

**TRABAJO DE GRADO I  
VIDEOJUEGO  
LOS CAMINOS OCULTOS DE MEDALLO**

**Por:  
Natalia Tamayo Sánchez**

**Profesor:  
Daniel Bustamante Baena**

**Universidad Católica Luis Amigó  
Medellín, Antioquia  
2023**

## **Resumen.**

Este proyecto de investigación se enfocará en mejorar la difusión de los sitios turísticos poco conocidos de Medellín. Una de las problemáticas que afecta a estos lugares es la visibilidad de los mismos y esto, a su vez, afecta el lado de la industria turística de la ciudad.

Se ha analizado la utilidad del proyecto llegando a la conclusión de que traería beneficios para la vida profesional de los actores involucrados en la industria turística, ya que proporciona herramientas para mejorar la promoción y la visibilidad de los sitios. Lo cual puede atraer a un mayor número de turistas y como consecuencia generar un impacto económico positivo en la ciudad. Por otro lado, el proyecto también puede tener un impacto académico importante al ofrecer oportunidades para la investigación y la creación de productos innovadores. El uso de herramientas tecnológicas como los videojuegos puede ser un aporte metodológico hacia la investigación académica de la ciudad.

**Palabras Claves:** Turismo, videojuegos, sitios turísticos, gamificación, visibilidad, impacto, Medellín.

## **Pregunta de Investigación**

¿Cómo se puede mejorar la comunicación de los sitios turísticos en Medellín?

## **Justificación**

Los videojuegos pueden llegar a ser una herramienta de gran valor, para la promoción turística de sitios poco conocidos de la ciudad de Medellín, es así como el diseño gráfico puede contribuir a la creación o innovación de nuevas metodologías y enfoques en este ámbito.

La investigación es conveniente y pertinente en el contexto actual, porque el turismo es una actividad económica y social importante para Medellín, pero se enfrenta al problema de la concentración de la demanda en unos pocos sitios populares, lo que genera congestión, deterioro ambiental y desaprovechamiento de otros lugares con potencial turístico. Además, el uso de los videojuegos como medio de promoción turística es una estrategia novedosa que puede aprovechar las tendencias tecnológicas y culturales de la sociedad actual, especialmente de los jóvenes, para generar interés y conocimiento sobre los sitios turísticos poco conocidos.

Los aportes sociales de la investigación son varios: por un lado, al promover los sitios turísticos menos conocidos se contribuye a la diversificación de la oferta turística y al desarrollo económico y social de las comunidades locales que se benefician del turismo. Por otro lado, al implementar un videojuego como herramienta de promoción turística se fomenta la participación de la ciudadanía en el conocimiento y valoración de su propio territorio, así como la generación de una cultura turística responsable y sostenible.

El aporte teórico de la investigación se centra en la reflexión sobre los procesos del diseño gráfico aplicados al desarrollo de un videojuego como herramienta de promoción turística. Se busca identificar los principios, criterios y técnicas del diseño gráfico que permitan crear un videojuego atractivo, interactivo y educativo que cumpla con los objetivos de promoción turística. Asimismo, se busca aportar al conocimiento sobre las posibilidades y limitaciones de los videojuegos como medio de comunicación y educación en el ámbito del turismo.

La implicación práctica de la investigación radica en la creación de un prototipo de videojuego que permita al usuario conocer y explorar los sitios turísticos poco conocidos de Medellín de manera lúdica y experiencial. Este prototipo puede servir como modelo o referencia para futuras estrategias de promoción turística basadas en los videojuegos, tanto en Medellín como en otras ciudades con problemáticas similares. La implementación del prototipo implica también la colaboración con actores locales del sector turístico, lo que fortalece las relaciones entre el sector académico y productivo y genera oportunidades de colaboración a largo plazo.

## **Hipótesis.**

El desarrollo de un videojuego como herramienta innovadora presentará los sitios turísticos menos conocidos en Medellín, esto hará que mejore la apreciación de los turistas sobre el espacio y aumentará el interés en explorar estos espacios, lo que daría una contribución al desarrollo turístico y académico de la ciudad. La falta de promoción y visibilidad de estos sitios son los que limitan el conocimiento o la exploración de los mismos.

En una de las investigaciones previas se ha demostrado que el uso de herramientas innovadoras como los videojuegos puede ser atractivo y ayudará a mejorar la percepción de los productos o servicios ofrecidos dentro del videojuego.

## **Alcance.**

En este proyecto de grado, se establece el alcance y los límites en cuanto al desarrollo del producto y el tiempo de trabajo disponible. Se especificarán las restricciones conceptuales y hasta qué punto se detallará e investigará el contenido.

El objetivo principal de este proyecto de grado es desarrollar un videojuego que permita explorar de manera lúdica y educativa los sitios turísticos menos conocidos de Medellín. Sin embargo, es importante tener en cuenta las limitaciones en cuanto al tiempo y la capacidad productiva para su desarrollo.

El proyecto se centrará en el diseño y desarrollo del videojuego, con el objetivo de crear una experiencia única y atractiva para los usuarios. Se prestará especial atención a la investigación y utilización de nuevas herramientas tecnológicas, así como a la aplicación de principios de gamificación para promover el turismo.

Dentro del alcance del proyecto, se investigarán y representarán los sitios turísticos menos conocidos de Medellín de manera detallada y precisa. Se buscará proporcionar información relevante sobre cada lugar, pero se establecerán límites en cuanto a la profundidad de la investigación y el detalle del contenido.

Es importante tener en cuenta que el proyecto tendrá restricciones en cuanto a los recursos disponibles, incluyendo presupuesto, recursos humanos y tecnológicos. Además, se enfocará exclusivamente en el desarrollo del videojuego y no se abordarán estrategias de marketing, aspectos legales o financieros relacionados con la comercialización del producto.

En resumen, este proyecto de grado establece el alcance del desarrollo del videojuego, considerando las limitaciones de tiempo y capacidad productiva. Se investigarán y representarán los sitios turísticos menos conocidos de Medellín de manera detallada, dentro de los límites establecidos.

## **Objetivo general**

Plantear estrategias para mejorar la promoción de sitios con potencial turístico y poco conocidos de la ciudad de Medellín; y de acuerdo a esto desarrollar un prototipo software de tipo videojuego para ser aplicado como herramienta de promoción turística.

## **Objetivo específico**

- Identificar los sitios con potencial turístico y poco conocidos de la ciudad de Medellín.
- Categorizar los sitios con potencial turístico y poco conocidos de la ciudad de Medellín, para generar la ruta de intervención que se le brindará.
- Desarrollar un prototipo funcional del videojuego que se dará como producto donde se muestre el resultado de lo investigado de cada sitio turístico de Medellín.

## **Marco Teórico**

El marco teórico de este proyecto de investigación se basa en una serie de conceptos y contenidos teóricos que respaldan la hipótesis planteada del desarrollo de un videojuego como herramienta innovadora que presentará los sitios turísticos menos conocidos en Medellín, justificando la necesidad de implementar este producto.

Promoción turística: Se abordarán teorías y conceptos relacionados con la promoción turística, incluyendo estrategias y técnicas de marketing turístico, la importancia de la imagen y la percepción del destino turístico, y la relevancia de la promoción de destinos turísticos poco conocidos.

*La ludificación es una gran herramienta para fidelizar clientes Solomo(aquel usuario que consume contenido online en el lugar donde se encuentra y gracias al uso de su teléfono móvil), “por su enorme poder para captar la atención ya que el juego y la competición son atractivos esenciales para el ser humano, por lo que la fusión conceptual y aplicada del juego con el turista social permite crear estrategias y rutas divertidas”. (Jiménez Abad et al. (2014)).*

Innovación en el turismo: Se analizarán teorías y enfoques relacionados con la innovación en la industria del turismo, incluyendo la adopción de nuevas tecnologías, la creación de productos turísticos innovadores y la importancia de la diferenciación y la competitividad en el mercado turístico.

*Gamificación del turismo: La gamificación es el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para aumentar la participación y la motivación. La gamificación del turismo implica la aplicación de conceptos y técnicas de juegos en el diseño de experiencias turísticas. Al desarrollar un videojuego que muestre los sitios turísticos menos conocidos de Medellín, se está aplicando la gamificación del turismo para hacer que la exploración de estos espacios sea más atractiva y motivadora para los turistas. (La Gamificación aplicada al Sector Turístico: Análisis sistemático sobre la base de datos Scopus).*

Videojuegos como herramienta de promoción: Se revisarán teorías y estudios que respalden el uso de videojuegos como herramienta de promoción, especialmente en el contexto del turismo. Se explorarán las características y beneficios de los videojuegos como medio de comunicación, la influencia de la gamificación en la percepción y comportamiento de los usuarios, y la utilización de los videojuegos como estrategia de promoción turística.

*En 2001, Orbitz mostraba su interés por el uso de advergames online que permitían a los jugadores ganar viajes a Las Vegas y con los que pretendían alcanzar diferentes objetivos de marketing cómo incrementar su notoriedad y ampliar su base de datos de consumidores, puesto que era necesario registrarse en su página web para poder optar a los premios. (Gran Tour: Revista de Investigaciones Turísticas nº 5 (2012)).*

Diseño de videojuegos: Se abordarán teorías y enfoques relacionados con el diseño de videojuegos, incluyendo la narrativa, la estética, la usabilidad, la experiencia del usuario y la interacción en los videojuegos. Se analizarán también las mejores prácticas en el diseño de videojuegos educativos y promocionales, así como las herramientas y tecnologías disponibles para su desarrollo.

Turismo en Medellín: Se revisarán estudios e investigaciones previas sobre el turismo en Medellín, incluyendo los principales sitios turísticos, su promoción actual, los retos y oportunidades del turismo en la ciudad y la falta de visibilidad de los sitios turísticos menos conocidos.

*Experiencia del usuario (UX) y entretenimiento: Los videojuegos son conocidos por proporcionar experiencias inmersivas y entretenidas a los usuarios. La teoría de la experiencia del usuario sugiere que una experiencia positiva y atractiva puede influir en la percepción y la actitud de los usuarios hacia un producto, servicio o entorno. En este caso, el desarrollo de un videojuego innovador puede mejorar la percepción de los turistas sobre los sitios turísticos menos conocidos en Medellín y aumentar su interés en explorarlos. (sitio web, autor no encontrado).*

## Antecedentes

Estos son algunos videojuegos que se pueden utilizar como mecanismos de turismo "**Pokémon GO**", este popular juego de realidad aumentada permite a los jugadores explorar el mundo real mientras capturan Pokémon. Ha colaborado con varios lugares culturales, como museos y monumentos, para promover visitas y descubrir información histórica sobre esos lugares, "**Minecraft: Education Edition**" Minecraft es un juego de construcción y exploración muy popular. La versión de educación ha sido utilizada en escuelas para recrear lugares culturales y fomentar el aprendizaje interactivo sobre la historia y la arquitectura, Antes de Pokémon GO, Niantic lanzó "**Ingress**", es otro juego de realidad aumentada basado en la exploración del mundo real. También ha colaborado con lugares culturales para ofrecer misiones y desafíos relacionados con la historia y la cultura de esos lugares, "**Sébastien Loeb Rally EVO**" este videojuego de carreras de rally presenta una variedad de circuitos basados en lugares reales, incluyendo sitios históricos y culturales alrededor del mundo, "**The Met: 360° Project**" El Museo Metropolitano de Arte de Nueva York (The Met) ha desarrollado una serie de experiencias interactivas en 360 grados que permiten a los visitantes explorar virtualmente las galerías y exhibiciones del museo, "**Google Arts & Culture**" aunque no es estrictamente un videojuego, esta aplicación de Google ofrece una amplia colección de imágenes, videos y tours virtuales de museos y lugares culturales de todo el mundo, "**Assassin's Creed: Unity**" este juego de la popular franquicia Assassin's Creed se desarrolla en la París de la Revolución Francesa. Aunque no fue creado específicamente para fomentar el turismo, su detallada recreación de la ciudad ha atraído a muchos jugadores a visitar los lugares reales destacados en el juego.

Por otro lado, también se puede tener como referencia estas aplicaciones que han fomentado la visita a lugares culturales en diferentes partes del mundo, utilizándose así como herramienta turística, estas son: "**Smartify**" es una aplicación global que proporciona información detallada sobre obras de arte en museos y galerías de todo el mundo. Puedes escanear códigos QR en las exposiciones para obtener información adicional y disfrutar de audioguías, "**Detour**" ofrece visitas guiadas con audio inmersivo en ciudades de todo el mundo, incluyendo destinos culturales populares como Roma, París, Londres y Nueva York, "**izi.TRAVEL**" esta es una plataforma que proporciona guías turísticas de audio en múltiples ciudades y destinos culturales en todo el mundo, incluyendo museos, monumentos y sitios históricos, "**Culture Trip**" esta aplicación ofrece información sobre destinos culturales en diferentes ciudades, incluyendo arte, arquitectura, gastronomía y eventos culturales, "**Museum Pass**" (París) aplicación oficial que proporciona información sobre museos, galerías y monumentos en París, así como acceso a la compra de pases para visitar múltiples atracciones, "**Rijksmuseum**" (Ámsterdam) La aplicación oficial del Rijksmuseum en Ámsterdam ofrece una guía interactiva para explorar las colecciones del museo, con información detallada sobre las obras de arte y la historia, "**Prado Museum**" (Madrid) la aplicación oficial del Museo del Prado ofrece una experiencia virtual para explorar las colecciones, con imágenes de

alta resolución y contenido educativo, "**Louvre**" (París) esta aplicación oficial del Museo del Louvre ofrece una guía interactiva para explorar las obras de arte y las galerías del museo, con audioguías y mapas interactivos, "**Acropolis Museum**" (Atenas) la app oficial del Museo de la Acrópolis en Atenas proporciona información detallada sobre las exposiciones y permite explorar virtualmente las galerías y tambien esta "**Smithsonian Mobile**" la aplicación oficial del Instituto Smithsonian ofrece información sobre los museos y las exhibiciones en diferentes ubicaciones de Washington D.C., incluyendo el Museo Nacional de Historia Natural y el Museo Nacional del Aire y el Espacio.

Dentro de la investigación se puede adquirir como referencia unas aplicaciones que han promovido grafitis que se han puesto muy de moda con todo el tema del turismo en diferentes ciudades del mundo: "**Street Art Cities**" esta aplicación te permite descubrir y explorar graffitis y murales en ciudades de todo el mundo. Proporciona información sobre los artistas, las ubicaciones y las historias detrás de las obras de arte urbano, "**Global Street Art**" una aplicación que muestra mapas interactivos con ubicaciones de arte urbano en varias ciudades. Puedes explorar murales, graffitis y otros proyectos artísticos callejeros, "**Mural Locator**" esta aplicación se centra en los murales y las obras de arte en las calles. Permite encontrar murales en diferentes ciudades y obtener información sobre los artistas y las historias detrás de las obras, "**GraffitiStreet**" una aplicación que presenta una selección de arte urbano y graffitis de todo el mundo. Puede explorar diferentes ciudades, descubrir nuevos artistas y obtener información sobre los eventos relacionados con el arte callejero y "**GraffitiAR**" esta aplicación utiliza la realidad aumentada para permitirte ver y explorar graffitis y murales en las calles. Puedes descubrir obras de arte urbano, seguir recorridos y obtener información adicional sobre los artistas.

En Colombia también existen aplicaciones de referentes que promueven sitios turísticos, estas son algunas: "**Colombia Travel**", la aplicación oficial del Instituto de Turismo de Colombia ofrece información sobre destinos turísticos, eventos, actividades y opciones de alojamiento en todo el país. También proporciona mapas y consejos de viaje. "**Colombia Travel Guide**" esta aplicación ofrece guías turísticas completas sobre diferentes ciudades y regiones de Colombia. Proporciona información sobre lugares de interés, restaurantes, actividades y opciones de transporte, "**Mi Guía de Colombia**" una aplicación que ofrece guías turísticas personalizadas para diferentes destinos en Colombia. Proporciona recomendaciones de actividades, lugares para visitar, restaurantes y opciones de transporte, "**Tourism Radio Colombia**" esta aplicación proporciona guías de audio y mapas para explorar diferentes ciudades y destinos en Colombia. Ofrece información turística, datos históricos y recomendaciones locales, "**Vive Colombia**" una aplicación que presenta información sobre destinos turísticos, actividades al aire libre, opciones gastronómicas y eventos culturales en diferentes ciudades y regiones de Colombia

Por otro lado otro referente que se tiene en cuenta es acerca de un videojuego

llamado "**Discover Babylon**" el cual lo desarrolló la Universidad de Babilonia en Irak con el objetivo de promover el turismo en la antigua ciudad de Babilonia. El juego permite a los jugadores explorar la ciudad y sus monumentos históricos, aprender sobre su historia y participar en actividades relacionadas con el turismo cultural.

### **Metodología de Investigación y Proyectual**

Desde la perspectiva metodológica esta investigación se plantea desde el enfoque cualitativo y algunos elementos cuantitativos.

La definición de investigación cualitativa dada por Rojo Pérez:<sup>7</sup> "La investigación cualitativa es un tipo de investigación formativa que cuenta con técnicas especializadas para obtener respuesta a fondo acerca de lo que las personas piensan y sienten. Su finalidad es proporcionar una mayor comprensión acerca del significado de las acciones de los hombres, sus actividades, motivaciones, valores y significados subjetivos; La investigación cualitativa exige el reconocimiento de múltiples realidades y trata de capturar la perspectiva del investigado.

Los estudios cuantitativos son arbitrarios y no ayudan al análisis de los resultados más que lo que han mostrado por sí solos; estudia la asociación o relación entre las variables que han sido cuantificadas, lo que ayuda aún más en la interpretación de los resultados.

En conclusión este método de investigación Mixta se aplicará con el fin de obtener no solo información respecto a los lugares y los nuevos métodos que se quiere implementar para promover el turismo sino que también se podrá obtener datos que serán necesarios para implementarlos en el producto del videojuego que se está planteando elaborar

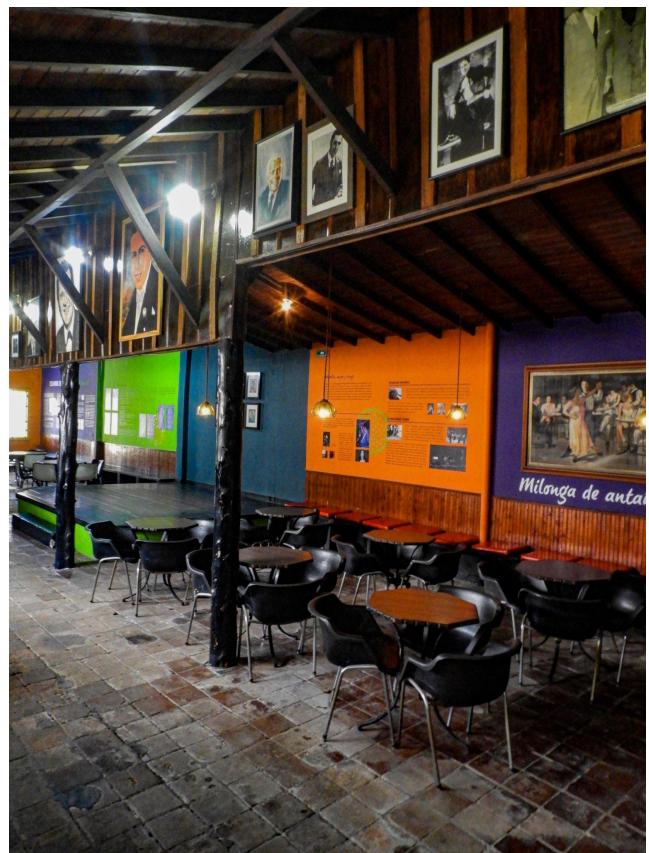
## Sitios turísticos investigados

### Casa Gardeliana

La Casa Gardeliana es un lugar especial que conserva la historia del tango en Medellín desde principios del siglo XX. Es considerado uno de los tesoros patrimoniales más importantes de la ciudad desde que se fundó en los años 70.

Lo más destacado de este lugar es su amplia colección de objetos auténticos de Gardel y otros famosos tangueros. Además, ofrecen diversas actividades como clases de tango, semilleros y eventos conmemorativos, que permiten a los visitantes aprender y acercarse aún más a este género musical. Cada último viernes del mes, se realiza una presentación de tango en la que todos pueden disfrutar de tangos, milongas, bandoneones y bailarines, lo que hace que la visita a la Casa Gardeliana sea aún más especial.

Para llegar a este lugar de manera fácil y económica, puedes tomar el metro de Medellín y bajarte en la estación Hospital. Luego, haz trasbordo para tomar la línea 1 de los buses del metro de Medellín y bájate en la parada llamada Gardel 1.



## **Palacio de Arte Y la Moda**

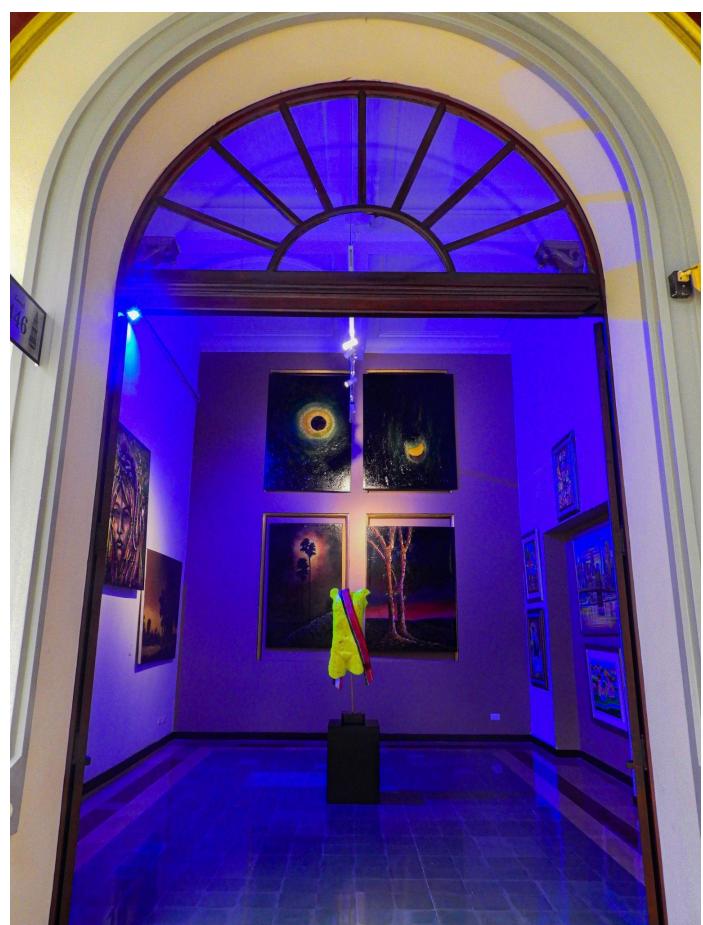
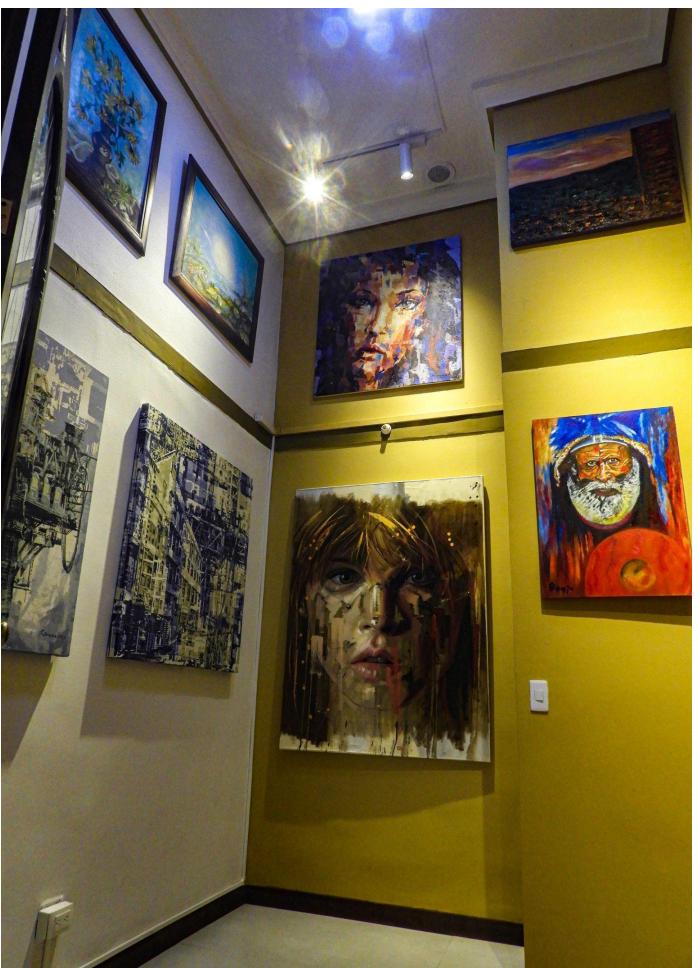
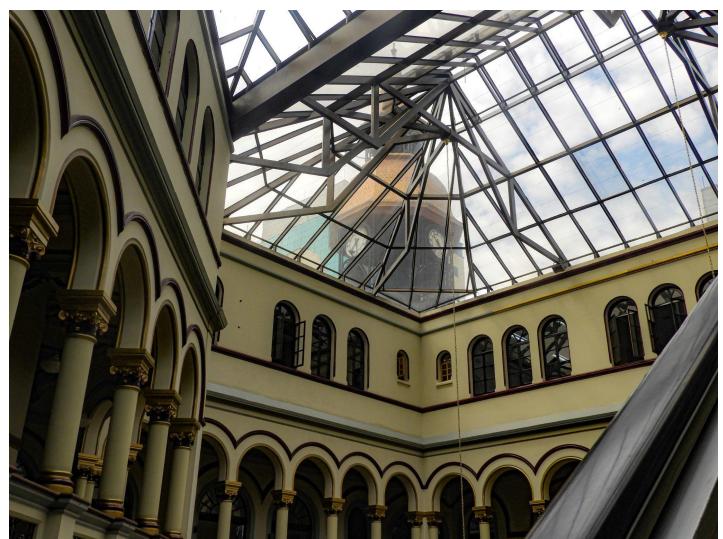
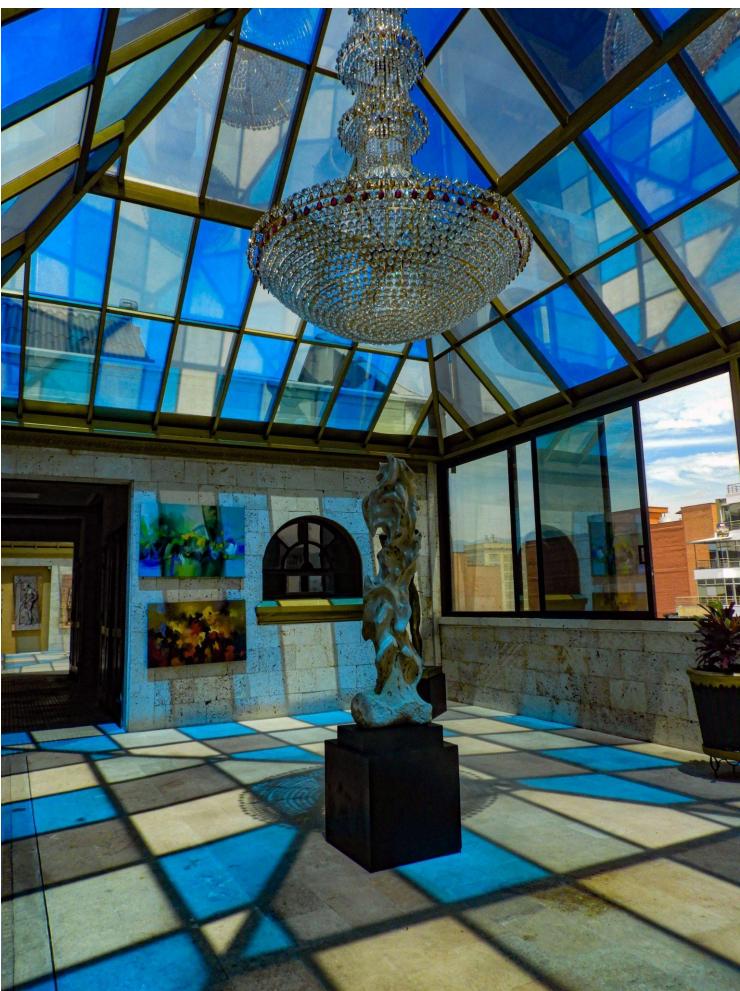
Este edificio tiene una historia de 88 años. Durante muchos años, albergó los juzgados de Medellín. En 1988, fue declarado patrimonio histórico y artístico nacional, y desde hace 29 años se convirtió en un centro comercial. En este lugar, se pueden encontrar una variedad de tiendas de calzado, ropa y accesorios.

Este espacio es una nueva oferta que la ciudad de Medellín brinda a sus visitantes y residentes. Ya no es solo un lugar para comprar tenis, sino también un espacio donde se ha aprovechado para implementar y exhibir arte.

El Palacio es ampliamente reconocido en el centro de la ciudad. Los últimos tres pisos del edificio se han convertido en una nueva galería con 20 salas de exhibición que albergan 1500 obras, entre esculturas, pinturas y dibujos. La decisión de utilizar los espacios que antes eran bodegas y convertirlos en este espacio lleno de arte fue del pintor y escultor José Cirilo Henao, quien junto con la sociedad Hacienda El Portal decidieron crear este nuevo espacio. Es un verdadero lugar de arte en el corazón de Medellín.

La forma más conveniente de llegar a este lugar es tomar el metro de Medellín y bajarse en la estación San Antonio. Desde allí, se camina en línea recta por la Carrera Carabobo, entre las calles Pichincha y Ayacucho.





## **Parque Conmemorativo Inflexión**

El legado dejado por el narcotraficante Pablo Escobar en Medellín fue catastrófico para la ciudad. El emblemático edificio Mónaco, símbolo de su presencia, fue demolido para dar paso a un nuevo comienzo que busca mostrar un cambio significativo.

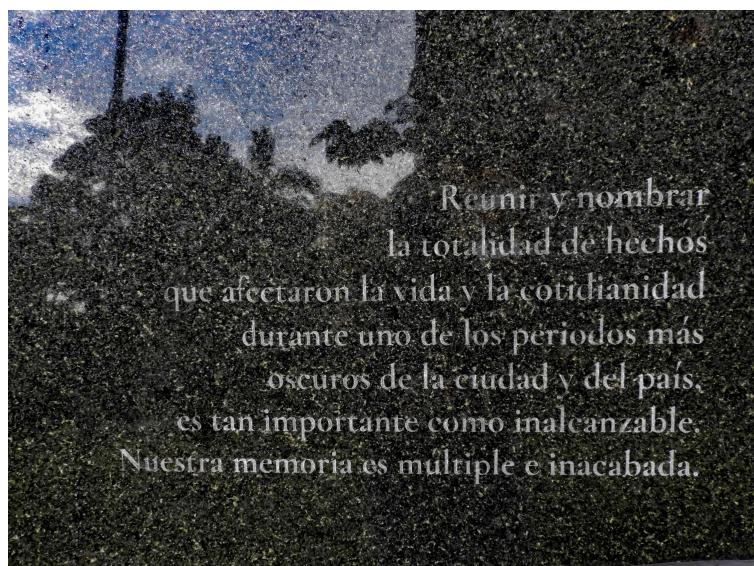
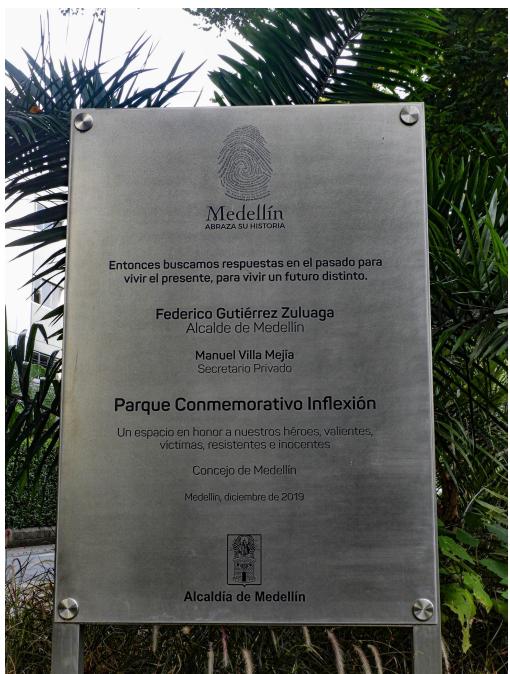
El terreno donde se encontraba el edificio Mónaco ahora se ha transformado en un lugar de reflexión, resiliencia y reconciliación, marcando el cierre de un capítulo de dolor y violencia en la ciudad y abriendo paso hacia la paz y la armonía. En este lugar se rinde homenaje a más de 46.000 víctimas del narcotráfico y la violencia que afectó a los colombianos, especialmente a los habitantes de Medellín.

El espacio está dividido en tres secciones: esencia, inflexión y resiliencia. En la sección de "esencia" se muestra el camino de los héroes y se exponen mensajes de las víctimas que enfrentaron esta oscura época, resaltando los valores de la honestidad, sensatez y justicia.

En la sección de "inflexión" se encuentra un muro con 46.612 orificios que representan a las personas afectadas por esta violencia. En la parte trasera del muro se presentan los atentados ocurridos en diferentes partes de Colombia como consecuencia de las acciones de este narcotraficante.

La última parte del recorrido muestra la transformación del dolor a través de la reconciliación, representada por un bosque urbano que simboliza el renacer de la paz y el perdón.

Llegar a este lugar es muy sencillo. En el centro de la ciudad, cerca del éxito de San Antonio, se encuentran las paradas de la mayoría de los buses. Desde allí, se puede tomar un bus hacia Sabaneta o Envigado, y al llegar a la avenida de las Vegas, a dos cuadras antes de la frontera entre El Poblado y Envigado, se encuentra el Parque Conmemorativo Inflexión.



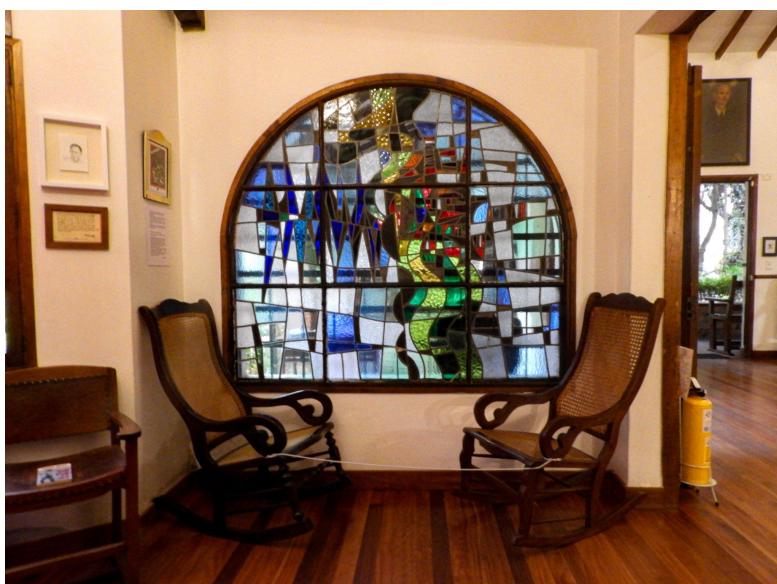
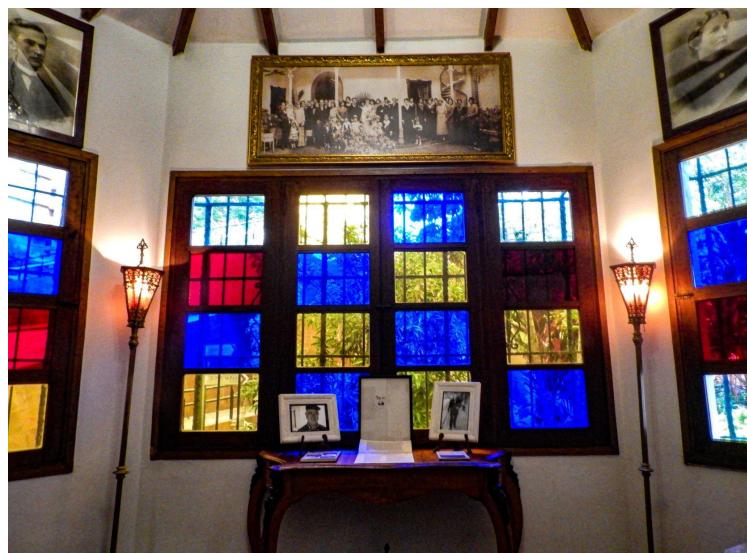
## Casa Museo OtraParte

Esta casa, construida en 1940 para la familia González Restrepo, es un monumento departamental que destaca la memoria, vida y obra del filósofo antioqueño Fernando González. Ha sido convertida en un museo, café y centro cultural por la corporación Otraparte, fundada por su hijo, Simón González Restrepo.

En este espacio, no solo podrás recorrer la casa, sino que también encontrarás un café, un espacio de coworking, un teatro y una biblioteca que ofrece diversas actividades para niños y jóvenes.

El recorrido por la casa puede disfrutarse con una visita guiada o a través de un escaneo de un código QR, que te llevará a un sitio web donde podrás escuchar audios que te contarán las diferentes partes e historias de la casa. Es una experiencia interactiva, diferente y entretenida.

Llegar a este lugar es muy sencillo. Después de visitar el Parque Conmemorativo Inflexión, ubicado en la anteriormente mencionada ciudad de Medellín, puedes caminar cinco cuadras hasta llegar al Mall Sao Pablo. A una cuadra de ese lugar, encontrarás este maravilloso sitio dedicado a Fernando González y su legado.



## Cronograma de Actividades

El alcance del proyecto se enfocará en la creación de un videojuego interactivo como herramienta innovadora para promocionar los sitios turísticos menos conocidos de Medellín, con un tiempo de trabajo estimado de 11 meses, centrándose en la investigación conceptual y práctica del diseño de videojuegos y promoción turística.

En donde se tendrá en cuenta unas actividades para realizar antes de dar a presentar el prototipo final del videojuego; estas actividades constan de la parte de investigación y recopilación de datos e imágenes las cuales funcionan como ayuda en cuanto a la construcción del proyecto.

cada una de las actividades que aparece en el cronograma (visitar el link abajo de la imagen) se estipula abordarse en menos de 1 mes ya que así se podrá tener un avance más rápido y se podrá obtener más tiempo para las correcciones o modificaciones que el producto necesita.

## Imagen del Cronograma

ACTIVIDADES	Meses Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44			
Planteamiento y elaboración del proyecto referente a la pregunta de investigación, con referentes, justificación y alcance																																																
Identificar el turismo en Medellin, clasificando los sitios turísticos con menos alcance y clasificarlos																																																
Ubicar la ruta que se tomará para ir a estos sitios ya clasificados																																																
Hacer salida de campo visitando la ruta ya planteada y haciendo recolección de información de los lugares, características y actividades de estos espacios																																																
Recolección de Fotografías																																																
Recolección de Datos																																																
Clasificación de Rutas																																																
Elaboración de las gráficas de los lugares para el producto																																																
Montaje de la Prueba 1 del Prototipo																																																
Corrección del Montaje																																																
Montaje de la Prueba 2 del Prototipo																																																
Corrección del Montaje																																																
Montaje de la Prueba 3 del Prototipo																																																
Corrección del Montaje																																																
Últimos detalles																																																
Entrega final del producto																																																

LINK DEL CRONOGRAMA: [+ cronograma\\_de\\_trabajo\\_grado1](#)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1gl0h7iD-fqckfefW5gwyldw2AC0a0lyFtWULJFULpvM/edit?usp=sharing>

## Biografía

Varela, V. V., & Amboage, E. S. (2022). *Nuevas vías de marketing turístico. La figura del videojuego como medio de promoción turística de un destino*. *Atlantic Review of Economics: Revista Atlántica de Economía*, 5(1), 3.

Parreño, J. M., Blas, S. S., & Mafé, C. R. (2012). *Nuevas herramientas de promoción de destinos turísticos: el uso de los videojuegos publicitarios (advergames)*. *Gran Tour*, (5), 71-91.

Antón, M. (2018). *Los eventos de deportes electrónicos (esports) como herramienta de promoción turística*. In *Actas XII Congreso Virtual Internacional sobre Turismo y Desarrollo* (pp. 77-89).

Brida, J. G., Brindis, M. A. R., & Mejía-Alzate, M. L. (2021). *La contribución del turismo al crecimiento económico de la ciudad de Medellín–Colombia*. *Revista de economía del Rosario*, 24(1), 1.

de Medellín, A. (2006). *Alcaldía de Medellín*. Obtenido de *Alcaldía de Medellín*.

Abreo Ariza, A. C. CIS1330TK01 *Videojuego para promoción turística de San Agustín*.

CASTELLÓN, A. C. *VIDEOJUEGO Y REALIDAD. INTEGRACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN LA PROMOCIÓN TURÍSTICA. EL CASO DE AMAZING CITY CASTELLÓN VIDEO GAME AND REALITY. INTEGRATION OF TECHNICIANS OF GAMIFICATION IN TOURIST PROMOTION. THE CASE OF*.

Borrero, F., Sanjuán, P., & González, G. R. (2015). *Gamification techniques in tourism, application test, Casa Mosquera Museum*. *Sistemas & Telemática*, 13(33), 63-76.

Vila, N. A., Barroso, B., Gomes, R. A., & Cardoso, L. (2019). *La Gamificación aplicada al Sector Turístico: Análisis sistemático sobre la base de datos Scopus*. *International Journal of Marketing, Communication and New Media*, 7(12).

CASTELLÓN, A. C. *VIDEOJUEGO Y REALIDAD. INTEGRACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN LA PROMOCIÓN TURÍSTICA. EL CASO DE AMAZING CITY CASTELLÓN VIDEO GAME AND REALITY. INTEGRATION OF TECHNICIANS OF GAMIFICATION IN TOURIST PROMOTION. THE CASE OF*.

Velásquez, C. M. G., Van Broeck, A. M., & Hincapié, L. F. P. (2014). *El pasado polémico de los años ochenta como atractivo turístico en Medellín, Colombia*. *Turismo y Sociedad*, 15, 101-114.

López-Zapata, L., & Márquez-Godoy, J. I. (2014). *Proyecto de observatorio de turismo para Medellín y Antioquia*.

Ahijado, S. R., & Nicolás, A. M. B. (2016). *La integración del videojuego educativo con el folklore. Una propuesta de aplicación en Educación Primaria*. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 19(3), 115-121.

Cespedes Diaz, D. E. (2021). *Desarrollo de un videojuego con realidad aumentada para fortalecer el turismo en la ciudad de Popayán*.

Li, W. (2020). *Análisis de la colaboración entre el sector turístico y el sector de videojuegos en China* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

S. Belli and C. Lopez, “*Breve historia de los videojuegos A brief history of videogame*,” *Athenea Digit.*, vol. 14, pp. 159–180, 2008.

<http://carloscuervoeducacion.blogspot.com/2017/11/discover-babylon.html>

<https://twitter.com/claracastruiz/status/1137373964106383360>

<https://twitter.com/claracastruiz/status/1139245693430902785>.

<https://twitter.com/claracastruiz/status/1141082991285940225>

Yanetsys Sarduy Domínguez. Escuela Nacional de Salud Pública. Calle Línea esq. I, El Vedado. La Habana 10400, Cuba. Escuela Nacional de Salud Pública