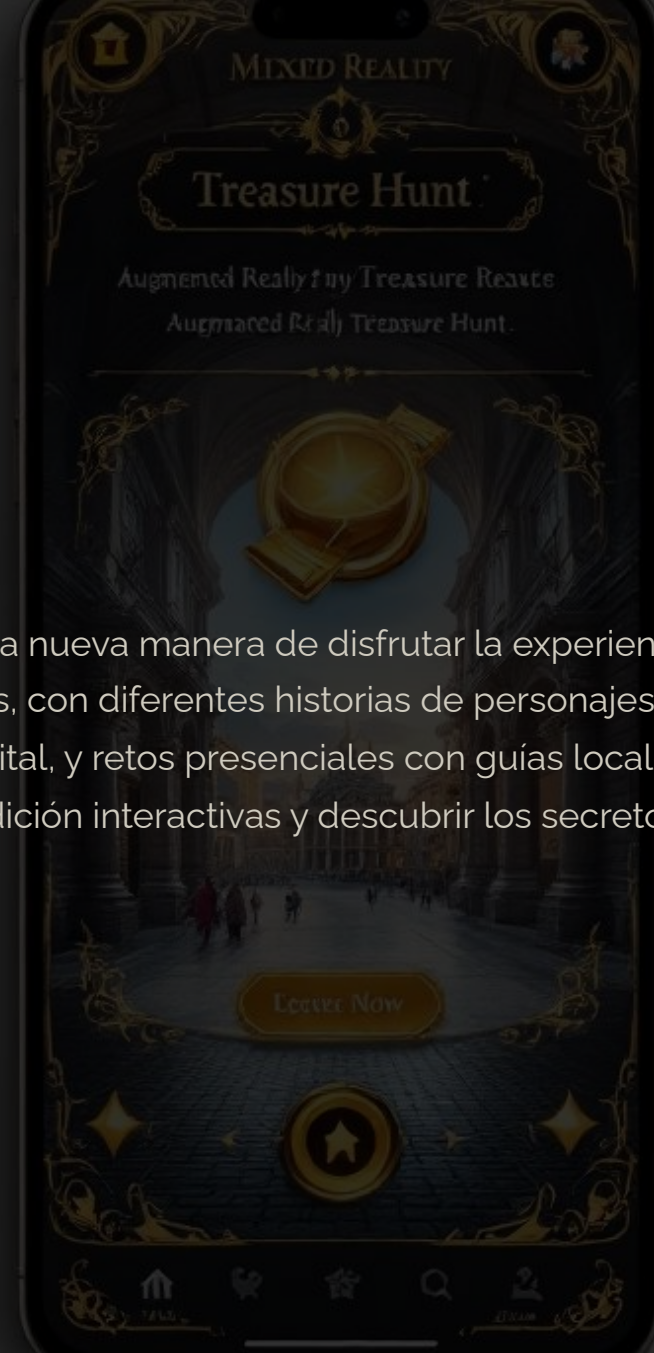
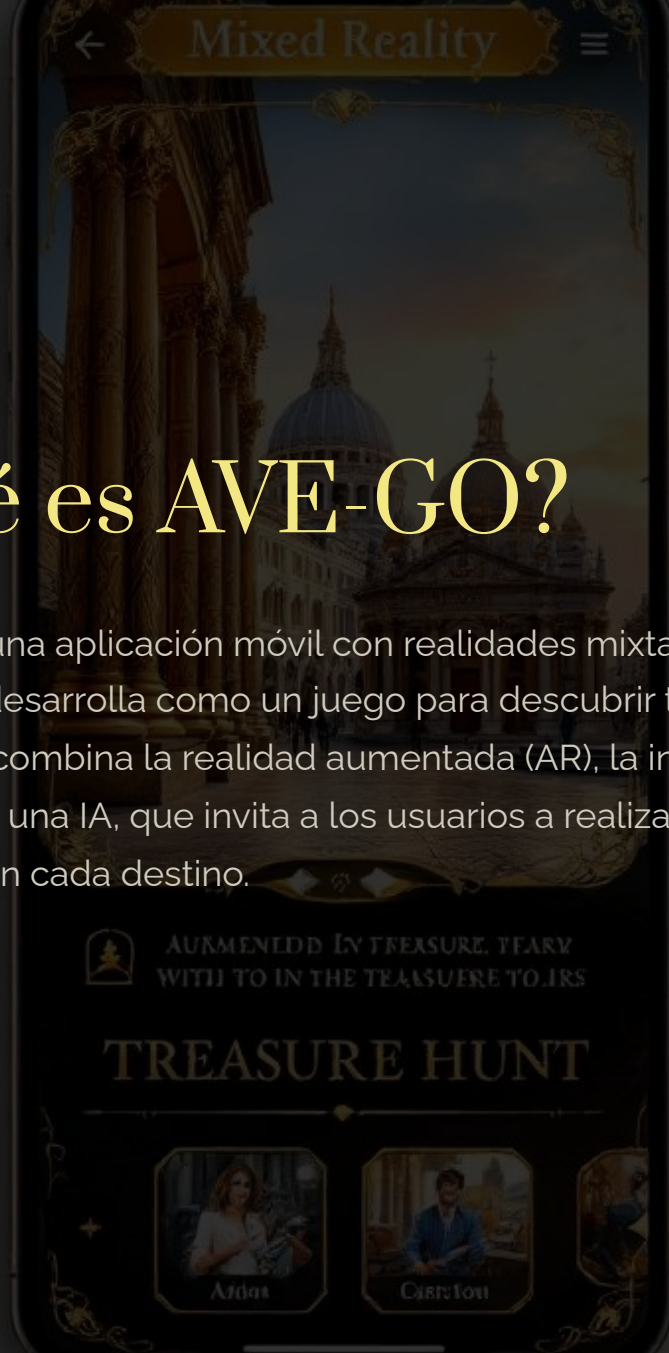


¿Qué es AVE-GO?

AVE-GO es una aplicación móvil con realidades mixtas que ofrece una nueva manera de disfrutar la experiencia del turismo, se desarrolla como un juego para descubrir tesoros turísticos, con diferentes historias de personajes, destinos o leyendas, combina la realidad aumentada (AR), la interactividad digital, y retos presenciales con guías locales o asistidos por una IA, que invita a los usuarios a realizar rutas de expedición interactivas y descubrir los secretos del patrimonio en cada destino.



Problema que resolvemos

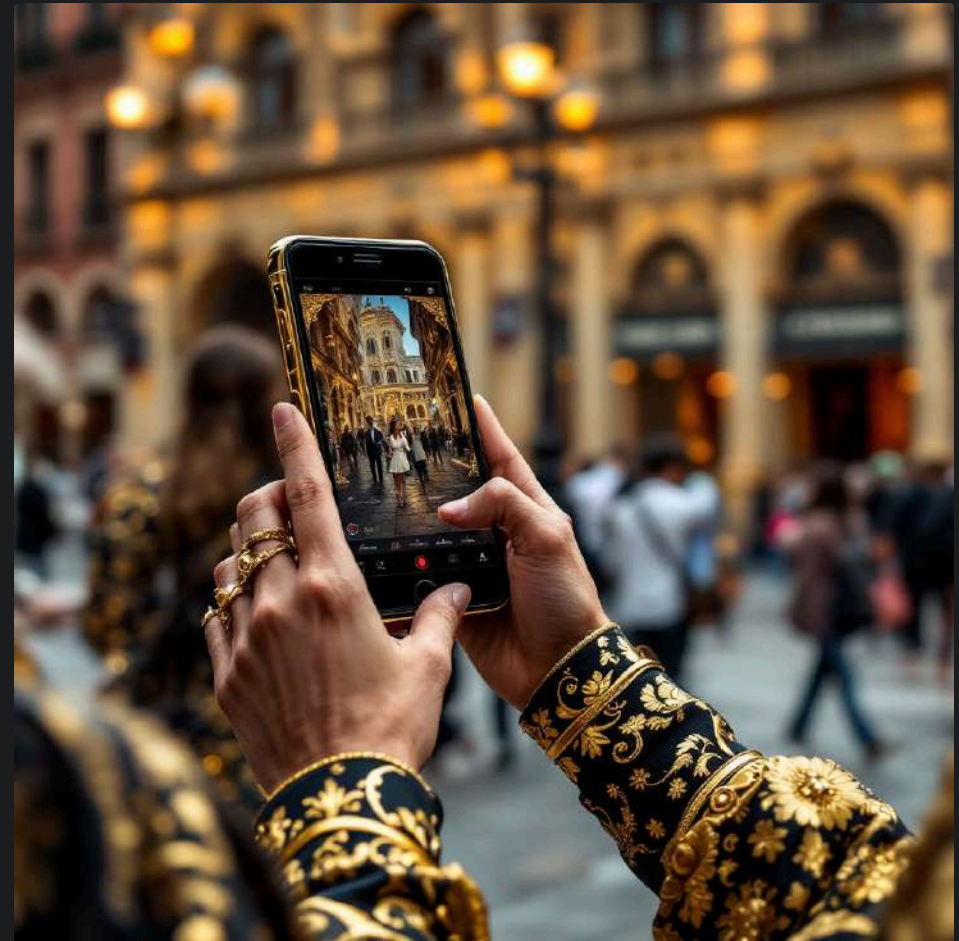
¿Qué deseas conocer cuando llegas a un nuevo destino?

Si eres de los que desea conocer sus tradiciones, su gastronomía, su cultura, su identidad, sus personajes y sus misterios... Te tenemos una excelente noticia!!!

Ya puedes descargar AVE-GO, la nueva aplicación móvil que te lleva a descubrir los tesoros turísticos de cada destino como nunca antes lo habías hecho... Descargala YA!! y comienza a vivir la nueva ola del turismo.

Vive una experiencia de turismo con contenido de valor, que combina la interactividad digital, retos presenciales y la realidad aumentada.

AVE-GO Descargala gratis ya!! y únete a esta nueva comunidad de Viajeros y Viajeras con Estilo...



El turismo actual sufre de desconexión emocional y cultural con los territorios. Las actividades suelen ser genéricas, poco inmersivas y sin un valor educativo profundo.

El turista moderno busca:

- Vivencias personalizadas y memorables.
- Aprendizaje significativo y activo.
- Una narrativa estructurada.
- Tecnologías que amplifiquen la experiencia.
- Contribuir a causas sociales y sostenibles.

Claves de valor

1

REALIDADES MIXTAS

- Descarga gratis para conocer las historias, mapas y tesoros que puedes descubrir y avanzar en el APP, con un asistente narrador IA de las historias.
- Interactuar digitalmente para ganar esmeraldas, rankin y desbloquear llaves virtuales.
- Tarjeta dorada física de colección con imagen surrealista o abstracta para interactuar con realidad mixta (XR).
- Interacción en Realidad aumentada (AR) al abrir el cofre virtual para descubrir el tesoro turístico en interacción con la tarjeta dorada física.

2

GAMIFICACIÓN - TIPO JUEGO

- Narrativas con libros digitales que cuentan historias de personajes, destinos y leyendas. Objetivo desbloquear 4 llaves virtuales para abrir un cofre al final de cada ruta-expedición y descubrir un tesoro turístico en Realidad aumentada (AR).
- Trivias y microjuegos de Interacción digital, para ganar las 2 primeras llaves virtuales y conocer el destino, fecha y hora de encuentros disponibles para iniciar la experiencia presencial, uniéndose a un grupo o de manera libre.
- Interacción presencial en grupo con trajes de la época o de la historia y actividades tipo yincana en el destino para desbloquear las 2 últimas llaves y poder abrir el cofre virtual.
- Con la reserva el usuario adquiere una tarjeta dorada física de colección que al final de cada ruta - expedición interactúa en AR para abrir el cofre y descubrir el tesoro turístico.

1

CONTENIDO EN EL MARCO DEL PATRIMONIO, LOS SABERES Y LA CULTURA

- Las historias se alinean con los reconocimientos de patrimonio realizados por la UNESCO
- Se coincide con varios item alineados con los ODS (objetivos de sostenibilidad 2030)
- Storytelling con el patrimonio como protagonista, para fortalecer la memoria, la identidad y la pertenencia en los territorios donde se desarrollen las narrativas para realizar las rutas-expediciones.

2

UNIVERSO TRANSMEDIA

- Storytelling con Personajes que atraviesan las diferentes historias.
- Actores de teatro callejero en las zonas de alta afluencia de turistas, representando personajes de las historias que promuevan y den a conocer parte de las narrativas.
- Tarjetas doradas físicas de colección con claves de las rutas-expediciones (souvenir).
- Transmedia extendida a libros, cuentos, comics, diarios, o bitácoras físicas; serie animada, micro obras teatrales, merchandising, etc.

1

PARTNERS: PROVEEDORES ALIADOS DEL SECTOR

- Promueve un turismo regenerativo (Apoyo a las comunidades locales, sostenible, promoviendo la conservación e identidad de los territorios).
- Alianzas con partners locales como hoteles, restaurantes, museos y otros aliados que se integren dentro de las rutas de expedición como parte del universo del APP (QR o flyer diseño de tesoros turísticos con pistas o claves y que a la vez convierten a nuevos usuarios).
- Agencias Mayoristas que multiplican la venta de reservas de las rutas de expedición a través de sus agencias minoristas.
- ECONOMÍA COLABORATIVA: Se integran a guías, artesanos, campesinos, microempresarios y agencias locales

2

ESCALABLE

- Modelo replicable de manera transmedia en cualquier destino a nivel global.
- Una historia puede contener varias rutas de expedición con hilos conductores que relacionan a diferentes destinos, comunidades, ciudades o países.

3

FIDELIZACIÓN DE USUARIOS

- Comunidad de viaj@r@s con Estilo, equipo pioneros (early adopter). Lanzamientos de nuevas rutas de expedición, participando en sugerencias de mejoras constantes del APP.
- En el APP cada usuario lleva su ranking de avance de logros (cantidad de tesoros, esmeraldas, retos desbloqueados, etc), incentivando el uso y el avance constante tanto de los microjuegos digitales internos en el APP, como de la participación en cada ruta de expedición disponible.
- Target de mercados complementarios: Empresas: Team Building en sus programas de bienestar institucional o pertenencia cultural.
- Institutos y colegios como complemento de formación que fortalezca la identidad cultural.
- Cada historia conforma un libro con diferentes rutas de expedición; en cada una de éstas, el usuario desbloquea un tesoro turístico de colección, incentivando la recurrencia en los usuarios.


Audiencia potencial: perfil por edad y género

Con base en estudios MDPI y DataReportal sobre hábitos viajeros y plataformas digitales:



Audiencia objetivo principal:

1. Jóvenes adultos 18-34 años (tanto hombres como mujeres), con alta disposición a descargar apps culturales, uso de Instagram, TikTok y YouTube.
2. Adultos 35-54 años, interesados en rutas culturales y patrimonio, buen poder adquisitivo e interés por experiencias profundas.

 Fuentes: Datos territorios turísticos: INE/Frontur, Wikipedia, medios Reuters/EuroWeekly ine.es - Perfil demográfico apps/VR: MDPI, DataReportal

45%

Usuarios 18-34 años

Segmento que representa ~45% de los usuarios de apps turísticas y gamificadas

51%

Representación femenina

Leve sobrerrepresentación femenina (~51%) en redes y apps AR/VR

Marco general del mercado por destinos principal (2024)

Según FRONTUR/INE y otras fuentes:

9,9M

Turistas en Madrid

28% del total de llegadas aéreas



"Sandbox Madrid Capital Digital" es el entorno controlado de pruebas que el Ayuntamiento ha creado para que startups, universidades y grandes compañías puedan testar en la propia ciudad—con todas las garantías jurídicas y logísticas—soluciones basadas en XR, IA, IoT, 5G, drones, open-data, etc.

Qué es y cómo funciona

Característica	Detalle	Fuente
Marco legal	Ordenanza 1/2025, de 28 de enero, que regula los "entornos controlados de pruebas de proyectos innovadores" en suelos, instalaciones y servicios municipales.	Ayuntamiento de Madrid
Operador	Oficina Digital del Ayuntamiento + Dirección General de Innovación y Emprendimiento (programa Madrid Capital Digital).	iotmadlab.es Madrid Innovation
Ámbitos de prueba	Parques, bibliotecas, espacios deportivos, calles, flotas EMT, museos, etc.	Madrid Innovation
Duración típica	Pilotos de 3-12 meses con posibilidad de prórroga si los KPIs se cumplen.	Vivir Ediciones
Ventajas para los proyectos	Licencias exprés, mentorización municipal, acceso a datos urbanos, visibilidad en eventos (MWC, 4YFN).	Vivir Ediciones The Smart City Journal

Por qué encaja AVE-GO



Tecnología inmersiva XR

Exactamente una de las verticales priorizadas por el sandbox.



Mejora de la gestión turística

Datos de flujos, reducción de saturación en zonas icónicas.



Alineación con el Plan Estratégico de Turismo 2024-27

Digitalización + desestacionalización + puesta en valor del patrimonio.



Impacto socio-cultural

Contenido pedagógico, economía colaborativa local, medición de CO₂ evitado.

Resultado visible para el Ayuntamiento: reputación como "living lab" internacional, avance en el Índice Destino Turístico Inteligente (+18 puntos estimados) y cumplimiento de su línea de subvenciones "Innovación y IA" (hasta 200 k € por proyecto).

Pasos prácticos para solicitarlo

Registro en la plataforma

Registro en la plataforma Sandbox Madrid (formulario de proyecto y hoja de KPIs).

Carta de apoyo

Carta de apoyo de un área municipal (Turismo o Cultura) —AVE-GO propone rutas patrimoniales en diferentes áreas de Madrid.

Propuesta de piloto

- 4 meses – 3 rutas de expedición XR (Detalles y secretos del origen de Madrid).
- Objetivo: 10 000 usuarios, reducción del 10% de afluencia pico en Plaza Mayor demostrado con heat-map municipal.

Informe de impacto

Informe de impacto intermedio: mes 3.

Demo final

Demo final + rueda de prensa en el Madrid Innovation Lab.

Argumento clave para el Ayuntamiento

"Con AVE-GO, Madrid convierte sus calles en un aula geolocalizada de realidad aumentada que educa, distribuye flujos turísticos y genera datos en tiempo real para la toma de decisiones, todo ello dentro del marco regulatorio de su propio Sandbox."

Así, el proyecto no solo se adapta al programa vigente "Sandbox Madrid", sino que acelera sus objetivos de digitalización, sostenibilidad y liderazgo europeo en turismo inteligente.

Fuentes clave citadas en el deck

- Plan Estratégico de Turismo de Madrid 2024-2027: ejes de Innovación, Digitalización e IA, datos de visitantes, gasto y empleo turístico. Portal de Transparencia Madrid
- Estrategia "Madrid, Capital Digital" 2023-2027: prioridad de experiencias inmersivas y uso de IA. Portal de Transparencia Madrid
- Convocatoria 2025 de subvenciones para innovación (50% costes, hasta 200 k €). Diario del Ayuntamiento de Madrid
- Línea maestra 2025: gestión inteligente del destino y desestacionalización. Ayuntamiento de Madrid
- Asistente IA VisitMadridGPT, ejemplo actual de apoyo municipal a proyectos tech turísticos. DTI

11,3M

Turistas en Madrid

11,3 M turistas y 16.100 M € de gasto en Madrid (2024)

96%

Penetración smartphone

96% penetración smartphone / 68% uso de apps turísticas en España

42%

Experiencia con AR

42% de visitantes ya ha probado AR en rutas patrimoniales

200k€

Subvención máxima

Programa municipal de subvenciones 2024-2027: innovación, IA y XR, hasta 200 k € por proyecto

Con estos ajustes demostramos:

- Viabilidad económica (ingresos directos 2,6 M € en año 1 y 90 + 180 empleos).
- Valor para la marca Madrid (mejora estimada de +18 puntos en el Índice Destino Turístico Inteligente).
- Contribución a la gestión municipal mediante analítica de flujos y reducción de saturación en un 8-12%.
- Alineación perfecta con la línea de subvenciones y los ejes de digitalización, sostenibilidad y puesta en valor del patrimonio.

Conclusión

- AVE-GO nace en un momento ideal: mercado turístico al alza, tecnología XR en expansión, y un consumidor ávido de narrativas interactivas.
- Al unir gamificación, patrimonio y cultura, se posiciona como una solución innovadora, sostenible y atractiva para inversores.
- El mercado turístico tecnológico y cultural en España muestra una ventana de oportunidad clara para propuestas como AVE-GO.
- Aunque existen desafíos, la combinación de crecimiento del turismo, demanda digital, apoyo institucional y baja competencia directa genera un entorno fértil para escalar un modelo gamificado y XR como el de AVE-GO
- Gran base de potenciales usuarios: más de medio millón de turistas se encuentran en 4 destinos clave.
- Segmento digital-próximo: jóvenes 18-34 años + adultos 35-54, con equilibrio de género.
- Escalabilidad de negocio: incluso escenarios conservadores arrojan ingresos anuales de varios millones de euros para 2028.
- Matriz atractiva para inversores: respaldo en cifras reales, escenarios probados y estrategia de expansión por territorios.
- Es una excelente apuesta decidida de la Comunidad de Madrid por la digitalización, la innovación tecnológica y la excelencia turística
- Esta solución para impactar realmente en el mercado como herramienta digital pedagógica turística dentro del marco de la cultura y el patrimonio, requiere de la colaboración público privada, como instrumento clave para diseñar el turismo del mañana
- AVE-GO Es una excelente solución para posicionar a Madrid como pionera y centro del turismo tecnológico interactivo pedagógico y cultural.