

P52

LPA Virtual Visit

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Desarrollo de entornos de realidad virtual en los que cualquier usuario independientemente de su ubicación física sea capaz de realizar *visitas virtuales* a sitios de interés de la ciudad, o asistir y revivir eventos culturales, como los del Carnaval de Las Palmas de Gran Canaria.

PRODUCTO O RESULTADO ESPECÍFICO

- Experiencias de realidad virtual que permitan la realización de *visitas virtuales* a espacios turísticos de la ciudad
- Experiencia 360° para revivir eventos culturales como los carnavales en cualquier época del año
- Experiencias de realidad aumentada de modo que turistas y residentes puedan interactuar desde su móvil con los elementos urbanos de la ciudad

UNIDAD IMPULSORA

Sociedad de Promoción de la Ciudad de Las Palmas de Gran Canaria

COLABORADORES

- Dirección General de Innovación Tecnológica
- Servicio de Desarrollo Local, Consumo y Turismo
- Servicio de Cultura y Presidencia
- Sociedad del Hotel de Santa Catalina

FECHA DE EJECUCIÓN

2021

2022

2023

2024

2025

PLAZO DE EJECUCIÓN

7 meses

PRESUPUESTO ESTIMADO

350.000 €

FUENTE DE FINANCIACIÓN

Mecanismo de Recuperación y Resiliencia

INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- Número de experiencias desarrolladas
- Número de usuarios de dichas experiencias
- Impacto en la atracción de turistas

ALINEAMIENTO CON EL MAPA ESTRATÉGICO MUNICIPAL

CIUDAD DE MAR Y ATRACTIVA

CIUDAD INTEGRADORA Y MULTICULTURAL

CIUDAD DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

CIUDAD ABIERTA, TRANSPARENTE Y CONECTADA

CIUDAD ÁGIL Y ACCESIBLE

CIUDAD SOSTENIBLE Y SEGURA

- O1. Contribuir a la atracción de visitantes.
- O2. Poner en valor la oferta turística de calidad de la ciudad.
- O3. Promover y fomentar una oferta cultural, de ocio y deporte amplia.
- O5. Fomentar la atracción de nómadas digitales a la ciudad.
- O9. Potenciar las actividades culturales como espacios de cohesión social