

DEFINICIÓN DE LA RIS3 ARAGÓN 2021-2027

Mesa de Mesa (PDE) de Ocio y Cultura *(Turismo, patrimonio, arte, economía naranja)*

12 de Mayo de 2021



infyde iD

ACTA



ACTA

PARTICIPANTES

1	Dirección General de Investigación e Innovación del Gobierno de Aragón
2	Instituto Aragonés de Fomento (IAF)
3	Aragón Exterior (AREX)
4	Consejo Aragonés de Cámaras de Comercio
5	Universidad de Zaragoza
6	Diputación de Teruel
7	Cluster de Turismo Sostenible de Aragón
8	Dinópolis
9	Aramon

RETO 1

ATOMIZACIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

INICIATIVAS TRANSFORMADORAS

DESTINO

- *Paquetización del producto turístico debería ser conjunta: producto de acuerdo con las preferencias de los consumidores*
- *Creación de destinos turísticos inteligentes con el fin de integrar a todos los agentes bajo un paraguas*
- *Turismo slow driving, turismo familiar, turismo cultural, turismo sostenible*
- *Concebir el turismo sostenible como producto*
- *Destino inteligente para gestión de ODS*
- *Ofrecer características diferenciales a los usuarios*
- *Desarrollo de nuevas ventajas competitivas mediante las nuevas tecnologías*

TURISMO GASTRONÓMICO

- *Posicionamiento de la gastronomía aragonesa*
- *Innovación culinaria*
- *Promover el turismo gastronómico y servicios innovadores*

RETO 2

- *Escaso enlace entre el turismo, la cultura y las industrias culturales*
- *80% del patrimonio de Aragón se encuentra fuera del área urbana*

INICIATIVAS TRANSFORMADORAS

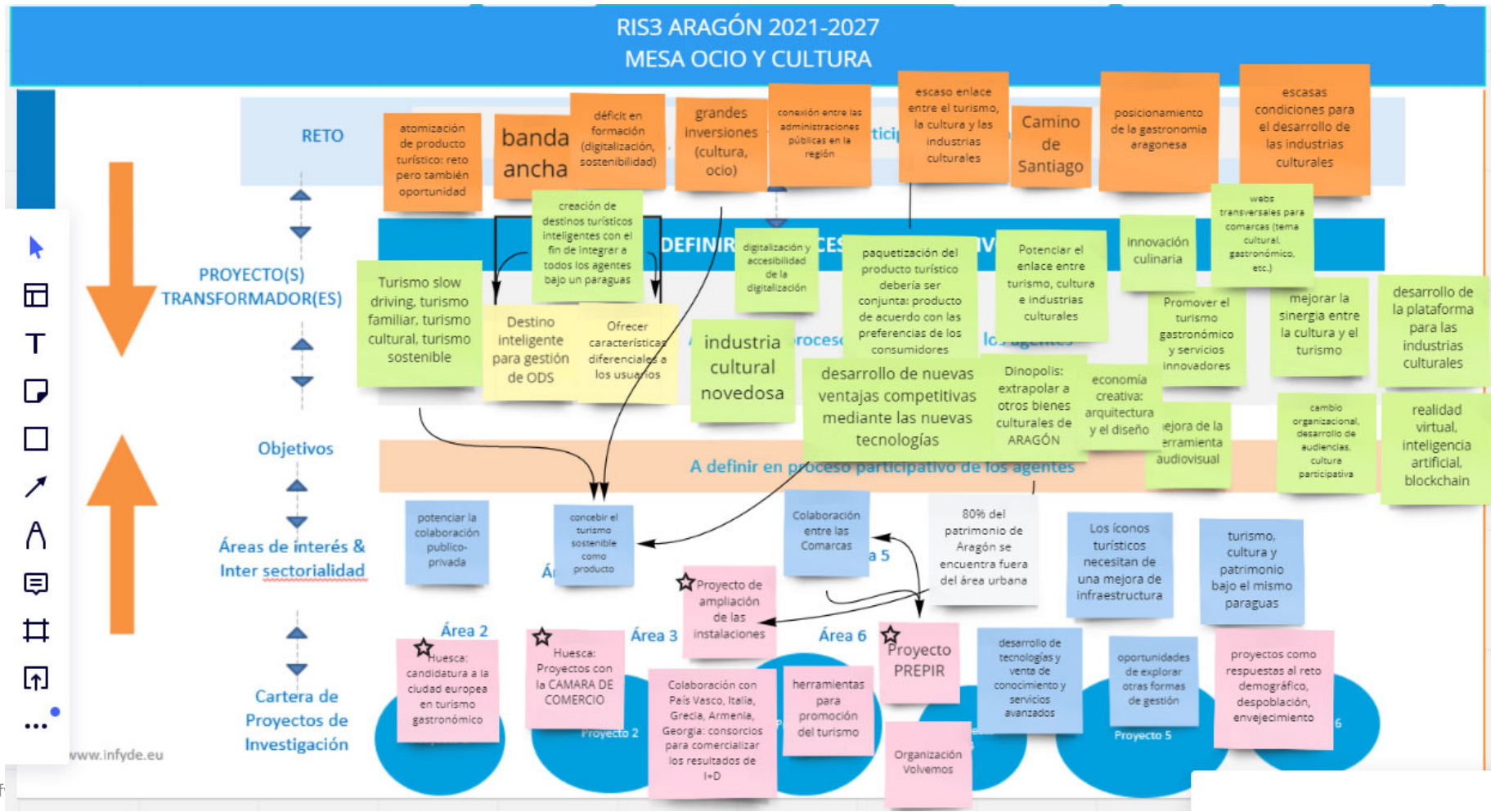
- *Industria cultural novedosa*
- *Los íconos turísticos necesitan de una mejora de infraestructura*
- *Turismo, cultura y patrimonio bajo el mismo paraguas*
 - *Oportunidades de explorar otras formas de gestión*
- *Webs transversales para comarcas (tema cultural, gastronómico, etc.)*
- *Economía creativa:*
 - *Arquitectura*
 - *Diseño*
- *Experiencia de Dinopolis*
 - *Extrapolar a otros bienes culturales de ARAGÓN*

CAMINO DE SANTIAGO

- *Mejora de infraestructuras y equipamientos*
- *Rutas*
- *Proyectos como respuestas al reto demográfico, despoblación, envejecimiento*

infyde **iD** CONTRIBUCIONES DE LOS AGENTES

PROCESO PARTICIPATIVO



Diagnóstico del ámbito Ocio y Cultura

infyde **iD** Coeficiente de Especialización relacionadas con Ocio y Cultura

ÁMBITO EMPRESARIAL	Coeficiente Especialización Aragón en relación a España	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010
Turismo	55 Servicios de alojamiento	1,30%	1,28%	1,27%	1,25%	1,24%	1,27%	1,26%	1,32%	1,35%	1,36%	1,34%
Turismo	551 Hoteles y alojamientos similares	1,39%	1,30%	1,36%	1,27%	1,30%	1,31%	1,28%	1,33%	1,40%	1,39%	1,42%
Turismo	552 Alojamientos turísticos y otros alojamientos de corta estancia	1,15%	1,19%	1,12%	1,19%	1,13%	1,18%	1,20%	1,27%	1,24%	1,26%	1,19%
Turismo	553 Campings y aparcamientos para caravanas	2,34%	2,25%	2,11%	1,98%	1,82%	1,85%	1,82%	1,75%	1,86%	1,96%	1,83%
Turismo	559 Otros alojamientos	1,13%	1,17%	1,04%	1,01%	1,13%	1,08%	1,13%	1,28%	1,34%	1,24%	1,31%
Turismo	56 Servicios de comidas y bebidas	1,00%	1,00%	0,99%	0,98%	0,98%	0,97%	0,97%	0,98%	0,97%	0,96%	0,95%
Turismo	561 Restaurantes y puestos de comidas	0,81%	0,84%	0,81%	0,84%	0,84%	0,84%	0,84%	0,88%	0,85%	0,85%	0,83%
Turismo	562 Provisión de comidas preparadas para eventos y otros servicios de comidas	0,59%	0,61%	0,60%	0,59%	0,63%	0,62%	0,62%	0,59%	0,60%	0,56%	0,52%
Turismo	563 Establecimientos de bebidas	1,12%	1,10%	1,09%	1,06%	1,06%	1,05%	1,04%	1,04%	1,04%	1,02%	1,02%
Industrias culturales	58 Edición	0,86%	0,75%	0,78%	0,79%	0,74%	0,77%	0,81%	0,86%	0,99%	1,04%	0,94%
Industrias culturales	581 Edición de libros, periódicos y otras actividades editoriales	0,71%	0,64%	0,65%	0,68%	0,64%	0,64%	0,59%	0,62%	0,64%	0,67%	0,66%
Industrias culturales	582 Edición de programas informáticos	1,09%	0,93%	1,03%	1,05%	1,04%	1,21%	1,64%	1,90%	3,01%	3,28%	2,53%
Industrias culturales	59 Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical	0,58%	0,50%	0,53%	0,55%	0,53%	0,46%	0,45%	0,41%	0,42%	0,43%	0,46%
Industrias culturales	591 Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión	0,58%	0,50%	0,52%	0,55%	0,54%	0,47%	0,45%	0,42%	0,44%	0,44%	0,48%
Industrias culturales	592 Actividades de grabación de sonido y edición musical	0,68%	0,57%	0,82%	0,42%	0,30%	0,32%	0,47%	0,00%	0,00%	0,27%	0,12%
Industrias culturales	60 Actividades de programación y emisión de radio y televisión	0,95%	0,84%	0,91%	0,95%	0,94%	0,90%	0,87%	0,82%	0,76%	0,79%	0,78%
Industrias culturales	601 Actividades de radiodifusión	1,06%	0,91%	1,03%	1,01%	0,92%	0,86%	0,79%	0,73%	0,69%	0,69%	0,82%
Industrias culturales	602 Actividades de programación y emisión de televisión	0,79%	0,75%	0,76%	0,87%	0,98%	0,95%	0,96%	0,93%	0,85%	0,92%	0,75%
Industrias culturales	90 Actividades de creación, artísticas y espectáculos	1,02%	1,01%	1,01%	1,01%	1,03%	1,03%	1,02%	0,99%	1,00%	0,99%	0,94%
Industrias culturales	900 Actividades de creación, artísticas y espectáculos	1,02%	1,01%	1,01%	1,01%	1,03%	1,03%	1,02%	0,99%	1,00%	0,99%	0,94%
Industrias culturales	91 Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales	1,28%	1,23%	1,23%	1,20%	1,00%	0,98%	1,00%	0,97%	0,90%	0,83%	0,90%
Industrias culturales	910 Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales	1,28%	1,23%	1,23%	1,20%	1,00%	0,98%	1,00%	0,97%	0,90%	0,83%	0,90%

infyde **iD** Mapa de Agentes ámbito Ocio y Cultura

NOMBRE AGENTE	ORGANIZACIÓN	SERVICIO
Museo de Huesca		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Museo Pedagógico de Aragón		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Museo Juan Cabré		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Instituto Aragonés de Arte y Cultura Contemporáneos (IAACC) Pablo Serrano		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Museo de Zaragoza		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Biblioteca Histórica de Aragón		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Bibliotecas de los centros públicos de enseñanza universitaria		Investigación del Patrimonio Documental y Cultural
Clúster Turismo Montaña (FATPA)		Desarrollo de I+D+I y apoyo a empresas innovadoras
Fundación Conjunto Paleontológico de Teruel DINÓPOLIS		Investigación e Innovación
E04_20R: Focontur (Fósiles Continentales Turolenses-Foco En Turismo)	Fundación Conjunto Paleontológico de Teruel DINÓPOLIS	Investigación
E31_20R: PLATÓN	Universidad de Zaragoza	Investigación
H01_20R: BLANCAS	Universidad de Zaragoza	Investigación
H02_20R: POLITIZACIÓN, POLÍTICAS DEL PASADO E HISTORIOGRAFÍA EN ARAGÓN Y LA ESPAÑA CONTEMPORÁNEA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H03_20R: NARRATIVA CONTEMPORÁNEA EN LENGUA INGLESA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H04_20R: EDICIÓN Y ESTUDIO DIACRÓNICO DE LA LITERATURA HISPÁNICA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H05_20R: HERAF: HERMENÉUTICA Y ANTROPOLOGÍA FENOMENOLÓGICA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H06_17R: RIFF-RAFF, PENSAMIENTO, CULTURA Y ESTÉTICA.	Universidad de Zaragoza	Investigación
H10_20R: ARTÍFICE: EL SIGNIFICADO DE LOS PROGRAMAS ARTÍSTICOS Y MUSICALES EN LA PENÍNSULA IBÉRICA DURANTE LAS EDADES MEDIA Y MODERNA.	Universidad de Zaragoza	Investigación
H11_20R: PSYLEX (LENGUAJE Y COGNICIÓN)	Universidad de Zaragoza	Investigación
H13_20R: HIBERUS	Universidad de Zaragoza	Investigación
H14_20R: PRIMEROS POBLADORES DEL VALLE DEL EBRO	Universidad de Zaragoza	Investigación
H16_20R: CIRES (COMUNICACIÓN INTERNACIONAL Y RETOS SOCIALES)	Universidad de Zaragoza	Investigación
H17_20R; BYBLIÓN	Universidad de Zaragoza	Investigación
H18_20R: OBSERVATORIO ARAGONÉS DE ARTE EN LA ESFERA PÚBLICA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H19_20R: VESTIGIUM	Universidad de Zaragoza	Investigación
H20_20R: C.E.M.A. (Centro de Estudios Medievales de Aragón)	Universidad de Zaragoza	Investigación
H21_20R: CLARISEL	Universidad de Zaragoza	Investigación
H22_17D: ESTÉTICA Y FILOSOFÍA DE LA IMAGEN	Universidad de Zaragoza	Investigación
H23_20R: CINE, CULTURA Y SOCIEDAD (CCS)	Universidad de Zaragoza	Investigación
H24_20R: HISTORIA DE ESPAÑA EN EL SIGLO XX: SOCIEDAD, POLÍTICA Y CULTURA	Universidad de Zaragoza	Investigación
H25_20R: DICLEF. DISCURSO, CULTURA, LINGÜÍSTICA Y ENSEÑANZA DEL FRANCÉS	Universidad de Zaragoza	Investigación
H27_20D: Transferencias Culturales Y Proyección Internacional De La Cultura Aragonesa, 1780-2000 (Transfercult)	Universidad de Zaragoza	Investigación
H30_20D: Genus	Universidad de Zaragoza	Investigación
S11_20R: CEMBE	Universidad de Zaragoza	Investigación
S43_17D: ETNOEDU	Universidad de Zaragoza	Investigación
S45_17D: EDUCACIÓN COMUNICATIVA Y LITERARIA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. Literatura Infantil y Juvenil en la construcción de identidades (ECOLIJ)	Universidad de Zaragoza	Investigación
S50_20R: ARGOS	Universidad de Zaragoza	Investigación
Patrimonio y Humanidades (IPH)	Universidad de Zaragoza	Investigación interdisciplinar o de especialización

infyde **iD** Diagnóstico ámbito Ocio y Cultura

SITUACIÓN

- *Actividad parada por la pandemia de la COVID-19*
- *La promoción nacional e internacional está muy contenida*
- *Limitaciones a la movilidad en Europa*

CAPACIDADES

- *Turismo de montaña y nieve, enoturismo, etc.*
- *Museos y parques naturales (Dinópils, Pirineos,...)*
- *Empresas muy pequeñas*

TECNOLOGÍAS

- *Transformación tecnológica de los diversos tipos de turismo (montaña, ciclo, gastro, eno, etc)*
- *Handicap: empresas en el ámbito rural no tienen instalada la Red, lo que dificulta la digitalización. Hace falta conectividad*
- *Big data*
- *Plataformas tecnológicas para big data*

NECESIDADES

- *Que la administración incorpore en las políticas la digitalización y la sostenibilidad*
- *Capital humano formado en tecnología y sostenibilidad*

Tendencias del ámbito Ocio y Cultura

infyde **ID** Tendencias del ámbito Ocio y Cultura



Tendencias turismo deportivo



- Colaboración** entre entidades privadas, públicas y del sector terciario.
- Innovación** y creatividad en la producción de eventos
- Ampliación de recintos de **alojamiento**.
- Experiencia divertida**.
- Integración de la cultural local** con el evento.
- Voluntariado** para atraer al turista y desarrollar nuevos eventos.
- Participación del Gobierno** en la planificación y el desarrollo del turismo deportivo
- Inversión** en eventos e instalaciones.
- Medios Digitales** para aproches las buenas practicas y difusión de eventos.
- Generación de **valor social**.

Turismo y ODS



Fuente: <https://tourism4sdgs.org/>

ocio
online



Turismo virtual

realidad aumentada y virtual
Permiten al turista sumergir en los entornos de interés y de manera virtual.

infyde **iD** Tendencias del ámbito Ocio y Cultura

TICs en el sector turismo



Desarrollo de negocio turístico

- e-factura
- Domótica
- business intelligence
- Big Data
- Plataformas de personalización de viajes
- plataforma de e-commerce, etc.



Patrimonio cultural

- desarrollo de videojuegos,
- modelos virtuales 3D, proyecciones holográficas,
- catálogos online, sistemas de georreferencia,
- limpieza criogénica,
- bancos de datos sistematizados,
- análisis ADN en la identificación del patrimonio, etc.



Logística de viajeros

- radares y sistemas de navegación,
- redes de comunicación,
- interoperabilidad entre sistemas,
- tecnologías de mejora de movilidad, etc.



Tecnología de edificación

- eco-construcción, domótica,
- eficiencia energética de los muros,
- etc.



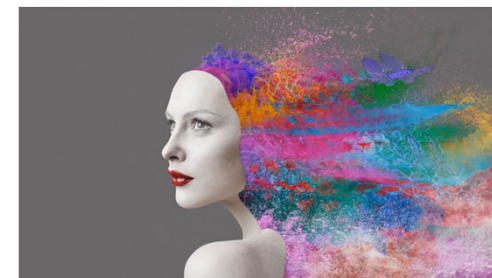
Turismo gastronómico

- trazabilidad de los alimentos,
- ecopackaging,
- logística alimentaria (tecnología RFID),
- gastrobotánica, etc.



Turismo de salud

- nutrigenómica,
- cosmética y estética,
- medicina personalizada,
- envejecimiento activo, etc.



Cultura y las tecnologías digitales



Áreas de trabajo de los museos

- La catalogación;
- La oferta de recursos en línea;
- Las exposiciones virtuales.

- **Archivos digitales**
- **Redes sociales** por los museos para un contacto permanente con el público, información, involucrar a la comunidad, atracción de usuarios y fortalecimiento de la comunicación con ellos;
- **La realidad aumentada y la realidad virtual** - sumergir en entornos simulados.
- El uso de **Big data** para gestión de datos sobre usuarios y su clasificación
- **Robots** en los museos que actúa como "divulgador científico".
- **Proyecciones holográficas interactivas** en las paredes de los museos,

infyde **iD** Ocio y Cultura

¿ En qué áreas EDP tiene Aragón mayor potencial en su ámbito de actuación?	¿ Qué retos y temas concretos se deben abordar?	¿Qué proyectos de investigación y de innovación pueden ser desarrollados para alcanzar la misión/reto a conseguir?	¿Qué agentes clave deberían participar?



Sede Principal

Avenida Zugazarte , 8 3 pl,
48930 Bizkaia (Spain)
(+34) 944.80.40.95
(+34) 944.80.16.39
infyde@infyde.eu

Sede Castilla La Mancha

Doctor Sánchez Villares 10-1º
c
48930 Valladolid (Spain)
(+34) 983. 13. 13. 20
(+34) 944.80.16.39
infyde@infyde.eu

Sede Chile

Cerro Colorado 5870 101
Las Condes, Santiago (Chile)

infyde@infyde.eu

Sede Kazajistán

Nursultan City
Esil, 12/1 Kunaeva Street (Kazajistán)

infyde@infyde.eu