

24/07/23

ACTIVIDAD 1 HCI

Buscando Necesidades

Santiago Martinez Beltran,
Sergio Daniel Aza Ocampo,
Julián Santiago Hernández
Gonzales

ACTIVIDAD 1 HCI

1. Elección de un Brief de diseño

Nuestra elección para esta labor es “Change” cambio, Con un principio basado en la innovación. Considerando que la tecnología actual nos permite cambiar tantas cosas, confiamos en la manera en que las personas interactúan con su entorno, y por eso nuestro enfoque está centrado en generar un cambio positivo en los hábitos cotidianos de movilidad.

La movilidad y el turismo son dos aspectos fundamentales en la vida cotidiana de los ciudadanos y en la forma en que se descubren nuevas culturas, territorios y experiencias. En el contexto global, estos factores influyen directamente en la calidad de vida y donde nos encontremos estipulados o viviendo o a los destinos que queremos viajar o conocer.

Por su parte, Colombia con su inmensa riqueza cultural, natural y turística, representa una oportunidad única. Sin embargo, esta riqueza sigue siendo subutilizada tanto por visitantes como por los propios ciudadanos. Según el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, en 2023 el país recibió más de 5 millones de visitantes no residentes, mientras que el turismo interno continúa en expansión. A pesar de este crecimiento, la mayoría de los viajes se concentran en los mismos destinos tradicionales, dejando de lado una gran cantidad de lugares con alto potencial turístico, cultural y recreativo que muchas de las personas no conocemos o no tenemos idea que existían.

Por otro lado, el comportamiento digital de los ciudadanos colombianos revela una gran oportunidad para transformar la manera en que exploramos el territorio. De esa manera las aplicaciones móviles con un enfoque sobre la movilidad han sido un gran apoyo geo local para determinar a donde queremos. Solo en Bogotá, en abril de 2025, Waze contaba con más de un millón de usuarios activos, quienes pasaban en promedio 1 hora y 45 minutos al día en la aplicación, según datos de El Espectador. Ya en 2019, el country mánager de Waze señalaba que 7 de cada 10 vehículos en la capital usaban la plataforma,

con una penetración nacional cercana al 50 % del parque automotor y alrededor de 2.5 millones de usuarios únicos mensuales.

También otra aplicación muy importante en la movilidad global como lo es Waze que no solo maneja la movilidad en carro, sino también en senderos o caminatas es muy bien recibida en Colombia: más del 55% de los usuarios que usan internet hacen uso de Google Maps para buscar también restaurantes, parques, museos etc...

Esta fuerte adopción tecnológica nos demuestra que existe un ecosistema digital activo, dispuesto a interactuar con plataformas que optimicen su movilidad. Por eso, proponemos una solución que aproveche este comportamiento: una aplicación que no solo facilite la navegación inteligente, sino que también promueva un turismo más diverso, sostenible y conectado con el territorio nacional.

Queremos redirigir esa atención y tiempo invertido en la movilidad diaria hacia el descubrimiento de nuevas rutas, espacios y experiencias que normalmente pasan desapercibidas. Así, fomentamos no solo un cambio en los hábitos de viaje, sino también una nueva manera de vivir y recorrer Colombia.

La aplicación que más hemos analizado es **Roadtrippers** (Disponible para dispositivos Android), reconocida por combinar la planificación de rutas con el descubrimiento de lugares únicos y experiencias fuera de lo común. Consideramos que tiene una propuesta atractiva para quienes buscan explorar más allá de los destinos convencionales. Sin embargo, aún no satisface plenamente las necesidades de un público que requiere experiencias más personalizadas y profundamente conectadas con la cultura local, especialmente en contextos urbanos y turísticos como los de Colombia.

Tomando como referencia las fortalezas de este tipo de plataformas, se pueda construir en el futuro una herramienta mucho más funcional, intuitiva y adaptada a nuestra realidad, capaz de generar un sentimiento de apropiación en sus usuarios. El objetivo sería incorporar una inteligencia artificial contextualizada que no solo optimice la movilidad, sino que también guíe a los visitantes —nacionales y extranjeros— hacia experiencias

auténticas, alternativas a los circuitos turísticos tradicionales y alineadas con sus intereses particulares.

2. Selecciona una actividad que observar

La actividad de observación que desarrollamos fue en base a la problemática abordada inicialmente, centrada en los retos de la movilidad urbana y su vínculo con el turismo en la ciudad. Se indagó a los participantes por medio de entrevistas no formales, es decir, mediante preguntas abiertas sobre una posible aplicación que pudiera contribuir a mejorar la experiencia de movilidad para visitantes y residentes, especialmente en zonas de interés turístico.

Al finalizar la etapa de observación, se llevó a cabo una lluvia de ideas con los tres participantes, en la cual surgieron nuevas propuestas para optimizar tanto la interfaz de usuario como la integración tecnológica, con el fin de facilitar desplazamientos, brindar información en tiempo real y mejorar la experiencia turística.

Este proceso observacional se ha realizado en lugares cómodos y habituales de las personas a las que aceptaron para realizar este proceso, de igual manera el proceso fue realizado a través de los dispositivos móviles tecnológicos (Smartphones) de cada una de las personas, A partir de estas observaciones, se evidenciaron patrones de comportamiento y preferencias que ayudan a comprender mejor las necesidades reales de los usuarios en contextos urbanos turísticos. De esa manera se observaron los siguientes patrones y resultados a través del uso de la aplicación **Roadtrippers**:

Nombre: Anderson Tovar Barbosa

Edad: 33 años

Profesión: Asistente Administrativo

Dispositivo utilizado: Dispositivo Móvil Android (Smartphone)



Se pudo observar a Anderson con su dispositivo móvil interactuando con la interfaz o sistema de inicio de sesión, rutas y destinos con los que contaba la aplicación y la funcionalidad de la aplicación.

Inconvenientes Observados

Anderson presento complicaciones y le costó mucho al interactuar con la aplicación ya que esta solo está disponible en inglés y eso le genero inconformidad ya que debería haber una opción que dejara cambiar el idioma.

Anderson es una persona que constantemente viaja, pero no le gusto la interfaz que guiaba al usuario a su destino, la veía un poco obsoleta y que le hacian falta bastantes cosas.

A pesar de todo Anderson logro registrarse, pero la aplicación le pedía información sobre su vehículo, el al ver esto declino esta opción ya que no le generaba seguridad.

A continuación, se le realizaron una serie de preguntas sobre algunos puntos de la aplicación y el respondió lo siguiente:

Limpieza de la interfaz: Me parece que la interfaz le hace falta que sea un poco más facil de usar y que le ayude a uno como usuario a saber manejarla

Facilidad para encontrar información relevante o de interés: Se me dificulto encontrar información ya que el idioma en el que estaba la aplicación se me hace un poco difícil de

entender, de esa manera, no pude realizar acciones de búsqueda por que no pude ver sencillamente cómo funcionaba a la aplicación.

Tipos y fuentes (textos): El tipo de letra me parece adecuado, siento que la tipografía va acorde al diseño de la aplicación, por otra parte, creo que algunas de las fotos que muestran los destinos no son muy amigables.

Colores: Los colores que tiene la aplicación no me gustan, hace que no sean muy agradables para una aplicación de movilidad.

Oportunidades encontradas: Siento que a la aplicación le hace falta un gran desarrollo en cuanto al uso de esta y creo que si tuviera un desarrollo grafico más avanzado y un sistema de cifrado de datos personales me generaría más confianza para dar mis datos personales sobre mi vehículo



Nombre: Jhon Mario Aza

Edad: 27 años

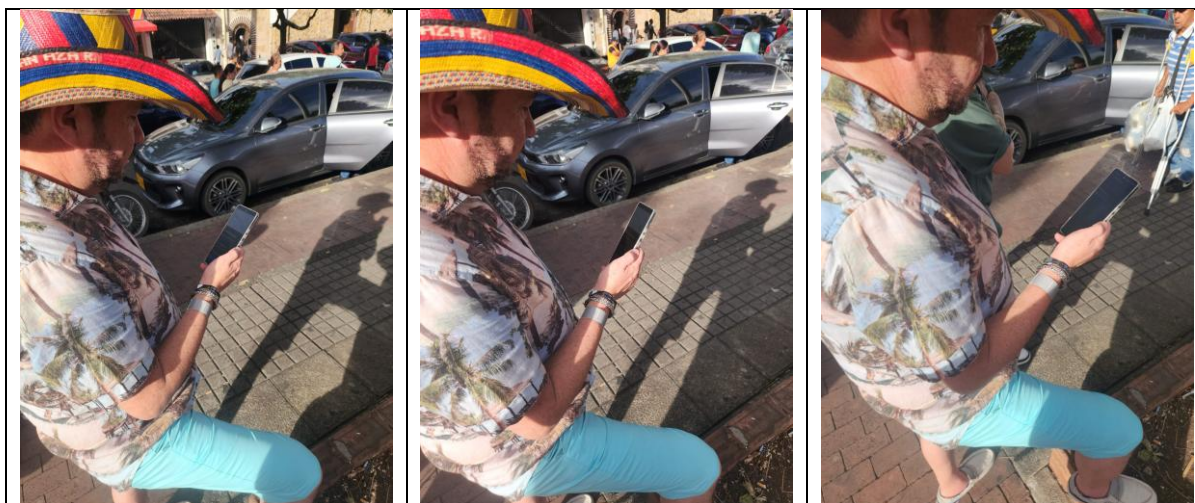
Profesión: Ingeniero de Sistemas

Dispositivo utilizado: Dispositivo Móvil Android (Smartphone)

Observaciones vistas:

Mario es una persona que disfruta mucho hacer senderismo y suele usar aplicaciones relacionadas con esta actividad. Durante la observación, comentó que hay aplicaciones que le parecen más didácticas y fáciles de usar que otras, especialmente cuando están bien organizadas y muestran la información de manera clara.

Aunque le interesa descubrir lugares nuevos, siente que muchas apps turísticas no están hechas para personas como él, que buscan rutas diferentes y no los destinos más populares. También mencionó que una buena aplicación debería ser visualmente atractiva, con colores agradables y botones fáciles de entender, ya que eso lo motiva más a explorar.



Nombre: Helman Yesid Aza

Edad: 56 años

Profesión: Contador Publico

Dispositivo utilizado: Dispositivo Móvil Android (Smartphone)

Observaciones vistas:

Helman no está muy acostumbrado a usar dispositivos electrónicos y prefiere actividades que no dependan tanto de la tecnología. Durante la observación, se notó que le costaba un poco entender cómo moverse dentro de la aplicación, ya que no suele interactuar con este tipo de herramientas.

Aun así, mostró interés por la idea de conocer lugares nuevos y comentó que le gustaría que existiera una aplicación más sencilla, que no tuviera tantas cosas complicadas y que explicara bien cómo usarla desde el principio. También dijo que sería de mucha ayuda mucha si

pudiera guardar rutas para usarlas más tarde, en especial si está en zonas donde no hay buena señal.

3. Nuevas ideas generadas a partir de la observación “lluvia de ideas”

A partir del estudio realizado en el proceso observacional a través de la aplicación **Roadtrippers** (Disponible para dispositivos Android), a través de las inconsistencias presentadas sobre la aplicación, se decidió generar nuevas ideas que ayuden a mejorar la experiencia del usuario y proporcionar una aplicación óptima para que las personas puedan disfrutar de ella y de igual forma pueda ser una aplicación que sea accesible. De esa manera, a través de nuestro grupo de trabajo se generaron nuevas ideas y nuevos prototipos de soluciones que desarrollándolas pudieran permitir un uso de la aplicación óptimo. Así se estipularon estas ideas a partir de este proceso de observación:

1. Incluir rutas turísticas no convencionales con valor cultural y natural.
2. Integrar inteligencia artificial para sugerencias personalizadas según intereses y ubicación.
3. Incorporar recomendaciones locales verificadas por comunidades cercanas.
4. Crear filtros de búsqueda por tipo de experiencia (aventura, gastronómica, histórica, etc.).
5. Implementar navegación para trayectos a pie, en bicicleta, moto o transporte público.
6. Añadir indicadores de accesibilidad para personas con movilidad reducida.
7. Permitir la descarga de mapas offline para zonas rurales sin conectividad.
8. Integrar una sección de experiencias destacadas por otros viajeros.
9. Incluir audio guías narradas sobre cultura e historia de cada lugar.
10. Ofrecer rutas temáticas como “tour cafetero”, “rutas afrocolombianas”, “caminos ancestrales”, etc.
11. Incentivar el turismo responsable y sostenible con retos o insignias.
12. Mostrar alertas sobre el estado de las vías y sugerencias en tiempo real.

13. Facilitar el contacto con guías locales certificados.
14. Sincronizar con redes sociales para compartir rutas y experiencias.
15. Mostrar la huella ecológica del viaje y alternativas más sostenibles.

4. Objetivo general del proyecto

Nuestro objetivo general destinado a este proyecto es crear una aplicación móvil que ofrezca una nueva forma de hacer turismo en Colombia, ayudando a las personas a descubrir rutas diferentes, experiencias culturales auténticas y lugares poco conocidos. La aplicación buscará conectar a los viajeros, tanto colombianos como extranjeros, con guías locales, emprendimientos y comunidades que ofrecen planes únicos como caminatas, gastronomía regional y actividades fuera de lo común. Además, usará herramientas como la geolocalización y la inteligencia artificial para brindar recomendaciones personalizadas y apoyar el turismo local de forma accesible, sostenible y cercana.

5. Objetivos específicos del proyecto

1. Conocer las necesidades, hábitos y preferencias de los viajeros en Colombia frente al uso de herramientas digitales para explorar destinos turísticos.
2. Diseñar una interfaz sencilla y atractiva que facilite la exploración de rutas alternativas, actividades culturales y lugares poco conocidos, integrando funciones como mapas interactivos y recomendaciones personalizadas.
3. Desarrollar un sistema que recomiende planes turísticos según los intereses, ubicación y perfil de cada usuario, ofreciendo una experiencia más cercana, auténtica y diferente.
4. Probar y ajustar la aplicación con usuarios reales, recogiendo sus opiniones para mejorar la experiencia y asegurar que sea útil, fácil de usar y verdaderamente conectada con el turismo local