

Castellón Información

'Guardianes de Segorbe', un videojuego creado en la UJI para disfrutar del patrimonio de la capital del Alto Palancia

24 de febrero de 2024



Está diseñado por un equipo de profesores y especialistas coordinados por el profesor de la Universitat Jaume I Emilio Sáez

María de Luna, los duques de Segorbe, el rey Abu Zayd, la catedral, la torre de la cárcel, el parque Botánico, la plaza del Ayuntamiento... Son personajes y lugares vinculados a la capital del Alto Palancia en los que se basa el **videojuego 'Guardianes de Segorbe'**. Diseñado por un equipo de profesores y especialistas coordinados por el **profesor de la [Universitat Jaume I](#) Emilio Sáez**, el trabajo muestra una aplicación destinada a acercar la **cultura y el patrimonio histórico de Segorbe** a los visitantes y «tiene como objetivo crear una nueva experiencia de turismo cultural utilizando nuevas tecnologías y aplicaciones como la realidad aumentada (RA)», explica. El trabajo forma parte de los **proyectos culturales** que fueron subvencionados en el

Castellón Información

pasado ejercicio 2023 a través de las ayudas de **programa UJI-Encultura** que se convocan desde el Vicerrectorado de Cultura, Lenguas y Sociedad a través del Servicio de Actividades Socioculturales de l'UJI.



Castellón Información

La iniciativa supone una experiencia novedosa tanto por la forma de diseñarla como por la tecnología utilizada para su creación, según **Emilio Sáez**, quien señala que «la aplicación tiene también la particularidad de que se desarrolla a través de los servicios que ofrece la geolocalización, por lo que se debe experimentar en los mismos lugares en los que se desarrollan las pruebas». «El juego de vídeo simula diversas situaciones y retos que deben solventar los jugadores a través de pruebas relacionadas con los espacios en los que se encuentran, para lo que se han incluido diversos juegos de realidad aumentada que permiten enriquecer la realidad complementando los enclaves históricos que rodean al usuario con elementos digitales interactivos propios», apunta Sáez.

El diseño de la nueva herramienta posibilita que los jugadores realicen recorridos turísticos y educativos en los que aparecen los elementos patrimoniales de mayor relevancia del municipio. «La realidad aumentada, permite crear un conjunto de experiencias innovadoras que redefinen la forma en que descubrimos e interactuamos con los territorios a conocer, de esta manera se ofrece una visita más dinámica que permite familiarizarse con el pasado de la ciudad", asegura Sáez.

El desarrollo de este proyecto combina las últimas tendencias de diseño y tecnologías en la creación de videojuegos para generar una valiosa herramienta que permita promocionar una destinación turística. Este hecho supone, según los creadores, una gran innovación en el ámbito de las aplicaciones educativas relacionadas con el patrimonio, ya que apenas existen ejemplos similares a este en el mercado español. «Hasta la fecha existen pocas aplicaciones educativas de temática patrimonial y, la mayor parte de estas, están basadas en texto y son poco interactivas, por lo que llena un vacío en este segmento», comenta Emilio Sáez. La aplicación es adecuada para usuarios de todas las edades, con un enfoque particularmente beneficioso para estudiantes de primaria y secundaria.

La aplicación se compone de **10 juegos diferentes** entre los que se encuentran juegos de escape, de interacción con objetos digitales y también de preguntas y respuestas. La idea de los autores es cederla al Ayuntamiento de Segorbe para que lo incluyan en las páginas web vinculadas a la institución y, de esta forma, que las personas interesadas puedan descargársela a través de un enlace. Hay que destacar que la aplicación se ha creado de forma colaborativa con los técnicos de cultura de la población especializados en patrimonio e historia.