

DESARROLLO APLICATIVO MÓVIL PARA GLAMPING VACACIONAL Y CONTACTO CON LA NATURALEZA

Alejandro Quintero Londoño (Autor) ; Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero)
UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología en Sistemas Informáticos

Resumen

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar un aplicativo móvil que nos permitirá ver los diferentes sitios vacaciones como glamping en Colombia con sus respectivos lugares**. La metodología empleada corresponde a una **investigación experimental** con un **enfoque analítico y descriptivo** desarrollado en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**. El **resultado esperado** es el desarrollo de un **prototipo funcional del sistema**. El **resultado esperado** es **lo que espera es comercializar el prototipo** del sistema.

Palabras clave

Aplicativo móvil, sitios vacacionales, desarrollo de software, glamping Colombia, lugar.

1 Planteamiento del problema

El problema identificado es la ausencia de una plataforma que ayude a conectar usuarios directamente con lugares fuera de la ciudad, en conexión con la naturaleza

¿Cómo desarrollo aplicativo móvil para glamping vacacional y contacto con la naturaleza?

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un aplicativo móvil para glamping vacacional y contacto con la naturaleza

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

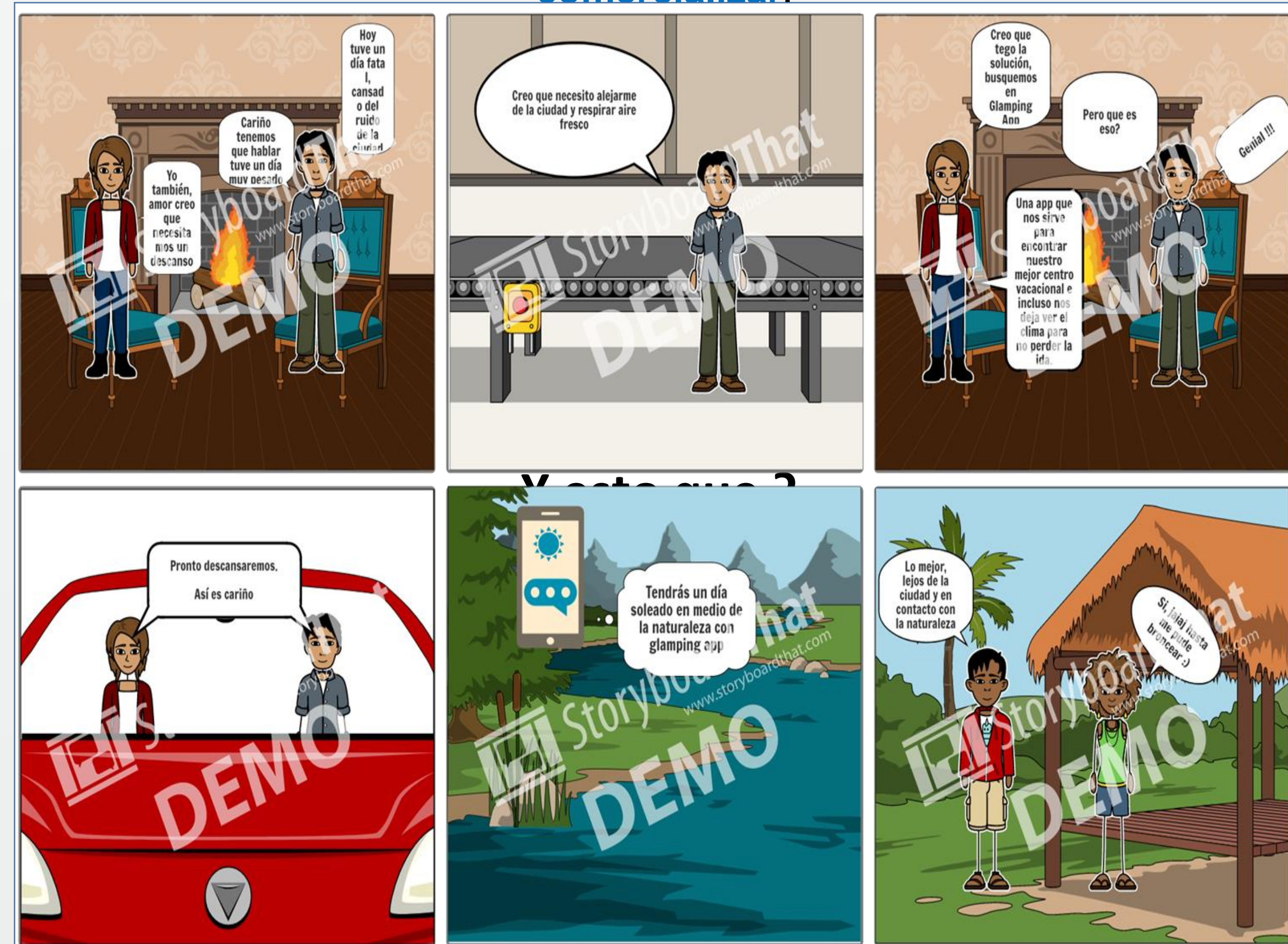
1. **Analizar** los diferentes **(requerimientos técnicos y logísticos)** para el desarrollo de un aplicativo móvil vacacional.
2. **Diseñar** un prototipo **funcional de aplicación móvil** enfocada **en la integración de centros vacacionales como glampings en Colombia**.
3. **Implementar** el diseño propuesto para su respectiva validación.
4. **Evaluar** la aplicación móvil funcional para llevar a cabo sus respectivos ajustes.

3 Metodología

Investigación Experimental con **enfoque analítico y descriptivo** desarrollada en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**
Recursos utilizados **Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp**

4 Resultados esperados

Desarrollo de un **prototipo funcional del aplicativo móvil**, **factible de comercializar**.



Cree sus propios en Storyboard That

Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

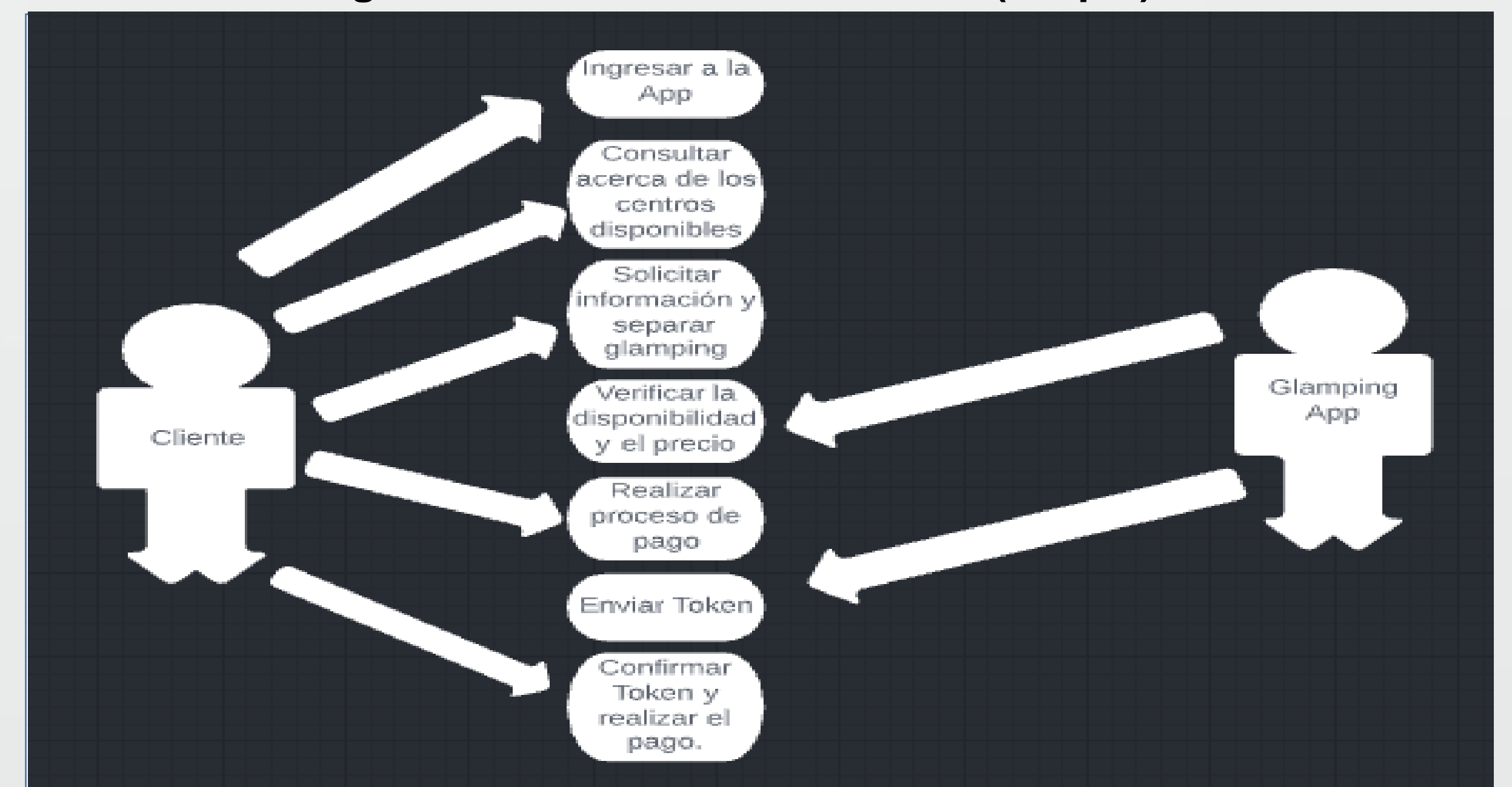


Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

5 Referencias

- Cabezas Reyes, S. N., & Elizalde Sevilla, R. C. (2013). Estudio de factibilidad para la creación de una microempresa agroturística de camping para el desarrollo económico, social y turístico de la parroquia Cone, perteneciente al cantón Yaguachi (Bachelor's thesis).
- Castro Pachon, D. M., Martinez Acosta, A. F., & Castañeda Penagos, J. S. (2019). Glamping Magic: Naturalmente cómodo.
- Hernández Osorio, P. A. (2019). Plan de negocio para la creación de un glamping ubicado en el municipio de Villa de Leyva (Boyacá) (Bachelor's thesis, Fundación Universidad de América).
- Romero Velásquez, R. C. (2020). Plan de negocios para la creación de una empresa de Turismo Glamping-Hykatá.
- Romero Velásquez, R. C. (2020). Plan de negocios para la creación de una empresa de Turismo Glamping-Hykatá.

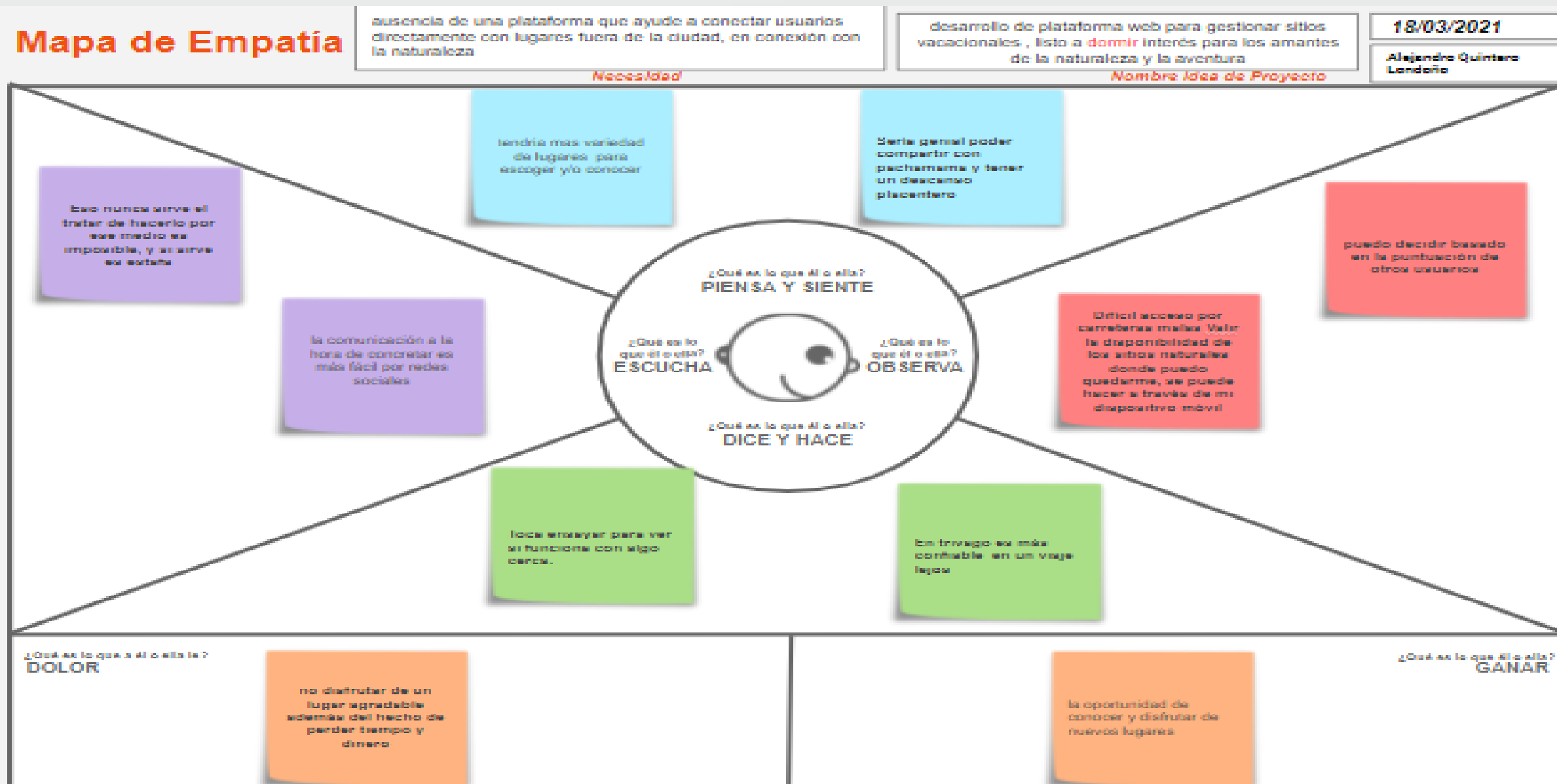


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

Semillero de Investigación



TecSis

Tecnología en Sistemas Informáticos

