

Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

**GRADO EN GESTIÓN  
HOTELERA Y TURÍSTICA**

**Trabajo Fin de Grado**

**Curso académico 2023/2024**

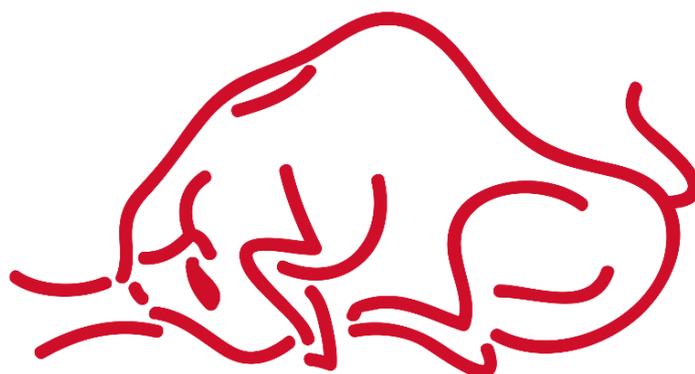
**MIRIAM GÓMEZ MIJARES**

**PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO DE COMILLAS A TRAVÉS  
DE UNA APLICACIÓN INTELIGENTE**

**ENHANCING THE HERITAGE OF COMILLAS THROUGH AN  
INTELLIGENT APPLICATION**

**DIRECTOR**

**D. DAVID HERRERO GARCÍA**



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

**GRADO EN GESTIÓN HOTELERA Y  
TURÍSTICA**

**Trabajo Fin de Grado**

**Curso académico 2023/2024**

Fecha de entrega: 19/06/2024

---

**AUTORA: Miriam Gómez Mijares**

**TÍTULO: Puesta en valor del Patrimonio de Comillas a través de una aplicación inteligente**

**DIRECTOR: David Herrero García**

---

**TRIBUNAL:**

**Nombre:**

**Firma:**

**Nombre:**

**Firma:**

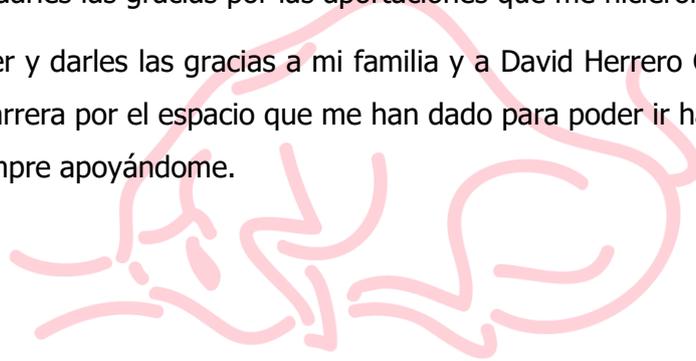
*En Santander a*

## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría aprovechar este espacio para agradecer, en primer lugar, a mi antigua jefa y compañera de trabajo, Natalia Villanueva, que es la técnico de la Oficina de Turismo de Comillas. Ha estado siempre abierta a ayudarme con la idea del proyecto y ha sido la encargada de facilitarme gran parte de la bibliografía que he utilizado. Desde el primer momento ha sido ella quien ha escuchado todas mis locuras y la que más me ha apoyado.

Mencionar también a Julián Rozas, concejal de Turismo de Comillas por su predisposición a ayudarme en caso de tener alguna duda o quisiese consultar información a lo que no tuviese acceso de primera mano y también por aceptar mi invitación de envista que al final se convirtió en una charla amena junto con Luis Cubria Falla, Gerente del Plan de Sostenibilidad Turística de Comillas. Quiero darles las gracias por las aportaciones que me hicieron.

Por último, agradecer y darles las gracias a mi familia y a David Herrero García, mi tutor del Trabajo de Fin de Carrera por el espacio que me han dado para poder ir haciendo el proyecto sin agobiarme y siempre apoyándome.



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

## **RESUMEN**

El municipio de Comillas tiene una rica trayectoria histórica, comenzado como una villa pesquera y evolucionado, gracias al mecenazgo del Primer Marqués de Comillas, Antonio López y López, en una villa balneario, frecuentada por la corona española en el siglo XIX.

Este proyecto tiene como objetivo principal divulgar la figura del Primer Marqués de Comillas y resaltar sus significativas contribuciones a la localidad mediante una aplicación móvil.

La aplicación se centrará en presentar al Primer Marqués de Comillas, narrando en primera persona su vida y sus aportes, creando así un museo al aire libre inteligente mediante una página web interactiva disponible tanto en destino para los potenciales visitantes de la villa antes de venir, como para aquellos que ya estén en ella.

En conclusión, se desarrollará un esquema de la aplicación que presentará al Primer Marqués de Comillas como figura central, relatando su trayectoria y sus contribuciones en primera persona. La inclusión de elementos modernos como la gamificación o la realidad virtual serán crucial para ofrecer una experiencia innovadora y atractiva al usuario.

**Palabras clave: Comillas, Aplicación, Marqués, López, Antonio**

## **ABSTRACT**

The village of Comillas has a rich history, starting as a fishing village and becoming, thanks to the patronage of the First Marquis of Comillas, Antonio López y López, a spa village, frequented by the Spanish crown in the 19th century.

The main aim of this project is to promote the figure of the First Marquis of Comillas and to highlight his significant contributions to the town through a mobile application.

The application will focus on presenting the First Marquis of Comillas, narrating in first person his life and contributions, therefore creating an intelligent open-air museum through an interactive application available both at the destination for potential visitors to the town before coming, as well as for those who are already there.

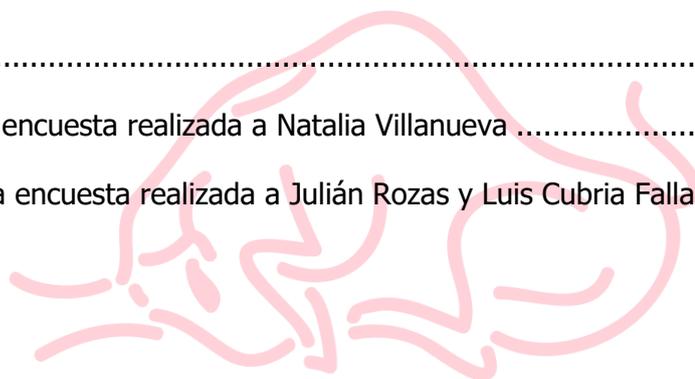
In conclusion, a scheme of the application will be developed which will present the First Marquis of Comillas as the central figure, narrating his career and contributions in first person. The inclusion of modern elements such as gamification or virtual reality will be crucial to offer an innovative and attractive experience to the user.

**Keywords: Comillas, Application, Marquis, López, Antonio**

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. Finalidad.....	8
1.2. Objetivos .....	9
1.3. Marco teórico/histórico.....	9
1.3.1. Las aplicaciones interactivas en el ámbito turístico.....	10
2. METODOLOGÍA.....	14
2.1. Ficha técnica de las entrevistas.....	14
3. EL PRIMER MARQUÉS DE COMILLAS, ANTONIO LÓPEZ Y LÓPEZ.....	15
3.1. Infancia de Antonio López y López en Cantabria y Andalucía .....	15
3.2. Viaje a las Américas y primeros lazos con catalanes.....	15
3.3. Inicio del comercio de esclavos.....	16
3.4. Boda del Marqués y su familia, “Los López Brú”.....	16
3.5. Los inicios de la naviera y sus bancos.....	16
3.6. El título de marqués y su conglomerado de empresas.....	17
3.7. Los Veranos Regios, de Villa marinera a Villa Balneario .....	18
3.8. Herencia y legado familiar .....	19
4. LEGADO ARQUITECTÓNICO DEL PRIMER MARQUÉS DE COMILLAS.....	21
4.1. Capilla Panteón .....	21
4.2. Palacio de Sobrellano .....	22
4.3. Villa Quijano, El Capricho de Gaudí .....	23
4.4. Universidad Pontificia, Seminario .....	24
5. LA APLICACIÓN INTELIGENTE “EL LEGADO MODERNISTA” .....	25
5.1. Funcionamiento y esquema de aplicación .....	26
5.1.1. Visita audio guiada “Descubre la historia” .....	27
5.1.2. Mapa interactivo y grafico “Mapa de la villa” .....	29
5.1.3. Gamificación “Ponte a prueba”.....	29

5.1.4.	Galería de imágenes "Viaje al pasado" .....	30
6.	RESULTADOS Y ANÁLISIS DE DATOS.....	31
7.	CONCLUSIONES Y PROPUESTAS.....	34
8.	ÍNDICE DE IMÁGENES Y TABLAS .....	36
8.1.	Índice de imágenes.....	36
8.2.	Índice de tablas.....	36
9.	REFERENCIAS .....	37
9.1.	Bibliografía.....	37
9.2.	Webgrafía .....	37
10.	ANEXOS .....	39
10.1.	Primera encuesta realizada a Natalia Villanueva .....	39
10.2.	Segunda encuesta realizada a Julián Rozas y Luis Cubria Falla.....	39



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

## 1. INTRODUCCIÓN

El municipio de Comillas se sitúa en España, concretamente, en la costa occidental de la Comunidad Autónoma de Cantabria a 48 kilómetros de distancia de Santander, capital de la comunidad (ICANE, 2020). Cuenta con una población de 2.135 habitantes que llega a multiplicarse por quince en los meses de verano (INE, 2023).

El sector predominante en esta localidad es el terciario, dado que, al poseer un valioso patrimonio, se ha consolidado como uno de los destinos turísticos destacados en la región de Cantabria. Además, Comillas ha experimentado un notable aumento en su reconocimiento, atrayendo a un creciente número de visitantes. En el presente año 2024, ha sido distinguida por la Asociación Los Pueblos más Bonitos de España como uno de sus integrantes (Los Pueblos Más Bonitos de España, 2024).

El perfil del turista que visita Comillas es sumamente diverso, dado que a lo largo del año recibe una gran cantidad de visitantes provenientes todos los rincones del mundo como Centroeuropa, América y Reino Unido y de todas las franjas etarias, con el propósito de explorar y descubrir una de las mejores zonas del norte de España.

Conforme a la información recopilada de la Oficina de Turismo de Comillas durante el ejercicio del año 2023, se registró un total de 64,093 visitantes nacionales. Y en lo que respecta al turismo internacional en el transcurso del año 2023, Comillas contabilizó la presencia de 13,172 visitantes (Oficina de Turismo de Comillas, 2023).

En la siguiente tabla queda representada la procedencia y el número en porcentaje de los turistas que más vitaron Comillas en el año 2023 a nivel nacional e internacional:

AÑO 2023			
TURISTA NACIONAL		TURISTA INTERNACIONAL	
MADRID	25,07%	FRANCIA	31,63%
ANDALUCÍA	11,36%	ALEMANIA	12,85%
CATALUÑA	9,91%	INGRATERRA	12,31%
CASTILLA Y LEÓN	9,67%		
OTROS	43,99%	OTROS	43,21%

*Tabla 1 Turistas predominantes 2023. Fuente: Oficina de Turismo de Comillas.*

A lo largo de mi trayectoria universitaria he trabajado durante tres veranos consecutivos en la oficina de turismo de Comillas. Esta experiencia me ha permitido observar la creciente demanda turística que la localidad ha experimentado con el tiempo, así como la necesidad de crear alternativas sostenibles, accesibles e innovadoras para satisfacer las preferencias de diversos públicos adaptadas a las nuevas tecnologías.

Motivada por esta perspectiva, el presente proyecto tiene como objetivo la inmersión cultural de los visitantes en un recorrido a través de la historia y el legado del Primer Marqués de Comillas, ofreciendo la oportunidad de conocer los monumentos de la villa que en su momento alcanzó la distinción de ser capital de España.

### **1.1. Finalidad**

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado consiste en el diseño de una aplicación móvil que posibilite a los visitantes de Comillas adquirir conocimiento sobre el Patrimonio de la villa, abordándolo desde la perspectiva de uno de los más destacados contribuyentes al legado histórico y arquitectónico de esta localidad, de manera atractiva y adaptada al tipo de turista de la villa.

El motivo que me llevó a elegir este tema para el Trabajo de Fin de Grado fue el considerable interés expresado por numerosos visitantes respecto a la razón por la cual Comillas ostenta el destacado patrimonio arquitectónico que posee. Durante mis prácticas en la Oficina de Turismo de Comillas, los visitantes frecuentemente mostraban su curiosidad sobre los monumentos y, en particular, indagaban acerca de la identidad del marqués de Comillas y las circunstancias que llevaron a la adquisición de dicho título nobiliario.

Es por ello, que este proyecto, podría constituir un elemento diferenciador para el Ayuntamiento de Comillas complementando la información dada en la aplicación, con la información de la Oficina de Turismo y la brindada dentro de los lugares históricos que tienen visitas guiadas.

Asimismo, la superación de barreras lingüísticas no representaría un obstáculo a largo plazo, ya que la aplicación base dispondría de información en dos idiomas: español e inglés, con la posibilidad de considerar la inclusión de más idiomas como el francés y el alemán en el futuro.

Las nuevas tecnologías han llegado al sector turístico para quedarse. En consecuencia, el empleo de la inteligencia artificial y de las herramientas inherentes a esta tecnología, está permitiendo a las empresas crear productos turísticos innovadores, adaptados a las nuevas generaciones e intuitivos para aquellos que no están tan familiarizados con ellas. De esta forma, se consigue conectar con un mayor número de turistas que buscan experiencias únicas y actuales.

Es imprescindible remarcar que esta aplicación es una ayuda para las organizaciones presentes en Comillas como el mismo Ayuntamiento, el Capricho de Gaudí o los Centros Culturales de Cantabria como el Palacio de Sobrellano, la Universidad Pontificia o la Capilla-Panteón de los

Marqueses de Comillas, puesto que contendrá información adicional a la que estas ofrecen pudiendo apoyarse en ella cuando están desbordados.

## **1.2. Objetivos**

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es diseñar un museo al aire libre inteligente mediante una aplicación móvil interactiva disponible tanto en destino para los potenciales visitantes de la villa de Comillas antes de su llegada, como para aquellos que ya se encuentren en ella. Además, se pretende dar a conocer la historia del Patrimonio de Comillas ligado a Antonio López y López, Primer Marqués de Comillas, desde su nacimiento hasta la actualidad.

Entre los objetivos específicos de este TFG se encuentran los siguientes:

- Aplicar las nuevas tecnológicas de manera correcta y eficiente en el ámbito turístico para ayudar y beneficiar en algunos aspectos a las demás entidades turísticas ubicadas en Comillas.
- Diseñar una aplicación móvil intuitiva que sea atractiva para un público más joven a través de la gamificación de los contenidos de la aplicación para fomentar su participación e interés en el patrimonio cultural de Comillas.
- La utilización de las nuevas tecnologías en el ámbito turístico para desestacionalizar la villa al poder estar disponible durante los 365 días del año.

## **1.3. Marco teórico/histórico**

La villa de Comillas, situada en la región de Cantabria, destaca no solo por su privilegiada ubicación geográfica, sino también por su riqueza cultural e histórica. Sin embargo, más allá de su encanto arquitectónico y paisajístico, Comillas alberga un potencial aún por descubrir en términos de aplicación de tecnologías para promoción y difusión de su patrimonio.

En este contexto, el presente marco teórico e histórico se propone examinar la evolución de las tecnologías turísticas centrándose especialmente en el impacto de las aplicaciones móviles en España y, de manera más específica en la región de Cantabria y en Comillas. Desde sus primeras incursiones en el ámbito turístico hasta las innovaciones más recientes, se explorará cómo estas herramientas han transformado la manera en que los viajeros acceden a la información, planifican sus itinerarios y experimentan los destinos.

Asimismo, se examinarán ejemplos concretos de aplicaciones móviles desarrolladas en el contexto español, con un énfasis particular en aquellas encontradas en la región de Cantabria. Estos ejemplos servirán como referencia para comprender cómo las tecnologías turísticas se han integrado en el tejido cultural y económico de la zona, así como para identificar posibles oportunidades de mejora en el caso específico de Comillas.

### **1.3.1. Las aplicaciones interactivas en el ámbito turístico**

La llegada de las nuevas tecnologías en el ámbito turístico a través de plataformas web interactivas, aplicaciones móviles y otras herramientas digitales han cambiado la forma en la que los destinos gestionan sus recursos y se comunican con los visitantes. Esto también ha tenido un impacto en cómo la gente planea y vive sus viajes. Gracias a estos avances, ahora hay más flexibilidad y personalización de los servicios, además de una mayor accesibilidad que permite a los visitantes crear experiencias únicas.

No obstante, debido a este hecho, los turistas están constantemente demandando información desde cualquier lugar y en cualquier momento, mostrando una mayor exigencia que en el pasado. Es por ello por lo que las empresas turísticas deben innovar e incluso reinventarse para ofrecer nuevos servicios adaptados a las nuevas tecnologías.

En lo que respecta a España, se han desarrollado numerosas aplicaciones inteligentes que, distribuidas en diferentes recursos turísticos, utilizan tanto la realidad aumentada como audioguías para proporcionar a los usuarios una experiencia única e inmersiva facilitándoles información y permitiéndoles explorar el patrimonio de manera más intuitiva e innovadora.

Por un lado, las audioguías ofrecen a los usuarios la posibilidad de escuchar narraciones históricas y detalles relevantes mientras recorren museos, palacios, castillos, entre otros lugares de interés. Por otro lado, la realidad aumentada proporciona una dimensión adicional al permitir la visualización de monumentos caídos con información contextual superpuesta. Esto posibilita a los usuarios observar estructuras históricas con detalles arquitectónicos y contextuales, creando así una conexión más enriquecedora con el pasado.

Son numerosos los recursos turísticos en España que gozan de audioguías con sus propias aplicaciones que permiten al visitante escuchar y en muchas ocasiones también ver a través de fotografías esos recursos. Algunos ejemplos son las aplicaciones móviles que se pueden encontrar en Play Store o Apple Store como la de la capilla Real de Granada que tiene incluso versión infantil, el Palacio de la Almudaina, la Alhambra y el Generalife o Castillos y Palacios de España que es una aplicación móvil de la Red de Castillos y Palacios de España que contiene audioguías de castillos, palacios y patrimonio histórico de España como el Castillo de Belmonte en Cuenca o el Castillo de Cullera en Valencia (Spain Heritage Network, 2024).

Muchos otros recursos han apostado por incluir en esas aplicaciones además de audioguías, realidad aumentada como la aplicación móvil de la Aljafería de Aragón que permite escuchar las audioguías de cada uno de los puntos que te indican en el mapa y en cinco de ellos, utilizar la realidad aumentada para ver a través del móvil la zona de la Aljafería desde más cerca.

Quiero destacar el Museo del Prado en Madrid que desde su página web, se pueden hacer visitas virtuales de cuatro salas del museo por 2,5€ que te darán acceso único a los detalles de las obras explicadas por los respectivos comisarios de las exposiciones (Museo del Prado, 2024)

En cuanto a la Comunidad Autónoma de Cantabria, la gran mayoría de municipios o localidades cuentan con guías turísticas y páginas webs, pero son pocos los que aprovechan las ventajas de las nuevas tecnologías como la realidad aumentada, aunque es cierto que en los últimos años se están llevando a cabo planes de sostenibilidad turística donde se están planteando la creación de aplicaciones móviles para difundir el patrimonio de cada municipio de una forma innovadora y sostenible que incluyen este tipo de tecnología.

Son varias las páginas webs del Gobierno de Cantabria como Museos de Cantabria que acoge a la Casona de Tudanca, el Museo de la Naturaleza de Cantabria, el Museo Marítimo del Cantábrico, el Museo Etnográfico de Cantabria y el Museo de Prehistoria y Arqueología de Cantabria (Museos de Cantabria, 2024); Centros Culturales de Cantabria que recoge la Ciudad Romana y Museo Domus de Julióbriga, la Torre del Infantado, el Arqueosítio Cántabro Romano de Camesa Rebolledo, el Centro de Estudios Lebaniegos, el Centro de Interpretación del Románico, el Palacio y la Capilla Panteón de Sobrellano y la Torre de Pero Niño (Centro Culturales de Cantabria, 2024); y Cuevas Culturales de Cantabria como la Cueva de Chufín, Cueva de El Castillo, Cueva de Las Monedas, Cueva de Hornos de la Peña, Cueva de El Pendo, Cueva de Cullalvera y Cueva de Covalanas (Cuevas Culturales de Cantabria, 2024), que ofrecen visitas virtuales 360° permitiendo al visitante la visualización del recursos turístico que va a visitar antes de acudir a él. Sin embargo, no existen aplicaciones como tal que te enseñen los recursos y además te den información de lo que estás viendo.

Bien es cierto que, aunque muy alejada de otras comunidades autónomas, Cantabria si posee alguna aplicación de realidad virtual o aumentada que además de enseñar recursos, cuenta la historia de este. Valdecilla, Castro Urdiales y Santoña son tres municipios pioneros en la aplicación de este tipo de tecnologías para promocionar y enseñar ciertos recursos turísticos.

En el municipio de Valdecilla, se encuentra la Finca del Marqués de Valdecilla que ofrece una completa visita virtual e itinerario audio guiado por el legado de Ramón Pelayo de la Torriente, Marqués de Valdecilla. Al iniciar la aplicación, aparece el Marqués de Valdecilla, presentándose e invitando al usuario a ver su finca. Después, aparece un mapa con tres opciones: un itinerario audio guiado con once paradas que al pulsar sobre ellas te lleva a una pantalla donde se explica el recorrido mediante un audio, ofreciendo más información escrita y además te da la posibilidad de a través de la realidad virtual ver los recursos turísticos; un botón de Patrimonio

Natural que al pulsarlo se muestra el mapa con todos los recursos naturales; y otro botón de Patrimonio Cultural que señala los recursos culturales dentro de la finca.

Castro Urdiales posee una aplicación llamada Castro-Urdiales Minero AR que nació como una iniciativa para potenciar la actividad ecoturística mediante rutas verdes ligadas al patrimonio histórico minero de la zona. En esta aplicación "Cefe" el personaje principal representado por un muñeco minero virtual se presenta y te acompaña durante el desarrollo de la ruta del mineral y te explica el proceso del mineral en Castro Urdiales. En el apartado del proceso del mineral, tras la locución de Cefe, aparece una gamificación, un juego en que a través de preguntas simples se muestra de forma didáctica las diferentes fases del proceso de extracción minera en el municipio. Si se aciertan al menos tres de las cuatro preguntas en cada apartado, se puede ver la recompensa, la realidad aumentada. Gracias a esta, se ven elementos claves de cada fase como el pico, los trómeles donde se lavaba el mineral, una locomotora, el cargadero... (Nuage Turismo y Eventos, 2024)

La reciente aplicación con realidad virtual en Cantabria es la de Santoña, "El Gran Bocado". Esta aplicación cuenta los orígenes de la anchoa a través de una historia de amor entre un siciliano llamado Giovanni y una Santoñesa llamada Dolores que se dice que fueron los "padres" que dieron a luz el filete de anchoa. Mediante la realidad virtual, Dolores cobra vida y cuenta la historia del "Gran bocado" desde su perspectiva. En sí, la aplicación es una ruta geolocalizada con puntos turísticos relacionados con la actividad pesquera en Santoña. Cada vez que llegas a un punto, Dolores cuenta una parte de la historia y se da información acerca del recurso turístico que se encuentre en la parda. (Nuage Turismo y Eventos, 2024)

La aplicación que más se asemeja a mi propuesta es la de la Finca del Marqués de Valdecilla pues engloba tanto la realidad aumentada, como la virtual, ofrece información escrita y audios con la supuesta voz del marqués proporcionando más intensidad a los relatos. Aunque cabe destacar que la aplicación de Castro-Urdiales Minero AR incluye una gamificación dentro de uno de sus apartados que es un atractivo que me gustaría que tuviese la aplicación que propongo.

Para finalizar este marco teórico/histórico, se ha procedido a la realización de un estudio de la implantación de las nuevas tecnologías en Comillas que estén ligadas o relacionadas con el tipo de aplicaciones mencionadas anteriormente.

Tras hacer una entrevista a Natalia Villanueva, técnico de turismo del Ayuntamiento de Comillas, solo pudimos nombrar las visitas 360º del Palacio y la Capilla Panteón de Sobrellano que se encuentran dentro de la página web Centros Culturales de Cantabria como aplicación

de las nuevas tecnologías como visitas virtuales o realidad aumentada, dentro del municipio. Es cierto que, en 2013, se creó una plataforma multicanal de promoción turística en Comillas, pero no fue exitosa y no se ha podido encontrar ningún documento ni noticia relacionado con ello.

Teniendo todo lo anterior mencionado en cuenta, la propuesta del diseño de una aplicación inteligente que a través de la figura del Primer Marqués de Comillas cuente la historia del patrimonio arquitectónico de la villa sería algo totalmente nuevo e innovador en el municipio que permitiría la atracción de una nueva tipología de visitante e incluso fidelizar más al turista habitual al ampliar la oferta turística ofreciendo una nueva actividad que poder realizar tanto solo como acompañado, estando al alcance de su mano y gratuito.



## 2. METODOLOGÍA

Este proyecto se centrará en tres aspectos fundamentales con el objetivo de recabar la máxima información con el propósito de alcanzar los objetivos previamente establecidos y, de esta manera, desarrollar la estructura y contenido de la aplicación móvil.

En primer lugar, se realizará una búsqueda exhaustiva de información mediante la revisión de diversos artículos, noticias y libros disponibles en la biblioteca municipal y propios del ayuntamiento de Comillas con el objetivo de adquirir un conocimiento profundo sobre la historia del Primer Marqués de Comillas y de todo el legado patrimonial ligado a este, empleando exclusivamente recursos que contengan información que se pueda verificar.

En segundo lugar, se procederá a la creación de algunas de las pantallas que se podrán ver en la Aplicación y a la redacción algunos de los textos enlazados a través de audios a los recursos turísticos. Del mismo modo, se plantearán algunos juegos para implementar la gamificación dentro de la aplicación. Por último, se desarrollará una figura representativa del Primer Marqués de Comillas, que actuará como protagonista en la aplicación narrando la historia de su vida y su unión con el patrimonio comillano, agregando un elemento narrativo y personalizado, ofreciendo así, una experiencia única a los usuarios.

Por último, se han realizado entrevistas con algunas personalidades del Ayuntamiento de Comillas con el fin de recabar sus opiniones sobre la aplicación puesto que se encuentran sumidos en un nuevo Plan de Sostenibilidad Turística y esta aplicación podría ser una solución a ciertos problemas que presenta la villa.

### 2.1. Ficha técnica de las entrevistas

#### Entrevista 1:

- Tipo: Presencial
- Técnica: Preguntas abiertas
- Población: Natalia Villanueva (Técnico de la Oficina de Turismo de Comillas)
- Fecha de la realización:

#### Entrevista 2:

- Tipo: Presencial
- Técnica: Preguntas abiertas
- Población: Julián Rozas (concejal de Turismo de Comillas) y Luis Cubria Falla (Gerente del Plan de Sostenibilidad Turística de Comillas)
- Fecha de la realización: lunes 3 de junio de 2024

### **3. EL PRIMER MARQUÉS DE COMILLAS, ANTONIO LÓPEZ Y LÓPEZ**

La vida de Antonio López y López, Primer Marqués de Comillas va a estar enmarcada en el Siglo XIX. En este capítulo se va a realizar una pequeña bibliografía con los hitos más importantes de su vida desde su nacimiento hasta su muerte.

#### **3.1. Infancia de Antonio López y López en Cantabria y Andalucía**

Antonio López y López de Lamadrid nació el 12 de abril de 1817 en Comillas, en el seno de una familia humilde. Su madre María López Lamadrid, era pescadera mientras que Santiago López Ruiz de Piélagos, su padre, era jándalo. Tuvo dos hermanos: Genara y Claudio.

Su padre muere en Cádiz en 1819 dejando a la familia sin apenas medios para salir adelante, sumidos en la pobreza.

Durante el siglo XVIII y principios del siglo XIX, debido a la baja productividad agrícola y escasez de empleos secundarios, se inicia un gran movimiento migratorio de montañeses hacia el sur de España para mejorar las condiciones de vida. A estos montañeses emigrantes se les empieza a conocer como "Jándalos". Antonio con solo doce años se ve forzado a emigrar a Lebrija para trabajar en un negocio familiar y así conseguir dinero para sacar adelante a su familia.

A principios de este siglo XIX, se da otro movimiento migratorio no solo en Cantabria sino en toda la cornisa cantábrica, pero esta vez hacia las Américas. Estos hombres empiezan a conocerse como indianos y se van en busca de unas mejores condiciones de vida pues en las Américas se estaban dando unas oportunidades excepcionales de ganar mucho dinero.

En 1839 con solo 14 años, Antonio aprovecha la oportunidad que Ignacio Fernández de Castro, dueño de la casa para la que trabajaba su madre, le ofrece y se va a Cádiz para embarcar en uno de sus barcos hacia Cuba.

#### **3.2. Viaje a las Américas y primeros lazos con catalanes**

Antonio llega a Cuba en 1833, siendo su primer trabajo dependiente de alguna tienda de sidería. Este trabajo le permite enviarle dinero a su madre.

En el verano de 1841 ya con algo de dinero, Antonio vuelve a su ciudad natal a pasar unos meses con su familia. Pasó no solo por Comillas sino por Madrid, París y Barcelona estableciendo relaciones comerciales.

Entre 1843 regresa a Cuba instalándose esta vez en Santiago de Cuba y como comerciante por cuenta propia vendiendo ropa y complementos en su propia tienda llamada "La California".

Un año después, alquila un local al que sería su futuro suegro, Andrés Brú Puñet un comerciante catalán ya algo adinerado, que le abrirá el camino para conocer a los grandes empresarios catalanes que había en momento, ya que, en la primera mitad del siglo XIX, la gran mayoría de comerciantes españoles que vivían o habían vivido en las américas eran catalanes.

### **3.3. Inicio del comercio de esclavos**

Entre 1844 y 1847 aparece en la vida del futuro marqués el asturiano Domingo Antonio Valdés. Antonio transforma su particular Casa de comercio en la sociedad colectiva "Valdés y López" incorporando a su hermano Claudio López y a Domingo Valdés como socios gestores.

La sociedad colectiva "Valdés y López" además de tener la tienda de ropa actuaba de intermediaria en la compraventa de esclavos. A partir de 1848 la venta de esclavos pasó a ser el principal negocio de la empresa, multiplicándose los poderes otorgados por los socios de Valdés y López a sus corresponsales en otros puntos de la isla para que vendiesen esclavos en su nombre. De esta forma, la sociedad recibía poderes de multitud de propietarios de esclavos para que procediesen a su venta. En ese mismo año, se desprendieron de una segunda tienda de géneros textiles al ser mucho más exitosa la venta de esclavos.

Antonio siguió teniendo muy buenas relaciones con Andrés Bru y lo aprovecha, pidiéndole la mano de su hija, Luisa Bru Lassus.

### **3.4. Boda del Marqués y su familia, "Los López Brú"**

El 29 de noviembre de 1849 se casa con ella en la iglesia de San Jaime Apóstol en Barcelona, pasando así, a formar parte de la alta burguesía catalana. Recibió una dote extremadamente alta que le permitió empezar a hacer realidad sus negocios.

Ese mismo año Antonio regresó a Cuba y meses después Luisa. En esta esta etapa nacen sus tres primeros hijos en Santiago de Cuba, Isabel (1850), Antonio (1851) y María Luisa (1853)

En 1853, Luisa queda embarazada del que sería su último hijo Claudio López Brú (1853) último hijo y el futuro Segundo Marqués de Comillas.

En ese mismo año Antonio y toda su familia vuelven a España porque en Cuba estaban sucediendo diferentes catástrofes naturales como terremotos y la epidemia del cólera.

### **3.5. Los inicios de la naviera y sus bancos**

Gracias a la dote pudo prescindir de su socio Domingo Valdés y la sociedad pasó a ser "Antonio López y Hermano". Antonio incorporó a su suegro Andrés Bru Puñet y a su cuñado Andrés Bru Lassús como socios comanditario e industrial respectivamente.

Antonio va a tener el sueño de ser naviero de grandes buques, pero su desconocimiento le impedía poder en marcha sus ideas. Sin embargo, en Cuba antes de volver a España, conoce a Patricio Satrústegui, experto en la industria naviera. Antonio le propone asociarse para invertir en el negocio de barcos y realizar el servicio de correos entre Santiago y La Habana aportando los medios económicos y Satrústegui los conocimientos navieros.

En este momento la leyenda negra que persigue al Primer Marqués de Comillas relacionada con la trata de esclavos empieza a cobra vida pues intensifican el tráfico al darse cuenta de los altos beneficios que le proporcionaban.

En 1857 regresa a Cuba para liquidar parte de sus empresas y para hacer inventario de la herencia que había obtenido al morir su suegro, Andrés Bru. En este mismo año funda la naviera de vapor "Antonio López y Cía", formada por tres familias: los López y López, los Satrústegui y los Eizaguirre (familiares de los Satrústegui).

Antonio vuelve a utilizar su astucia y establece una línea de vapores Alicante-Marsella en combinación con el ferrocarril Madrid-Alicante, pudiendo así crear un trayecto Madrid-París que durase tan sólo 72 horas.

Debido a la guerra de España con África (1859-1860), el gobierno necesitaba barcos de vapor para transportar a Marruecos tropas, municiones y víveres. Será la empresa de Antonio la encargada de prestar esos barcos necesarios al gobierno, recibiendo así un gran beneficio económico. Además, el gobierno les gratificará con el contrato de conducción de la correspondencia a las Antillas. También ayudaran al gobierno con la prestación de barcos para afrontar la guerra de Santo Domingo (1863-1865) y la guerra de los Diez Años de Cuba (1868-1878).

En 1876, nace el "Banco Hispano Colonial" para sufragar las pérdidas que estaba teniendo el gobierno español debido a las continuas guerras ya mencionadas. Antonio fue uno de los fundadores y este banco fue la segunda institución financiera de España.

### **3.6. El título de marqués y su conglomerado de empresas**

En enero de 1878, el Rey Alfonso XII en reconocimiento a su fidelidad monárquica y en premio a su labor en el embarque de tropas para Cuba, le otorga el título nobiliario de Marqués de Comillas, convirtiéndose así en el Primer Marqués de Comillas.

Gracias a este gran poder económico que poseía López, empieza a tener más peso en la empresa naviera y en 1878, la amplía y renueva su flota. A través de un consejo celebrado el 1 de junio 1881 con la presencia de todos sus socios, cambia el nombre y la forma jurídica de la empresa naciendo así la "Compañía Trasatlántica Española".

Antonio empieza una nueva etapa de esplendor y crecimiento empresarial e impulsa otras empresas como diferentes firmas aseguradoras, compañías ferroviarias o empresas como la Compañía General de Tabacos de Filipinas que tendrá una gran relevancia con el paso de los años. Se constituye en Barcelona el 26 de noviembre de 1881 y fue su última empresa.

### **3.7. Los Veranos Regios, de Villa marinera a Villa Balneario**

Desde 1868 Antonio pasaba los veranos en Comillas y empieza a crear iniciativas para mejorar las condiciones de vida de los comillanos como por ejemplo una "fundación privada en favor de los pobres de la villa de Comillas".

En 1878 encarga a Joan Martorell un proyecto para construir la que sería su Capilla-Panteón. El deseo del Primer Marqués de Comillas era prestigiar su villa y convertirla en un símbolo de su riqueza y poder. Antonio Gaudí se encarga de realizar gran parte del mobiliario.

Alfonso XII, aconsejado por sus médicos sobre los beneficios de los baños de mar para aliviar dolencias, elige la villa marinera de Comillas como destino para pasar el verano.

En 1881, Antonio López y López invita a el Rey Alfonso XII a veranear en la villa dando lugar al primer verano regio. La villa sufre un gran cambio convirtiéndose en una villa balneario totalmente adecentada para que personas de alto poder adquisitivo pudiesen veranear en ella. El coste aproximado de toda la actuación ascendía a 3 millones de reales que fueron pagados por el Primer Marqués de Comillas. Mandó llamar a los mejores arquitectos de toda España, así como a pintores, canteros, albañiles, artesanos y mueblistas...

La familia real permaneció en Comillas desde el 6 de agosto hasta el 16 de septiembre. Alfonso XII y la reina María Cristina se hospedaron en la casa Ocejo, propiedad del Primer Marqués; las infantas Paz, Eulalia e Isabel en la Covadua, casa de Claudio, el hermano del Primer Marqués. Por último, el servicio se hospedó en El Llano, propiedad de Patricio Satrústegui.

Para la bienvenida se levantan 4 arcos de triunfo desde la entrada de Comillas hasta su casa y se colocan a lo largo de la villa 30 farolillos que debían iluminarse con la llegada del rey. Este hecho, convierte a Comillas en el primer pueblo de España con luz eléctrica en sus calles. Vuelve a aparecer Gaudí, pero esta vez para realizar un quiosco chinesco en la Casa Ocejo.

El 5 de septiembre de 1881 se celebra un consejo de ministros en villa y tras la decisión del rey, Comillas llegó a ser capital de España durante un día. El 28 de agosto de 1881, Antonio aprovecha la visita de los reyes para inaugura la Capilla-panteón y coloca la primera piedra del que sería su Palacio de verano, el Palacio de Sobrellano. Además, se le presenta al Rey el primer buque español con casco de acero.

El rey al volver de nuevo a Madrid concede al Primer Marqués de Comillas, el Título de Grande de España como símbolo de gratitud.

Antonio López y López no contento con todas las cosas que había hecho ya por Comillas, quiso plantear la construcción de un colegio de segunda enseñanza, financiado por el y por la Compañía de Jesús. El jesuita P. Tomás Gómez propuso a López construir un Seminario donde formar a sacerdotes. Así es como nace la idea del Antigua Universidad Pontificia que hasta 1883 no se pone en marcha.

Al verano siguiente, el rey vuelve a veranear en Comillas, acompañado de su madre, Isabel II y las infantas Paz y Eulalia. Durante esta visita se dan diversas conferencias con sesiones teóricas y experimentales sobre las aplicaciones de la electricidad, llevadas a cabo por lo mejores especialistas de la época.

En 1882 ya se ve la huella del Primer Marqués en la gran finca de Sobrellano. En 1883, le cede el terreno contiguo a la capilla a Máximo Díaz de Quijano, su abogado de oficio de todas sus empresas. Este hombre pide construir a Gaudí, una casa para el solo a la que llamará Villa Quijano.

Comillas se convierte en una villa prestigiosa, sin embargo, Antonio López y López, no la ve en su pleno esplendor ya que muere el 16 de enero de 1883 de una angina de pecho en Barcelona.

Dos días antes de su muerte había recibido desde Roma la bendición apostólica del papa León XIII con indulgencia plenaria para la hora de la muerte.

Antonio no ve terminado ni el Palacio de Sobrellano ni la actual Universidad Pontificia, cuyo proyecto lo seguirá su Hijo Claudio López Bru que pasará a ser el Segundo Marqués de Comillas.

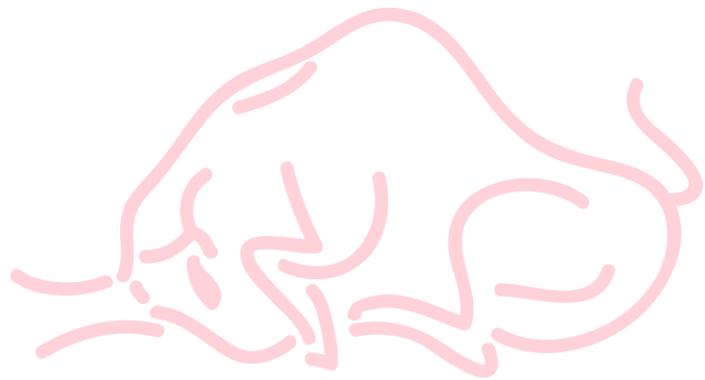
### **3.8. Herencia y legado familiar**

Antonio López y López ostentó los títulos de Marqués de Comillas, Grande de España y Senador del reino vitalicio. Además, poseía las cruces de Carlos III y de Isabel la Católica.

Era el presidente de la Compañía Trasatlántica, presidente del Banco Hispano-Colonial, presidente de la Compañía General de Tabacos de Filipinas, presidente de la Sociedad de Crédito Mercantil, vicepresidente de la compañía de los Ferrocarriles del Norte de España y de otras empresas de menor bagaje.

La fortuna personal del Primer Marqués de Comillas valorada en 23 millones de pesetas junto con el capital social de sus empresas que ascendería a los 130 millones de pesetas fue la herencia que le quedó a su hijo Claudio López Brú al ser el único hijo varón vivo que tenía.

Claudio López Brú se convirtió en el Segundo Marqués de Comillas y culminó todos los proyectos a medias de su padre y continuo con las empresas



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

## 4. LEGADO ARQUITECTÓNICO DEL PRIMER MARQUÉS DE COMILLAS

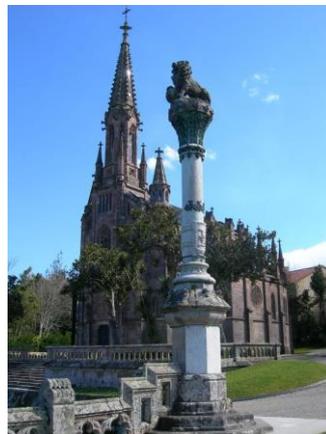
A lo largo del primer capítulo se han hablado de numerosas edificaciones ordenadas construir por el Primer Marqués de Comillas. En este segundo capítulo se detallará más información sobre estas pues serán los puntos turísticos que tendrá la aplicación.

### 4.1. Capilla Panteón

En 1878 el Primer Marqués de Comillas, Antonio López y López mandó construir una capilla funeraria para la familia que durante la visita de los reyes a Comillas en el 1881 se inauguró y consagró dando sepultura a los restos de su madre y de su hijo Antonio que había fallecido de tuberculosis en 1878. Meses después, tomó sepultura su hija María Luisa López Brú (1881) y el propio Primer Marqués de Comillas (1883). Josep Llimona erigió en la Capilla el mausoleo dedicado a Claudio López y López hermano del Primer Marqués de Comillas y su esposa Benita Díaz de Quijano en 1903.

El encargo de la Capilla Panteón de los Marqueses de Comillas lo recibió Joan Martorell, arquitecto catalán de renombre. Es de estilo neogótico, realizada en piedra de sillería labrada y su fachada principal termina en una torre alta y fina. En la decoración del interior de la capilla intervinieron dos jóvenes arquitectos: Camil Oliveras diseñando la escalinata, la pila bautismal y el armario de la sacristía; y Antonio Gaudí, diseñando gran parte del mobiliario como dos siales regios con sus reclinatorios, los seis bancos y el confesionario. Se sabe que para la construcción hubo unos 30 operarios.

En la actualidad es del Gobierno de Cantabria y es un uno de los centros culturales de la red Centros Culturales de Cantabria. Está abierta al público a través de visitas guiadas donde además de enseñarte la capilla, te contextualizan la villa.



*Imagen 1 Capilla Panteón de los marqueses de Comillas. Fuente: Propia.*

## 4.2. Palacio de Sobrellano

Este gran palacio neogótico, fue construido entre 1881 y 1888 por el arquitecto catalán Joan Martorell al igual que la capilla. Fue por encargo del Primer Marqués de Comillas que quería construirse un palacio digno de reyes para poder alojarse allí en los veranos y también la familia real.

Fue diseñado al igual que la capilla por Joan Martorell, el proyecto en si era conjunto de hecho se sabe que la capilla iba a estar unida al palacio, pero con la muerte de Martorell, Cristóbal Cascante, otro arquitecto catalán, retomo las obras e hizo algunos cambios.

El palacio destaca por sus grandes dimensiones, arquitectura. Además, en su interior se pueden ver obras de arte y muebles de la época originales.

El 4º y Actual Marqués de Comillas, Alfonso Güell y Martos tomó el título en 1958 y es el marqués que más tiempo ha vivido en el Palacio.

El deseo del 4º Marqués de Comillas fue que la propiedad del edificio recayese en una entidad estatal para posibilitar las visitas del público general. Es por ello, por lo que vendió a la Diputación Provincial de Cantabria el palacio en 1985 por 70 millones de pesetas.

Actualmente pertenece a la red Centros Culturales de Cantabria perteneciente al Gobierno de Cantabria. Está abierta al público a través de visitas guiadas y cuenta en el interior con el Museo del Cantábrico.



*Imagen 2 Palacio de Sobrellano. Fuente: Propia.*

### **4.3. Villa Quijano, El Capricho de Gaudí**

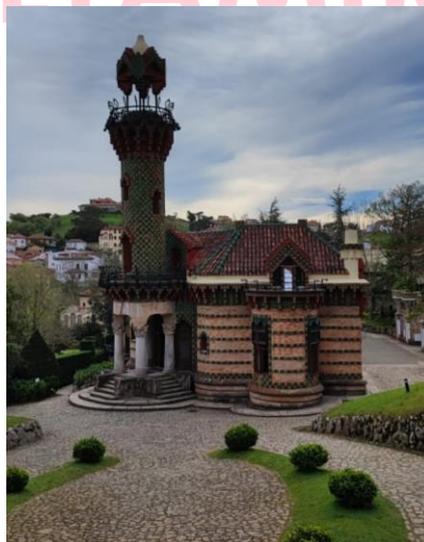
Máximo Díaz de Quijano era el abogado del Primer Marqués de Comillas y encargó a Antonio Gaudí la obra de un palacete de aspecto original y exótico justo al lado de la Capilla Panteón en el año 1882 al que llamo Villa Quijano.

El Capricho es una de las primeras obras de Antonio Guadi y sus principales elementos son la naturaleza y la música. Además, en este edificio mezcla materiales y arquitecturas dejando plasmada la esencia de Gaudí.

Máximo Díaz de Quijano entra a vivir en la casa el 30 de junio de 1885 y fallece en ella 7 días después. Debido a los materiales costosos utilizados por Gaudí, así como los mecanismos modernos y, sobre todo, por la repentina muerte de Máximo, los comillanos empiezan a llamar a la casa, Capricho de Quijano. Con el tiempo Máximo es olvidado y Gaudí se consolida como uno de los mejores arquitectos de España por lo que la casa pasa a llamarse Capricho de Gaudí.

A finales de la década de los 70 los propietarios de la casa la ponen en venta y un empresario de Torrelavega la compra para su uso privado. Sus hijos se encargan de hacer una gran reconstrucción para tener la casa lo más parecido a la original, pero para recuperar el dinero invertido, abren la casa como restaurante de lujo en 1989. El Capricho de Gaudí estará abierto como restaurante de lujo hasta 2009 pero cambiará de dueños que serán los que en 2010 abrirán de nuevo el capricho, pero esta vez como casa museo.

Actualmente el Capricho es una casa museo que pertenece a una empresa privada llamada MUCMO Gestión SL. La casa se puede visitar a través de visitas guiadas o audioguías en diferentes idiomas.



*Imagen 3 El Capricho de Gaudí. Fuente: Propia.*

#### **4.4. Universidad Pontificia, Seminario**

Durante el 1882, el Primer Marqués de Comillas además de contratar el Palacio de Sobrellano, contrató con la Compañía de Jesús, el inicio de las obras de construcción de un Seminario para niños pobres en la colina de la Cardosa. Sin embargo, los jesuitas rechazaron la idea Comillas estaba mal comunicada y tenía pocos vecinos.

El padre jesuita Tomás Gómez Carral propuso al Marqués otra idea: Construir un Seminario para la formación de sacerdotes. El Primer Marqués de Comillas no muy convencido invirtió 12 millones de reales y fue su hijo, Claudio López Bru, Segundo Marqués de Comillas quien continuó con la financiación del proyecto. El Papa León XIII declaró al Seminario Pontificio convirtiéndose Comillas en un gran referente en cuanto a la formación de sacerdotes.

El arquitecto encargado del seminario fue Joan Martorell y como director de obra, Cristóbal Cascante y Colom. Con la repentina muerte de Joan Martorell pasa al mano Lluís Doménech i Montaner que cambia por completo la decoración de la universidad llenándola de elementos modernistas.

La sede de la Universidad Pontificia se trasladó a Madrid y nació la Fundación Comillas y el Centro Universitario CIESE-Comillas donde pueden estudiarse diferentes grados y posgrados oficiales relacionados con la lengua y las culturas hispánicas como el Grado en Estudios Hispánicos o el Máster Universitario en Enseñanza de Español como lengua Extranjera.



*Imagen 4 Universidad Pontificia. Fuente: Propia.*

## 5. LA APLICACIÓN INTELIGENTE “EL LEGADO MODERNISTA”

Tanto la figura como el legado del Primer Marqués de Comillas han supuesto un antes y un después en el desarrollo y composición de la villa de Comillas. En solo un siglo paso de ser una villa marinera a una villa balneario totalmente adecentada y actualizada a los cambios que se estaban dando a finales del siglo XIX. Sin embargo, no existe dentro de la oferta turística de Comillas nada relacionado directamente con su historia.

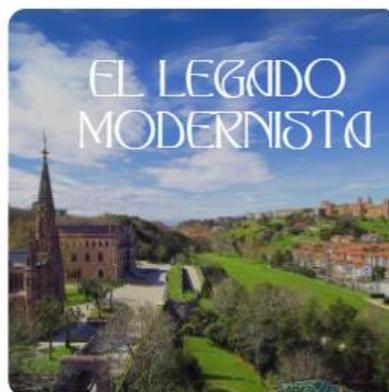
A raíz de la necesidad vista por los turistas nace la idea de diseñar una aplicación que relate de forma intuitiva y atractiva la vida del indiano y el Primer Marqués de Comillas, Antonio López y López para dar a conocer todo el legado arquitectónico que, gracias a su mecenazgo, podemos ver en Comillas.

La aplicación estará dirigida a un público amplio, ya que la información se transmitirá de manera accesible y comprensible para cualquier franja de edad, sin el uso de terminología compleja. Además, contará con elementos de gamificación, es decir, juegos intuitivos para mantener a los usuarios más pequeños de la aplicación, conectados e interesados.

A lo largo del recorrido se verán las fachadas del Palacio de Sobrellano y la Capilla Panteón de los Marqueses de Comillas, El Capricho de Gaudí y la Universidad Pontificia.

La ruta estará lo más accesible posible para que personas con necesidades especiales o familias con carritos de bebe, puedan acceder con facilidad, ya que el acceso principal a los monumentos mencionados anteriormente es en cuesta y el camino es de rija.

La aplicación es una nueva forma de visitar Comillas por lo que es muy importante que además de ser intuitiva y atractiva, el recorrido deberá ser lo más adaptado y accesible posible para todos los visitantes. En el caso de no serlo, perderíamos gran parte del interés de los usuarios.



*Imagen 5 Portada de la aplicación. Fuente: Propia.*

### 5.1. Funcionamiento y esquema de aplicación

La aplicación contará con una pantalla principal donde aparecerá el título de la aplicación "El Legado Modernista" y un botón de "Comenzar" que dará paso a otra pantalla en forma de "flas" que advertirá de la precaución que debe de tener mientras se esté utilizando la aplicación ya que la ruta podría llegar a pasar por diferentes partes del Pueblo donde hay tráfico. Esta pantalla tendrá un tiempo limitado ya que es meramente informativo como señal de peligro.



Imagen 6 Pantallas de Inicio y Alerta. Fuente: Propia.

Al pasar el tiempo de la pantalla de advertencia, se pasará a ver el menú principal. Este estará formado por 4 botones que serán: Descubre la historia (historia), Mapa de la villa (Mapa), Ponte a prueba (Gamificación) y Viaje al pasado (Galería). Esta pantalla estará conectada a las siguientes a través de una barra superior para hacer más accesible la búsqueda de los botones mencionados.

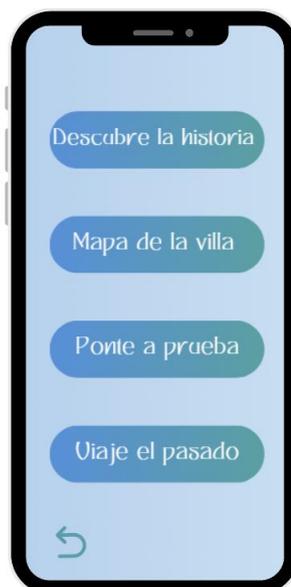


Imagen 7 Pantalla de Menú. Fuente: Propia.

Los contenidos más atractivos para los niños se encontrarán principalmente en la narrativa de la historia por el propio Primer Marqués de Comillas y en los juegos interactivos, mientras que para los adultos estarán también en la narrativa, pero a su vez en la galería, donde podrán acceder a un contenido más amplio y detallado de la historia.

### 5.1.1. Visita audio guiada "Descubre la historia"

El botón de Historia llevará a la pantalla más laboriosa de la aplicación, la ruta con audioguía incluida que ira relatando la historia del marqués por cada punto. Al pulsar en ella saltará otra pantalla donde se explicará el funcionamiento de la guía y se presentará la figura del Primer Marqués de Comillas. Tendrá un botón de "Iniciar" que llevará a la siguiente pantalla dividida en cuatro capítulos como la vida del marqués siguiendo el siguiente esquema:

1. Introducción al siglo XIX: Primeros años de vida del Primer Marqués y la figura de Indiano.
2. El Primer Marqués de Comillas: Primeras empresas, obtención del título nobiliario y la Capilla Panteón como primera construcción del marqués.
3. Los Veranos Regios: Comillas como lugar de veraneo de la corona y creación del Palacio de Sobrellano y la casa de su abogado "Villa Quijano" más conocido por El Capricho de Gaudí.
4. Legado del Primer Marqués de Comillas: Muerte repentina, inicio de la universidad Pontificia y su heredero, el Segundo Marqués de Comillas, Claudio López Brú.



Imagen 8 Pantallas del apartado "Descubre la historia". Fuente: Propia.

Al pulsar en cada uno de ellos, saltará a una nueva pantalla donde aparecerá una imagen relacionada con el capítulo que se haya seleccionado, un pequeño mapa que indique por donde se llega al destino, un texto que cuente la respectiva historia y un botón donde estará el audio

con voz masculina con el fin de hacer accesible el contenido e intentar crear un ambiente cercano y mágico al parecer que es el propio Primer Marqués de Comillas quien cuenta la historia desde su propia piel.

Todos los capítulos seguirán el mismo diseño, pero con la información respectiva a cada punto turístico que se quiere dar a conocer desde una perspectiva totalmente diferente.

Respecto a los textos que se podrán leer y escuchar en cada uno de los capítulos en los que esta dividido el recorrido, estos tendrán una extensión máxima de entre 100 y 150 palabras. Esta longitud ha sido determinada tras un análisis comparativo con aplicaciones similares a la que se propone.

A continuación, se expone un posible texto para el capítulo número dos "El Marqués de Comillas":

Digamos que fui un hombre muy astuto y con suerte. A finales del siglo XII, dirigía "La Transatlántica" una prominente compañía naviera y poseía varios bancos, entre ellos el "Banco Hispano Colonial" con el que conseguía financiación directa. Además, tenía bajo mi dirección la prestigiosa "Compañía General de Tabacos de Filipinas". En reconocimiento a mis significativas contribuciones financieras y mi destacada labor en el transporte de tropas hacia Marruecos y Cuba, el Rey Alfonso XII me concedió el título nobiliario de Marqués de Comillas en enero de 1878. Motivado por este honor, ese mismo año decidí emprender la construcción de una Capilla Panteón. Este proyecto formaba parte de una visión más amplia que culminaría con la edificación de mi palacio, conectado a la capilla.



Imagen 9 Pantalla Capítulo 2 "El Primer Marqués de Comillas". Fuente: Propia.

### **5.1.2. Mapa interactivo y gráfico "Mapa de la villa"**

En lo que respecta al botón de "Mapa de la villa", se desarrollará una herramienta propia que se integra con Google Maps interactivo, donde se destacaran los puntos de interés con sus respectivos horarios de apertura y cierre, así como el recorrido completo con las paradas. El uso del Google Maps no solo permite a los usuarios sentirse cómodos al utilizar una aplicación familiar, sino que también ofrece ventajas adicionales, como la precisión en la localización o la actualización en tiempo real de la información.

Además, teniendo en cuenta que esta aplicación está prevista para empezar desde la oficina de turismo de Comillas, se utilizaría el mismo mapa que se facilita en versión móvil para evitar posibles confusiones.

### **5.1.3. Gamificación "Ponte a prueba"**

Actualmente la implementación de la gamificación en las aplicaciones turísticas está generando gran interés en el público más joven al enseñar de una forma más lúdica la historia del patrimonio de cada lugar.

En este caso, la gamificación se utiliza como incentivo para que las personas se acerquen a ver los monumentos y puedan dar valor al patrimonio arquitectónico de la villa, así como conocer la figura del Primer Marqués de Comillas.

La aplicación ofrecerá gran variedad de juegos de preguntas y respuestas, relacionar conceptos, identificar elementos o personas... Para realizar correctamente estos juegos, será necesario escuchar primero la información correspondiente a cada capítulo.

Los juegos tendrán un botón específico dentro del menú principal para poder acceder cómodamente a ellos llamado "Ponte a prueba", aunque después de cada audio informativo relativo a los monumentos también aparecerá un pequeño botón que te redirigirá al juego relacionado.

Serán un total de cuatro juegos los juegos que al ser realizados correctamente llevarán a los usuarios a una pantalla con contenido exclusivo. Estas pantallas contendrán información adicional relacionada con misterios, leyendas, prensa rosa de la época u otros temas que puedan ser de interés. De esta forma los usuarios tendrán un aliciente y prestarán atención a todos los detalles que salgan en la aplicación.

Todo el contenido proporcionado en la aplicación se caracterizará por un lenguaje accesible y comprensible para una amplia audiencia. No obstante, se considera que los juegos podrían resultar especialmente atractivos para el público juvenil y las familias con niños pequeños, ya

que siempre están buscando incentivos positivos para mantenerse comprometidos y disfrutar más de la experiencia.

A continuación, se exponen algunos de los ejemplos de juegos que podrían encontrarse en la aplicación:

1. Relaciona los nombres de los personajes principales de la villa con sus respectivos títulos o profesiones:
  - Antonio López y López: Primer Marqués de Comillas
  - Claudio López Brú: Segundo Marqués de Comillas
  - Alfonso XII: Rey de España en el siglo XIX
  - Antonio Gaudí: Arquitecto de El Capricho
  - Joan Martorell: Arquitecto del Palacio de Sobrellano y la Capilla-Panteón
2. Realiza un árbol genealógico del Primer Marqués de Comillas, intentando relacionar parentescos y retratos de cada uno de ellos:
  - Santiago López Ruiz (1795-1819): Padre de Antonio López
  - María López Lamadrid (1794-1870): Madre de Antonio López
    - Genara López y López (1813-1846): Hermana mayor de Antonio
    - Antonio López y López (1817-1883): Protagonista y Primer Marqués de Comillas
      - Luisa Brú Lassus (1825-1905): Mujer de Antonio López
        - Isabel López Brú (1850-1924): Hija de Antonio y Luisa
        - Juan Antonio López Brú (1851-1876): Hijo de Antonio y Luisa
      - María Luisa López Brú (1852-): Hija de Antonio y Luisa
      - Claudio López Brú (1853-1925): Hijo de Antonio y Luisa.  
Segundo Marqués de Comillas
    - Claudio López y López (1818-1888): Hermano pequeño de Antonio

#### **5.1.4. Galería de imágenes "Viaje al pasado"**

Dentro del menú principal habrá una opción de "Viaje al pasado". Al pulsar el botón te llevará a un archivo de fotografías de los edificios mencionados en la aplicación que permitirán apreciar el paso del tiempo y ver cómo eran las construcciones años antes.

Este apartado otorgará mayor credibilidad a uno de los objetivos principales de esta aplicación que es dar a conocer el gran cambio que sufrió Comillas gracias al mecenazgo del Primer Marqués de Comillas. Además, contendrá más información acerca de las fotografías que contenga para ampliar contenidos para aquellos que lo deseen.

## **6. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE DATOS**

Con el propósito de abordar algunas dudas que han surgido durante la elaboración del trabajo, lleve a cabo dos entrevistas con destacadas personalidades del Ayuntamiento de Comillas. Por consiguiente, en este apartado se van a exponer los resultados obtenidos a partir de dichas entrevistas.

En la entrevista realizada a Natalia Villanueva, técnico de la oficina de turismo de Comillas, se obtuvieron respuestas de ciertos aspectos que se habían planteado con anterioridad, pero no se le habían encontrado solución o respuesta bien fundamentada.

Natalia considera que la aplicación sería una herramienta complementaria a la información que ya se proporciona en la oficina de turismo por lo que debería de ofrecer no solo información básica sino también elementos únicos que la diferencien de la visita al uso. Además, enfatizó en la importancia de la gamificación dentro de la aplicación puesto que puede transformar la experiencia del usuario, haciéndola más interactiva y atractiva.

La desestacionalización es un elemento clave en nuestra Comunidad Autónoma por lo que una de las preguntas realizadas estaba ligada a ello. Natalia comentó que dudaba que fuese a ser un foco atrayente para combatir la desestacionalización pero que a través de un periodo de estudio sí que se podría averiguar. Sin embargo, si ve la aplicación como una forma de alargar la estancia de los visitantes puesto que estos realizarían la visita al uso y luego la complementarían con la aplicación.

En cuanto al público objetivo de la aplicación, las familias y los jóvenes serían los principales objetivos, pero remarcó que el hecho de atraer a un público joven estaría condicionado por una buena promoción. Natalia sugirió la elaboración de códigos QR enlazados a la aplicación para su posterior distribución por puntos estratégicos como otras oficinas de turismo, alojamientos turísticos en Comillas y alrededores...

Inicialmente, la aplicación estaría disponible en dos idiomas, español e inglés. La idea es que dependiendo del grado de aceptación que tenga en la villa se desarrolle en otros idiomas. Natalia no dudo en decir que el tercer idioma que debería de estar en la aplicación es el francés puesto que los franceses rehúyen a hablar en otros idiomas y es la mejor forma de atraerlos. También mencionó el japonés como opción estratégica debido a la promoción de Comillas en Tokio.

La principal ventaja identificada por Natalia es la posibilidad de alargar la estancia de los visitantes al proporcionar más contenido y actividades. Además, se ve como un incentivo para atraer a familias y jóvenes, quienes podrían encontrar en la aplicación una razón adicional

para explorar Comillas. Sin embargo, señaló que la necesidad de descargar una aplicación móvil puede ser una barrera para algunos usuarios debido a limitaciones de espacio en sus dispositivos o la falta de datos móviles. Para mitigar el problema, propuso la elaboración de un código QR enlazado a un soporte web ya que así facilitaría el acceso a la aplicación sin necesidad de descargarla.

La entrevista realizada a Julián Rozas, concejal de Turismo de Comillas y a Luis Cubria Falla, Gerente del Plan de Sostenibilidad Turística de Comillas, se desarrolló en un contexto de conversación profesional, pero a la vez cercana y fluida. Durante la conversación, se obtuvo información detallada y técnica sobre las herramientas informáticas contemporáneas que se están implementando para la digitalización de destinos turísticos.

Para Julián y Luis, la aplicación representa una oportunidad significativa para mejorar la sostenibilidad ya que se digitalizarían gran parte de los contenidos que tradicionalmente se imprimen, reduciendo así papel. Además, indicaron que la transmisión de información en línea no solo es más económica, sino que también permite una expansión masiva de contenidos, haciendo que la historia y la cultura de Comillas sean accesibles a una audiencia global.

Tenían muy claros los inconvenientes que podría tener la aplicación puesto que al estar sumidos en un plan de sostenibilidad han estudiado la posibilidad de crear una aplicación turística. Es por ello por lo que saben que la implementación de la aplicación enfrenta varios desafíos. El más resonado es el rechazo de los usuarios a descargar aplicaciones para usos esporádicos y que puedan ocupar espacio o necesitar datos móviles. Elementos pesados como la realidad virtual o aumentada, pueden ralentizar la aplicación y afectar negativamente en la experiencia del usuario. Sin embargo, una solución para paliar esos problemas sería a través de la integración de tecnologías innovadoras como el uso de beacons que permite a los dispositivos móviles conectarse a servidores que almacenan contenidos multimedia, proporcionando una experiencia contextual y rica en información sin tener que descargar una posible aplicación pesada que ocupe mucho almacenamiento. Otra de las herramientas para mitigar el tamaño de la aplicación, fue dicha por Luis, utilizar el Google maps para guiar a los usuarios hasta el destino. Al ser un enlace externo no hace que la aplicación sea tan pesada.

Otro punto crítico que se comentó es la necesidad de definir claramente un "Caso de uso" efectivo. La aplicación debe ser percibida como una herramienta útil que ofrece beneficios tangibles antes, durante y después de la visita a Comillas. Esto implica que el diseño y funcionamiento de la aplicación deberán alinearse con las expectativas y necesidades de los usuarios en cada etapa de su experiencia turística.

Debo mencionar también la ventaja significativa que ambos plantearon que es la capacidad de la aplicación para ofrecer contenidos adaptados a diferentes audiencias. Esta segmentación es crucial, ya que las necesidades informativas varían considerablemente entre niños y adultos. Julián rozas expuso que, al incluir elementos de gamificación para los más jóvenes y contenidos más profundos para los adultos de manera opcional, la aplicación podría atraer a un público más diverso sin tener que enfocarse en un nicho de edad concreto.

Además, el recorrido está pensado para que las personas con movilidad reducida puedan realizarlo ya que algunos de los monumentos no están debidamente acondicionados y privan a este colectivo de ver al completo las instalaciones. De esta forma, la aplicación puede ser la alternativa perfecta para saber la historia y luego a través de la galería ver fotografías del interior.

Como conclusión de ambas entrevistas, la aplicación turística tiene el potencial necesario para ser un recurso diferenciador e innovador que podría enriquecer y modernizar significativamente la experiencia del visitante independientemente de su situación. Sin embargo, para alcanzar este objetivo, es esencial abordar los desafíos relacionados con la descarga, peso y uso de diferentes elementos tecnológicos como la realidad virtual o aumentada. Para ello es necesario una implementación cuidadosa y estratégicamente planificada.

## **7. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS**

La idea de diseñar una aplicación móvil turística para la villa de Comillas surgió de la necesidad por parte de los visitantes de saber más sobre la historia del Primer Marqués de Comillas.

Se debe mencionar que, durante la investigación sobre la vida del Primer Marqués de Comillas, me enfrenté a significativas dificultades al intentar obtener información veraz y coherente. Los libros y fuentes disponibles mostraban discrepancias notables en fechas y eventos clave, lo que complicó la constitución de una cronología precisa y confiable. A pesar de estos obstáculos, me esforcé por contrastar y verificar cada dato, recurriendo a múltiples fuentes y buscando corroboraciones adicionales para asegurar la mayor exactitud posible en la representación de la vida del Marqués.

En cuanto a la aplicación, la implementación de esta constituye un esfuerzo innovador y significativo para potenciar el turismo en la región, proporcionando una herramienta interactiva y moderna que puede transformar completamente la experiencia del visitante. A lo largo del desarrollo de este proyecto, se ha evidenciado el potencial de la tecnología para no solo mejorar la promoción y gestión de los recursos turísticos locales, sino también para afrontar desafíos específicos del sector turístico, como la estacionalidad, la sostenibilidad o la diversificación de los visitantes.

Uno de los aspectos más destacados de esta aplicación es su capacidad para ofrecer contenidos adaptados a todos los públicos, lo cual es crucial en un entorno turístico tan diverso como Comillas. La inclusión de elementos de gamificación para los más jóvenes y contenidos más profundos para los adultos permite atraer a un público amplio y variado, sin limitarse a un nicho concreto de edad. Además, la capacidad de la aplicación para integrar tecnologías como la realidad aumentada y virtual representa un valor añadido. Estas tecnologías no solo modernizan la forma en que los visitantes interactúan con el patrimonio local, sino que también crean experiencias inmersivas que pueden incrementar el interés y la satisfacción del visitante.

Un objetivo clave de esta aplicación es contribuir a la desestacionalización del turismo en Comillas. Aunque este es un desafío complejo y que requiere un enfoque a largo plazo, la aplicación tiene el potencial de alargar la estancia de los visitantes al proporcionar contenido adicional y actividades complementarias a las existentes. La posibilidad de explorar más a fondo los atractivos turísticos a través de la aplicación pueden incentivar a los visitantes a prologar su visita, beneficiando así la economía local durante todo el año.

Otra consideración importante es la gestión de contenidos multilingües. Inicialmente, la aplicación estará disponibles en español e inglés puesto que según datos sacados de la Oficina

de Turismo de Comillas son los dos idiomas predominantes de los visitantes. Entraría en consideración la inclusión de una versión en francés en un futuro. Esta estrategia no solo amplía el alcance de la aplicación a nivel internacional, sino que también garantiza una experiencia más inclusiva y accesible para turistas de diferentes nacionalidades.

Sin embargo, la implementación exitosa de esta aplicación requiere abordar varios desafíos técnicos y logísticos. Uno de los principales retos identificados es la necesidad de una descarga eficiente y un uso optimizado de los recursos tecnológicos, para evitar que el tamaño y el peso de la aplicación sean un impedimento para los usuarios. Una de las soluciones propuestas, es la utilización de códigos QR para acceder a una versión web de la aplicación que facilita el acceso a la información sin necesidad de una descarga pesada. La otra solución es en vez de crear una aplicación al uso, crear una "App web" a la que accederías a través de internet por lo que se quedaría alojada en un servidor y no en almacenaje del dispositivo.

Es importante destacar que la aplicación también actúa como un apoyo para las organizaciones turísticas locales, como la Oficina de Turismo y los Centros Culturales de Comillas. Al proporcionar información adicional y servicios complementarios, la aplicación puede aliviar la carga de trabajo de estas instituciones, especialmente en momentos de alta demanda, y mejorar la eficiencia de la gestión turística.

En el marco de la sostenibilidad turística, esta aplicación se alinea con los objetivos de modernización y mejora continua de la experiencia turística en Comillas. La integración de nuevas tecnologías inteligentes no solo posiciona a Comillas como un destino turístico innovador, sino que también fomenta una relación más sostenible con el entorno y el patrimonio local. La posibilidad de actualizaciones constantes y la incorporación de nuevas tecnologías garantiza que la aplicación se mantenga relevante y útil a lo largo del tiempo.

En conclusión, la creación de una aplicación móvil turística para Comillas es un proyecto ambicioso que, con una implementación cuidadosa y estratégicamente planificada, tiene el potencial de transformar significativamente la experiencia del visitante. Al abordar los desafíos técnicos y logísticos, y al capitalizar las oportunidades que ofrece la tecnología, esta aplicación puede convertirse en una herramienta diferenciadora que no solo moderniza la oferta turística de Comillas, sino que también contribuye a su sostenibilidad y crecimiento a largo plazo. La colaboración entre la Oficina de Turismo de Comillas y el uso de esta aplicación móvil son pilares fundamentales para el éxito de este proyecto, que promete posicionar a Comillas como un referente en innovación turística y promoción del patrimonio cultural dentro de la región cántabra.

## **8. ÍNDICE DE IMÁGENES Y TABLAS**

### **8.1. Índice de imágenes**

Imagen 1 Capilla Panteón de los marqueses de Comillas. Fuente: Propia. ....	21
Imagen 2 Palacio de Sobrellano. Fuente: Propia. ....	22
Imagen 3 El Capricho de Gaudí. Fuente: Propia. ....	23
Imagen 4 Universidad Pontificia. Fuente: Propia. ....	24
Imagen 5 Portada de la aplicación. Fuente: Propia. ....	25
Imagen 6 Pantallas de Inicio y Alerta. Fuente: Propia. ....	26
Imagen 7 Pantalla de Menú. Fuente: Propia. ....	26
Imagen 8 Pantallas del apartado "Descubre la historia". Fuente: Propia. ....	27
Imagen 9 Pantalla Capítulo 2 "El Primer Marqués de Comillas". Fuente: Propia. ....	28

### **8.2. Índice de tablas**

Tabla 1 Turistas predominantes 2023. Fuente: Oficina de Turismo de Comillas. ....	7
---	---

Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

**ALTAMIRA**

## 9. REFERENCIAS

### 9.1. Bibliografía

Árnus M.M. (1999). *Preludio de la Modernidad*. Madrid.

Ayuntamiento de Comillas (S.F.). *Comillas más que un capricho*. Comillas

Celis Sánchez, R (2010). *Antonio López y López, Primer Marqués de Comillas*. Cantabria.

Del Río Sanz, J.A. (1883). *El Excmo. Sr. D. Antonio López y López, Marqués de Comillas*. Santander.

El Capricho de Gaudí (2022). *Plan de mejora de visitas guiadas*. Comillas.

García Martín, M (1993). *Comillas Modernista*. Barcelona.

Lanuz, A (1881). *Comillas, apuntes históricos, noticias varias y Reseña de la permanencia de SS. MM. Y AA. aquella villa*. Santander.

Losada Varea, C (2005). *El Seminario Mayor de Comillas Arte e Historia*. Cantabria.

Ponga Llano, M (2014). *Estudio Turístico del Municipio de Comillas*. Santander.

Rodrigo y Alhilla, M (2000). *Los Marqueses de Comillas 1817-1925 Antonio y Claudio López*. Madrid.

Rodríguez Alcalde, L (1991). *Crónica del verano regio*. Santander.

Sama García, A (2016). *II Jornada de inmersión El Capricho de Gaudí*. Comillas.

Sama García, A (2020). *El sueño de unas jornadas de verano: arte y metamorfosis en la celebración de los veranos regios de Comillas (1881-1882)*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

### 9.2. Webgrafía

Capilla Panteón de Sobrellano: <https://centros.culturadecantabria.com/capilla-panteon-de-sobrellano/>. Último acceso 8/05/2024

Centros Culturales de Cantabria: <https://centros.culturadecantabria.com/>. Último acceso 8/05/2024

La Alhambra y el Generalife <https://audioguia.alhambra-patronato.es/home>. Último acceso 10/04/2024

Museo del Prado <https://www.museodelprado.es/>. Último acceso 7/03/2024

Página web de Comillas: <https://www.comillas.es/la-villa-de-comillas/>. Último acceso 8/05/2024

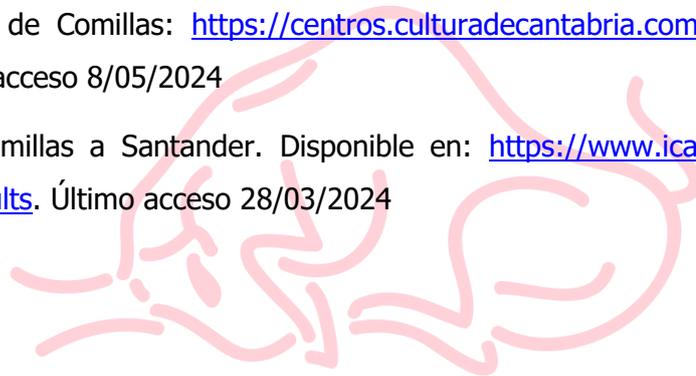
Palacio de Sobrellano: <https://centros.culturadecantabria.com/palacio-de-sobrellano/>. Último acceso 10/04/2024

Población en Comillas. Disponible en: <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=2893>. Último acceso 28/03/2024

Pueblos más bonitos de España. Disponible en: <https://www.lospueblosmasbonitosdeespana.org/noticias/ampudia-comillas-parauta-trevejo-y-trujillo-reciben-en-fitur-su-acreditacion-como-uno-de-los-nuevos-pueblos-mas-bonitos-de-espana/>. Último acceso 28/03/2024

Seminario Mayor de Comillas: <https://centros.culturadecantabria.com/seminario-mayor-de-comillas/>. Último acceso 8/05/2024

Kilómetros de Comillas a Santander. Disponible en: <https://www.icane.es/data/municipal-terrain-series/results>. Último acceso 28/03/2024



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**

## **10. ANEXOS**

### **10.1. Primera encuesta realizada a Natalia Villanueva**

La primera entrevista se le realizó Natalia Villanueva, Técnico de la Oficina de Turismo de Comillas. Las preguntas fueron las siguientes:

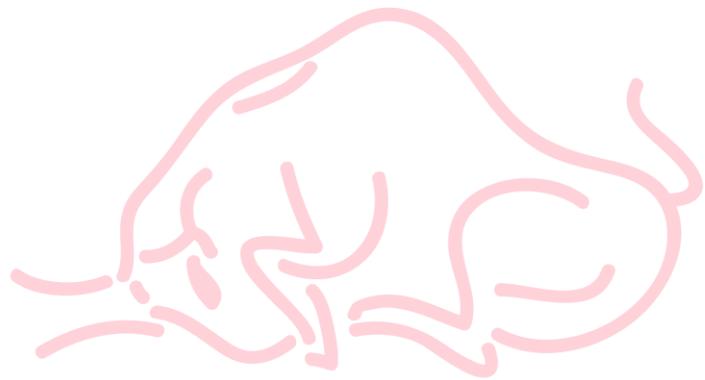
1. ¿Considera usted que la aplicación podría representar una herramienta de utilidad para la oficina de turismo en la gestión y promoción de los recursos turísticos locales?
2. Como técnico de la oficina familiarizada con las consultas más frecuentes de los usuarios, ¿Cuáles elementos considera imprescindibles para que estén presentes en la aplicación?
3. ¿Considera que podría ayudar a la desestacionalización de la villa?
4. ¿Cuál es el perfil de visitante que viene a Comillas?
5. ¿Considera que la aplicación tiene el potencial de atraer a una audiencia más joven y familiar?
6. Considerando el perfil del turista internacional que visita esta localidad ¿Qué idiomas debería incluir la aplicación para garantizar una experiencia satisfactoria para los usuarios?
7. ¿Se ha planteado algo parecido desde el ayuntamiento?
8. ¿Qué cree que no debería de faltar en la aplicación?

### **10.2. Segunda encuesta realizada a Julián Rozas y Luis Cubria Falla**

Las siguiente se le realizó a Julián Rozas, concejal de Turismo de Comillas y a Luis Cubria Falla, Gerente del Plan de Sostenibilidad Turística de Comillas. Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Consideráis que la implementación de esta aplicación podría constituir una herramienta valiosa para mejorar el desempeño y la eficiencia de la oficina de turismo en la promoción y difusión de los recursos turísticos de la localidad?
2. ¿Creéis que la aplicación podría contribuir a mitigar los efectos de la estacionalidad en la actividad turística de la localidad?
3. ¿Cómo considera que se puede definir un caso de uso efectivo para la aplicación turística, teniendo en cuenta que los visitantes pueden no sentirse incentivados a descargarla tanto antes de llegar al destino como durante su estancia?
4. ¿Para qué tipo de público destinaríais esta aplicación?
5. ¿Cómo veis el planteamiento de la página web dentro del plan de sostenibilidad turística que estáis desarrollando? ¿Es viable?
6. ¿Cuáles son los puntos a favor y en contra que le veis a la aplicación?

7. ¿Consideráis que la realidad virtual/aumentada sería un elemento llamativo en la aplicación?
8. ¿Qué consideráis que no puede faltar en la aplicación?



Escuela Universitaria  
de **T u r i s m o**

---

**ALTAMIRA**