

**FORMATO DE PRESENTACIÓN DE**

PONENCIAS EN EVENTO ECE2I 2023

|  |  |
| --- | --- |
| **Institución de Educación Superior (IES)** | Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium |
| **Programa Académico** | Tecnología en Desarrollo de Software |
| **Nombre del Semillero y Grupo de Investigación al que Pertenece.** | Semillero Serendipia y Grupo de investigación Khimera |
| **Línea de Investigación** |  |
| **Titulo** | (AQUÍ NOMBRE DE LA APP) |
| **Autores de la Ponencia** | Alexis Fernando Zuluaga Velásquez - |
| **Docente Tutor de la ponencia** | José Hernando Mosquera De La Cruz |
| **Ponente (1)** | Alexis Fernando Zuluaga Velásquez |
| **Documento de Identidad** | 1144168556 |
| **Email** | Alexis.zuluaga01@unicatolica.edu.co |
| **Número celular** | 3216674328 |
| **Ponente (2)** | Andres Mauricio Holguin Escobar |
| **Documento de Identidad** | 1114822608 |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Email** | Andres.holguin01@unicatolica.edu.co | |
| **Número de celular** | 3144631868 | |
| **Nivel de formación de los ponentes.** | Tecnólogos | |
| **Nivel de Avance del Trabajo**  **(Marque con una (X) dentro del paréntesis su selección)** | (**X**) Investigación en curso | |
| () Investigación finalizada | |
| **Área de la investigación**  **(seleccionar una- Marque con una x)** | ( ) Bellas Artes | |
| () Ciencias de la salud | |
| ( ) Ciencias Sociales y Humanas | |
| ( ) Economía, Administración, Contaduría y Afines | |
| (X) Ingeniería y Afines. | |
| ( ) Matemáticas y Ciencias Naturales | |
| **Autorización de publicación en memorias (Marcar con una x)** | Si (**X** ) | No ( ) |
| **Autoriza la publicación de la ponencia en la revista Sapientia, ISSN: 1909-0811**  **ISSN: 2805-9204 (En línea).** | Si (**X** ) | No ( ) |

**FORMATO DE PRESENTACIÓN DE**

**PONENCIAS EN EVENTO ECE2I 2023**

# CaliSafe La app de la seguridad

Autor (es): - Alexis Fernando Zuluaga Velásquez  
 - Andres Mauricio Holguin Escobar

* **Resumen:** Se plantea una aplicación móvil con el fin de ayudar a los habitantes y visitantes de la ciudad de Cali en cuestiones de seguridad, la aplicación está pensada para que los usuarios puedan minimizar el ser víctimas de un posible hecho de inseguridad. La aplicación permitirá la visualización de los eventos de inseguridad en la ciudad en tiempo real, esto gracias a que se contara con un módulo de reportes de hechos de inseguridad por los mismos ciudadanos, además, la aplicación contara con la funcionalidad de ingresar un lugar de destino dentro de la ciudad con lo que la aplicación brindara recomendaciones de seguridad del lugar hacia donde se dirige la persona.
* **Palabras claves:** Inseguridad, API, GoogleMaps, Aplicación, Modulo, Victimas, visitantes, prevención, cooperación, Backend
* Planteamiento del problema: Tratar de reducir los altos niveles de inseguridad siempre ha sido un tema importante a nivel nacional ya que, la inseguridad conlleva a gastos enormes de presupuesto, y aun así no se logra reducir drásticamente las tasas de inseguridad. Cali actualmente ocupa el puesto número uno en inseguridad a nivel nacional y la numero 32 a nivel mundial, “Cali se presentó como la ciudad más violenta de Colombia, ubicándose en el puesto 32” Beltrán, D. (04 de marzo de 2023). Entre las 50 ciudades más peligrosas en el mundo, se registraron seis colombianas. infobae.<https://www.infobae.com/colombia/2023/03/04/entre-las-50-ciudades-mas-peligrosas-en-el-mundo-se-registraron-seis-colombianas/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20un%20informe,urbes%20m%C3%A1s%20inseguras%20de%20Colombia>.

Muchas de estas situaciones de inseguridad suceden por falta de información del lugar en donde están las personas o hacia donde se dirigen, por tal motivo, es necesario desarrollar una estrategia tecnológica mediante una aplicación móvil, algo diferente de la habitual, y así intentar reducir estos altos índices de inseguridad en la ciudad de Cali.

* **Formulación del problema:**

¿Puede Reducirse la alta tasa de criminalidad en Cali por medio de una aplicación móvil de recomendaciones de seguridad?

* **Objetivo general y específicos**
* **Objetivo general:**

Desarrollar una aplicación móvil colaborativa, con el fin de reducir los hechos de criminalidad a los habitantes y visitantes de la ciudad de Cali, mediante el envío de recomendaciones de seguridad por medio de la aplicación.

* **Objetivos Específicos:**
* Diseñar Backend de la aplicación, módulos necesarios para el funcionamiento de la aplicación, registro de usuarios, inicio de sesión, etc.
* Plantear los esprints en los que se va a llevar a cabo la construcción de la aplicación.
* Implementar y conectar con backend todos los módulos requeridos para el correcto funcionamiento de la aplicación
* Realizar las pruebas y ajustes correspondientes antes de lanzar a producción.
* **Referente Teórico:** La salud mental es un pilar fundamental del bienestar humano. Diversos estudios (OMS, 2019) han demostrado la importancia de la intervención temprana y el acceso a profesionales en casos de trastornos o inquietudes emocionales.
* **Metodología:** Se opto por el marco de trabajo SCRUM que es una metodología ágil que permite, la entrega de avances funcionales a lo largo del proyecto además, es una metodología que tolera el cambio por lo cual se adapta a lo requerido
* **Impactos logrados y/o esperados:** Se espera lograr una mayor conciencia sobre la salud mental, reducir el estigma asociado a buscar ayuda psicológica y ofrecer un espacio seguro y accesible para aquellos en busca de apoyo.
* **Resultados logrados:** Ninguno, ya que la implementación aún está en proceso.
* **Conclusiones**: La salud mental es una prioridad, y con la implementación de PSICOWEB, se busca brindar una herramienta de fácil acceso y uso para aquellos que buscan apoyo profesional y comunitario.
* **Referencias Bibliográficas:**

OMS. (17 de 07 de 2022). *OMS (Organización Mundial de la Salud)*. Obtenido de https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response