GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA

red.es

Ayuntamiento de Conil de la Frontera

UNIÓN EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)

PLAN NACIONAL DE TERRITORIOS INTELIGENTES

"Conil Ciudad del Mar e inteligente

DOSIER INFORMATIVO

CONVOCATORIA DESTINOS TURÍSTICOS INTELIGENTES

RESUMEN DE LA INICIATIVA

ENTIDAD	NOMBRE	PRESUPUESTO
Ayuntamiento de Conil de la Frontera	"Conil, Ciudad del Mar e Inteligente"	1.156.021,28 €

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 3
2. OBJETIVOS 4
3. SITUACIÓN TECNOLÓGICA DE PARTIDA 6
4. LÍNEAS DE ACTUACIÓN 7
   5.1. Plataforma de gestión turística inteligente del destino..... 7

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto 'Conil, Ciudad del Mar e Inteligente', presentado por el Ayuntamiento de Conil de la Frontera, fue uno de los seleccionados como beneficiarios de la 'Convocatoria de Destinos Turísticos Inteligentes' de Red.es, entidad dependiente del Ministerio de Economía y Empresa. Cuenta con una inversión máxima de 1.156.021,28 €, aportados en un 60% por Red.es y en un 40% por el Ayuntamiento de Conil de la Frontera.

Esta Convocatoria se enmarca en el Plan Nacional de Territorios Inteligentes, estrategia que da continuidad al anterior Plan Nacional de Ciudades Inteligentes. En ella, han sido seleccionados un total de 25 proyectos de nueve comunidades autónomas, que implicarán una inversión de 73,97 millones de euros. De ellos, Red.es aportará un total de 45,78 millones (el 61,88%), gracias a la cofinanciación del FEDER a través del Programa Operativo Plurirregional de España (POPE). Las entidades locales se hacen cargo, por su parte, de entre un 20% y un 40% del coste total estimado de cada iniciativa.

La financiación del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) para estos proyectos supone un gran impulso para el desarrollo de ciudades y territorios inteligentes. FEDER contribuye a innovar en la mejora de la calidad de vida de la ciudadanía, en aspectos tan esenciales como el medio ambiente, la movilidad, la gobernanza, la economía, las personas o la vivienda.

Los proyectos que han sido beneficiarios impulsan la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación al funcionamiento de entidades locales eminentemente turísticas, de modo que estas se configuren en territorios inteligentes, con servicios diferenciales y competitivos que garanticen, a su vez, un desarrollo sostenible, accesible para todos, que mejoren la experiencia del visitante y la calidad de vida del residente.

Red.es, a través de todas las convocatorias lanzadas, persigue no solo lograr un impacto real en las personas sino también la consolidación de la industria nacional en torno a los territorios inteligentes, muy avanzada en el contexto mundial, que permita internacionalizar los productos y servicios que se generan, y contribuir así a la creación y riqueza en el país.

2. OBJETIVOS

El proyecto 'Conil, Ciudad del Mar e Inteligente' tiene como objetivo la necesaria transformación digital de la gestión y planificación turística de Conil como Destino Turístico Inteligente (DTI), para así poder ofrecer una oferta turística coherente, variada y de calidad durante todo el ciclo del viaje (antes, durante y después), integrando y atendiendo todas las necesidades de todos los actores implicados: turistas y visitantes, tejido empresarial (servicios turísticos) y el ayuntamiento como gestor del destino.

Esta transformación hacia un DTI va a permitir a Conil aumentar su competitividad y revalorizarse como destino, mejorar el aprovechamiento de sus atractivos naturales y culturales, crear nuevos recursos turísticos innovadores adaptados a las necesidades actuales y futuras que el turista demanda, mejorando su experiencia antes/durante/después del viaje, favorecer la interacción del visitante con el municipio y mejorar la eficiencia de los servicios. Además, generará oportunidades para el sector empresarial bajo un paraguas de desarrollo inteligente, sostenible, innovador e integrado.

En su apuesta por convertirse en DTI, basándose en los pilares de innovación e integración, tecnología y sostenibilidad, el proyecto persigue alcanzar los siguientes objetivos específicos:

1

Gestión (recolección, almacenamiento, procesamiento, presentación y distribución) de los datos necesarios para obtener información que ayude a conocer y a comprender a los visitantes y a analizar la posible evolución de la actividad turística tanto por parte de la oferta turística –destino- como de la demanda turística y de los mercados. En este sentido, la explotación del dato es la tecnología que supone una oportunidad para el destino turístico de Conil, ya que a través de la inteligencia turística que aporta este proyecto se podrán desarrollar acciones sistematizadas de inteligencia competitiva, incorporando la información de fuentes externas a la gestión del destino.

2

Mejorar la sostenibilidad ambiental del destino en cuanto a eficiencia energética y reducir la emisión de CO2.

El proyecto 'Conil, Ciudad del Mar e Inteligente' tiene una vocación de servicio al ciudadano y al tejido empresarial. Pretende por ello generar oportunidades para el sector empresarial, tratando de que el conocimiento generado como consecuencia del proyecto fomente la creación de iniciativas empresariales y actividad económica privada.

Los beneficiarios del proyecto serán, por tanto, todos los actores implicados en el destino turístico: desde los turistas y visitantes hasta las empresas de servicios turísticos, pasando por el ayuntamiento como gestor del destino.

3. SITUACIÓN TECNOLÓGICA DE PARTIDA

Al margen de algunos datos estadísticos recogidos en la oficina de turismo municipal en cuanto al perfil del visitante, las principales herramientas tecnológicas relacionadas con la gestión turística de las que dispone actualmente el municipio de Conil son:

1

Una *App* móvil implantada en septiembre de 2018. Esta aplicación, alojada en la nube (incluida en Inventrip), permite consultar la oferta turística, hacer reservas, construir viajes a medida y compartirlos en redes sociales o mediante el uso de tecnologías como *beacons,* NFC o códigos QR.

2

Un sistema de 24 *beacons* (formato estándar Eddystone, compatible con las plataformas de iOS y Android y con las nuevas funciones de Nearby existentes en los teléfonos Android) de exterior, que Conil ha instalado en señales peatonales direccionales ubicadas en el casco histórico y sus alrededores. Estos *beacons* permiten a los visitantes interactuar de modo directo e individualizado, proporcionando información ampliada sobre los puntos de interés turístico o propuestas de nuevas acciones para el visitante.

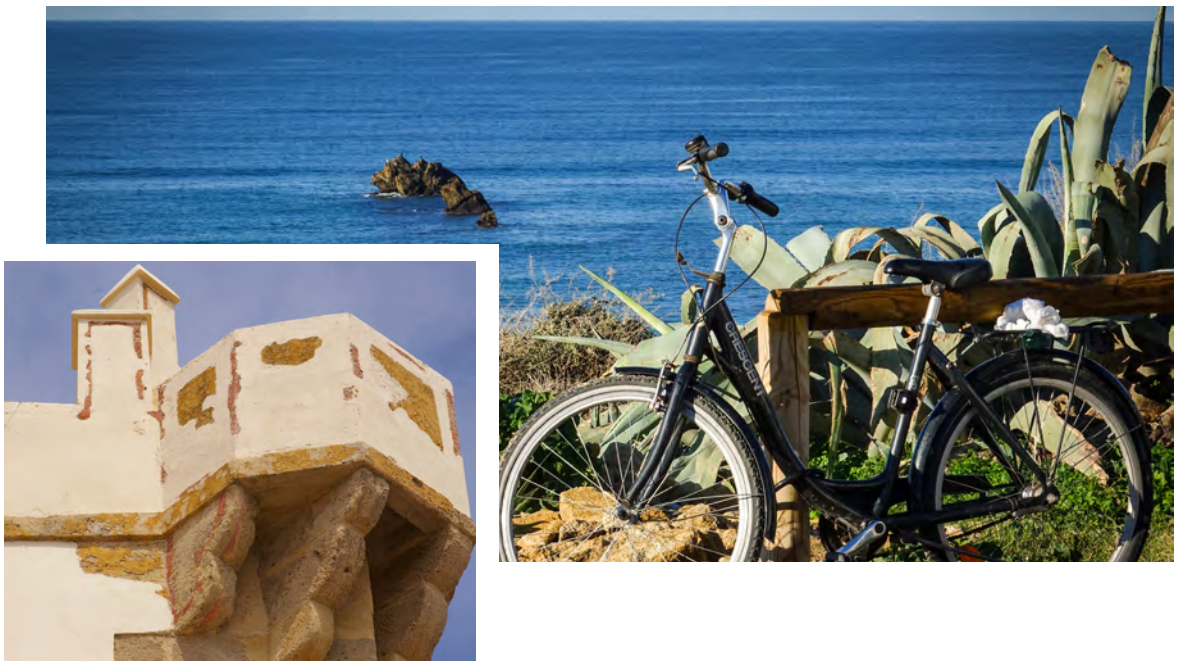
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA red.es Ayuntamiento de Conil de la Frontera UNIÓN EUROPEA

4. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

4.1. PLATAFORMA DE GESTIÓN TURÍSTICA INTELIGENTE DEL DESTINO

Las condiciones que afectan al desarrollo del turismo ponen de manifiesto un proceso que no deja lugar a la improvisación. Se requiere de una estrategia razonada, basada en el análisis de datos, como único modo de sustentar una economía a largo plazo que favorezca la puesta en valor de los atractivos turísticos, con criterios de sostenibilidad para evitar su agotamiento, ya que una sobreexplotación llevaría al fracaso en el medio plazo. Para ello, es necesario habilitar mecanismos e infraestructuras para que el ente gestor municipal responsable del destino conozca cómo se comporta el turismo y qué le está afectando para poder adaptar la oferta a sus gustos y necesidades en cada momento.

Para ello, se llevará a cabo el suministro y puesta en marcha de una plataforma de gestión turística inteligente del destino, denominada PIT (Plataforma de Inteligencia Turística), que se adecúe a la arquitectura en capas del esquema recogido en la norma PNE 178104 de AENOR. Se destacan a continuación algunos elementos que se deberán implantar como parte del despliegue, organizados por las capas de la plataforma:



CAPA DE CAPTACIÓN

Esta capa estará compuesta por cualquier elemento que pueda aportar datos a la PIT o sobre el que se pueda actuar desde la misma. En el momento actual, el municipio carece de sistemas de captación y fuentes de datos propias en base a los que pueda tomar decisiones para el desarrollo y mejora del sector turístico. Por eso, mientras se realiza el despliegue de los sistemas en el marco del proyecto, la principal fuente de información serán las fuentes externas (operadores) como dispositivos móviles presentes en el municipio, que garanticen al menos un 25% de representatividad y permitan poder comparar los datos en base a un histórico de un mínimo de 3 años, además de la información proveniente de redes sociales, webs, *beacons*, sensores y otros posibles sistemas de interés a integrar. Dentro de la Capa de Captación se incluirán también todas las infraestructuras y sistemas de comunicaciones mediante los que se realiza la transmisión de la información a la PIT.

En el marco de la iniciativa se plantea el despliegue y puesta en marcha de los siguientes sistemas para la adquisición de datos:

- Despliegue de sensores de captación de señales móviles y otro tipo de detectores. Se ubicarán en distintas zonas de interés estratégico y turístico, tales como playas, paseo marítimo, monumentos, oficinas de turismo, centros de salud y farmacias, zonas de recreo y ocio, calles de paseo, calles de mucho tráfico, entradas y salidas de la ciudad, etcétera.

- Puesta en marcha de una solución de cartelería digital en espacios turísticos de la localidad, incluyendo una plataforma centralizada de gestión y distribución de contenidos digitales. Los carteles digitales (*MUPIs*, pantallas táctiles/*tablets* interactivas) se ubicarán en espacios turísticos; la solución *software* permitirá, entre otros, definir parrillas de contenidos en función de los días, horas y la ubicación de las pantallas.

  Adicionalmente, la actuación incluye la creación de contenido digital, concretamente el diseño de contenido de interés turístico para la emisión y definición de la parrilla, y la definición y desarrollo conceptual del Canal Visual para su aplicación en los diferentes soportes.

- Puesta en marcha de una plataforma de encuestas digitales. Permitirá de una manera ágil y en tiempo real conocer la satisfacción o insatisfacción de los turistas, así como otro tipo de información de los visitantes. Las encuestan se habilitarán en las pantallas táctiles de interior/*tablets* descritas en el apartado de cartelería digital, así como en el nuevo canal web. La información fruto de las encuestas digitales permitirá hacer un seguimiento en tiempo real del grado de participación y los resultados parciales que permitirá tomar decisiones e impulsar políticas públicas basadas en elementos objetivos de los encuestados.

- Estudios (consultoría especializada) en la comunicación para la administración pública a través de las redes sociales.

- Diseño y desarrollo de un nuevo canal web, sobre la página de turismo ya existente en el Patronato de Turismo. La nueva web deberá cubrir todas las funcionalidades necesarias para su uso y explotación como elemento de valor en el destino turístico (estrategia de marketing) que permita al turista disponer de toda la información que haga posible disfrutar al máximo los distintos activos turísticos disponibles.

CAPA DE ADQUISICIÓN

Esta capa ofrecerá los mecanismos para la gestión de datos procedentes desde la capa de captación, abstrayendo la información proveniente de los mismos utilizando una vista semántica de datos estándar (compuesta por valores, unidades y metadatos), así como proporcionando las órdenes y comandos que se envían a los dispositivos. Para ello, se dotará a los datos manejados de un formato común y normalizado, facilitando así el posterior análisis que se lleve a cabo desde la capa de conocimiento.

En esta capa, existirán diferentes conectores multiprotocolo (*REST, MQTT, CoAP, WS,* etcétera) y sus correspondientes traductores de protocolo para independizar a la PIT de los dispositivos, tecnologías de comunicaciones y protocolos utilizados para transmitir la información. Habrá diversidad de formatos de intercambio de datos que admitan la codificación de los protocolos utilizados, la integración de datos estructurados/enlazados, así como los estándares utilizados en las interfaces.

Esta capa permitirá la gestión de dispositivos, que podrá llevarse a cabo individualmente o por agrupamiento, y de forma manual o automática, desde la PIT.

CAPA DE CONOCIMIENTO

Con el fin de mejorar el conocimiento del municipio, planificar y optimizar los servicios que mejoren la experiencia turística y fortalezcan su dimensión, ayudar a mejorar la calidad de vida de los residentes y apoyar en la toma de decisiones y gestión turística al ayuntamiento, es necesario medir, tratar y el analizar los datos captados en la capa de conocimiento, desplegando en la plataforma funcionalidades de almacenamiento y procesamiento en tiempo real y persistente de la información.

Con el fin de mejorar el conocimiento del municipio, planificar y optimizar los servicios que mejoren la experiencia turística y fortalezcan su dimensión, ayudar a mejorar la calidad de vida de los residentes y apoyar en la toma de decisiones y gestión turística al ayuntamiento, es necesario medir, tratar y el analizar los datos captados en la capa de conocimiento, desplegando en la plataforma funcionalidades de almacenamiento y procesamiento en tiempo real y persistente de la información.

Adicionalmente, se deberá llevar a cabo una consultoría en *Big Data* y analítica avanzada, con el objetivo de extraer valor de los datos en las siguientes temáticas:

CONOCIMIENTO DEL TURISTA/RESIDENTE

El objetivo es ampliar el conocimiento de los turistas, a través de la agregación y centralización de datos con origen en las fuentes de la capa de captación, relativas a la procedencia del turista, motivo del viaje, información sociodemográfica, movilidad y zonas más visitadas, lugares preferidos para visitar y pernoctar, tiempos de permanencia, encuestas de satisfacción, etcétera. De este modo, se podrán identificar patrones de comportamiento del turista, descubrir relaciones, tendencias, etcétera.

ESCUCHA DE REDES SOCIALES

Con el fin de analizar las menciones como palabras clave que realizan los turistas en redes sociales sobre Conil como Destino Turístico Inteligente, sobre sus atractivos, su oferta hotelera, restauración y comercio, sobre un evento concreto musical, cultural o deportivo, o sobre una medida de impacto turístico implantada recientemente. Se obtendrán indicadores de actividad tales como número de seguidores, comentarios, frecuencia y tipología de los mismos, etcétera, y se realizará el análisis de sentimiento, entre otros, permitiendo de este modo la adaptación de los contenidos informativos y de las campañas de marketing en las páginas web relacionadas a nivel municipal.

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA red.es Ayuntamiento de Conil de la Frontera UNIÓN EUROPEA

CARACTERIZACIÓN DEL OCIO NOCTURNO

A partir de la identificación de las zonas con mayor afluencia de turismo nocturno y contaminación acústica según variables temporales y obtención de patrones de comportamiento según el perfil de los turistas, se podrán optimizar los recursos policiales y de seguridad y controlar los aforos y niveles de ruido para adaptación de normativas.

IMPACTO TURÍSTICO EN EL TERRITORIO

A partir de la monitorización del impacto del turismo en el municipio, en relación a aspectos como la urbanización y los cambios de uso del terreno, los precios de alquileres de pisos turísticos, pernoctaciones en alojamiento reglado y no reglado, el desempleo local en temporada turística, la calidad de vida del residente, el impacto económico directo/indirecto del turismo en el territorio y otros aspectos que se identifiquen, se llevarán a cabo actuaciones que permitan adaptar y mejorar la gestión Destino Turístico Inteligente, detectar irregularidades, fomentar el desarrollo económico y empresarial y favorecer la generación de empleo en las áreas prioritarias identificadas.

Además, se realizarán acciones de formación en *Big Data* y analítica avanzada dirigidas al personal del ayuntamiento.

CAPA DE INTEROPERABILIDAD

Esta capa ofrecerá interfaces de acceso a la capa de conocimiento, facilitando la construcción de servicios verticales a partir de los datos recopilados en la PIT, y ofreciendo conectores para que los sistemas externos puedan acceder a la misma, siempre de acuerdo a la política de seguridad establecida. Las funcionalidades que se solicitan para esta capa de la plataforma son las siguientes:

- Kit de desarrollo (APIs y SDKs) para facilitar la implementación de nuevos servicios verticales en la capa de Servicios Inteligentes.
- Integración de una herramienta de *ticketing* de la PIT con herramientas de terceros operadores/mantenedores mediante API WSDL, posibilitando una comunicación bidireccional que permita la asignación o transferencia de tickets, actualización del estado de los mismos, así como trasiego de documentos adjuntos inherentes al tratamiento.

CAPA DE SERVICIOS INTELIGENTES

Se deberá llevar a cabo el desarrollo y puesta en marcha de cuadros de mando personalizados para la gestión inteligente de los servicios turísticos. Adicionalmente, en el marco de la iniciativa y como parte de esta capa, se deberá poner en marcha una solución de iluminación en zonas de intenso uso turístico, como servicio inteligente vinculado a la PIT.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA
red.es
Ayuntamiento de Conil de la Frontera
UNIÓN EUROPEA