

PROYECTO DIGITALIZACION PARA DEBA

Reunión de Inicio

Índice

1	Presentación inicial y objetivos del proyecto.	2
2	Revisión del alcance y contenidos a desarrollar.	4
3	Metodología de trabajo y responsables de validación.	7
4	Cronograma y principales hitos.	9
5	Recogida de información local y recursos necesarios.	11
6	Aspectos técnicos y de accesibilidad.	12
7	Comunicación y coordinación.	14
8	Próximos pasos inmediatos.	16
9	Ruegos y preguntas.	18

1 Presentación inicial y objetivos del proyecto.

El proyecto se organiza en cinco grandes bloques. En primer lugar, el recorrido “Kalez kale”, que permitirá a cualquier persona recorrer Deba escaneando códigos QR en los paneles y acceder a explicaciones con audio, varios idiomas y opciones de accesibilidad. En segundo lugar, la producción de 19 clips cinematográficos breves sobre la historia y el patrimonio de la villa, todos ellos con subtítulos y versiones adaptadas a redes sociales. En tercer lugar, la recreación inmersiva en 3D de espacios clave como las mareas, la cueva de Praileaitz, la cueva de Ermittia y Casa Campo, que podrán visitarse virtualmente desde el móvil, el ordenador o unas gafas de realidad virtual. En cuarto lugar, la producción de cuatro cortometrajes basados en leyendas locales —la Hilandera, las Tres Olas, Urkamendi y la Emparedada de Irarrazabal—. Finalmente, la creación de un Centro de Interpretación Virtual, concebido como un museo digital con paneles, gafas VR simuladas y una máquina del tiempo.

Este Centro de Interpretación se podrá vivir de dos maneras. Por un lado, con un modo moderno y claro, parecido a un museo digital clásico, con paneles informativos, acceso a vídeos y recorridos en 3D. Y, por otro, con un modo más narrativo y emocionante, que recrea una casa del siglo XIX en Deba, donde un joven científico ha creado una máquina del tiempo. A través de ella se podrá viajar a distintas épocas de la historia del municipio y acceder también a las leyendas. De esta forma, cada persona podrá elegir cómo quiere vivir la experiencia: de manera más informativa y estructurada, o de forma más aventurera y mágica.

El proyecto tiene **cinco grandes bloques de trabajo**:

1. Recorrido “Kalez kale”

- Vamos a digitalizar el recorrido autoguiado por las calles de Deba.
- La gente podrá acceder con su móvil escaneando **códigos QR** en los paneles físicos.
- Cada punto tendrá su explicación con texto claro, audio, varios idiomas y opciones de accesibilidad.

2. Clips cinematográficos con IA

- Se harán **19 vídeos cortos**, de entre 1 y 2 minutos.
- Son escenas de la historia y el patrimonio de Deba, con un estilo cinematográfico.
- Todos tendrán subtítulos, versiones para redes sociales y se podrán ver en la plataforma digital.

3. Digitalización inmersiva del recorrido HAB

- Recrearemos en 3D varios espacios clave de la historia de Deba:
 - Las mareas y el litoral.
 - La cueva de Praileaitz (el chamán).
 - La cueva de Ermittia (vida cotidiana).
 - Casa Campo (zona de marismas).
- Se podrán visitar de forma virtual desde el ordenador, el móvil o unas gafas de realidad virtual.

4. Leyendas de Deba en cortos

- Se van a producir **4 pequeñas películas** basadas en leyendas locales:
 - La hilandera.
 - Las tres olas.
 - Urkamendi.
 - La emparedada de Irarrazabal.
- Estarán integradas en la experiencia inmersiva y en el centro virtual.

5. Centro de Interpretación Virtual

- Será un espacio digital que funciona como museo virtual de Deba.

- Tendrá paneles informativos, gafas de realidad virtual virtualizadas y una **máquina del tiempo** que conecta con todas las experiencias inmersivas.
- Habrá dos formas de vivir la experiencia:
 - Una más **informativa y clara** (para público general o mayor).
 - Otra más **aventurera y narrativa** (para público joven y familias).

2 Revisión del alcance y contenidos a desarrollar.

2.1 Recorrido autoguiado “Kalez kale”

Se integrará el recorrido “Entre Calles” en una plataforma digital accesible (Centro de Interpretación de Deba) mediante **códigos QR colocados junto a los paneles físicos ya existentes** en Deba.

- Cada punto del recorrido contará con una narrativa propia que conectará al visitante con la historia, la cultura o la naturaleza del entorno.
- La interfaz será totalmente accesible: multilingüe (euskera, castellano, inglés y francés), con audioguía, lectura fácil y adaptaciones para personas con diferentes capacidades.
- El objetivo es que cualquier persona pueda recorrer Deba de forma autónoma, con su móvil como guía, enriqueciendo la visita física con contenidos digitales de calidad.

2.2 Clips cinematográficos con IA generativa

Se producirán **19 clips audiovisuales** (17 exigidos en los pliegos más 2 adicionales).

- Tendrán una duración de entre 60 y 90 segundos.
- Estarán guionizados con un estilo cinematográfico, combinando técnicas clásicas con inteligencia artificial generativa.

- Cada clip estará acompañado de ambientación sonora, subtitulación multilingüe, audiodescripción y versiones adaptadas a redes sociales.
- El contenido abordará episodios de la historia de Deba, su patrimonio y su vínculo con el mar, buscando emocionar al visitante y reforzar la identidad cultural del municipio.

2.2.1 Clips audiovisuales que se crearán

- **Las épocas históricas de Deba.** Escenas que muestran la evolución del municipio en diferentes momentos:
 - Prehistoria (*caza, paisaje primigenio*).
 - Edad Media (*claustro de Santa María, vida en el arrabal*).
 - Época moderna (*comercio, navegación, oficios tradicionales*).
 - Siglo XIX (*Bécquer en el Palacio de Aguirre, llegada del tren, etc.*).
- **Espacios y patrimonio emblemático**
 - Iglesia de Santa María.
 - Calle de Cordelería y oficios artesanos.
 - Arrabal de las Torres.
 - Puente de Deba y barcos atracados.
 - Palacio de Aguirre (Bécquer).
 - Lastur y su molino.
 - Estación del Peregrino.
 - Sasiola Dorrea (torre medieval).
- **Relación con la naturaleza y el mar**
 - “Deba antes de la ocupación humana” (paisaje natural y flysch).
 - “Deba y la ballena” (escena ancestral de subsistencia ligada al mar).
- **Leyendas y mitología** (*tratadas como cortometrajes, pero también clips*)
 - La Hilandera de Deba.
 - Las Tres Olas.

- Urkamendi.
- La Emparedada de Irarrazabal.
- Alostorrea.
- **Digitalización inmersiva (HAB)**
 - Evolución de las mareas.
 - Cueva de Praileaitz (chamán).
 - Cueva de Ermittia (vida cotidiana).
 - Casa Campo (marisma y transición histórica).

Adicionalmente, proponemos otro panel informativo sobre mitología vasca

2.3 Digitalización inmersiva y VR del recorrido HAB (Historia Aurreko Bailara)

Uno de los ejes más potentes del proyecto es la **digitalización inmersiva en 3D** de espacios clave relacionados con la prehistoria y la evolución del territorio:

- **Las mareas y la evolución del litoral.**
- **La cueva de Praileaitz**, con especial atención a la figura del chamán.
- **La cueva de Ermittia**, recreando la vida cotidiana y su contexto arqueológico.
- **Casa Campo**, con su marisma y transición histórica.

Estos espacios estarán disponibles en **WebXR**, accesibles desde ordenador, móvil y gafas de realidad virtual, sin necesidad de instalar aplicaciones. Además, se integrarán en el Centro de Interpretación Virtual para ofrecer una experiencia inmersiva de carácter educativo y divulgativo.

2.4 Leyendas de Deba en formato cinematográfico

Se producirán **cuatro cortometrajes narrativos** basados en leyendas locales:

- *La Hilandera de Deba.*
- *Las Tres Olas.*
- *Urkamendi.*
- *La Emparedada de Irarrazabal.*

Estos cortos tendrán un tratamiento visual cuidado, con reconstrucciones cinematográficas y ambientación sonora, y estarán accesibles desde la plataforma digital y desde el entorno inmersivo del “Viajero del tiempo”. El objetivo es poner en valor el patrimonio inmaterial y la tradición oral de Deba, conectando con la imaginación del público más joven y con la memoria colectiva de la comunidad.

2.5 Centro de Interpretación Virtual

Se desarrollará un espacio digital que funcionará como **museo virtual de Deba**. Este tendrá dos formas de vivirse:

- **Modo informativo y moderno:** parecido a un centro de interpretación clásico, con paneles digitales, acceso a vídeos, recorridos 3D y una navegación clara y estructurada.
- **Modo narrativo y aventurero:** recreación de una casa del siglo XIX en la que un joven científico ha construido una máquina del tiempo. Desde esta máquina se podrá viajar a distintas épocas de la historia de Deba y también acceder a las leyendas.

Este planteamiento de **doble narrativa** permite adaptarse a diferentes públicos: quienes prefieren una experiencia más racional, clara y divulgativa, y quienes buscan un enfoque más lúdico, inmersivo y mágico.

3 Metodología de trabajo y responsables de validación.

- **Trabajo en sprints quincenales:** cada dos semanas se desarrollará un bloque de tareas (clips, guiones, modelados 3D, etc.) y se presentará al equipo municipal para su validación.
- **Iteración y mejora continua:** el proyecto avanza en fases sucesivas que permiten ajustar, corregir y enriquecer los contenidos sobre la marcha.
- **Herramientas de gestión compartida:** se usarán plataformas como Trello, Notion o Jira para que el Ayuntamiento tenga visibilidad del avance y pueda dar feedback en tiempo real.

- **Sesiones de revisión periódicas:** reuniones semanales o quincenales (según la fase) para mostrar avances, resolver dudas y tomar decisiones conjuntas.
- **Documentación constante:** cada entrega parcial irá acompañada de guion, referencias visuales o demo funcional, para facilitar la comprensión y la validación.

3.1 Fases de validación

1. Narrativa y guionización

- Validación del **hilo conductor narrativo** y de los guiones de los clips.
- Confirmación del tono, los idiomas y la adaptación para distintos públicos.

2. Producción de contenidos audiovisuales y 3D

- Validación de los primeros clips piloto (semana 7).
- Revisión de modelados 3D y entornos inmersivos en baja resolución antes de su renderizado final.

3. Integración técnica

- Validación del entorno WebXR con contenidos iniciales (semana 9–12).
- Comprobación de accesibilidad, usabilidad y navegación en distintos dispositivos.

4. Entrega final y pruebas de usuario

- Validación conjunta del sistema completo en fase preentrega (semana 15).
- Revisión de manuales, materiales formativos y versión offline para oficina de turismo.

3.2 Responsables de validación

- **Ayuntamiento de Deba:**

- Validación política e institucional.
- Confirmación de que los contenidos reflejan la identidad local.
- Validación técnica y metodológica.
- Asegurar la coherencia con el objetivo el proyecto turismo.

- **SoulBilbao:**

- Responsable de la producción técnica y narrativa.
- Coordinación de todo el equipo (audiovisual, modelado 3D, desarrollo WebXR, UX/UI, accesibilidad).
- Entregas periódicas y control de calidad antes de someter los materiales a validación.

4 Cronograma y principales hitos.

El proyecto se ejecutará en un plazo estimado de **16 semanas** (4 meses), dividido en fases que en algunos casos podrán solaparse para optimizar tiempos. Este cronograma permite avanzar en paralelo en producción audiovisual, desarrollo técnico y validación de contenidos, garantizando que el resultado final se entregue a tiempo y con la máxima calidad.

4.1 Fase 1: Arranque, diagnóstico y diseño narrativo (Semanas 1–3)

- Reunión inicial de trabajo (kick-off).
- Definición detallada de los objetivos, perfiles de usuarios y línea narrativa dual (informativa y emocional).
- Diseño preliminar del enfoque estético y narrativo de los clips y entornos inmersivos.
- **Hito clave:** Documento de enfoque narrativo y técnico consensuado con Ayuntamiento, Geogarapen y Debegesa.

4.2 Fase 2: Diseño conceptual, guionización y estructura técnica (Semanas 2–5)

- Elaboración de guiones para clips audiovisuales y cortometrajes de leyendas.

- Wireframes interactivos y prototipos de la navegación en WebXR.
- Selección y validación de los puntos clave del recorrido “Kalez kale”.
- **Hito clave (Semana 5):** Validación de los guiones completos y de la estructura del recorrido.

4.3 Fase 3: Producción multimedia y validación de contenidos (Semanas 4–9)

- Producción inicial de clips audiovisuales con IA y técnicas cinematográficas.
- Creación de modelos 3D y primeras versiones de entornos inmersivos (HAB: mareas, Praileaitz, Ermittia, Casa Campo).
- Revisión de clips piloto y escenas 3D en baja resolución.
- **Hito clave (Semana 7):** Entrega del primer bloque de contenidos audiovisuales para validación.
- **Hito clave (Semana 9):** Entrega del segundo bloque de contenidos y validación intermedia.

4.4 Fase 4: Desarrollo técnico e integración (Semanas 6–12)

- Montaje del entorno WebXR con integración de los contenidos audiovisuales y 3D.
- Desarrollo de la interfaz gráfica (UX/UI) y adaptación multilingüe.
- Testeo en dispositivos (PC, móvil, gafas VR).
- **Hito clave (Semana 12):** Prueba funcional del entorno inmersivo completo.

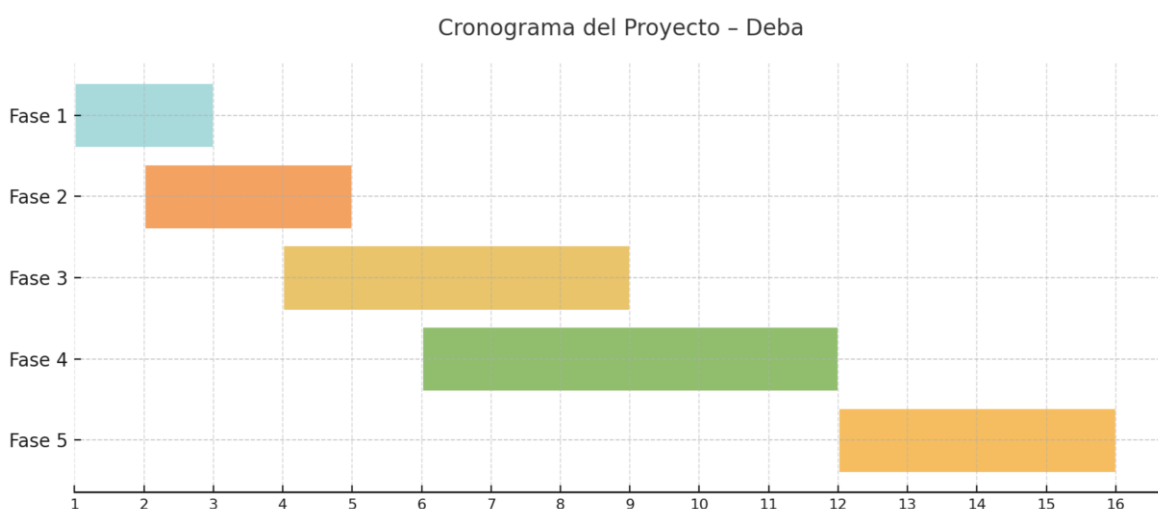
4.5 Fase 5: Formación, pruebas finales y entrega (Semanas 12–16)

- Instalación definitiva y despliegue público del Centro de Interpretación Virtual.
- Pruebas de usuario para comprobar accesibilidad, navegación y usabilidad.
- Formación al personal técnico municipal y entrega de manuales, videotutoriales y versión offline del sistema para la oficina de turismo.
- **Hito clave (Semana 15):** Sesión de formación técnica y validación previa al cierre.
- **Hito clave (Semana 16):** Entrega final y activación pública del proyecto.

4.6 Resumen de los hitos principales

- **Semana 2:** Validación del enfoque narrativo y perfiles de usuario.
- **Semana 5:** Aprobación de guiones y estructura del recorrido.
- **Semana 7:** Entrega del primer bloque de contenidos audiovisuales.
- **Semana 9:** Entrega del segundo bloque de contenidos.
- **Semana 12:** Prueba completa del entorno inmersivo.
- **Semana 15:** Formación y revisión final.
- **Semana 16:** Entrega definitiva y lanzamiento.

4.7 Diagrama gráfico de tiempos



5 Recogida de información local y recursos necesarios.

Para avanzar en las primeras fases del proyecto y garantizar que los contenidos digitales se construyen con rigor histórico y coherencia narrativa, sería de gran ayuda contar con la siguiente documentación:

1. Recorrido “Kalez kale”

- Envío en **PDF de todos los paneles** actualmente instalados en el recorrido.
- De este modo podremos adaptar los textos y asegurarnos de que la narrativa digital complementa y amplía la información existente.

2. Leyendas de Deba

- Envío en **PDF de las cuatro leyendas principales**:
 - La Hilandera de Deba.
 - Las Tres Olas.
 - Urkamendi.
 - La Emparedada de Irarrazabal.
- Esto nos permitirá trabajar en la guionización de los cortometrajes y asegurar la fidelidad a las versiones locales.

3. Acceso a espacios patrimoniales para digitalización (fase posterior)

- Una vez validada la planificación narrativa, necesitaremos coordinar **visitas a localizaciones clave** para la toma de imágenes y modelos 3D:
 - Cueva de Praileaitz.
 - Cueva de Ermittia.
 - Casa Campo.
 - Iglesia de Santa María y otros edificios relevantes.
- Para ello, agradeceríamos que se nos faciliten con antelación las **autorizaciones necesarias** y los contactos de las personas responsables de cada espacio.

6 Aspectos técnicos y de accesibilidad.

El proyecto se basa en una arquitectura tecnológica moderna, flexible y accesible, pensada para garantizar que cualquier persona pueda disfrutar de la experiencia, independientemente de su edad, nivel tecnológico o capacidades.

6.1 Plataforma tecnológica

- **WebXR** como base: la plataforma funcionará directamente desde un navegador web, sin necesidad de instalar aplicaciones adicionales (igual que

el proyecto Geoparkea que os ha desarrollado Altia Bilbomática). Esto permite el acceso desde ordenador, móvil, tablet o gafas de realidad virtual.

- **Entornos 3D inmersivos:** modelados en alta calidad, navegables tanto en recorrido guiado como en exploración libre.
- **Compatibilidad multiplataforma:** se asegura el acceso desde los principales sistemas (Windows, Mac, Android, iOS) y dispositivos VR (Meta Quest, Pico, HTC Vive, etc.).
- **Arquitectura modular:** cada espacio se construye como un “módulo independiente”, lo que facilita futuras ampliaciones o adaptaciones sin necesidad de rehacer el sistema completo.

6.2 Interactividad y navegación

- **Interfaces adaptativas:** navegación por clic, pantalla táctil, mando VR, seguimiento de mirada (*eye-tracking*) o gestos de mano (*hand-tracking*).
- **Conexión fluida entre espacios:** la transición entre diferentes entornos será continua (*seamless navigation*). Por ejemplo, desde el Centro de Interpretación Virtual se podrá acceder a los clips, a los recorridos inmersivos o al espacio narrativo del “Viajero del tiempo” sin cortes ni menús intermedios.
- **Conexión con Geoparkea:** el sistema estará preparado para enlazar con otros espacios inmersivos como el del Geoparkea. El paso entre Deba y estos entornos será **sencillo y natural**, de forma que la persona usuaria perciba que viaja dentro de un mismo universo digital, reforzando la identidad compartida.

6.3 Accesibilidad universal

La accesibilidad es un eje transversal del proyecto, incorporado desde la fase de diseño.

- **Idiomas:** mínimo en euskera, castellano, inglés y francés.

- **Subtítulos y audiodescripción** en todos los vídeos.
- **Adaptaciones cognitivas:** dos hilos narrativos (uno más informativo y otro más narrativo/aventurero), lo que facilita la inclusión de públicos diversos.
- **Acceso multimodal:** interacción con ratón, teclado, pantalla táctil, mando VR o incluso solo con la mirada.

6.4 Integración físico-digital

- **Códigos QR** en los paneles físicos del recorrido “Kalez kale” que llevarán directamente a los contenidos digitales.
- **Versión offline** instalable en la oficina de turismo o en ferias, para garantizar acceso incluso sin conexión a internet.

6.5 Seguridad y sostenibilidad

- El sistema cumple con el principio **DNSH (Do No Significant Harm)**, garantizando que no genera impacto ambiental negativo.
- Uso eficiente de servidores, optimización de recursos gráficos y almacenamiento en la nube con copias de seguridad.

7 Comunicación y coordinación.

La buena marcha del proyecto depende en gran medida de una **comunicación fluida y constante** entre SoulBilbao, el Ayuntamiento de Deba y los agentes implicados (Geogarapen, Debegesa). Por ello, se plantea un sistema de coordinación ágil, transparente y participativo, que permita tomar decisiones rápidas, validar entregables y resolver incidencias en el menor tiempo posible.

7.1 Principios de la comunicación

- **Transparencia total:** toda la información relevante del proyecto será compartida entre las partes de forma ordenada y accesible.

- **Canal único de comunicación:** se establecerá una persona de referencia en el Ayuntamiento y otra en SoulBilbao, que actuarán como interlocutores principales. Esto evita duplicidades y agiliza las validaciones.
- **Feedback constante:** se fomentará la validación continua, en lugar de esperar a la entrega final, para garantizar que los contenidos evolucionan de acuerdo con las expectativas.

7.2 Canales de coordinación

- **Reuniones periódicas:**
 - Reuniones semanales o quincenales (según la fase del proyecto).
 - Modalidad híbrida: videoconferencia en la mayoría de los casos y encuentros presenciales en momentos clave (inicio, validaciones críticas, entrega final).
- **Herramientas digitales compartidas:**
 - Carpeta en la nube (Google Drive/SharePoint) para compartir documentos, guiones, imágenes y versiones de los clips.
- **Comunicación ágil:**
 - Canal de mensajería rápida (por ejemplo, grupo de WhatsApp) para cuestiones urgentes o de coordinación diaria.

7.3 Procesos de validación

- Cada fase del proyecto tendrá un **entregable parcial** (guiones, clips piloto, entornos 3D preliminares, etc.) que será revisado por el Ayuntamiento y Geogarapen.
- Tras cada entrega, se realizará una **sesión de revisión** en la que se presentará el material, se resolverán dudas y se recopilarán sugerencias.
- Se generará un **acta breve** con las decisiones tomadas, que servirá de referencia para la siguiente iteración.

7.4 ◊ Roles en la coordinación

- **Ayuntamiento de Deba:** validación institucional y supervisión de que los contenidos reflejan la identidad del municipio, validación técnica y de coherencia con las estrategias comarcales y el Geoparkea.
- **SoulBilbao:** coordinación general, producción técnica y narrativa, gestión de calendario y entregas.

7.5 Objetivo de la coordinación

- Asegurar que el proyecto avance sin retrasos ni malentendidos.
- Facilitar la implicación activa del Ayuntamiento y de los agentes locales, para que el resultado final sea un reflejo fiel de la identidad de Deba.
- Mantener la motivación y la confianza entre todas las partes, gracias a una comunicación clara, cercana y efectiva.

8 Próximos pasos inmediatos.

Tras la reunión de inicio, el objetivo es activar rápidamente el trabajo para no perder tiempo y cumplir con el cronograma de 16 semanas. Para ello, se plantean los siguientes pasos inmediatos:

8.1 Confirmación de interlocutores y responsables

- Designar a la persona de referencia por parte del **Ayuntamiento/Geogarapen** que centralizará la validación de contenidos.
- Confirmar a la persona responsable de **coordinación de SoulBilbao** que será el punto de contacto directo.
- Dejar claro el circuito de comunicación y validación desde el primer día.

8.2 Entrega de documentación inicial

- Recepción de los **PDF de los paneles del recorrido “Kalez kale”**.

- Recepción de los **PDF de las cuatro leyendas locales** (*La Hilandera, Las Tres Olas, Urkamendi, La Emparedada de Irarrazabal*).
- Listado preliminar de **otros materiales disponibles**: fotografías históricas, planos, bibliografía o contactos de asociaciones culturales.

8.3 Validación del enfoque narrativo

- A partir de la documentación recibida, SoulBilbao elaborará una **primera propuesta de narrativa dual** (informativa y emocional).
- Esta propuesta será validada en la **semana 2**, asegurando que la dirección creativa y técnica es la adecuada antes de producir contenidos.

8.4 Planificación de accesos para digitalización

- Coordinar con el Ayuntamiento la **autorización y planificación de visitas** a espacios patrimoniales a digitalizar.
- Definir fechas tentativas para la **captación de imágenes, grabaciones y vuelos de dron**, de modo que se integren en la fase de producción multimedia (semanas 4–9).

8.5 Agenda de reuniones de seguimiento

- Acordar si las reuniones serán **semanales o quincenales**, y fijar en calendario al menos las tres primeras.
- Establecer desde ya un **sistema de actas** (breves, ejecutivas) para recoger decisiones y avances.

8.6 Próximos hitos del proyecto

- **Semana 2**: validación del enfoque narrativo y perfiles de usuarios.
- **Semana 5**: validación de los guiones completos y estructura del recorrido.

9 Ruegos y preguntas.