

# **Propuesta del Proyecto - Desarrollo de Aplicaciones móviles**

Dorian Tovar - Nicolas Sastoque - Miguel Cortes - Bastien Bagliotto

## **1. Nombre de la aplicación**

MUSEAL - Aplicación para la red de museos de Bogotá

## **2. Problema que intenta resolver.**

En la actualidad, diversos factores en especial el tecnológico han hecho que los jóvenes se alejen de los atractivos culturales que hay en su ciudad o región, por lo cual la motivación por asistir a estos sitios, por ejemplo los museos, es muy baja. La idea de la aplicación, es combinar el ámbito tecnológico con el cultural para acercar a todas las personas a visitar estos sitios que hacen parte de la historia y es importante conocerlos. Por otro lado existe otro problema y es que la información que se encuentra sobre estos sitios culturales, en este caso los museos, es muy limitada, por lo cual la idea es que por medio de la aplicación se pueda difundir información y se logre captar mas atención de publico.

## **3. Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador.**

En la actualidad, diversos factores en especial el tecnológico han hecho que los jóvenes se alejen de los atractivos culturales que hay en su ciudad o región, por lo cual la motivación por asistir a estos sitios, por ejemplo los museos, es muy baja. La idea de la aplicación, es combinar el ámbito tecnológico con el cultural para acercar a todas las personas a visitar estos sitios que hacen parte de la historia y es importante conocerlos. Por otro lado existe otro problema y es que la información que se encuentra sobre estos sitios culturales, en este caso los museos, es muy limitada, por lo cual la idea es que por medio de la aplicación se pueda difundir información y se logre captar mas atención de publico.

## **4. Aplicaciones similares.**

Existen distintas aplicaciones que involucran museos, entre las que se encuentran:

- ❖ Cívico
- ❖ BogotáTravelGuide
- ❖ Yelp
- ❖ TripAdvisor
- ❖ Vive.in
- ❖ lacandelaria.info
- ❖ GuiaTodo

Estas aplicaciones, brindan información general de los distintos sitios culturales, pero no hacen una interacción directa con el usuario por lo cual son poco usadas. Adicionalmente, estas presentan una información generalizada que en muchos casos no aportan suficiente información, debido a que son aplicativos que se especializan principalmente en turismo.

**5. Plataforma en la que se va a construir.**

Inicialmente la aplicación se tiene pensada para plataformas iOS y Android , pues son las más comunes entre los usuarios finales.

**6. Licenciamiento.**

El acceso al aplicativo para el usuario final se supone gratuito.

**7. Forma de comercialización (monetización).**

El financiamiento está planeando bajo una modalidad de alianzas con entidades promotoras de museos como:

1. Ministerio de cultura
2. Instituto Distrital de patrimonio cultural
3. Programa de fortalecimiento de museos
4. International council of museums Colombia

El sostenimiento financiero museal es prometedor, para el año 2015 se registraron cerca de \$42 mil millones de pesos en ingresos únicamente en recursos propios de los museos. Mientras que por recursos públicos se presenta una cifra similar de \$40 mil millones de pesos.