

Integra Tecnología digitaliza en 3D las Copas del Mundo conquistadas por España para el Museo de la RFEF

El área de innovación de Integra Tecnología ha digitalizado en 3D, con precisión milimétrica, las dos Copas del Mundo conquistadas por España —la masculina en 2010 y la femenina en 2023— para su integración en una experiencia interactiva del Museo de la Real Federación Española de Fútbol.

Zaragoza, 12 de junio de 2026.- Integra Tecnología ha desarrollado para el Museo de la Real Federación Española de Fútbol un proyecto de digitalización 3D que permite a los visitantes explorar de forma interactiva las dos Copas del Mundo conquistadas por España: la lograda por la selección masculina en 2010 y la obtenida por la selección femenina en 2023.

La iniciativa, impulsada por el área de innovación de la compañía, integra la reconstrucción tridimensional de los trofeos en un tótem interactivo que ya puede visitarse en el museo de la RFEF, en Las Rozas. A través del tótem, los visitantes pueden manipular virtualmente los trofeos, observarlos en detalle y descubrir su historia.

El resultado es una experiencia inmersiva que acerca al público dos piezas icónicas del deporte español y abre nuevas posibilidades para la divulgación del patrimonio deportivo mediante tecnologías 3D, vídeo volumétrico, inteligencia artificial y realidad aumentada.

La experiencia incorpora, además, modelos volumétricos de Álvaro Morata y Olga Carmona. Ambos futbolistas aparecen vinculados a los títulos que ayudaron a conquistar, reproducidos en volumen real con un nivel de fidelidad cercano al de un holograma. El vídeo volumétrico permite registrar a una persona en 360 grados para visualizarla posteriormente en tres dimensiones, como si estuviera físicamente presente.

Combinado con la digitalización 3D de los trofeos, esta tecnología permite acercar al público objetos, protagonistas y momentos que hasta ahora solo podían experimentarse de forma limitada.

El área de innovación de Integra Tecnología está explorando nuevos usos que permitan hacer más accesibles las piezas expuestas en museos y colecciones, entre ellos la posibilidad de que, a través de gafas inteligentes como las Ray-Ban Meta, los visitantes puedan formular preguntas, descubrir datos y conocer curiosidades sobre un trofeo o cualquier otro elemento relevante de una exposición.