

DESAFÍO UNIVERSIDAD - EMPRESA

Esta necesidad tecnológica forma parte del Concurso de Proyectos de I+D+i y/o consultoría en colaboración Universidad – Empresa “Desafío Universidad Empresa” 2025 organizado por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León.

TÍTULO DE LA DEMANDA TECNOLÓGICA A RESOLVER

Referencia:

NT49

Título de la demanda tecnológica propuesta

PLATAFORMA PARA LA GUÍA TURÍSTICA BASADA EN EL RECONOCIMIENTO DE LOS MONUMENTOS

Acrónimo:

ArtGuide

Áreas de interés de la demanda tecnológica

(Principal) Tecnologías y ciberseguridad
Turismo y patrimonio cultural

Resumen:

Plataforma que proporciona información acerca de obras artísticas y edificios históricos. El sistema propuesto, a través de las imágenes proporcionadas por un cámara, debe reconocer dicha obra o monumento mediante un modelo de visión computacional entrenado previamente. Tras el reconocimiento, el sistema proporciona información acerca del elemento detectado, facilitando al usuario la visita turística de un museo o una ciudad.

PALABRAS CLAVE: Reconocimiento, monumentos, arte, turismo, información, cultural, guía, virtual.

DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD DEMANDADA

1.- Descripción de la demanda tecnológica.

La creciente digitalización del turismo y la cultura ha impulsado la demanda de soluciones interactivas que mejoren la experiencia de los visitantes en museos y ciudades históricas. Existe un interés creciente en plataformas que, mediante inteligencia artificial, ofrezcan información instantánea y detallada sobre obras de arte y edificios históricos, respondiendo a las necesidades de un público que busca experiencias personalizadas, accesibles y educativas durante sus visitas culturales.

2.- Antecedentes.

Actualmente, existen aplicaciones como Google Lens y Smartify que permiten a los usuarios obtener información sobre obras de arte mediante el reconocimiento de imágenes. Estas herramientas, aunque efectivas, presentan limitaciones en términos de profundidad de información y adaptación a contextos específicos, como museos o ciudades. Además, la mayoría de las plataformas carecen de un enfoque centrado en el turismo cultural, lo que limita su capacidad de ofrecer una experiencia personalizada para el visitante.

3.- Posibles enfoques del proyecto de investigación.

Este proyecto se alinea con los objetivos del RIS3 en áreas de patrimonio cultural y turismo inteligente, al aplicar visión por computadora y aprendizaje automático en la preservación y difusión de la cultura. La investigación en este ámbito explora la precisión y adaptabilidad de modelos de reconocimiento para distintos entornos y estilos artísticos, permitiendo avances en la accesibilidad cultural y en el desarrollo de tecnologías para el turismo inteligente, que son prioritarias para la innovación en la gestión de patrimonio.

4.- Enfoques sin interés.

Si desea remitir una propuesta de solución tecnológica (proyecto de investigación y/o consultoría) deberá enviar el formulario de participación (ANEXO II), descargable en www.redtcue.es/desafio a una de las direcciones de correo electrónico que se indican en las bases del concurso, inicialmente antes del 18/12/2025. Por favor, confirme esta fecha en la web en la web del concurso.

[Acceso a información general del concurso](#)