**CREACION DE UNA APP ANDROID PARA LA VISUALIZACION DE INFORMACION DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS DE LA CIUDAD Y PROVINCIAS MEDIANTE ESCANEO DE CELULAR**

Asesor y Jurado

Dedicatoria

Agradecimientos

**INDICE**

RESUMEN

Este documento pretende compartir una reflexión sobre los distintos tipos de proyectos patrimoniales, según el grado de respuesta a los intereses económicos, políticos, sociales y culturales, valorando la complementariedad turística, proveyendo de una herramienta tecnológica acorde a nuestros tiempos para concluir en una apuesta metodológica y ética, en un compromiso social destinado a los profesionales, público en general y turistas.

ABSTRACT

**INTRODUCCION**

La ciudad e Puno es uno de los destinos turísticos más importantes después de Machu Pichu en Cusco, por que cuenta con el lago navegable mas grandes del mundo, y una fuente de recursos turísticos tan basta como su gente, gastronomía y atractivos turísticos, que datan del siglo XV de nuestra era.

La ciudad de Puno esta ubicada a 3 850 msnm con un clima variado y una de las festividades más grandes del mundo como es la Fiesta de la Virgen de la Candelaria, que está reconocida por la UNESCO como patrimonio inmaterial de la Humanidad desde el año 2010, y cuenta con una cantidad muy grande lugares turísticos para visitar, quedarse en la isla de los Uros y simplemente relajarse en las islas de Taquile o Amantaní, teniendo una experiencia vivencial muy significativa para los turistas nacionales y extranjeros.

Existen documentos antiguos sobre la participación de la Guerra de la Independencia, la llegada de los primeros barcos y el ferrocarril que aun se encuentra en funcionamiento, asi como historias sobre la antigua ciudad de Puno San Luis de Alba, así como otros datos históricos que tienen relevancia a nivel local, nacional e internacional.

Con tan basta información y lugares donde visitar, es que proponemos desarrollar una aplicación para páginas web y para Android, donde podamos visualizar esta información simplemente con realizar un escaneo a los monumentos y sitios emblemáticos de la ciudad y poder visualizar la información relacionada con este, presentando otra visión de lo que tenemos.

Se van a escanear también las pinturas de las iglesias más antiguas y tomarlas como una muestra histórica en varios idiomas, debido a que los turistas extranjeros aprecian muchísimo la cultura y el arte y lo tiene en un lugar muy elevado de sus expectativas.

**CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

* 1. Descripción de la realidad problemática

Nuestro departamento de Puno, consta de una cantidad enorme de potencial turístico, principalmente por la presencia del Lago Titicaca, siendo este el más alto y navegable del mundo. El lago Titicaca es un cuerpo de agua ubicado en el Altiplano andino, en los Andes Centrales a una altitud promedio de 3812 msnm entre los territorios de Bolivia y Perú. Posee un área de 8562 km² de los cuales el 56 % (4772 km²) corresponden a Perú y el 44 % (3790 km²) a Bolivia y 1125 km de costa; su profundidad máxima se estima en 281 m y se calcula su profundidad media en 107 m. Su nivel es irregular y aumenta durante el verano austral. (WIKIPEDIA, 2016)

La temperatura promedio anual del lago es de 13 °C, en tanto que el clima en la región del lago es de naturaleza extrema, con grandes variaciones de temperatura que se acentúan en función a la lejanía del lago y aumento de altura. Las pluviometría aumenta en los meses del verano austral (diciembre a marzo) y cae drásticamente en los meses de invierno (abril a noviembre). En verano son frecuentes las tormentas sobre el lago y la zona circundante, así como las inundaciones en zonas de nivel 0 sobre el lago.

Una de las grandes festividades del Perú es la Fiesta de la Virgen Candelaria en Puno, que se desarrolla todos los años en el mes de febrero, llegando turistas nacionales y extranjeros.

La ciudad de Puno es considerada la capital del Folclore peruano. Se desarrolló una de la culturas más importantes del antiguo Perú, la Cultura Tiahuanaco, máxima expresión del antiguo pueblo Aymara. Entre los personajes representativos está el fotógrafo Martín Chambi y el poeta Carlos Oquendo de Amat.

1. La Ciudad de Puno

En la ciudad de Puno encontramos muchos lugares interesantes:

• Catedral de Puno, la construcción data del siglo XVIII. La configuración física del monumento en cuanto a la planta y cúpula, es de estilo Barroco. El interior del templo es imponente y podemos encontrar cuadros de la escuela cusqueña.

• Iglesia San Juan, se encuentra ubicada en el Parque Pino. La construcción data de la época repúblicana. En el altar mayor se encuentra la imagen de la Virgen de la Candelaria, patrona de Puno. Este templo tiene tres altares con esculturas y cuadros de estilo gótico.

• Plaza de Armas, está el Monumento de Bolognesi héroe de Arica. Encontramos diversos restaurantes donde podrá probar los platos típicos de Puno.

• Balcón de Lemos, es de construcción de madera al estilo colonial, cuenta la historia que allí se alojó el Conde de Lemos.

• Cerrito de Huajsapata, se encuentra al oeste de la ciudad a 45 metros de altura. Al subir, podrá disfrutar de la ciudad de Puno hasta el lago Titicaca.

• Arco de Deustua, se encuentra a tres cuadras del Parque Pino. Se construyó en honor de los héroes de las batallas de Junín y Ayacucho.

2. Mirador Kuntur Wasi

Se encuentra ubicado al sur este de la ciudad. Tiene un Mirador impresionante, al subir las personas pueden tener una visión panorámica de toda la región. Los viajeros pueden acceder a este sitio privilegiado por la carretera o subir 620 escalones que lo llevarán a la base del monumento construido en honor al cóndor andino.

3. Mirador Puma Uta

Está en la zona del alto Puno, es la imagen de un puma que custodia la ciudad. Se encuentra a 3815 metros de altura este dique artificial permite a los viajeros tener una vista de punta a punta sobre la bahía de Puno, a lo largo del Lago Titicaca.

4. Chullpas de Sillustani

Se encuentra en el distrito de Atuncoya, a orillas de la laguna Umayo, a 34 kms de la ciudad de Puno. Es uno de los cementerios más grandes e imponentes de América, peretenció a la cultura Kolla. Las Chullpas son edificaciones consideradas monumentos funerarios, llegan a pasar los 12m de altura. La forma en que fueron construidas establece un reto a las leyes de equilibrio, por tener menor diámetro en la base que en la parte superior. Destaca la llamada Chullpa del Lagarto.

5. Restos arqueológicos de Inca Uyo

Su nombre significa en aymará, Morada o lugar del Inca. Se encuentra ubicado en Chicuito a 18 km de Puno. Este lugar forma parte de lo que fue un Templo de la Fertilidad. El origen de este lugar arqueológico ha sido catalogado como incaico.

El Inca Uyo se distingue por sus esculturas líticas en forma de falo, consta de 2 piedras grandes en forma de miembro viril masculino, y en su interior otras 80 figuras similares. Según la tradición oral, las mujeres estériles tenían que traer nueve hojas de coca y chicha para hacer un ritual.

6. El Lago Titicaca

Es el lago navegable más alto del mundo y tiene una profundidad máxima de 227 metros. Este lago es importante a nivel histórico porque cuenta la leyenda que de allí surgieron los primeros incas Manco Cápac y Mama Ocllo, con ellos se inició el incanato. En las orillas del lago crece la totora, donde se refugian diversas aves y peces como carachis, ispis, bogas, umantos, suches ya se encuentran en peligro de extinción, pejerreyes y truchas; especies de gran valor nutricional.

El Lago Titicaca tiene varias islas, islas naturales tal como Amantaní, Taquile, Soto, Anapia y la isla artificial Los Uros.

7. La isla flotante de los Uros

Es un conjunto de islas flotantes de totora, habitada por pobladores indígenas descendientes, cuya actividad principal es la pesca y la caza; también se dedican a la elaboración de tejidos de tapices de lana y al disecado de animales. Los hombres son hábiles constructores, conductores de balsas de totora y pescan carachi y pejerrey, en cambio, las mujeres son expertas tejedoras. Según la leyenda, se cree que el pueblo de Los Uros descendía de los Pukinas, una de las comunidades más antiguas de América.

8. Isla Amantanti

Esta ubicada a 36 km al noreste del puerto de Puno. En la parte alta se encuentran dos picos elevados "Pacha Tata" y "Pacha Mama" en los que se pueden observar restos arqueológicos, centros de adoración y culto. Se distingue por su riqueza en flora en especial sus plantas naturales como muña, salvia y tola; asímismo, conviven ocho comunidades que se dedican al cultivo de papa, quinua, haba, maíz y arvejas.

9. Isla Taquile

Está a 30 Km. de la ciudad de Puno. Los vestigios de la isla proceden de la época pre inca. La isla se caracteriza por la amabilidad de sus pobladores, quienes todavía mantiene sus tradiciones, costumbres, tradiciones y vestimenta a la época antigua. La gente de Taquile se destaca por su trabajo textil lleno de símbolos y color.

10. Malecón ecoturístico, Bahía de los Incas.

Es un pasaje peatonal con una bella vista del lago, donde se encuentran las sukankas o intihuatanas, cuya función principal era la de servir como relojes solares. Pertenece a la época pre inca y según la historia, lo utilizaban para señalar donde ocurrían los sacrificios y los actos rituales o ceremoniales.

***Alrededores de Puno - Atractivos turísticos***

Juliaca: Importante centro comercial del departamento entre cuyos atractivos se encuentran la iglesia colonial de Santa Catalina.

Lampa: Ciudad que mantiene intactas sus edificaciones coloniales. Destaca la iglesia de Santiago Apóstol, en cuyo interior se encuentra una réplica de "La Piedad" de Miguel Ángel. También puede visitarse la casa del pintor Víctor Humareda, el criadero de chinchillas y las pinturas rupestres de Lensora.

Desaguadero: Ciudad fronteriza y puente internacional con Bolivia. Muy cerca se encuentran las pinturas rupestres de Pizacoma, con una antigüedad aproximada de 10mil años.

Chucuito: Conserva en buen estado restos arqueológicos como el templo Inca Ullo, destinado al culto a la fertilidad. Además sus casas e iglesias aún conservan su pasado virreinal.

Pucará: Poblado donde se encuentra el Gran Templo Pucará y en el que sus habitantes, prodigiosos artesanos y alfareros, fabrican los conocidos " Toritos de Pucará ".

Yunguyo: Población fronteriza con Copacabana en Bolivia y donde hay muchas festividades folclóricas y religiosas. Chimú y Ojerani.- Comunidades campesinas cuyos pobladores son expertos tejedoresde balsas de totora.

Ilave: Importante centro comercial de la región donde destacan sus dos iglesias virreinales. Todos los domingos se realiza una feria local.

Juli: Concurrido centro turístico de la región, cuyas iglesias conservan valiosas obras pictóricas de la escuela Cusqueña y otras de procedencia italiana.

Pomata Entre sus construcciones destacan las iglesias de Santiago Apóstol y de Nuestra Señora del Rosario, construidas en los siglos XVII y XVIII en granito rosado y con altares en pan de oro.

Zepita Población con bellas iglesias como la de San Pedro, totalmente construida en piedra en el siglo XVIII.

Tinajani Cañón ubicado en Ayaviri y formado por dos grandes masas rocosas. Los pobladores le llaman el "Baño del Diablo", por los fuertes ruidos que se emiten de su interior en época de lluvias.

Otros lugares para visitar son Taraco, Huancané, Vilquechico, Moho, Conima, Santa Rosa y Sandia.

* 1. **Formulación del problema**

¿Esta aplicación en Android para la visualización de información de los atractivos turísticos de la ciudad de Puno mediante escaneo de celular, aportará al conocimiento de la población nacional e internacional?

* 1. **Objetivos**

Desarrollar una aplicación en Android que permita la visualización de información de los atractivos turísticos de la ciudad de puno mediante escaneo de celular, concentrando la información de una base de datos no relacional y accesible desde cualquier lugar con conexión a internet.

Estos objetivos, en el caso de **los proyectos patrimoniales** se podrían definir de la siguiente manera:

1. Proteger, conservar, conocer y difundir el patrimonio cultural de los pueblos,
2. Llegar a un mejor conocimiento de la comunidad a la que pertenecemos, para tener un lugar en el mundo, una identidad que nos sitúe, nos ayude a valorar nuestra comunidad y nuestro entorno.

En el caso del **proyecto turístico**, la anticipación o gestión se basa en los siguientes objetivos:

1. Facilitar los viajes o estancias, realizadas por placer, en momentos de ocio y tiempo libre de los ciudadanos.
2. Conseguir la consecución del viaje con finalidades lúdicas, culturales y sociales, ya que el turismo bien entendido, es en primer lugar, una forma enriquecedora de ver y entender el mundo desde nuestra identidad, salvaguardada por un patrimonio, que nos espera y nos sitúa en el mundo[[1]](#footnote-2)**.**

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

* Analizar y desarrollar una aplicación con datos históricos de la ciudad y provincia de puno
* Centralizar los datos en una base de datos no relacional subidas a un servidor
* Crear un prototipo para la prueba la aplicación
  1. **Justificación**

En la actualidad casi todos poseen Smartphone o celulares inteligentes, de gama baja o alta, con 3 tipos de sistemas operativos claramente diferenciados. El primero Android y con una población cada más grande y creciente, al mismo tiempo que en un numero muy grande las Mac (de Appel computer), con muy buenas carateristicas y por lo general de alta gama y por ultimo Windows Phone con un porcentaje bajo, pero en el mercado, con limitaciones de aplicaciones y otras.

Antes de continuar, nos detendremos a ver los distintos tipos de proyectos en temas de turismo que se ofrece:

**Tipos de proyectos**

Dependiendo del encargo, el contexto territorial, la metodología y sobre todo la primacía del tipo de intereses (sociales, económicos, políticos...) estableceremos distintos tipos:

1. **Proyectos turísticos creados para su consumo en momentos de ocio y tiempo libre, basados en la tematización cultural.** Responden al descubrimiento por parte de la industria turística de la rentabilidad potencial del sector cultural, y de su fácil manipulación para crear productos a medida, en su sentido más económico y menos sostenible. Ejemplo de ello son los paquetes turísticos, que incluyen las mismas pautas seriadas y artificiales, en las que el turista y el ciudadano nunca llega a encontrarse con la población local.

**Objetivos:**

* Crear un producto de consumo para masas
* Crear productos turísticos, basados en argumentaciones temáticas ligadas al patrimonio cultural, como estrategia de venta
* Fomentar el consumo del ocio
* Conseguir rentabilidad económica

**Características:**

* Escasa sostenibilidad. Este tipo de industria necesita de la renovación continua, por lo que buscan periódicamente nuevas propuestas que sean fácilmente consumibles
* Macro proyectos seriados y estandarizados
* Se pueden subdividir en

**Estáticos. Parques de atracciones tematizados**, sin base científica, ni objetivos educativos ni culturales, aprovechan determinados momentos históricos o hitos culturales para su manipulación.

**Dinámicos. Eventos o rutas turístico-culturales** convertidas en productos seriados y completamente comercializados, que ofrecen paquetes cerrados, en los que las infraestructuras son siempre similares, sólo cambian las vistas y el clima**.**

**Destinatarios:**

* Los consumidores (ya que en este caso hablamos de consumo y producto);
* La población local, indirectamente (como mano de obra generalmente);

**Agentes:**

* Empresas de gran formato, que se permiten exportar y copiar los productos en un mercado turístico global
* Los políticos, que deciden sobre la idoneidad del proyecto (son proyectos de alta rentabilidad política, ya que ofertan numerosos puestos de trabajo sin cualificación)
* Las empresas de mantenimiento y montaje, así como el personal contratado (en general en condiciones de contrato basura).

**Metodología:** proyectos de viabilidad económica

**Valoración:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntos débiles** | **Puntos fuertes** |
| Proyectos globalizados. Confusión entre subcultura y ocio. Beneficios indirectos para la población local, en un grado siempre de servicios indirectos o subcontrata. Se decapita la iniciativa privada de pequeña y mediana empresa del sector, anulándose la creatividad y fomentando la dependencia económica. Temporalidad del proyecto, hasta que se agote la demanda de consumo. Falta de creatividad del proyecto en sí, ya que sólo cambian los detalles del contexto, no las ideas. La teatralización de la cultura mal entendida, en la que las formas de vida cotidiana se disfrazan o se convierten en objeto de espectáculo lleva a la fractura entre visitante y ciudadano. | Si este tipo de iniciativas, es una más en una estructura cultural y social bien argumentada con una oferta diversificada, y una visión respetuosa de la cultura de la que se apropian, se convierte en una propuesta más que favorece la variedad y las posibilidades de complementar una oferta planificada. En aquellos casos, en que son el foco de desarrollo de una población, se convierten en una opción desarrollista. |

1. **Macro proyectos de regeneración urbana, basados en el patrimonio.** Apuestas arriesgadas, generalmente de gran coste económico y cultural, para el resto de los equipamientos y servicios culturales, que sufren la carga del reparto de esfuerzos sobre estos proyectos. Son proyectos de uso integral, que pretenden atraer visitantes a zonas deprimidas para abrir brechas en guetos sociales.

**Objetivos:**

* Regenerar una zona degradada (como en el caso del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona)
* Crear una nueva imagen de marca competitiva (como en el caso del Museo Gugenheim en Bilbao)
* Construir hitos patrimoniales
* Fomentar el consumo turístico y cultural
* Conseguir rentabilidad política. Son grandes apuestas, personalizadas en un modelo de gestión política y cultural

**Características:** impacto mediático y fundamentalmente urbanístico

**Destinatarios:**

* Los visitantes atraídos por el "glamour" del edificio, la colección, etc.
* La población local, que convive con estos equipamientos, de forma directa o indirecta.

**Agentes:**

* Los políticos que han apostado por el proyecto
* Equipos especializados de técnicos de prestigio, para su diseño, ejecución y puesta en práctica

**Metodología:** proyectos mediáticos que suelen apostar por modelos de gestión empresarial o mixta, pública-privada.

1. **Proyectos de dinamización turístico-cultural**, basados en la consecución de una serie de productos turístico-culturales, adecuados al entorno, a las expectativas de los visitantes y a los recursos que difunden. Generalmente son encargos o propuestas diseñadas ex profeso para un equipamiento cultural, o un territorio muy definido. Suelen ir asociados a equipamientos del tipo Centros de interpretación, que son espacios de acogida al visitante y redistribución de flujos turísticos, con contenido cultural y turístico.

**Objetivos:**

* Crear productos culturales de uso turístico . Se priman los objetivos frente al proceso, facilitando la agilidad del diseño y la producción
* Dar a conocer el patrimonio cultural, facilitar su uso, disfrute, valoración y conservación
* Conseguir rentabilidad política en calidad de imagen exterior e interior
* Fomentar el consumo turístico y cultural

**Características**: generalmente asociados a un territorio, o a un hito cultural ubicado en el territorio, así como a un modelo de desarrollo local.

**Destinatarios:**

* Los visitantes, atraídos por una oferta programada de calidad
* La población local como usuario secundario[[2]](#footnote-3)

**Agentes:**

* Los técnicos del equipamiento cultural de origen, quienes elaboran el encargo, lo coordinan y supervisan;
* Los políticos que deciden la idoneidad del proyecto;
* Los diseñadores y ejecutores del proyecto (técnicos independientes, empresas especializadas, el propio personal del equipamiento, etc.);

**Metodología**: basada en la planificación estratégica de elaboración de proyectos culturales y en la interpretación del patrimonio

1. **Proyectos de desarrollo local basados en el patrimonio cultural.** Se trata de proyectos, en los que buscan los recursos disponibles para fomentar el desarrollo social, priorizando los ámbitos culturales, sociales y educativos. La rentabilidad económica del patrimonio es consecuencia de la diversificación de los sectores productivos y a la vez, del mantenimiento y conservación del propio patrimonio.

**Objetivos:**

* Crear consensoy estrategias de participaciónen torno a los proyectos culturales y ciudadanos existentes**.** Se prima el proceso, frente a los objetivos.
* Dar a conocer el patrimonio cultural a la comunidad para su uso y disfrute
* Crear señas de identidad
* Conseguir rentabilidad social

**Características**: sostenibilidad social y cultural

**Destinatarios:**

* La población local fundamentalmente,
* e indirectamente los visitantes

**Agentes:**

* Los agentes sociales, formados por empresarios, profesionales, universitarios, comerciantes, etc. Todo aquél que esta relacionado con el uso del patrimonio; los profesionales del patrimonio
* Los políticos que deciden la idoneidad del proyecto y su ideología
* Los profesionales del patrimonio que supervisan, junto con los agentes sociales el adecuado desenvolvimiento del proyecto
* Los mediadores, que diseñan y ejecutan el proyecto (técnicos independientes, empresas especializada, personal de la administración, etc.);

**Metodología:** basada en la planificación estratégica, en la interpretación del patrimonio, en la mediación social-cultural, en la integración y colaboración con la población local.

Llegamos a la conclusión, que ambos tipos de proyectos, desde una ideología determinada, en la que se prima el bienestar social por encima de otros parámetros, coinciden en que de una y otra forma, se enriquece la visión personal y de la población, favoreciendo una perspectiva identitaria e integradora de nuestro entorno, próximo o lejano. En este punto la respuesta a la pregunta inicial, sería que los proyectos patrimoniales y turísticos, pueden ser complementarios y enriquecedores mutuamente.

Esta es la teoría hacia la que deben tender ambos proyectos, sin embargo, el análisis de la puesta en práctica de ambas dimensiones nos lleva a una reflexión muy distinta. Por un lado, el desarrollo de la sociedad del ocio, el aumento del tiempo libre, del estado del bienestar y del consumo, ha convertido el turismo en un recurso económico, síndrome de prestigio social o simulacro de autoafirmación frente al "otro".

En definitiva en una potente industria, que se ramifica desde los productos más masificados hasta los más exclusivos (desde las ofertas de sol y playa en hoteles con todo incluido al exclusivo turismo de aventura y deporte). Este ímpetu del turismo, ha llevado a su diversificación y a la introducción del patrimonio como uno de los elementos o marcas diferenciadoras.

Por otro lado, los proyectos patrimoniales han pasado a valorar el patrimonio (*valorizar o* *poner en valor,* según indica la traducción de la expresión francesa) como un recurso para el desarrollo social y económico de una comunidad[[3]](#footnote-4). En la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales 1982, México D.F.(MONDIACULT) se afirma que "sólo puede asegurarse un desarrollo equilibrado mediante la integración de los factores culturales en las estrategias para alcanzarlo".

Se produce un acercamiento hacia el proyecto turístico-patrimonial, como fuente de ingresos, a medio camino entre el desarrollo social y el desarrollismo[[4]](#footnote-5). Por tanto, llegados a este punto, la respuesta a la pregunta inicial sería, que los proyectos patrimoniales y turísticos, son encargos que se confunden y se malinterpretan.

En nuestra mano está la creación de ecosistemas que permitan su coexistencia, su interrelación y la consecución de unos objetivos ligados siempre a los intereses de la población que los desarrolla. El problema no es el turismo, o los proyectos de desarrollo, sino su uso y explotación. Pueden ser realmente positivos para una población local y para la conservación y disfrute de un patrimonio por parte de ésta, y puede que no haya que elegir una opción u otra, como hemos visto en el primer planteamiento, pero sí hay que asumir que su existencia, sus oportunidades y sus debilidades, para no perderse en conservacionismos mojigatos, ni en sobre explotaciones de parques temáticos.

Este documento pretende compartir una reflexión sobre los distintos tipos de proyectos patrimoniales, según el grado de respuesta a los intereses económicos, políticos, sociales y culturales, valorando las variables de complementariedad turística. La tipología se ordenará según los usos de los recursos culturales en tiempo de ocio.

* 1. Limitaciones

**HIPOTESIS**

La aplicación en Android para la visualización de información de los atractivos turísticos de la ciudad de Puno mediante escaneo de celular, aportará significativamente al conocimiento de la población nacional e internacional, acerca de los datos históricos de estos atractivos turísticos.

**ACTIVIDADES**

Recogo de información en Base de Datos,

* Seguridad
* Formulario
* Backup de Datos

**MATERIALES**

* Grabadora de sonido
* Software de Escaneo de Estructuras por puntos
* Cámaras fotográficas
* Filmadora
* Laptop
* Tableros
* Escáner
* Celular, Tablet
* Materiales de escritorio

1. “...*el sentido de seguridad que da pertenecer a un grupo refuerza los valores y certidumbres que componen una comunidad; esto a su vez estimula la apertura al resto del mundo, la aceptación de la diferencia y una vívida curiosidad por las culturas ajenas.”* V.V.A.A. *“Sueños e identidades. Una aportación al debate sobre Cultura y Desarrollo en Europa”.* Consejo de Europa e Interarts, Barcelona 1999. [↑](#footnote-ref-2)
2. Por ejemplo, el centro de interpretación de Zafra, titulado: las voces de la ciudad, es conocido por la población como "*la casa del turista"*. Este divertido ejemplo ilustra un proyecto patrimonial a medida para el visitante, que casualmente interesa al ciudadano local, pero cuya sola existencia es valorada como elemento de prestigio o de reconocimiento hacia la propia identidad [↑](#footnote-ref-3)
3. Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo, (UNESCO, Estocolmo 1998)

   <http://www.unesco.org/culture/laws/stockholm/html_sp/actionpl1.shtml> [↑](#footnote-ref-4)
4. Carta Internacional sobre turismo cultural , ICOMOS México 1999. La gestión del turismo en los sitios con patrimonio significativo. <http://www.icomos.org/tourism/tourism-sp.html>

   “La memoria colectiva y el peculiar Patrimonio cultural de cada comunidad o localidad es insustituible y una importante base para el desarrollo no solo actual sino futuro.

   Un objetivo fundamental de la gestión del Patrimonio consiste en comunicar su significado y la necesidad de su conservación tanto a la comunidad anfitriona como a los visitantes. El acceso físico, intelectual y/o emotivo, sensato y bien gestionado a los bienes del Patrimonio, así como el acceso al desarrollo cultural, constituyen al mismo tiempo un derecho y un privilegio.

   Esto conlleva la responsabilidad de respetar los valores del Patrimonio Natural o Cultural, así como los intereses y patrimonios de la actual comunidad anfitriona, de los pueblos indígenas conservadores de su patrimonio o de los poseedores de propiedades históricas, así como la obligación de respetar los paisajes y las culturas a partir de las cuales se ha desarrollado el Patrimonio.” [↑](#footnote-ref-5)