

Puntos de interés (POI - Points of interest)

Karen Dayanna Castaño Orjuela, David Salgado Ospina, Jorge Iván Meza Martínez (tutor)

RESUMEN

POI es un proyecto que busca, mediante el uso de las TIC, documentar la información de lugares de valor cultural (Nora, 1984) de la ciudad de Manizales mediante contenido multimedia georeferenciado y registrado en el tiempo, con el fin de evitar que esta información histórica y cultural se termine diluyendo con el paso del tiempo y el desconocimiento de las personas. Se propone la construcción de una plataforma tecnológica a través de la web para gestionar los puntos de interés “explícitos” y “tácitos”. Para su desarrollo se utilizará una metodología ágil, basada en iteraciones que van refinando cada vez más al prototipo.

PALABRAS CLAVE

Punto de interés, memoria histórica, plataforma tecnológica, web, móviles, multimedia, georeferenciación.

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta lo desapercibido de nuestra historia que tendemos a olvidar con facilidad y queriendo preservar miles de recuerdos, proponemos desarrollar una plataforma tecnológica donde sea posible registrar y documentar los sitios de interés de la ciudad de Manizales usando material multimedia georeferenciado.

2 OBJETIVOS

Objetivo general Preservar la memoria histórica de los espacios físicos de la ciudad de Manizales.

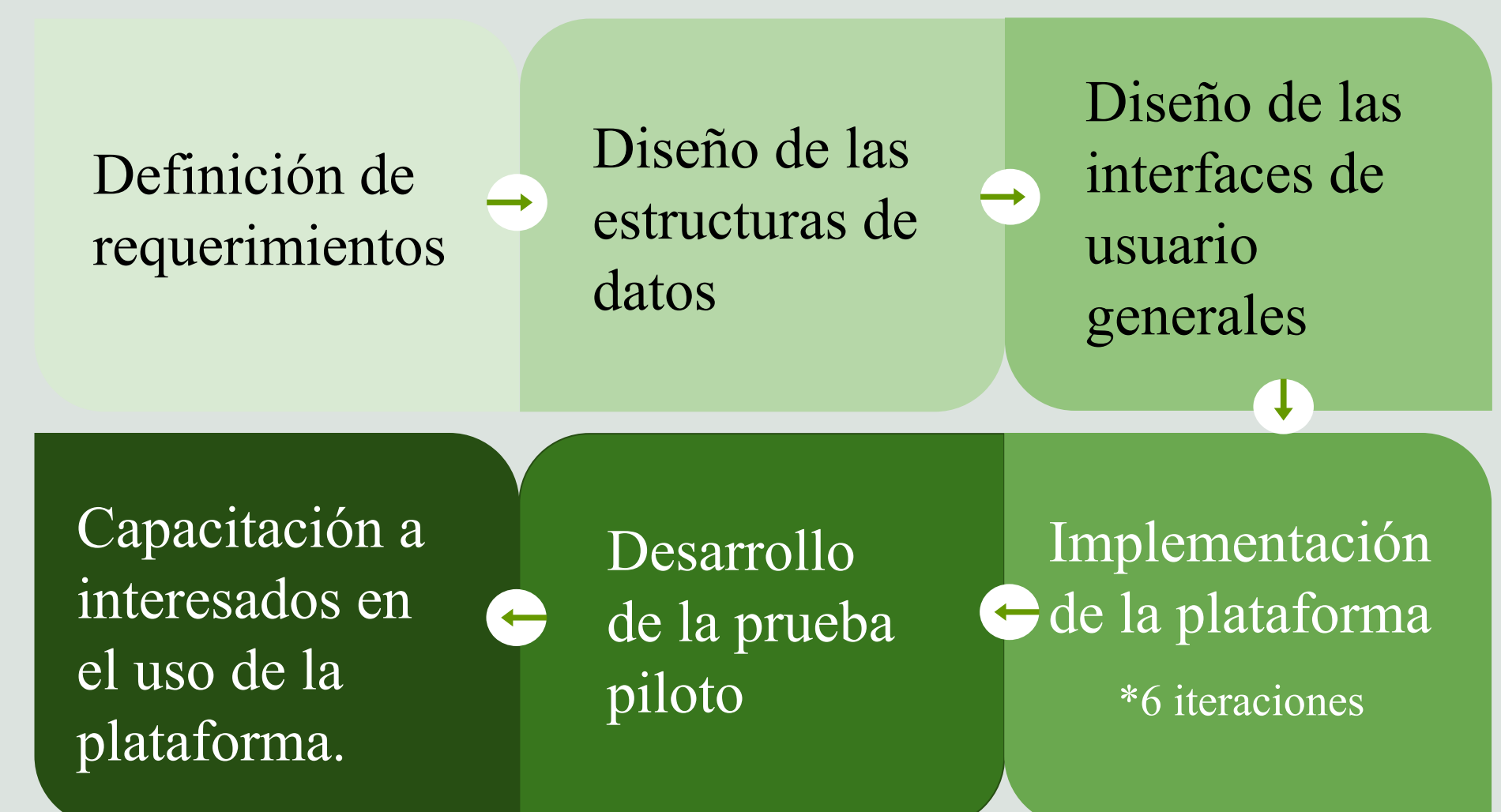
- | Objetivos específicos | |
|-----------------------|---|
| 1 | Identificar las estructuras de datos necesarias para generalizar los diferentes conjuntos de puntos de interés que se pueden encontrar en la ciudad de Manizales. |
| 2 | Desarrollar una plataforma tecnológica web <i>responsive</i> (Schade, 2014) que permite acceder a los puntos de interés desde cualquier dispositivo. |
| 3 | Realizar una prueba piloto con los espacios físicos del campus de la Universidad Autónoma de Manizales. |

BIBLIOGRAFÍA

- Torres-Ayala, Daniela. (2020). Historia pública. Una apuesta para pensar y repensar el quehacer histórico. *Historia y Sociedad*, (38), 229-249. <https://dx.doi.org/10.15446/hys.n38.80019>
- Corredor-Aristizábal, J. (2020). To talk about the past: Effects of an educational experience in historical memory. [Falandó sobre o passado: Efeitos de uma experiência educacional em memória histórica; Hablar sobre el pasado: Efectos de una experiencia educativa en memoria histórica] *Revista Colombiana De Educación*, 1(79), 171-202. doi:10.17227/RCE.NUM79-6973

3 METODOLOGÍA

En términos de desarrollo de software se utilizará una metodología de desarrollo ágil (Sommerville, 2012) basada en las siguientes iteraciones.



4 RESULTADOS ESPERADOS

1	Arquitectura de la información	Estructura de datos del proyecto desde dos perspectivas.
2	Plataforma tecnológica desplegada	Software desarrollado durante el proyecto.
3	Documentación técnica	Son los documentos técnicos creados durante el proyecto.
4	Prueba piloto funcional	Plataforma desplegada con el proyecto y POI's de la UAM.

5 REFERENCIAS

1. NORA, Pierre (1984–1993), *Les lieux de mémoire* (Los lugares de la memoria), París, Gallimard.
2. Sommerville, Ian (2012). *Ingeniería del Software*, (9ma ed). España: Pearson.
3. Schade, Amy (4 de mayo de 2014). "Responsive Web Design (RWD) and User Experience". Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/responsive-web-design-definition/> (Verificado en junio 25 de 2020).

Autores:

- Karen Dayanna Castaño Orjuela (Ingeniería de sistemas)
 - Correo: karen.dayannac@autonoma.edu.co
 - Celular: 3005183140
- David Salgado Ospina (Ingeniería de sistemas)
 - Correo: david.salgadoo@autonoma.edu.co
 - Celular: 3186849402
- Jorge Iván Meza Martínez
 - Correo: jimezam@autonoma.edu.co