminar o reducir la necesidad de desplazamientos internacionales, lo que contribuye a proteger el medio ambiente. Las experiencias virtuales también pueden educar sobre prácticas sostenibles, fomentando un enfoque más responsable del turismo. Por ejemplo, la Ruta A Fraga y Visita a Granja con Degustación Queso de Cabra (España), ganadora del premio con degustación, permite a los participantes conocer no sólo las características geográficas de la zona y las políticas medioambientales regionales, la gastronomía local y los métodos utilizados para elaborar los productos queseros, sino también las políticas medioambientales regionales, reforzando su conciencia ecológica.

Con el apoyo de las tecnologías, los viajes físicos también pueden



hacerse más ecológicos, ya que las comunidades y los destinos pueden reducir la huella ecológica asociada a los desplazamientos, minimizando las emisiones de carbono y la degradación del medio ambiente. Un buen ejemplo es la ciudad de Málaga (España), que introdujo una aplicación de aparcamiento para ayudar a los viajeros a aparcar de forma más eficaz y reducir la congestión.

- Comprensión intercultural

Las interacciones digitales pueden fomentar la conciencia y el aprecio culturales, preservando las tradiciones y el patrimonio sin interrupciones físicas. Las experiencias culturales virtuales -participar en una fiesta virtual del vino, explorar tiendas de artesanía con una aplicación de realidad aumentada, descubrir la lengua y las tradiciones de una comunidad o destino a través de una escape room interactiva-, la tecnología puede ayudar a los usuarios a apreciar mejor las diversas culturas y acercar a las personas. Timescope involucra directamente a los turistas y a la comunidad en el conocimiento y la preservación del patrimonio, y su saber hacer puede servir a la cultura y a todos los actores acercando territorios, lugares y marcas a un grupo inclusivo de visitantes.

- Accesibilidad

La tecnología y las experiencias virtuales mejoran la accesibilidad, ya que permiten a un público más amplio explorar los destinos, incluidos aquellos con limitaciones económicas, y brindan a los turistas con necesidades especiales la oportunidad de participar en actividades que de otro modo les resultarían inaccesibles. Así, las herramientas de realidad virtual o aumentativa pueden utilizarse para crear rutas y



eventos para personas con problemas de movilidad o discapacidad y permitirles explorar nuevos lugares, tanto de forma totalmente virtual como formando parte de experiencias en persona.

Al eliminar la necesidad de gastos de avión y alojamiento, el turismo virtual ofrece una opción más accesible que los viajes físicos a quienes tienen limitaciones económicas.

- **Educación y concienciación**

La tecnología y las herramientas digitales ofrecen oportunidades de aprendizaje integradoras, como el viaje educativo Certificado de degustación del vino desarrollado por la Revue du vin de France y Franck Thomas Formation, un curso de formación certificada para dominar la cata de vinos, las variedades de uva, los tipos de vinos y los maridajes.

A través de las experiencias virtuales, los turistas pueden explorar civilizaciones antiguas, pero también comprender mejor la comunidad que visitan en persona, poniendo de relieve acontecimientos históricos o épocas significativas para la comunidad.

El turismo virtual también puede **estimular el turismo en persona** promocionando los destinos turísticos reales que se imitan. Una visita virtual puede ser el primer paso para adquirir un viaje físico..

Aunque la tecnología y las herramientas digitales encierran un gran potencial para el turismo regenerativo, sostenible y de inmersión, es necesario abordar algunos **RETOS**:

- **Brecha digital**



No todas las comunidades, productores locales y agentes turísticos tienen el mismo acceso a la tecnología, como teléfonos inteligentes o tabletas, lo que crea una brecha digital que limita la inclusividad de las experiencias virtuales. Además, los viajes y eventos virtuales requieren una conexión estable a Internet, y se necesita acceso a tecnologías de vanguardia. En regiones con recursos tecnológicos limitados, por ejemplo, zonas rurales o remotas, poner en marcha iniciativas virtuales puede resultar complicado.

Además, no todos los usuarios tienen los conocimientos y habilidades suficientes para vivir por sí solos una experiencia totalmente virtual.

- Pérdida de autenticidad

Las experiencias totalmente virtuales pueden tener dificultades para reproducir la autenticidad de las interacciones físicas, perdiendo los aspectos sensoriales y de emotividad del viaje. Lograr un equilibrio entre las experiencias virtuales y las del mundo real es esencial para evitar que se diluya la riqueza cultural que ofrecen los viajes.

- Impacto económico

Para las comunidades que dependen en gran medida del turismo, la ausencia de visitantes físicos puede provocar problemas económicos y la pérdida de medios de subsistencia.

- Dependencia tecnológica

La facilidad de la exploración virtual puede llevar a un consumo excesivo de contenidos digitales, lo que contribuye al impacto ambiental asociado al almacenamiento de datos y al consumo de energía.



Depender de la tecnología plantea riesgos como las amenazas a la ciberseguridad, las posibles violaciones de datos y la necesidad de contar con infraestructuras sólidas.

Una vez analizados los beneficios y los retos, veamos más de cerca varias iniciativas respaldadas por tecnologías diseñadas para promover comunidades y destinos.

TARRACO ROMANA (Tarragona, España):

<https://www.youtube.com/watch?v=hXMmM-z9W8c>



Exposición interactiva de Tarraco Romana. Fuente: Tarraco 360.

PROS: La realidad virtual permite a los visitantes sumergirse en la historia de Tarragona, explorando la antigua Tarraco de la época del Imperio Romano. La recreación digital de acontecimientos y lugares históricos ofrece una experiencia educativa e inmersiva, poniendo de

relieve la riqueza cultural de la región.

CONTRAS: Sin embargo, la falta de interacción física y la imposibilidad de percibir detalles a través del tacto pueden restar autenticidad a la experiencia. Además, la accesibilidad a los dispositivos de realidad virtual puede ser limitada para algunos visitantes.

PATRIMONIO GAUDÍ: UN PASEO VIRTUAL POR LA CREATIVIDAD DEL MAESTRO (Reus y Barcelona, España)

En el *museo Gaudí de Reus*, los visitantes podrán experimentar con las geniales formas creadas por Gaudí, a través de maquetas táctiles e interactivas, mientras descubren los enigmas de su innovadora arquitectura y disfrutan del espectáculo audiovisual en la multipantalla 360°.



Exposición interactiva del Gaudí Centre. Fuente: Gaudí Centre Reus



G Experiència (Barcelona) ofrece una experiencia interactiva con tecnología 4D y realidad aumentada a través del universo creativo de este Arquitecto Modernista. Los visitantes pueden descubrir de primera mano cómo la naturaleza inspiró las creaciones de Gaudí y sus principales obras con la pantalla Scope, sonido envolvente 7.1, visión estereoscópica activa y asientos móviles con efectos especiales. En la zona de exposición, hay dos maquetas y grandes pizarras interactivas en nueve idiomas.

PROS: La realidad aumentada y los efectos especiales permiten a los visitantes sumergirse en un relato y dar un paseo virtual por los lugares que influyeron en la vida y obra de Antoni Gaudí. La interactividad de la RA permite a los usuarios explorar los detalles arquitectónicos de su patrimonio.

CONTRAS: La principal desventaja radica en la dependencia de una conexión a Internet (por ejemplo, los turistas extranjeros en el museo Gaudí de Reus, especialmente los que viven fuera del espacio Schengen). Además, la saturación de información puede desviar la atención de la experiencia real.

Para alcanzar un equilibrio, es crucial un planteamiento meditado que incluya la participación de la comunidad, la accesibilidad tecnológica, la evaluación del impacto ambiental y la sensibilidad cultural. Considerar los pros y afrontar los retos, hacer hincapié en el compromiso local, apoyar a las comunidades y garantizar la inclusión en las iniciativas virtuales puede mitigar algunos desafíos. El turismo regenerativo debe aprovechar los puntos fuertes de las experiencias físicas y virtuales, aprovechando la tecnología como herramienta para un cambio positivo y global y respetando al mismo tiempo la esencia



AGORA

de los viajes responsables. Una sinergia armoniosa de los reinos físico y virtual será clave para fomentar una experiencia de viaje sostenible y enriquecedora para todos.



4.3 Sugerencias para (re)diseñar una experiencia de turismo regenerativo utilizando herramientas tecnológicas

Las experiencias de turismo virtual regenerativo son una poderosa herramienta para conectar con diversas comunidades de forma sostenible. A continuación se ofrecen consejos prácticos para (re)diseñar y poner en práctica experiencias de turismo virtual inmersivas y regenerativas

Storytelling y Storydoing

Elabora narraciones convincentes centradas en la experiencia del cliente, destacando los aspectos culturales, medioambientales y sociales de una comunidad o destino. No basta con contar una historia, sino que hay que crear una experiencia memorable y envolvente que involucre emocionalmente a los visitantes, fomentando un sentimiento de conexión y empatía. La experiencia inmersiva de Taste Savo Virtual Dinner, en Kuopio (Finlandia), traslada al cliente a una cena en un restaurante en otra realidad empleando unos auriculares de realidad virtual, sonidos, olores y sabores. La cena es en gran medida una experiencia visual, pero un papel fundamental lo desempeñan las historias sobre comida y naturaleza escritas por el autor Antti Heikkinen.

Elementos Interactivos

Incorpora elementos interactivos, como visitas virtuales, vídeos de 360 grados y sesiones de preguntas y respuestas en directo. Estos



elementos aumentan el compromiso, permitiendo a los participantes explorar y aprender sobre el destino de forma activa.

Por ejemplo, las catas virtuales organizadas por Tasting In, una plataforma en línea apasionada por la sostenibilidad y la gastronomía de calidad, permiten a todo el mundo experimentar la degustación de alimentos y bebidas sin tener que desplazarse. Reúnen a expertos y aficionados a la gastronomía, comparten el amor universal por la comida y la bebida, cuentan las historias que hay detrás de los alimentos y ponen de relieve la pasión de los productores y expertos a través de catas virtuales de vino, chocolate, queso, cerveza, jamón, etc.

Cocreación y codiseño

Implicar a diversos agentes de la comunidad -productores locales, profesionales del sector creativo y cultural, y organizaciones civiles- en el desarrollo de experiencias turísticas inmersivas, con el apoyo de las nuevas tecnologías. Colaborar con expertos locales, ecologistas y embajadores culturales para aportar puntos de vista auténticos. Crear una historia para mostrar las tradiciones, la artesanía y la vida cotidiana de los miembros de la comunidad, que atraiga al visitante a formar parte de ella, a sumergirse en ella ya sea virtualmente o en persona.

Para desarrollar y promover sus recorridos digitales, Clio Muse Tours colabora con diversos agentes de la comunidad, como el Museo Arqueológico Nacional de Atenas, el Museo Judío de Grecia, el Ayuntamiento de Atenas, universidades e instituciones culturales. El objetivo de la comunidad de la plataforma es preservar y promover el patrimonio cultural, contribuyendo así a preservar la identidad local y el sentido de comunidad. Trabajan con guías y expertos locales, creando oportunidades de empleo y apoyando la economía local.



Accesibilidad tecnológica

Asegúrate de que las experiencias virtuales sean accesibles para un público amplio teniendo en cuenta los distintos niveles de conocimientos tecnológicos. Se debe optimizar para dispositivos móviles y ofrecer alternativas a quienes tienen un acceso limitado a la tecnología avanzada.

Ten en cuenta factores como la diversidad lingüística, las funciones de accesibilidad y las interfaces fáciles de usar.

Componentes educativos

Integra elementos educativos en las experiencias virtuales, ofreciendo información sobre la historia, la ecología y el patrimonio cultural de la comunidad. Fomenta un entorno de aprendizaje que inspire prácticas de viaje responsables. Por ejemplo, una guía turística con distintivo azul de Londres presenta visitas virtuales de Londres con historias sorprendentes sobre las principales atracciones turísticas de Londres, el Museo Británico y sus exposiciones, la ciudad de Londres y muchas otras. Estas visitas también ofrecen la oportunidad de interactuar con el guía turístico o con otros espectadores, lo que añade un aspecto social y humano a la experiencia del turismo virtual.

Llamada a la acción regeneradora

Anima a los visitantes a contribuir al bienestar de la comunidad y el destino. Ejecuta llamadas a la acción regenerativas, como apoyar iniciativas locales, participar en voluntariados virtuales o contribuir a los esfuerzos de conservación.



Plataformas de colaboración

Aprovechar las plataformas y foros de colaboración para conectar a los agentes comunitarios y profesionales del turismo con turistas, organizaciones afines, personas influyentes, etc. Poner en común recursos y conocimientos para amplificar el impacto de las iniciativas de turismo virtual regenerativo. Fomentar las opiniones de los visitantes para mejorar y perfeccionar continuamente la experiencia del turismo virtual. Incorporar los puntos de vista de la comunidad para mejorar la autenticidad y abordar cualquier preocupación. Por ejemplo, GeoCaching (Italia), mencionado anteriormente en este módulo, se articula en torno a una sólida comunidad de GeoCaching en línea, que fomenta un sentimiento de pertenencia y conexión entre los participantes. La posibilidad de conectarse, compartir experiencias y colaborar con otros en la búsqueda de cachés crea una comunidad vibrante y solidaria en torno a la actividad, que es funcional para promover un espíritu de colaboración y cooperación entre los participantes.

Si estás pensando en visitar España, puedes obtener información detallada sobre lugares cercanos y lugares al aire libre a través de la aplicación web y móvil Senditur, una plataforma colaborativa que proporciona información relacionada con el turismo activo y cultural e incluye itinerarios en formato web y PDF con tracks GPS, fotos y vídeos, así como valoraciones, comentarios y aportaciones de los excursionistas.

Medir el impacto

- Establece parámetros para medir el impacto positivo de las experiencias virtuales en el destino.



- Realiza un seguimiento del compromiso, la concienciación y cualquier contribución tangible a las comunidades locales o a los esfuerzos de conservación medioambiental.
- Ve [aquí](#) la serie de vídeos «Measure, Act, Track» de Environmental Insights Explorer (EIE), diseñada para responsables de políticas gubernamentales y analistas climáticos. Se desarrolló utilizando los datos cartográficos globales de Google y el aprendizaje automático para luchar contra la crisis climática y ayudar a acelerar la transición hacia un futuro con bajas emisiones de carbono.

Estos consejos ofrecen una hoja de ruta para crear experiencias virtuales significativas, sostenibles y enriquecedoras. Al adoptar estas estrategias, podemos garantizar que nuestros viajes virtuales contribuyan positivamente a la conservación y el bienestar de las comunidades y destinos que exploramos.

Puedes encontrar más información sobre estas y muchas otras buenas prácticas que promueven experiencias virtuales para un turismo regenerativo en la sección [AGORA LAB](#) con el [Mapa Interactivo](#).



GLOSARIO

Turismo virtual

Ofrece a los turistas experiencias sin que tengan que salir físicamente de casa. Se pueden utilizar distintas herramientas digitales para crear una experiencia inmersiva que permita explorar y conocer lugares remotos, como la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta.

Experiencia virtual

Este tipo de experiencia puede consistir en presentaciones interactivas grabadas o retransmitidas en directo con guías turísticos expertos y atractivos. El objetivo de la experiencia virtual es crear una experiencia turística cercana a la vida real de un determinado destino o atracción turística.

Realidad virtual

La combinación de distintos componentes de hardware y software hace posible la creación de un entorno virtual con el que el visitante puede interactuar en tiempo real. Puede aumentar la calidad de la experiencia del visitante de un destino.

Realidad aumentada

Esta tecnología superpone la vista del usuario del entorno actual con objetos digitales, creando una experiencia mixta que combina elementos virtuales y reales. Contribuye a aumentar la calidad de la experiencia del visitante de un destino.



REFLEXIÓN

1. ¿Podrías poner un ejemplo de experiencia virtual que encaje mejor con tus actividades/experiencias turísticas? ¿Y otra que encajara peor?
2. Echa un vistazo a la experiencia *The Taste of Berlin* (mapa). Enumera los pros y los contras como se hizo en la Unidad 2.
3. Lee sobre el *Festival Primarolia* (mapa). ¿Qué elementos interactivos podrías añadir?



HOJAS DE TRABAJO

Escenario 1.

Día Internacional de Mavrud (Bulgaria): adaptabilidad de la experiencia y replicabilidad en otros contextos locales e internacionales.

Escenario 2.

Rediseña y replantea tu experiencia/actividad turística teniendo en cuenta:

- Análisis y necesidades de tu público objetivo. El contexto y la demanda local.
- El tipo/clase de experiencia ofrecida. Aspectos positivos y negativos. ¿Qué se puede mejorar a través de elementos virtuales?

Escenario 3.

Imagina que puedes visitar la *antigua ciudad romana de Tarraco* (la actual Tarragona, España), desde la comodidad de tu casa utilizando una visita virtual en 3D y sumergiéndote en la historia de esa época.

- ¿Crees que esta visita virtual en 3d enriquecería tus conocimientos sobre ese periodo histórico? En caso afirmativo, ¿cómo?
- ¿En qué se diferencia esta experiencia virtual de una visita física a Tarragona?
- ¿Puedes enumerar ventajas e inconvenientes del turismo virtual para la conservación de yacimientos arqueológicos?



Escenario 4.

Disfruta de un festival tradicional en México, participa en una ceremonia del té en Japón o sumérgete en la vida cotidiana de una comunidad indígena en el Congo. Viaja virtualmente a través de diferentes culturas y descubre nuevas perspectivas del mundo.

- ¿Cómo puede el turismo virtual fomentar la conciencia medioambiental?
- ¿Cuáles son los retos y las oportunidades del turismo virtual para sensibilizar sobre el patrimonio cultural, luchar contra los prejuicios y fomentar la integración cultural?

Escenario 5.

Visita monumentos virtualmente, participa en una cata virtual de vinos o productos locales o haz un recorrido a pie desde la comodidad del sofá de tu casa. El turismo virtual ofrece la oportunidad de disfrutar del patrimonio cultural material e inmaterial desde cualquier lugar del mundo.

- ¿Cómo puede el turismo virtual democratizar y fomentar el acceso a la cultura?
- ¿Cuál es el potencial del turismo virtual para la educación sobre el patrimonio y el fomento del diálogo intercultural?



RECURSOS ADICIONALES

- Sustacha, I., Baños-Pino, J. F., & Del Valle, E. (2023). *The role of technology in enhancing the tourism experience in smart destinations: A meta-analysis*, obtenido de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212571X23000562>
- Medium. (2023). *The Revolutionary Impact of Technology on the Tourism Industry: A Glimpse into the Future*, obtenido de: <https://medium.com/@traveltrademktg/the-revolutionary-impact-of-technology-on-the-tourism-industry-a-glimpse-into-the-future-ed1911f443cd>
- El Archi, Y., Benbba, B., Kabil, M., Dénes David, L. (2023). *Digital Technologies for Sustainable Tourism Destinations: State of the Art and Research Agenda*, obtenido de: <https://www.mdpi.com/2076-3387/13/8/184>
- Revolution Ordering. Alipio U. (2023). *Importance of Information Technology In Hospitality Industry*, obtenido de: <https://www.revolutionordering.com/blog/importance-of-information-technology-in-hospitality-industry>
- Training for industry professionals to strengthen sustainable tourism. (2023). *Technology and Sustainable Tourism: Accelerating Positive Change and Scaling Solutions*, obtenido de: <https://trainingaid.org/panel/technology-and-sustainable-tourism>
- LinkedIn (April, 2024). *Regenerative Tourism: A New Paradigm for Responsible Travel*, obtenido de:



<https://www.linkedin.com/pulse/regenerative-tourism-new-paradigm-responsible-travel-santosh-g-n0xbf/>

- Wlldtrips. (2018). *Technology guiding the way to sustainable tourism?*, obtenido de:
<https://www.authenticitys.com/blog/technology-guiding-the-way-to-sustainable-tourism/>
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, obtenido de:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Guttentag, D. (2010). *Virtual reality: Applications and implications for tourism* *Tourism Management*, 637-651, obtenido de:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517709001332>



REFERENCIAS

- Naik, S., N., Patil, A. & Botre, P. (2022). *Virtual Tourism: Concept and Future*, 115-125, obtenido de:
<https://hmct.dypvp.edu.in/Documents/research-papers-publication/Resarch-publications/41.pdf>
- Bretos, M.A., Ibañez-Sánchez, S. (2023). *Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review*, obtenido de:
<https://www.semanticscholar.org/reader/b726951723040d7615981e5a9e60d8928e7c51b8>
- Bhatia, P., Saini, D.(2023). *How Metaverse can elevate the actual travel experience* [White paper]. Coforge, obtenido de:
https://www.coforge.com/hubfs/Metaverse_shaping_the_future_of_travel_industry_v2.pdf
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, obtenido de:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Treedis. (2023, June 22). *Enhancing Customer Experience with Immersive Technologies in the Travel and Hospitality Industry*, obtenido de:
<https://www.treedis.com/post/enhancing-customer-experience-with-immersive-technologies-in-the-travel-and-hospitality-industry>
- UNWTO. (2020). *Digital transformation*. World Tourism Organization, obtenido de:



AGORA

<https://www.unwto.org/digital-transformation>

- Barzey U. P. (2022). Travel & Tourism: *Exploring the world of virtual tourism: advantages, disadvantages, and frequently asked questions*, obtenido de: <https://www.moxeemarketing.com/exploring-the-world-of-virtual-tourism/>
- Pratisto, E.H., Thompson, N. & Potdar, V. (2022). *Immersive technologies for tourism: a systematic review*, 181–219, obtenido de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9214474/>