

jueves, 01 de octubre de 2026

La Diputación comprueba las nuevas experiencias inmersivas desarrolladas por INPRO para recorrer los castillos de Alanís, La Puebla de los Infantes y Constantina

Las escenas interactivas permiten al usuario desplazarse por los espacios recreados mediante gafas de realidad virtual, que se entregarán próximamente a los ayuntamientos, y acceder a contenidos históricos e interpretativos integrados en el recorrido



El vicepresidente de INPRO, Antonio Jesús Muñoz Quirós, durante la prueba de los dispositivos y la experiencia inmersiva.

La Diputación de Sevilla ha realizado esta mañana una demostración de las nuevas experiencias inmersivas desarrolladas para los castillos de Alanís, La Puebla de los Infantes y Constantina, en el marco del Plan de Sostenibilidad Turística en Destino Sierra Morena Sevillana. Se trata de escenas interactivas específicamente adaptadas para su visualización mediante gafas de realidad virtual Meta Quest 3S, unos dispositivos que se entregarán próximamente a cada uno de los ayuntamientos, que determinarán el punto de acceso a la experiencia.

El vicepresidente de INPRO, Antonio Jesús Muñoz Quirós, ha participado y comprobado de primera mano cómo es una de estas experiencias inmersivas virtuales. Durante la demostración, Muñoz Quirós ha señalado que “esta actuación

permite dar un nuevo uso a contenidos digitales ya desarrollados, incorporando una forma más inmersiva e interactiva de acercarse al patrimonio y facilitando que el visitante pueda comprender mejor estos espacios históricos”.

La actuación, gestionada por la Oficina de Transformación Digital de la Diputación de Sevilla y financiada con fondos NextGenerationEU, parte de las recreaciones virtuales de estos monumentos realizadas previamente en el ámbito del proyecto Patrici@-Patrimonio Inteligente de la Provincia de Sevilla.

Sobre esa base digital ya existente, se han desarrollado ahora escenas interactivas específicamente adaptadas para su visualización mediante gafas de realidad virtual Meta Quest 3S, de modo que el usuario puede introducirse en los espacios recreados, desplazarse por ellos y acceder a distintos contenidos interpretativos distribuidos a lo largo del recorrido.

Además, los modelos tridimensionales revisados y validados en el marco de esta actuación podrán consultarse también a través de la web de [Patrici@](https://patricia.dipusevilla.es/es) [<https://patricia.dipusevilla.es/es>], ampliando su difusión y permitiendo su acceso más allá de la experiencia con gafas de realidad virtual. La empresa adjudicataria ha sido Vodafone España S.A., con la colaboración de Sebka Technologies.

De la recreación virtual a la experiencia interactiva

Las recreaciones realizadas representan una aproximación al hipotético estado histórico de cada monumento, elaborada a partir de la documentación histórica disponible y sometida a un proceso de revisión y validación científica.

Para el desarrollo de las nuevas experiencias, los modelos tridimensionales han sido revisados, optimizados y desarrollados en Unreal Engine, incorporando los elementos necesarios para permitir la navegación y la interacción en un entorno de realidad virtual.

El trabajo ha incluido la adaptación de modelos y texturas, la preparación de los diferentes espacios navegables y la incorporación de recursos interactivos destinados a enriquecer la experiencia del usuario.

Las escenas permiten recorrer virtualmente los distintos espacios de cada castillo y descubrir diferentes puntos interactivos a lo largo del itinerario. Entre estos recursos se incluyen objetos tridimensionales modelados y texturizados específicamente para la actuación, contenidos sonoros interpretativos y hologramas protagonizados por personajes históricos, creados para aportar contexto y facilitar la comprensión de los monumentos.

Contenidos históricos revisados por especialistas

Los contenidos históricos e interpretativos incorporados a las experiencias han sido revisados y validados por Magdalena Valor Piechota, especialista en castellología medieval, y por la arqueóloga y museógrafa Araceli Rodríguez Azogue.

Con esta actuación, la Diputación de Sevilla da un paso más en el aprovechamiento de los contenidos digitales ya desarrollados para el patrimonio provincial, ampliando sus posibilidades de uso y convirtiendo las recreaciones virtuales en herramientas inmersivas que permiten una relación más directa e interactiva con los espacios históricos.