



Ya llega el turista virtual

Las digitalizaciones en 3D, los sistemas tecnológicos de información geográfica y la 'web' 3.0 permiten que Internet se haya convertido en un competidor turístico más

El nacimiento de Internet hizo surgir aventuradas predicciones acerca del futuro que, poco a poco, se han ido deshinchando.

Una de ellas fue la de los viajes virtuales que ahora empiezan a llegar. En este sentido, cuando algunos todavía están aprendiendo el manejo de la *web* 2.0, la *web* 3.0 ya está pidiendo paso. Un mundo nuevo en el que priman nuevas aplicaciones, como las geoespaciales o las 3D, si bien es cierto que una simple *webcam* de tráfico en la esquina de una calle no deja de ser turismo virtual.

VirtualTourist presume de ser el mundo virtual de viajeros más importante del mundo. Fundada en 1999, en julio de 2008 fue adquirida por la conocida empresa TripAdvisor, lo que viene a poner de manifiesto el creciente interés de las grandes empresas por

esta realidad emergente. Se presenta como un lugar de encuentro virtual para viajeros reales. Según relata Courtney, miembro del equipo de VT, en la actualidad tienen un millón de miembros de 220 países, con información sobre 58.000 destinos turísticos, 3,2 millones de fotos asociadas y dos millones de mapas. Además, este portal *web* contiene guías de viaje de todos los países del mundo, en las son los propios viajeros los que narran su experiencia y cuelgan vídeos. Además de la posibilidad de realizar un plan de viaje completo, lo que facilita VT es el contacto con otros viajeros de todo el mundo con los que intercambiar impresiones y vivencias mediante mensajes, que pueden ser públicos o privados, formando una verdadera red social del viajero.

Sin embargo, la aventura del turismo virtual no parece nada fácil, tal

Viajar sin moverse

El turismo virtual permite planear un viaje, elegir un alojamiento o, incluso, visitar lugares donde jamás iremos.

y como demuestra el reciente caso de Journeys. Considerada una de las grandes promesas del turismo virtual a nivel internacional, se proponía como un mundo virtual en tres dimensiones para viajar por destinos de todo el mundo sin moverse del sillón. Es decir, la verdadera esencia del turista virtual. Pero después de sus prometedores inicios, Guy Bendov, uno de sus gestores, ha comunicado que "Journeys deja de estar activa por falta de apoyos".

Destinos reales y virtuales

Virtuallbiza es otro de esos destinos virtuales, con información, *webcams* y *chats*, pero no ha sido creado por la propia isla sino en Gran Bretaña. En ese sentido, una de las preguntas fundamentales de este nuevo mundo virtual es la potencial conexión entre el turismo virtual y el real. ¿Se ➤

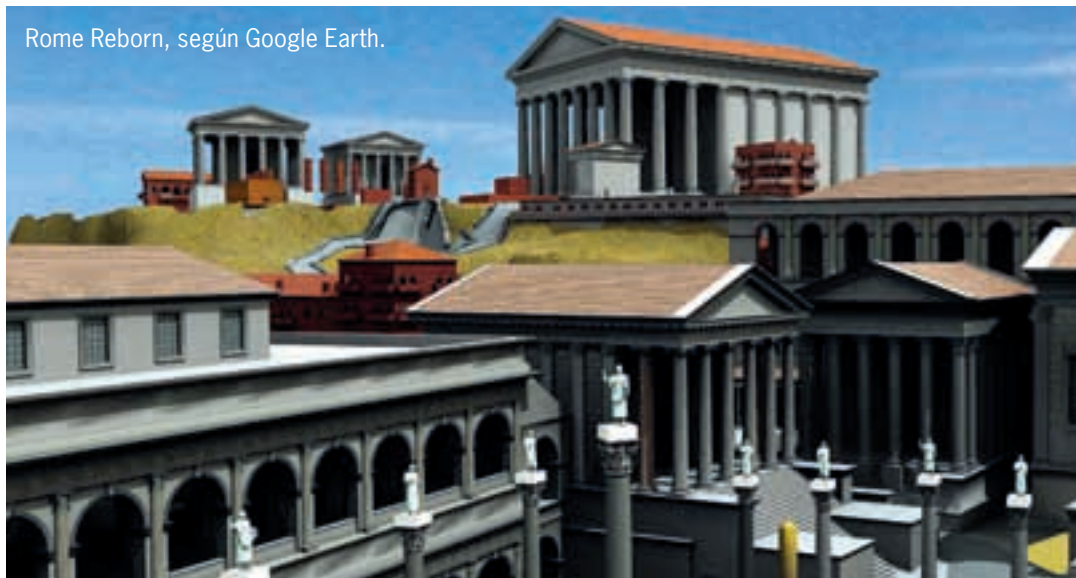
➤ convertirá el turismo virtual en una nueva herramienta de marketing de los destinos turísticos? ¿Estará interesado el turista virtual en visitar el destino real? VirtualIbiza apuesta por ello, al presentar enlaces a hoteles, apartamentos y restaurantes de la isla, al tiempo que anuncia fiestas y eventos reales, y da a conocer los clubs ibicencos. Incluso difunde entre sus miembros la actualidad de la isla balear.

Otra de las webs recientes asociadas a un destino en España corresponde a Teruel. Se acaba de poner en marcha una visita virtual por la ciudad con el propósito de potenciar las visitas reales. Ahora podemos decir que Teruel existe... en 3D a través de la página www.centrohistoricoteruel.com

Sin embargo, también son conscientes de que el turismo virtual tiene valor por sí mismo. Ese parece ser el caso del proyecto presentado por la conocida empresa informática IBM. Su primer paso es una inmersión virtual en la imprescindible Ciudad Prohibida de Pekín. A través de www.beyondspaceandtime.org, el turista virtual se sumerge en una visita en 3D de la antigua capital imperial china. Esta misma empresa ya está preparando las webs de otros destinos, como Egipto, que ya se encuentra en pleno proceso de diseño.

Hasta tal punto cobra auge el turismo

Rome Reborn, según Google Earth.



Conocer el pasado

Las ciudades virtuales ayudan a entender mejor los restos arqueológicos existentes.

virtual, que ya existe un museo que no reúne objetos reales sino proyecciones virtuales. Es el Museo Arqueológico Virtual, inaugurado en 2008 al sur de Nápoles (Italia). Este centro ofrece al visitante 70 instalaciones multimedia que recrean las calles y casas de las ciudades romanas de Pompeya y Herculano antes de la erupción del Vesubio.

El futuro ya está aquí

El verdadero desarrollo del turismo virtual vendrá de la mano de la con-

junción de dos herramientas, el desarrollo de estándares para tecnologías geoespaciales como SIG (Sistemas de Información Geográfica) y el desarrollo de *software* 3D para Internet. No en vano, el último congreso mundial sobre la *web*, celebrado en Madrid en abril, acaba de establecer la tecnología 3D como una de las apuestas de futuro para los móviles. Algunas aplicaciones ya son evidentes; podemos acercarnos a un destino cuando planificamos nuestro viaje para ver si es lo que estábamos buscando, pasear por un hotel que nos interesa, o visitar un apartamento que queremos alquilar y comprobar también si realmente tiene vistas de primera línea de playa.

Empresas como la alicantina Atlantis Virtual Reality ya han creado entornos 3D para parques temáticos, o museos, como el de Aguas de Alicante, el Arqueológico de Murcia o el Paleontológico de Elche. Sin embargo, es evidente que el desarrollo de Google Earth ha supuesto una revolución en este campo. El gigante americano tiene en marcha un proyecto más específico de turismo virtual. Con el sugerente nombre de Rome Reborn, se trata de una recreación en 3D de la ciudad del Tíber en tiempos del Imperio. Toda una ciudad en tres dimensiones con más de 6.000 casas romanas.

Por su parte, la empresa catalana Geovirtual, nacida en 1990, se prepara para ser la competencia directa

Realidad virtual 3D

El proyecto **ArsVirtual** que la **Fundación Telefónica** lleva desarrollando desde hace años equipara al internauta con los visitantes reales pues le permite moverse por los conjuntos artísticos recreados en 3D. Entre la docena de monumentos incluidos destaca la Sagrada Familia de Barcelona, el Monasterio de Suso y la Catedral de León. También se han digitalizado la Ahambra de Granada, el yacimiento arqueológico de Atapuerca, el Palacio Real de Madrid o La Granja de San Ildefonso. La oferta de ArsVirtual, que reúne más de 25 ejemplos del patrimonio español, se completa con la recreación en 3D de dos ejemplos de parajes naturales únicos: Las Médulas, en León, y el Parque de la Naturaleza de Cabárceno, en Cantabria, además de las digitalizaciones de varias bibliotecas y una excavación arqueológica en Egipto.



Catedral de León.



Santa María de Taüll.



de Google Earth. De momento, ha presentado en abril la Guía de Turismo de España en 3D en el Salón Internacional de Turismo de Cataluña. Tal y como comenta Alba Felices,

agente de prensa de la compañía: "La guía *online* virtual en 3D supone un importante revulsivo para la industria turística en España, ya que se trata del primer gran proyecto editorial realizado en un entorno virtual, en el que las propias comunidades autónomas y los ayuntamientos y empresas del sector privado relacionados con el sector turístico da a conocer todo el potencial de nuestro país al público".

Borja Salvá, director de marketing de Geovirtual, afirma que, desde julio, fecha del lanzamiento mundial de la Guía de Turismo de España en 3D, esta auténtica "España virtual" está presente en cientos de portales municipales, en los portales de los organismos autonómicos y provinciales y en el portal oficial de turismo de España de SEGITTUR (Sociedad Estatal para la Gestión de la Innovación y las Tecnologías Turísticas).

Pero los proyectos son muchos, ya que la tecnología desarrollada por Geovirtual está dirigida a dos mer-

cados diferenciados, el gran público, con una solución llamada Gliner, para la búsqueda local por Internet, que pretende colocar a la empresa a la vanguardia de las emergentes Geoweb y Web 3.0; y el sector profesional, cuyo principal objetivo es proveer de soluciones de visualización 3D al mercado SIG.

Sin embargo, el verdadero reto para esta empresa, primer socio estratégico europeo del consorcio OGC (Open Geospatial Consortium) y que se convirtió en 2006 en socio fundador del consorcio europeo e-Globe, es desarrollar el proyecto denominado Commearth (Common Earth). Esta iniciativa, de alcance europeo, aspira a la creación de un mundo virtual común utilizando la información georreferenciada ya existente, y creando así un sistema de publicación de información y contenidos sobre un modelo de la Tierra en 3D.

Todos estos casos ponen de manifiesto que la Web 3.0 ya es una realidad que está abriéndose camino. □

BANCOTEL
Los mejores Hoteles al mejor precio
The best Hotels at the best price

tu Banco de **Hoteles**

venta exclusiva
en Agencias de Viajes



Reserva ahora y
paga a la entrada!!
con el Talonario Bancotel



<http://agencias.bancotel.com>

Atención personalizada
902 196 100

**El mejor Turismo,
al mejor precio**

Elige entre los mejores **50.000**
hoteles para tus vacaciones,
en **130** países

Tu **Reserva Anticipada** con Bancotel
aprovecha hasta un **20%** dto.

Escápate
Londres **París**
Nueva York Miami
Lisboa
Viena Las Vegas
Praga Amsterdam
Buenos Aires...