

## TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL DESTINO TURÍSTICO RINCÓN DE LA VICTORIA.

---

- **DESCRIPCIÓN:**

Orden ICT/1527/2021, de 30 de diciembre, por la que se aprueban las bases reguladoras para el Programa de ayudas para la transformación digital y modernización de las entidades locales que forman parte de la Red de Destinos Turísticos Inteligentes, y se procede a su convocatoria correspondiente al ejercicio 2021, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia y modificación Orden ICT/414/2022, de 9 de mayo, por la que se modifican las órdenes ICT/1519/2021, ICT/1527/2021 y ICT/1528/2021 y con el Extracto de la Orden ICT/1527/2021, de 30 de diciembre, por la que se aprueban las bases reguladoras para el Programa de ayudas para la transformación digital y modernización de las entidades locales que forman parte de la Red de Destinos Turísticos Inteligentes, y se procede a su convocatoria correspondiente al ejercicio 2021, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

- **OBJETO:**

El proyecto se centra en 3 grandes actuaciones clave, las cuales dan cobertura a 11 funciones diferentes divididas entre las 4 tipologías de gasto establecidas en la orden y dirigidas a la transformación digital del destino. Dichas actuaciones son:

- ACT1. Servicios de Accesibilidad y Usabilidad Universal de la Web Turística (plataforma inSuit).
- ACT2. Tótems de información turística
- ACT3. Ruta Digital Gamificada (Play&go experience)



- IMPORTE SUBVENCIÓN: 37.679,40 €

- CONCEPTOS SUBVENCIONABLES:

ACT1. SERVICIOS DE ACCESIBILIDAD Y USABILIDAD UNIVERSAL DE LA WEB TURÍSTICA (PLATAFORMA INSUIT).	
CATEGORÍA DE GASTO: 1.º Para favorecer el acceso al turista en su lugar de origen:	
1	Actuaciones en materia de adaptación de las plataformas, webs, apps, herramientas digitales o microsites del destino para garantizar que las mismas cumplan con las necesidades de la accesibilidad.

ACT2. TÓTEMS DE INFORMACIÓN TURÍSTICA	
CATEGORÍA DE GASTO: 2.º Para facilitar la comunicación y acceso de recursos y servicios al turista en el destino:	
1	Implantación de pantallas táctiles en el destino que permitan la comercialización/información de los recursos turísticos.
2	Desarrollo de Oficinas Turísticas avanzadas con infraestructuras tecnológicas de última generación, software de gestión integrada y contenidos digitales al servicio de una mejor experiencia de usuario, que además permita la reutilización de los contenidos en las diferentes herramientas de interacción con el visitante/turista fomentando la experiencia del usuario en el destino (superficies táctiles interactivas, video wall, proyectores, o similares).

<b>CATEGORÍA DE GASTO: 3.º Gestión del impacto que genera el turismo en el destino:</b>	
<b>3</b>	Soluciones y herramientas para la captación, análisis y visualización de los datos para el uso para los gestores, como para fomentar la comunicación a residentes y turistas, e integración con sistemas de información geográfica propios o de nueva adquisición a través de la adquisición de licencias.
<b>CATEGORÍA DE GASTO: 4.º Gobernanza Pública y su acceso a la tecnología</b>	
<b>4</b>	Acciones en materia de formación y capacitación de los gestores del destino en el uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales.

<b>ACT3. RUTA DIGITAL GAMIFICADA (PLAY&amp;GO EXPERIENCE)</b>	
<b>CATEGORÍA DE GASTO: 1.º Para favorecer el acceso al turista en su lugar de origen:</b>	
<b>1</b>	Actuaciones en materia de adaptación de las plataformas, webs, apps, herramientas digitales o microsites del destino para garantizar que las mismas cumplan con las necesidades de la accesibilidad.
<b>2</b>	Personalización de la información turística, desarrollo de guías interactivas, planificación personalizada de rutas turísticas, distribución de información turística contextualizada y cuaderno de viaje.
<b>CATEGORÍA DE GASTO: 2.º Para facilitar la comunicación y acceso de recursos y servicios al turista en el destino:</b>	

<b>3</b>	Digitalización de los recursos turísticos, culturales y de carácter patrimonial (monumentos, gastronomía, naturaleza, experiencias y festividades, entre otros) existentes en el destino.
<b>4</b>	Geolocalización de los recursos turísticos.
<b>5</b>	Desarrollar apps y otras herramientas digitales en el destino para un mejor aprovechamiento de los recursos en el destino, facilitar la interacción del turista con los mismos, dar soporte a los productos turísticos especializados, vertebrar el territorio o integrar toda la oferta del destino, reutilizando y/o actualizando la información generada en las oficinas de turismo.
<b>6</b>	Tecnologías de dinamización del destino mediante la gamificación y la realidad aumentada.
<b>7</b>	Herramientas tecnológicas al servicio de la gamificación de la experiencia en el destino.
<b>CATEGORÍA DE GASTO: 3.º Gestión del impacto que genera el turismo en el destino:</b>	
<b>8</b>	Soluciones y herramientas para la captación, análisis y visualización de los datos para el uso para los gestores, como para fomentar la comunicación a residentes y turistas, e integración con sistemas de información geográfica propios o de nueva adquisición a través de la adquisición de licencias.
<b>9</b>	Herramientas que permitan la publicación en formato Open data de los datos generados en el destino para que puedan facilitar el acceso y la reutilización por terceros.

CATEGORÍA DE GASTO: 4.º Gobernanza Pública y su acceso a la tecnología

<b>10</b>	Acciones en materia de formación y capacitación de los gestores del destino en el uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales.
-----------	---

- **PLAZO DE EJECUCIÓN:**

El periodo de ejecución del proyecto hasta el 31 de diciembre de 2023

