

FORMATO DE INSCRIPCIÓN PARA PROYECTOS DE INNOVACION Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

País	Colombia
Nodo	Nariño
Universidad	Universidad Mariana
Nombre del Semillero	Elite
Nivel de Formación (Indique Grado o Semestre)	Séptimo Semestre
Programa Académico	Ingeniería de Sistemas
Título del Proyecto	Carnaval Go
Autor(es)	Angie Vanessa Córdoba Melo
Identificación	1.233.193.984
Ponente(s) (máximo dos)	Angie Vanessa Córdoba Melo
E-mail de Contacto	angievcordoba@umariana.edu.co
Teléfonos de Contacto	312 855 5014
Área de la investigación (seleccionar una)	Ingenierías

1. TITULO.

Estrategia para fortalecer la difusión de los eventos anuales que se realizan en la ciudad de San Juan de Pasto y en el Carnaval de Negros y Blancos con ayuda de las tecnologías móviles.

2. DESCRIPCION DEL PROYECTO.

En el presente escrito se relatará la importancia que tiene la cultura en el turismo y como se puede utilizar herramientas basadas en tecnología de la información para obtener beneficios económicos para la sociedad. La aparición de estas nuevas tecnologías como el internet, redes sociales, aplicaciones en smartphones han democratizado y facilitado el acceso a la cultura y el patrimonio, es decir, son nuevas formas de conceptualizar la experiencia turística (Jiménez, C & Seño, F, 2018). Por lo tanto, es necesario que estas expresiones culturales con el turismo evolucionen junto con los avances que brinda la actualidad.

Colombia es un país que se encuentra repleto de expresiones culturales; es una de las partes fundamentales que diferencian a cada departamento, ya que por este aspecto se distinguen unos espacios con otros. Las creencias, dialecto, vestimenta, gastronomía, geografía son características autóctonas que hacen diferenciar a las regiones en general. Las tradiciones, festivales, rituales, gastronomías, artesanías y otras expresiones de la "cultura viva" aportan al destino turístico "autenticidad" y "experiencias significativas" a los visitantes y turistas. (Jiménez, C & Seño, F, 2018). Utilizar esta información en pro del avance para atraer turistas y dar a conocer expresiones culturales por medio de la tecnología es una forma para atraer y dar paso a la innovación e impulso económico y participación turística.

El turismo cultural ha sido considerado trivialización del viaje, ante la perspectiva desde un triple enfoque: como la superación del turismo consumista y de evasión, turismo como forma de unir a los pueblos y como palanca de desarrollo económico para regiones sin la oferta clásica de evasión y entretenimiento. (Baudrihay, 1997, p.43)

En este caso, contextualizando la información con la estrategia que se desea implementar en la zona suroeste colombiana, con la mezcla de las regiones andina y pacífica, Nariño es uno de los departamentos que se encuentra repleto de tradición y cultura por su historia. El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto presenta diferentes festividades desde el 28 de Diciembre hasta el 7 de Enero. Estas expresiones culturales se realizan en la ciudad de San Juan de Pasto y en algunos pueblos aledaños incentivando a niños, jóvenes y turistas a conocer a grandes rasgos la cultura nariñense, a encontrarse, vivir la magia y alegría carnavalera. Cabe resaltar que

"El carnaval de Negros y Blancos de Pasto integra la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad el 30 de septiembre de 2009 en Abu Dhabi, Emiratos Árabes Unidos, debido a "su riqueza lúdica, su amplia participación ciudadana y su gran diversidad". Villota, M. E. H. (2019).

Por lo tanto, la propuesta que se realiza para resolver el problema de la desinformación y poca divulgación de la gran variedad de cronogramas del carnaval, es desarrollar un aplicativo móvil, con un entorno amigable – estratégico, el cual tendrá como objetivo incentivar y desarrollar una comunicación participativa y efectiva entre los usuarios y la agenda cultural permitiendo mantener una relación con la información de cada día de festejo, fomentando una intervención activa de las personas en cada evento y léxico nariñense, teniendo el usuario la “información cultural al alcance de su mano”. En cuanto a la parte turística, el aplicativo móvil brindará un mapa con la información necesaria de las rutas para llegar al lugar donde se desarrolla el evento con sus respectivos detalles, ofreciendo de forma organizada la programación que se realiza en dicho lugar.

El aplicativo brindará diferentes servicios a los cuales el usuario podrá acceder a través de su descarga y también ofrece la posibilidad de que eventos privados sean pautados en Carnaval Go, para ello se acuerda con los propietarios de estas organizaciones la entrega de un porcentaje por la cantidad de personas que hayan utilizado el aplicativo para asistir a dicho evento.

Algunos servicios que se resaltan en cuanto a la parte privada son: *tipos de eventos y ubicación*; registrar eventos públicos y privados como tascas, conciertos. Dando a conocer información específica, los diferentes servicios que se le ofrece al usuario, el cronograma de eventos detallados, promociones, etc.; registrar hoteles para brindar un lugar fijo a turistas, en donde se dará a conocer el número de habitaciones disponibles y los servicios que ofrece; registrar restaurantes describiendo sus servicios, tipo de comida, precios, mesas disponibles.

Carnaval Go es un aplicativo que aspira a conocer el léxico nariñense y llegar a diferentes espacios en donde las expresiones culturales tengan un alto impacto en el turismo y economía.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

La problemática que se genera actualmente, es que algunas personas en épocas de festejo, no tienen una participación activa o no hay apropiación cultural de los carnavales por el poco conocimiento de las diferentes expresiones artísticas, por la forma limitada o poca claridad del cronograma que se desarrolla en las diferentes locaciones de la ciudad. Por esta razón, se puede deducir que el desconocimiento de los eventos ocasiona baja participación en el momento de promocionar el carnaval. Los medios de comunicación que se utilizan actualmente para la divulgación de la información son emisoras locales o redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) y páginas de video (Youtube). También se comparte la información por medio de la página oficial de Corpocarnaval (Corpocarnaval, 2020), la cual brinda información básica, poco detallada, que puede generar dudas o desmotivación en el usuario el cual prefiere salir de la ciudad o quedarse en casa en esta época de festejo.

Por lo tanto, este proyecto de investigación pretende desarrollar un aplicativo móvil, que brindará diferentes servicios con información detallada para fomentar la apropiación cultural. La aplicación proporcionará en cada día de las festividades una pequeña información o historia, lo que actualmente lleva a la población a festejar, dando a conocer lo importante que es para la región, cómo llegar al lugar en donde se desarrollan los eventos y ofrecer de forma organizada la programación que se realiza en dicho lugar, el cual tendrá como objetivo incentivar y desarrollar una comunicación participativa y efectiva entre los usuarios y la agenda cultural, fomentando una intervención activa de las personas en cada evento, teniendo el usuario la “información cultural al alcance de su mano”.

4. OBJETIVOS

General

Desarrollar una estrategia basada en tecnologías móviles que permitan la comunicación y promoción de eventos anuales que se realizan la ciudad y en el carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Específicos

- Caracterizar los mecanismos de difusión que tiene Corpocarnaval frente a la programación de los eventos realizados en San Juan de Pasto.
- Diseñar una estrategia tecnológica para dar a conocer e implementar las características de los eventos que se realizan en el carnaval y en la ciudad anualmente.
- Evaluar la estrategia tecnológica mediante la implementación de la misma en la ciudad de San Juan de Pasto.

5. ESTADO DEL ARTE DE LA INNOVACION Y EL DESARROLLO TECNOLÓGICO.

El contexto que se va a tener en cuenta en la presente investigación es la cultura, las formas de expansión de la misma con ayuda de tecnologías móviles, la importancia y el impacto que tienen

estos aspectos en el turismo y en la economía de la región. Tras la revisión bibliográfica, con relación al objeto de investigación, se observa que no hay un gran número de documentos donde se relacione el uso de herramientas tecnológicas para impulsar la cultura y el turismo en el ámbito general, por lo cual los antecedentes regionales, nacionales e internacionales que se analizan en esta parte tienen algunas características que involucran el desarrollo tecnológico y la cultura que pueden servir como guía del estudio planteado.

En cuanto a investigaciones que se encuentran en el marco internacional se encuentra el informe que realizó Caro, J. L., Luque, A., Zayas, B. (2015) "Nuevas tecnologías para la interpretación y promoción de los recursos turísticos culturales", que tiene como objetivo fundamental Caro et al. (2015) "la presentación de dichas tecnologías, y ofrecer un foro de discusión sobre su uso en el marco del turismo cultural" (p.2). Las tecnologías que se mencionan en este caso son básicamente para ofrecer una mejor experiencia cultural al turista.

Estas NTIC se han venido conformando en herramientas clave en la configuración de los Smart Tourism Destination, entendidos estos como lo menciona Segittur (citado por Caro et al, 2015) destinos turísticos innovadores, consolidados sobre una infraestructura tecnológica de vanguardia, que garantizan el desarrollo sostenible del territorio turístico, accesible para todos, que facilitan la interacción e integración del visitante con el entorno e incrementar la calidad de su experiencia en el destino (p.12). Por lo tanto, como lo menciona

Segittur, 2013; Lamsfus & Alzur -Sorzabal, 2013 (citado por Caro et al, 2015), se puede deducir que los rasgos que definen a un "destino turístico inteligente", imponen el desarrollo de un espacio turístico innovador desde un punto de vista territorial y turístico, y todo ello en el marco de una tecnología de vanguardia y promoviendo una universalización del sistema desde el punto de vista de la accesibilidad al mismo. Para una región en progreso con un alto nivel de expresión cultural y patrimonio es relevante el desarrollo del turismo y el uso debido de las herramientas tecnológicas, porque a nivel económico se generan ganancias, como también expansión a nivel cultural y de esta forma un avance en general.

Como lo menciona Caro et al. (2015) "Las expresiones culturales se enfrentan a este nuevo reto impuesto por esta nueva concepción de "destino turístico" (p.12), donde dependiendo del lugar se tiene que brindar gran variedad de servicios para generar en el turista satisfacción y tenga buenas perspectivas de volver a disfrutar de estos destinos que se encuentran llenos de expresiones culturales.

El tipo de tecnologías que son mencionadas se encuentran basadas en tecnología 3D, realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), sistemas de geolocalización como los mapas que brinda Google, con GoogleEart y Google Maps, y el que ya se encuentra en cada dispositivo inteligente, el GPS. Actualmente, este tipo de tecnologías ayudan a la promoción y conocimiento de los sitios turísticos, brindando una mejor experiencia antes, durante y después de la visita del turista.

Otro medio relevante en la actualidad son las redes sociales, las cuales tienen un gran impacto para la promoción de estos recursos, ya que los usuarios las utilizan para compartir momentos por medio de fotografías, publicaciones y comentar la experiencia que obtuvieron en los lugares que frecuentaron. Se puede deducir que este medio es un arma de doble filo, ya que es necesario que las organizaciones que manejan la parte turística mantengan actualizada la información para generar interés en el usuario (antes, durante, después). Si se realiza lo contrario, puede generar un impacto negativo tanto en la organización como en el sitio turístico. El usuario al estar interactuando directamente con la cultura y con los espacios turísticos se lo debe tener en cuenta cuando menciona opiniones o sugerencias, ya que son parte importante para determinar un aumento o disminución de visitas.

Las similitudes que tienen estas dos investigaciones es la importancia que le dan al turista en cuanto al conocimiento que puede adquirir en los diferentes lugares que desea conocer; el uso de las diferentes tecnologías que actualmente se han desarrollado es parte fundamental cuando se desea implementar geolocalización. En este caso, la estrategia que se desea implementar para la difusión de la información cultural es la herramienta Google Maps que dispone Google. Las diferencias entre estas, es que la presente, pone en práctica el desarrollo que se realiza en esta investigación por medio de un aplicativo móvil, que brinda información de las festividades culturales que se realizan en distintas localidades de la ciudad, específicamente con los días que representan patrimonio cultural e inmaterial de Nariño. La aplicación brinda al usuario-turista información de los eventos, como también el impacto histórico que tienen estos días de festejo. Asimismo se desea brindar al usuario hora y detalles de los programas a desarrollar; como llegar a ciertos lugares, proponiendo rutas alternativas para salir e ingresar a la ciudad y léxico nariñense para fomentar aún más el esparcimiento y apropiación de la cultura.

En Barranquilla - Colombia se desarrolló un aplicativo móvil, implementado en el año 2019, que cuenta con las siguientes características: noticias, calendario de eventos, emisora del Carnaval, streaming en vídeo transmitiendo los eventos del Carnaval, cámara de stickers para compartir en las historias de las redes sociales de los usuarios (Carnaval S.A, 2019). Las similitudes que tiene este aplicativo con Carnaval Go, es que ambos resaltan la importancia cultural de los carnavales, promoviendo las diferentes actividades y eventos que se llevan a cabo en Colombia.

La diferencia de estas dos aplicaciones es que “El carnaval de Barranquilla” se centra en las noticias, emisora, videos en directo de los diferentes eventos y una cámara para compartir las vivencias del carnaval. Por otra parte, “Carnaval Go” es un aplicativo que tiene como objetivo incentivar la participación turística y hacer crecer la economía de la región.

6. METODOLOGIA.

1. Caracterizar los medios de difusión que utiliza Corpocarnaval frente a los diferentes eventos que se realizan anualmente en la ciudad de San Juan de Pasto, por medio de instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, bases de datos que permitan realizar un análisis descriptivo para la toma eficiente de los parámetros a utilizar dentro de la aplicación.
2. Crear un aplicativo móvil con la herramienta tecnológica que ofrece Android Studio, bajo las metodologías ágiles de desarrollo de software. Esta metodología tiene como objetivo especificar requerimientos funcionales y no funcionales, determinar prioridades y permitir visualizar el cronograma del carnaval con las diferentes actividades que se desarrollan cada día de la semana.
3. Realizar pruebas de calidad del funcionamiento y servicio brindado del aplicativo.
4. Evaluar la aplicación desde el impacto que generó en el usuario tomando en cuenta la experiencia adquirida para verificar el nivel de aceptación y usabilidad.

7. RESULTADOS Y ANALISIS TECNICO DEL PRODUCTO.

1. Creación de un aplicativo móvil para mejorar el turismo y participación en la región. La tecnología hace parte de la expansión de la cultura por medio de una aplicación móvil que brinda al usuario “información cultural al alcance de su mano”.
2. Divulgación del conocimiento y la cultura generando una participación activa en los diferentes eventos que se realizan en la ciudad.
3. Difusión de los diferentes eventos privados y públicos con sus respectivas características (cronograma) de las actividades que ofrecen los días del carnaval.

8. CONCLUSIONES.

Con ayuda de una encuesta se conoció la forma en la cual las personas se informaban sobre los eventos culturales que se llevaban a cabo en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. Con esto se determinó que las personas adquieren información por redes sociales con un 60,6%; página oficial de Corpocarnaval con un 25,2%; por medio de volantes 36,2%; televisión 26,8%; periódico 8,7%; radio 26%; por medio de familiares y amigos 70,9%. Se puede deducir que las personas si utilizarían un aplicativo móvil que exponga un cronograma con la ruta en la que se desarrollan los eventos culturales. La idea tuvo un buen acogimiento, los resultados obtenidos fueron: Si 69,2%; No 16,3 %; tal vez 14,4%; con un total de 104 respuestas. Se evidenció que con la ayuda de la aplicación se logra expandir la cultura e incentivar la participación de los ciudadanos y gestionar el turismo en la región. Se aceptaron sugerencias para mejor apropiación de la aplicación en la ciudad.

9. REFERENCIAS.

Villota, M. E. H. (2019). Valoración del impacto económico y social del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia. Lecturas de Economía, (90), 195-225.

Caro, J. L., Luque, A., & Zayas, B. (2015). Nuevas tecnologías para la interpretación y promoción de los recursos turísticos culturales.

Carnaval S.A. (14 de noviembre de 2019)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.emdiem.carnavaldebarranquilla>

Corpocarnaval, (2020). Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, San Juan de Pasto,
<https://carnavaldepasto.org/>.