



TU RECORRIDO CULTURAL

Benjamin Marin / Andres Fernandez/Nicolas Carez



Contenidos

- 01. Abstract
- 02. Descripcion
- 03. Objetivos del proyecto
- 04. Requerimientos
- 05. Metodologia
- 06. Plan de trabajo
- 08. Argumentos y
Jusitificaciones
- 09. Conclusiones

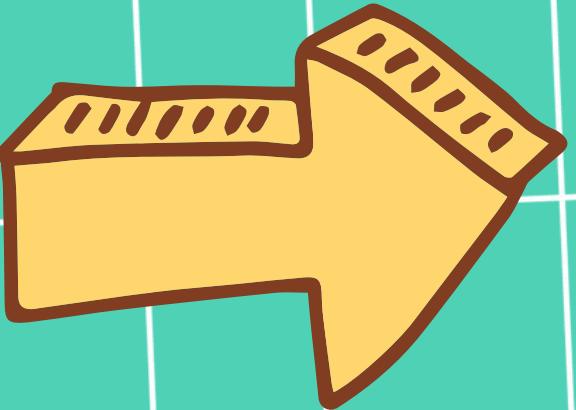
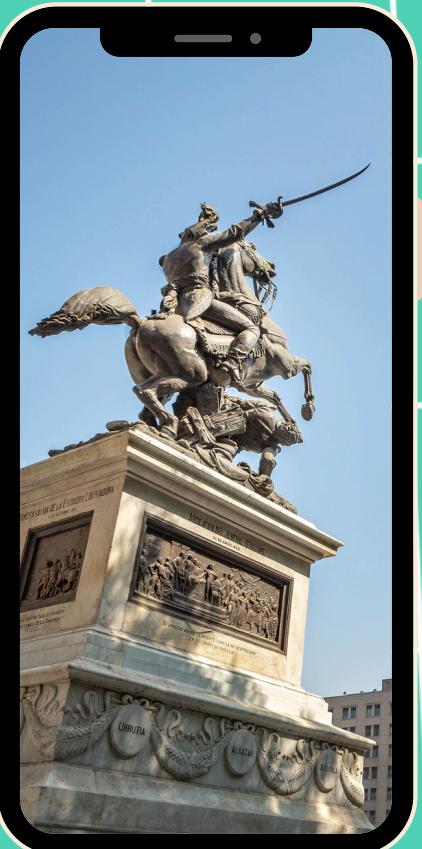
Abstract

El turismo cultural en Santiago enfrenta un desafío: la desconexión de las personas, especialmente los jóvenes, con la historia de los lugares que visitan.

Nuestra solución es 'Tu Recorrido Cultural', una aplicación móvil que, a través de la gamificación, transforma el acto de visitar el patrimonio en una experiencia interactiva y educativa.

EL PROYECTO

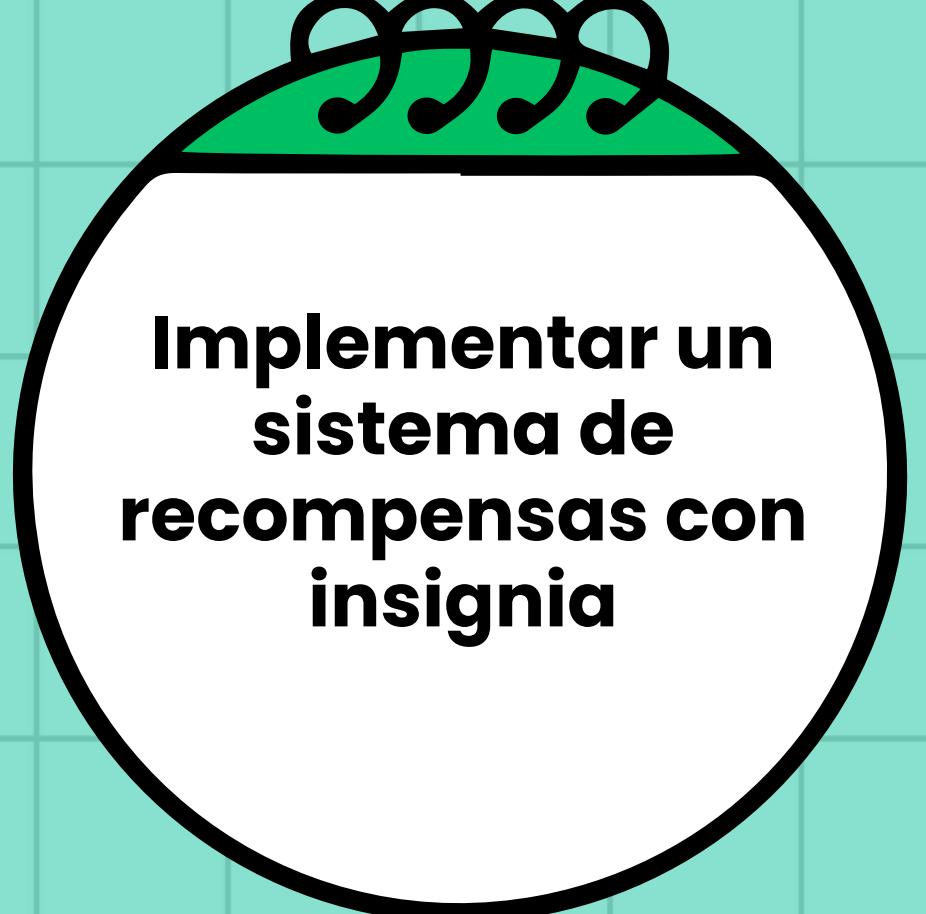
El proyecto es una aplicación móvil diseñada para fomentar el turismo cultural y patrimonial en Santiago. La aplicación permite a los usuarios obtener insignias digitales escaneando códigos QR en varios sitios históricos y culturales.



Objetivos del Proyecto



**Desarrollar una
aplicación móvil
funcional**



**Implementar un
sistema de
recompensas con
insignia**



**Crear un mapa
interactivo**



**Diseñar y construir
una base de datos**

Requerimientos

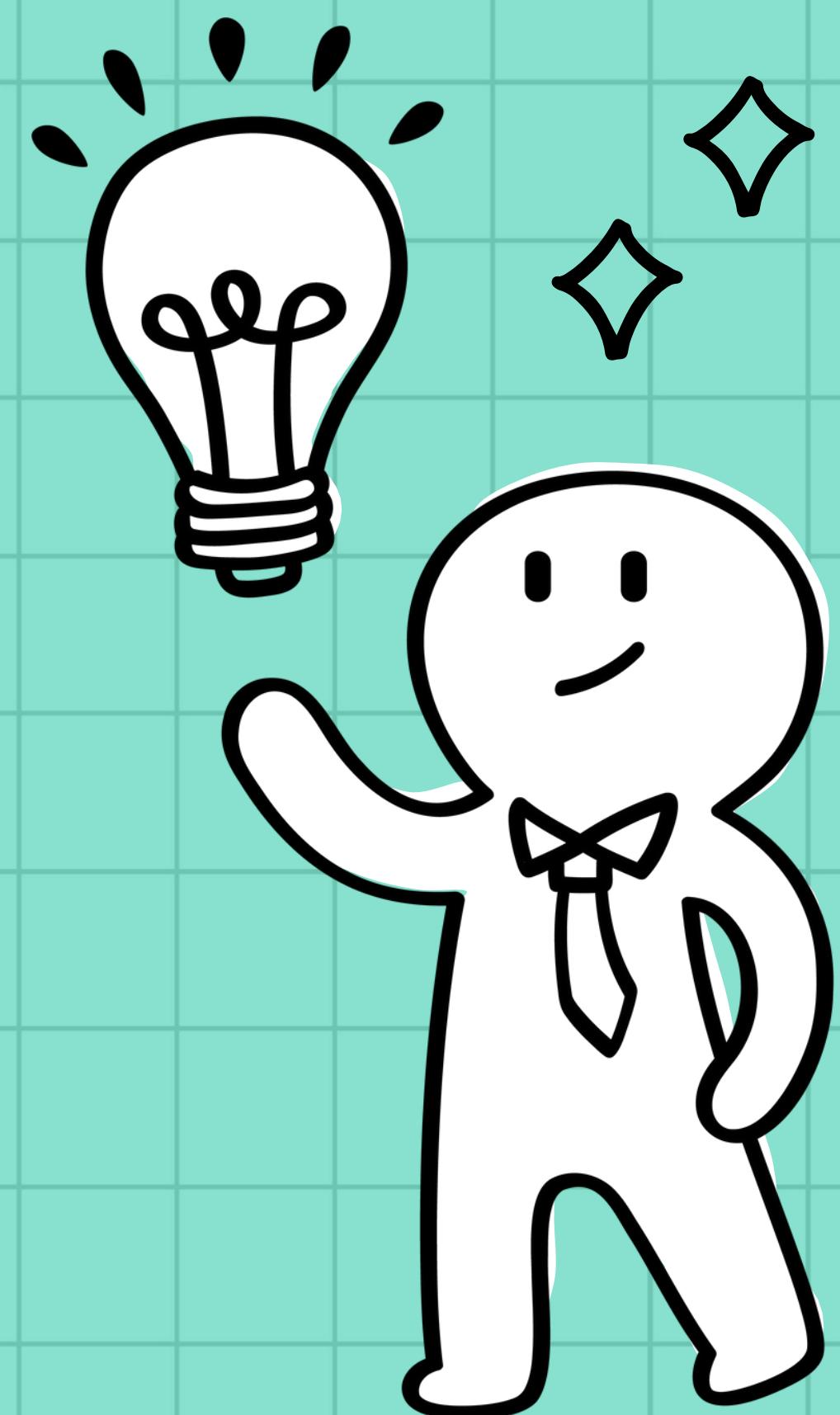
Autenticación de usuario

Escáner de código QR

Gestión de insignias

Perfil de usuario

Mapa interactivo



METODOLOGIA

Para la gestión del proyecto se utilizará la metodología ágil Scrum. El proyecto se dividirá en Sprints de una semana. Antes del inicio, se definirá un Product Backlog con las funcionalidades prioritarias y cada Sprint.



Plan de trabajo

Fase 1 (Sprints 1 y 2): Planificación y Diseño

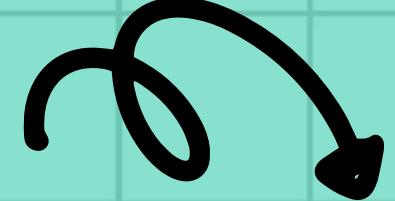
Semanas 1 y 2:

- Establecimiento del Product Backlog:
- Diseño de la Interfaz de Usuario (ui/ux)
- Diseño de la Arquitectura de la Aplicación y la Base de Datos

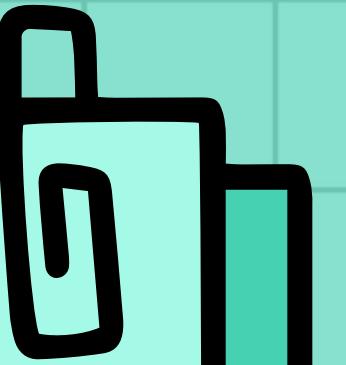
Fase 2 (Sprints 3 y 4): Desarrollo del Sistema

Semanas 3 y 4:

- Implementación del Sistema de Autenticación
- Desarrollo del Perfil de Usuario
- Documentación Técnica



Plan de trabajo



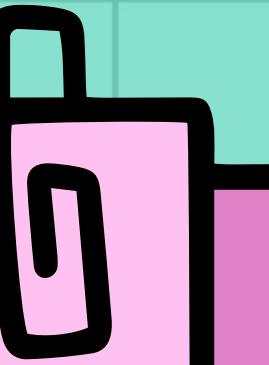
Fase 3 (Sprints 5 y 6): Implementación de Funcionalidades Principales

Semanas 5 y 6:

- Desarrollo del Escáner de QR y Lógica de Insignias
- Integración del Mapa Interactivo

Fase 4 (Sprints 7 y 8): Desarrollo de Funcionalidades Adicionales y Pruebas Semanas 7 y 8:

- Pruebas de Usabilidad y Funcionalidad
- Optimización del Rendimiento
- Creación de un Manual de Usuario



Plan de trabajo



**Fase 5 (Sprints 9 y 10): Cierre del Proyecto
y Presentación**
Semanas 9 y 10:
Ajustes Finales
Preparación de la Presentación
Final
Consolidación de la
Documentación

Argumentos y Justificación

Este proyecto es relevante porque crea una nueva forma de consumo cultural que es accesible y atractiva. Es una herramienta valiosa para el sector turístico y educativo.

Para este proyecto, aplicaremos competencias clave de nuestra carrera. En el desarrollo de la aplicación, utilizaremos 'el desarrollo de software' para crear el producto final. Para la base de datos, aplicaremos la competencia de 'modelado de datos' y, finalmente, utilizaremos las 'buenas prácticas' en todo nuestro proceso para asegurar la calidad del producto final

El proyecto me interesa particularmente porque me permite profundizar mis conocimientos en desarrollo móvil y backend, campos que considero mi especialidad. Con este proyecto, pondré en práctica mis habilidades en la creación de una arquitectura escalable.

El proyecto es completamente factible dentro del plazo de 10 semanas de la asignatura. Las tecnologías que usaremos son flexibles y contamos con los conocimientos necesarios para su implementación.



Conclusiones

