

Sigüenza ya cuenta con una nueva sala de realidad virtual en la Plazuela de la Cárcel

En ella, turistas y seguntinos pueden vivir una impactante experiencia con una proyección 3D del área de la Candidatura de Sigüenza a Patrimonio Mundial, un juego interactivo en el que los participantes deberán resolver un quiz con preguntas sobre la proyección, así como también un Escape Room mixto

Desde este pasado fin de semana, Sigüenza ya cuenta con una nueva y espectacular experiencia basada en la realidad virtual: una proyección 3D sobre el paisaje de la Candidatura de Sigüenza a Patrimonio Mundial, un juego interactivo en el que los participantes deben responder un quiz con preguntas sobre la proyección y un Escape Room mixto, en el que un grupo de hasta seis personas debe resolver enigmas, haciéndolo uno de ellos de manera virtual, con unas gafas 3D. La nueva sala ha quedado emplazada en una sala de proyecciones en el edificio municipal de la Plazuela de la Cárcel, antiguo ayuntamiento de Sigüenza, construido en el siglo XV.

Este nuevo recurso turístico, del que por supuesto podrán disfrutar también los seguntinos, tiene un precio de 8 euros, pero además si se adquiere de manera conjunta con la visita guiada a Sigüenza, el precio del combinado es de 15 euros. La experiencia total: proyección 3D, Juego interactivo y Escape Room, dura aproximadamente 1 hora. En esta primera fase de lanzamiento, la sala de realidad virtual va a tener dos pases, siempre en sábado (17 h y 18 h), además de poder ser disfrutada por grupos concertados.

Las entradas pueden adquirirse en la Oficina de Turismo y dado que el número máximo de participantes es de 6 por pase, se recomienda reservar con antelación. El mínimo de personas necesario para disfrutar de la actividad es de 4, por lo que todo el que lo desee, vaya en grupo o no, podrá apuntarse hasta completar el cupo.

Este proyecto llega de la mano del Plan de Sostenibilidad Turística de Sigüenza. Suscrito mediante convenio entre el Ayuntamiento de Sigüenza, la Secretaría de Estado de Turismo del Gobierno de España y la Consejería de Economía, Empresas y Empleo de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, trae 1,4 millones de euros a Sigüenza entre las anualidades de 2021-2023).

"Con este proyecto, ofertamos una propuesta diferente, pensada para atraer a un nuevo tipo de turista, como el familiar o el juvenil, combinando el pasado, el presente y el futuro de la ciudad, y complementando además la visita de aquellos que vienen a Sigüenza atraídos por su conocido atractivo monumental y natural. Introduciendo estas nuevas tecnologías, pretendemos llegar a un público con otras inquietudes, al turismo de grupos, al familiar, y dotamos a Sigüenza de otros recursos visitables en interiores, más allá de los que ofrecen la catedral y los museos. Todo ello buscando la pernoctación y dando a conocer así las posibilidades de Sigüenza y de su entorno, en particular de sus pedanías y del área de la Candidatura, para que los turistas nos perciban como un destino de fin de semana, y no solo de un día", señala Arantxa Pérez, gerente del Plan de Sostenibilidad Turística de Sigüenza.

Con esta misma intención, ya se puso en marcha, a finales de 2021, una yincana turística que proponía la visita a la ciudad del Doncel y sus lugares emblemáticos, resolviendo enigmas desde el móvil. "Ahora, hemos acercado la realidad virtual que, en Sigüenza, e incluso en Guadalajara, es una novedad", añade Pérez.

Un vuelo sobre el Paisaje Cultural de la Candidatura de Sigüenza y su comarca a Patrimonio Mundial
La proyección 3D consiste en un vuelo virtual sobre el paisaje cultural de Sigüenza y su comarca que aspira a convertirse en Patrimonio Mundial con la denominación "Paisaje Dulce y Salado de Sigüenza y Atienza". Sobre un buitre, ave emblemática de la zona, los participantes, sobrevuelan, a la misma velocidad que lo hace la especie, los 200 kms² de la Candidatura de Sigüenza a Patrimonio Mundial.

El turista despegas sobre las impresionantes alas del ave para recorrer, uno por uno, los ocho BICs que incluye la Candidatura. "Inicialmente iba a ser un vuelo sobre la ciudad, pero luego, pensamos en extenderlo al paisaje de la Candidatura, para darle visibilidad desde Sigüenza y conocer el maravilloso entorno que enmarca el área de la Candidatura", añade Pérez.

Las reacciones ante la realidad virtual del vuelo de los visitantes son espectaculares. "El usuario queda impactado porque la sensación es muy real", señala Miguel Heredero, gerente de Black System, la empresa que ha desarrollado el proyecto. Y es que "por mucho que seas consciente de que tienes los pies en el suelo, el ojo engaña al cerebro, y la sensación de inmersión en el mundo 3D, impacta", añade.

Todos los BICs han sido digitalizados uno por uno con una enorme precisión, y han sido ubicados sobre la orografía real del terreno real. Para hacer posible el vuelo, la empresa Black System ha utilizado un Real Engine, que aporta una calidad gráfica sobresaliente, y ha fotogrametriado los monumentos en 3D, utilizando para ello miles de fotografías conseguidas con drones en sucesivos vuelos desde todas las perspectivas. La experiencia, además de tridimensional, es también 360°, de manera que mire adonde mire, el usuario tendrá siempre la sensación de vuelo sobre la comarca.

El turista recorre un itinerario prefijado en un vuelo de 6 minutos. Diseñarlo, ha exigido un trabajo intenso conjunto del Plan de Sostenibilidad con el equipo de desarrolladores de Black System, que incluye a cinco programadores y técnicos de dron.

Además del sobresaliente trabajo gráfico, la locución que acompaña la proyección ha sido consensuada con el asesor de la candidatura, Víctor López-Menchero, y con la cronista oficial de la ciudad, Pilar Martínez Taboada.

Escape Room Mixto y juego interactivo

Tras la proyección, los participantes deberán resolver un quiz interactivo táctil en otra pantalla digital, con preguntas sobre la proyección que han visto previamente, que irán apareciendo sobre el mapa digitalizado de la candidatura de Sigüenza a Patrimonio Mundial.

Además, la impactante atracción turística se completa con un juego de Escape Room mixto, en el que una persona debe, virtualmente, resolver una serie de enigmas igualmente con unas gafas 3D, mientras que el resto de sus compañeros tendrán que hacer lo propio de manera convencional. Uniendo las pistas que resuelven uno y los otros, se encuentra finalmente la solución al enigma. Son los personajes históricos de Sigüenza quienes dan las instrucciones para resolver los enigmas de la Escape Room. Se aconseja que el grupo sea de entre 4 y 6 personas (adultos o familias con niños a partir de 12 años), que pueden ir juntos o apuntarse en la Oficina de Turismo hasta completar el cupo.

Datos de contacto:

Javier Bravo

+34606411053

Nota de prensa publicada en: [Sigüenza](#)

Categorías: [Juegos](#) [Castilla La Mancha](#) [Entretenimiento](#) [Turismo](#) [Patrimonio](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>