

# Destino Paraíso

Exploración de *experiencias interactivas* a través de nuevas tecnologías para el turismo cultural enfocado al legado de la obra de *Jorge Isaacs*.

*Proyecto de Grado  
Resumen*

*Autores:*

**Mateo Marín Henao  
Juan Fdo. Gordillo**



# Jorge Isaacs

*Asesor:*

**Jose Andrés Moncada**

*Tutor:*

**Guillermo Alvarez**

# Índice:

## Proyecto de investigación

Tématica de investigación.....

Pregunta de investigación.....

Objetivo General .....

Objetivos específicos .....

Justificación .....

Hipótesis .....

Marco Teórico: Categorías de análisis.....

    Categoría uno: Literatura en Colombia siglo XIX .....

    Categoría dos: Turismo cultural / Turismo literario.....

    Categoría tres: Medios digitales e interactivos .....

    Conclusiones Marco Teórico .....

Estado del Arte .....

Trabajo de Campo primera parte .....

    Introducción .....

    Análisis entrevistas .....

Trabajo de Campo segunda parte.....

    Introducción .....

    Análisis encuestas .....

Determinantes de diseño.....

Propuestas alternativas .....

## Propuesta definitiva

Introducción.....

Descripción de la propuesta .....

    Herramientas de desarrollo .....

    Manual de marca del proyecto .....

    Secuencia de descarga y acceso .....

    Flujo de interacción .....

    Esquemas de interacción .....

    Métricas de la interfaz .....

    Presentación de la información .....

# Índice:

Descripción del mapa de la ruta .....

**Descripción de los espacios de la ruta** .....

Descripción técnica y guión del recorrido .....

**Fáctores de Innovación** .....

## **Modelo de negocio y viabilidad**

**Modelo de Negocio** .....

**Viabilidad Técnica** .....

Recursos clave .....

Actividades clave .....

Segmento de clientes .....

Relación con los clientes .....

Facilidades .....

Canales .....

**Viabilidad Económica** .....

Fuentes de ingresos .....

Estrategia de precios .....

**Términos y condiciones** .....

Uso de la aplicación .....

Descargo de responsabilidad .....

Jurisdicción .....

Terminación .....

Modificaciones términos y condiciones .....

Pólíticas de privacidad .....

**Canvas modelo de negocio** .....

**Encuestas de mercadeo** .....

Análisis de las encuestas .....

**Análisis de Mercado** .....

Tamaño del mercado .....

Conocimiento del mercado .....

**Conclusiones** .....

**Referencias bibliográficas** .....



# Proyecto de *Investigación*

*Ruta Interactiva  
Destino Paraíso*

# Temática de Investigación

Hay personajes que representan el patrimonio cultural, de un país, Alfredo Laverde Ospina Doctor en Literatura Hispanoamericana, reconoce algunos representantes de la literatura Colombiana del siglo XIX como sujetos que generaron cambios radicales en las conductas y comportamientos de la sociedad, que con su ingenio y suspicacia cambiaron el país.

Como es el caso de, el escritor **Jorge Isaacs**, quien incursiona en una carrera literaria, descubriéndose a sí mismo como novelista y poeta, escribe "**María**" en 1867, e introduce la novela romántica no sólo en Colombia sino también en hispanoamérica, que involucra no sólo la historia romántica y el idilio de amor entre **Efraín y María**, sino que muestra otras realidades del contexto de la Republica de Colombia de la época; sin embargo, la valoración y recepción de la obra no ha sido la mejor, como lo identifica

el doctor Darío Henao en la Vindicación de Jorge Isaacs, donde reconoce que durante casi 150 años, la crítica y los manuales de enseñanza han tenido a su autor por espejo de Efraín, el infortunado héroe romántico de la novela, y que las nuevas generaciones han ido perdiendo contacto con la obra.

Es así como la utilización de nuevas herramientas tecnológicas han modelado una nueva forma de comunicación entre las personas y entornos digitales, abriendo oportunidades, que pueden intervenir en muchos ámbitos de nuestra vida, como son la arquitectura, el entretenimiento, la educación, el arte, la medicina, entre otros.

Así que tenemos que evaluar estos elementos, e investigar a fondo sus funcionalidades, bondades y alcances, para poder generar un producto que nos permita promover el valor de legado de la obra del maestro Jorge Isaacs.

*promover el valor del  
legado de la obra*

*del maestro Jorge Isaacs.*

# Pregunta de Investigación

*¿Cómo promover los valores históricos y culturales del legado de la obra de Jorge Isaacs a través del diseño de una experiencia interactiva, que fomente el turismo cultural en la ciudad de Cali?*

## Objetivo General

Promover los valores históricos y culturales del legado de la obra de Jorge Isaacs a través del diseño de una experiencia interactiva, que fomente el turismo cultural en la ciudad de Cali.

## Objetivos Específicos

- Conocer los elementos históricos y culturales del legado de la obra de Jorge Isaacs.
- Conocer el Turismo cultural en Cali.
- Identificar la relación entre el turismo cultural, el legado de la Obra de Jorge Isaacs y los medios digitales
- Identificar la forma en que los medios interactivos aportan al diseño de experiencias relacionadas con el turismo de patrimonio.
- Identificar los medios más usados por las personas, e idoneo, para acceder al patrimonio cultural de la ciudad de Cali.
- Aplicar los resultados del proceso de investigación para diseñar una experiencia interactiva que fomente el turismo cultural.





# Justificación

En el dpto. del Valle del Cauca, existe una propuesta de turismo, en cierto modo, arraigada a la obra literaria "María", conocida como "Destino Paraíso", que propone una nueva opción de turismo rural, enmarcado en el paraíso terrenal que narraba Isaacs en su obra magna, consiste en una visita a diferentes puntos turísticos ubicados en la región, entre ellos la "Hacienda el Paraíso".

Esto evidencia que existen iniciativas en torno a Jorge Isaacs y su novela "María", y que su potencial de desarrollo es alto y debe explotarse, es por eso que, el proyecto de investigación busca que habitantes de Valle del Cauca y turistas que visitan la región, tengan conocimiento de los valores históricos y culturales, por medio del apoyo de las tecnologías que ofrecen

los medios digitales; todo esto con el apoyo de, la universidad del Valle, el Centro Virtual Isaacs y la Universidad ICESI.

## Hipótesis

Por medio de una experiencia interactiva, con base en la obra de Jorge Isaacs, se estimula la visita de los turistas a conocer el legado histórico y cultural del autor de la novela "María" de Jorge Isaacs, fortaleciendo así mismo, el turismo cultural en la ciudad de Cali.

# Marco

# Teórico

## *Categoría de Análisis 1*

## LITERATURA EN COLOMBIA SIGLO XIX

La importancia de la formación de novelistas, poetas, escritores y académicos, se ve reflejada en que sus construcciones literarias, obra de estos maestros, muestran diferentes aspectos del contexto cultural e histórico donde se desenvuelven los autores.

Estudios realizados por Fernando Ayala Poveda, en su obra: Manual de literatura colombiana (1986), resaltan que, durante la época de independencia en Colombia, hubo una construcción literaria influenciada por las diferentes condiciones sociales, políticas, económicas y culturales, de esta manera, los autores criollos, se inclinaron por relatar los ánimos políticos, la lucha por la libertad, la expresión de sentimientos apasionados y la glorificación de la naturaleza Americana.

Es así como en la época de independencia, la literatura en el país se transforma teniendo la necesidad de consolidar un proyecto político para la nueva República; evidenciando una estrecha relación entre la literatura y la política, además se vive un período de transición entre el Neoclásico y el Romanticismo, que inconforme con el estado de las cosas, dominará el siglo XIX en Colombia.

Según Carmen de Mora, en su ensayo: En torno a "María" de Jorge Isaacs, manifiesta que Jorge Isaacs, junto con Rafael Pombo y Tomás Carrasquilla, son fundadores de una etapa crucial en la literatura colombiana, marcada ánimos por políticos, románticos, y por el propósito de crear una tradición de literatura propia, mediante la incorporación de elementos autóctonos.

De la vida del escritor, María Cristina Restrepo, relata que su padre, George Henry Isaacs, un judío de origen inglés nacido en Jamaica, se estableció en el Chocó desde 1822, donde mediante la explotación minera aurífera y el comercio con Jamaica, logró amasar un buen capital. Más tarde, ya obtenida la ciudadanía colombiana, convertido al cristianismo y casado con Manuela Ferrer Scarpetta, se trasladó de Quibdó a Cali. naturaleza Americana.

# Marco Teórico

*Categoría de Análisis 1*

## LITERATURA EN COLOMBIA SIGLO XIX

Constata la biografía que, el escritor vallecaucano nació en Cali, el 1 de abril de 1837; para convertirse quizás en uno de los personajes más representativos del siglo XIX en Colombia; político, poeta, escritor, periodista, diplomático, militar. Isaacs se desenvuelve en varios ámbitos de la estructura social Colombiana, y le correspondió vivir en el agitado período de consolidación de la República, de las luchas entre los poderes militar y civil, de las sucesivas guerras civiles en las cuales participó (1854, 1861, 1876, 1880 y 1885).

Carmen de Mora afirma que, la evolución poética de Isaacs se divide en dos etapas correspondientes a dos momentos: Abundan en la primera etapa, motivos referentes a la vida militar y campesina, el idilio de amor y la poesía familiar. En la segunda etapa después de construir un estilo, trasciende la poesía sentimental, convirtiéndola en una mirada individualista hacia una poesía política, que constata los acontecimientos de la historia de Colombia en el siglo XIX.

Después de desempeñar algunos cargos políticos, administrativos y militares, Isaacs publica "María", en mayo de 1867 en la imprenta de José Benito Gaitán, una suma

de 800 ejemplares. El auge de la novela fue inmediato, con éxito rotundo, no sólo en Colombia sino en toda Hispanoamérica; Jorge Isaacs se convirtió, según relatan sus contemporáneos, en uno de los hombres más admirados y solicitados de la capital.

Por otro lado, la novela es tan llamativa y trascendental porque toca diferentes temas, no sólo el idilio de amor entre Efraín y María que responde a la historia romántica, sino que evidencia comportamientos de la sociedad patriarcal con residuos semif feudales en la que domina la figura paterna. Así mismo los comportamientos políticos; describe de manera poética la geografía de la región y la relación hombre - paisaje, inmortalizando el Valle del Cauca y convirtiéndolo en "comarca de amor y de ensueño", además, la esclavitud ofreciendo una visión con una doble vertiente: la figura del negro como elemento exótico, y como esclavo o víctima social.

La novela causó gran impacto y éxito inmediato, conmocionó hispanoamérica y después el mundo entero, sus traducciones a diferentes lenguas fueron numerosas y lograron cautivar a miles de lectores, recreando en sus imaginarios "el Paraíso".

# Marco Teórico

*Categoría de Análisis 1*

## LITERATURA EN COLOMBIA SIGLO XIX

Fueron muchos los textos que citaron al maestro, brindando apreciaciones de la obra, críticas y retroalimentación de la misma, que enmarcan una mirada objetiva, que tienen diferentes expertos tanto de la obra como del poeta, en los diferentes contextos históricos después de la publicación mundial de la novela, por ejemplo Arturo Torres Riosco en *La gran literatura iberoamericana*, Buenos Aires, Emecé, 1945:

«[...] la verdadera obra maestra de la escuela romántica sentimental es *María* de Jorge Isaacs, la más leída de las novelas escritas en Hispanoamérica. La obra es en realidad una elegía idílica, el idilio de dos almas jóvenes que se encuentran en la primavera de la vida y la elegía del amor interrumpido y de la muerte de la juventud y la belleza. Los protagonistas en sí son de una sola pieza, e Isaacs, con raro sentido de la armonía, los ha colocado en un ambiente circunscrito, verdadera síntesis del hogar patriarcal campestre de Colombia».

También, otros autores reconocen casi un siglo después de publicada la obra, su gran valor e importancia, autores que ni siquiera son de habla hispana, dan también una mirada pasional hacia la obra y cuán importante ha sido su trascendencia, como lo menciona Alfred Coester en su libro *"The Literary History of Spanish America"*, New York, 1921:

«En materia de novelas le ha tocado en suerte a Colombia producir la obra de ficción más ampliamente leída entre todas las escritas por sudamericanos; una de las muy contadas que ha sido traducida al francés y al inglés: el idílico romance *María* de Jorge Isaacs. Tal vez su popularidad prueba que es la más representativa de las novelas hispanoamericanas. En cualquier forma presenta un incomparable cuadro de la vida hogareña en Colombia. Sus personajes son realmente de la vida. Sus paisajes existen en el valle del Cauca donde nació su autor».



# Marco Teórico

*Categoría de Análisis 1*

## LITERATURA EN COLOMBIA SIGLO XIX

Es así cómo se constituye una vida del artista aún después de su muerte, recobra valor y con el tiempo es mayor su importancia, al final de los tiempos del poeta, tal como María Teresa Cristina lo relata en su biografía:

*"Isaacs murió en Ibagué, el 17 de abril de 1895, sin haber logrado superar la visión romántica del mundo que dejó plasmada en su única novela y obra maestra María. Por sus múltiples intereses y actividades Isaacs fue, como pocos, uno de los hombres más representativos del siglo XIX colombiano. De su corta pero intensa vida, que tiene todos los ingredientes de una novela de aventuras, quedan abundantes escritos no sólo literarios. Aunque es conocido exclusivamente como el autor de María, obra a la que debe su lugar privilegiado en la historia literaria, Isaacs nunca estuvo apartado de la literatura, ni antes ni después de María."*

Por otro lado, los lugares donde vivió la familia de Jorge Ricardo Isaacs, son de gran relevancia para el autor, y hoy constituyen parte de su obra; cerca de Cali, George Henry Isaacs, compra dos haciendas: "La Manuelita" en 1840 (sede hoy del famoso ingenio azucarero), y luego "El Paraíso" (propiedad de la familia entre 1855 y 1858), que será la "Casa de la Sierra", escenario de María.

Para el año de 1864, la familia Isaacs tenía grandes problemas económicos que los ven obligados a rematar las haciendas La Rita y La Manuelita, en subasta pública, las cuales fueron adquiridas por Santiago Eder en las dos terceras partes de su avalúo, sin que lo recaudado alcance para el pago de los numerosos acreedores.

Jorge Isaacs según relatan algunos biógrafos, escribió el último capítulo de su novela, en la casa del Peñón, situada en la ciudad de Ibagué; Fue esa residencia quien vio cómo el poeta moría, por problemas de salud, finalizando el ciclo de vida de una leyenda, en esa casa olvidada, abandonada y en medio de ruinas, ahogado en deudas muere el escritor pero con un legado que constituye parte fundamental de la historia del mundo de la literatura y la cultura de nuestra región.

Mora, (2011) ofrece una mirada especial hacia los escenarios que construye Jorge Isaacs:

"En lo espacial, Isaacs combina la proliferación enumerativa de lugares -aún de difícil localización geográfica para el lector actual- con la ambigüedad en que suele dejar otros de nombre conocido, como

# Marco *Teórico*

*Categoría de Análisis 1*

## LITERATURA EN COLOMBIA SIGLO XIX

la hacienda «El Paraíso», donde ocurre la acción central, o las otras haciendas del padre, apenas aludidas. De este modo comparte con la estética romántica la afición por lo vago e impreciso.”

Es así como, hoy en día, las residencias de Jorge Isaacs constituyen parte del legado de su obra, convirtiéndolas en escenarios vivos que permiten reconocer el ámbito en que se desarrolló el autor y la relación de estos con su obra, algunas de estas residencias son arquitecturas olvidadas, otras son hoy en día ingenios azucareros, otras fueron adquiridas por el INCIVA (Instituto para la Investigación y la Preservación del Patrimonio Cultural y Natural del Valle del Cauca), a partir del 1° de enero del año 2001. y declaradas patrimonio cultural del país.

Adoptada por el INCIVA, pasa a ser la Casa Museo Hacienda el Paraíso, lugar con gran atractivo para los turistas de nuestra región, puesto que se convierte, en un icono del patrimonio cultural e histórico de la región del Valle del Cauca y del mundo; reconocida por haber sido el lugar que guarda los vestigios de la historia de amor entre Efraín y María, escenario donde se describe el idilio más grande en hispanoamérica del siglo XIX.

La construcción de la novela, finalmente pasó a convertirse en un imaginario real en las personas, edificando la realidad de la ficción en los cimientos de la Hacienda el Paraíso y el Valle del Cauca, es por eso que ahí yacen los objetos y recuerdos de Efraín y María, los rosales, la sombra de los samanes, la piedra de los enamorados, la hacienda misma, con sus dimensiones considerables, techos elevados, y sus numerosas habitaciones, características de la época; que revelan la forma en que vivían no sólo de Efraín y María sino también la del mismo autor, es así como la hacienda se convierte en el museo de Isaacs



# Marco

# Teórico

## *Categoría de Análisis 2*

### **TURISMO CULTURAL** *Turismo Literario*

Es así como el turismo, juega un papel importante en la investigación, siendo esta la principal forma de promoción cultural, dando a conocer un producto autóctono, y enriqueciendo su valor en la sociedad; de esta manera, el turismo en el mundo representa uno de los sectores económicos que crecen con mayor rapidez.

Según la Organización Mundial del Turismo, destaca los productos y servicios derivados del turismo como economías emergentes, y que su actividad impulsa diferentes sectores comerciales, potencializando su desarrollo; haciendo del turismo una herramienta eficaz.

Un informe realizado por la OMT, describe como Colombia ha logrado cambiar la perspectiva que el mundo tenía del país, transformando la visión negativa que la

época de violencia consolidó, a una mucho más positiva, mostrando las cualidades del modelo social que enmarca el contexto Colombiano, logrando destacar la cultura, los paisajes, la historia, entre otros, esto a través de diferentes mecanismos donde el turismo tiene un gran peso.

El Estado Colombiano ha empleado una estrategia de comunicación diseñada para la promoción de la realidad objetiva del país, que ayuda a consolidar una imagen positiva para quienes no conocen Colombia, convirtiéndose en una herramienta eficaz que a través de los nuevos medios de comunicación, en nuestro mundo globalizado, llega a la distancia a muchos ojos de personas, potenciales turistas.

En el ámbito turístico, las estadísticas que ofrece la OMT, muestran los resultados que reflejan la realidad del turismo colombiano son ya manifiestos habiéndose duplicado el número de visitantes extranjeros entre 2003 (624.990) y 2008 (1.222.102). El turismo se ha convertido en el tercer sector de la exportación, después del petróleo y el carbón (2.263 millones \$EE.UU. en 2007, con un crecimiento del 12,7% respecto al año anterior).

# Marco *Teórico*

*Categoría de Análisis 2*

## **TURISMO CULTURAL** *Turismo Literario*

Colombia ha avanzado en el "Índice de competitividad en viajes y turismo" elaborado por el Foro Económico Mundial, en colaboración con la Organización Mundial de Turismo, y una de las líneas estratégicas de su política turística, "Turismo Compite", que se enmarca en la política general de competitividad del Gobierno Colombiano.

Entre 2002 y 2007 el PIB de Colombia ha crecido un 332%; el desempleo ha descendido un 29%; la inversión extranjera ha aumentado un 323%; la movilidad vial se ha incrementado en un 41%; la ocupación hotelera en un 32% y la oferta de nuevas habitaciones hoteleras en un 15%, y como consecuencia de todo ello, el índice de confianza de los extranjeros, respecto de la población colombiana se ha incrementado en un 75%, según describe un informe de la OMT, (2010).

La forma como funciona la estrategia de comunicación, tiene que ver con llegar a los potenciales viajeros, mostrando elementos autóctonos atractivos y diferenciales que definen nuestro país; quienes se cautivan, los turistas, tienen la oportunidad de conocerlo de manera directa, para después transmitir ese conocimiento y sus

percepciones a futuros viajeros, familiares, conocidos y amigos, convirtiéndose en promotores del turismo.

La consolidación de la imagen que se muestra al mundo del país, es la cohesión de todos los rasgos característicos que lo definen, entre los cuales, rasgos físicos como colores, paisajes, clima, arquitectura, el idioma, la música, el arte entre otros, y también los psicológicos como el carácter de la población, su relación con la historia, la calidez de la gente, las tradiciones y leyendas, las personalidades históricas; por último los rasgos simbólicos e icónicos así como las relaciones entre todos los elementos.

Según la guía oficial de viajes de Colombia, en el país se destacan diferentes formas de vivir el turismo dentro de las cuales encontramos:

Turismo de Aventura: Relacionado con deportes extremos y actividades rurales.

Turismo Cultural: Donde se reúnen todas las actividades relacionadas con el contexto histórico y cultural del país, abarcando formas de turismo como: Turismo religioso, de ciudades capitales, de costumbres y tradiciones, fiestas y eventos culturales, destinos de patrimonio. turismo arqueológico y turismo gastronómico.

# Marco *Teórico*

*Categoría de Análisis 2*

## **TURISMO CULTURAL** *Turismo Literario*

Turismo de Naturaleza: Donde se muestran toda la riqueza ecológica, de flora y fauna con la que cuenta el país, abarcando avistamientos y visita a parques naturales.

Turismo de Entretenimiento: Donde se convergen todas las actividades relacionadas al entretenimiento y al ocio, como playas, islas, entre otros.

En relación con lo anterior, Magadán Díaz y Jesús Rivas García en su manual sobre Turismo Literario, acuñan el turismo literario como una modalidad del turismo cultural, que enmarca una forma de hacer turismo a través del recorrido objetivo por los sitios reales y un viaje sugerido por la especial mirada y el ritmo del autor, y revelan la importancia de dar a conocer al mundo los productos literarios que ofrece el país.

De esta manera, el Turismo Literario, se refiere a visitar aquellos lugares donde se encuentran los elementos que inspiraron al escritor, también podría incluir la ruta de ficción construida en la novela, o el seguimiento de los lugares donde vivió el novelista, atrayendo turistas interesados en la relación entre el lugar y la novela y como este logra inspirar la obra, y al mismo tiempo un recorrido por la visión del universo literario del autor, estos lugares

son por ejemplo: museos, casas-museo, universidades, plazas públicas, donde se hacen actividades, y eventos que relacionan al escritor.

Es así como, en el Turismo Literario la relevancia de los lugares pasa a un segundo plano y en primer plano lo que en esos lugares ha pasado, en la realidad o en la historia. En el transcurrir de la lectura puede que la descripción de un paisaje, de un café o de una ciudad despierte en el lector la necesidad o curiosidad de querer comprobar el parecido entre la realidad y la descripción plasmada en el libro, según lo describe la Organización Mundial del Turismo.



# Marco

# Teórico

## *Categoría de Análisis 3*

## **MEDIOS DIGITALES** *Medios Interactivos*

De esta manera se introduce un campo de investigación para el proyecto, que tiene que ver con el mundo digital y los medios que lo mueven, Berenguer (2007), describe el mundo digital como un Ciberespacio que funciona como medio de comunicación, resultado de la unión entre la informática, las telecomunicaciones y el audiovisual; la reunión de estas disciplinas y tecnologías da lugar al ciberespacio, inmaterial, reproducible infinitamente y accesible globalmente.

También, incorpora la concepción de memoria digital, donde ésta se puede copiar infinitas veces sin pérdida alguna de propiedades, por consiguiente, cualquier tipo de dato, y cualquier actividad susceptible a ser simulada digitalmente, se puede reproducir tantas veces como se desee.

De ahí la importancia del manejo de la información, a través de las TIC's, según Garret (2002), para el manejo de la información se tiene un orden que va desde la concepción del contenido hasta la culminación del producto, partiendo desde las Necesidades y Objetivos, igual que en la realización de tareas consiste en el estudio e investigación de los usuarios o target específico de la aplicación; El siguiente paso, es identificar el Requerimiento de Contenido, en este punto se definen detalladamente los elementos de contenido que se debe tener para satisfacer las necesidades del usuario, para después, configurar la Arquitectura de la Información, realizando la diagramación y diseño estructural de la información para una lectura y acceso intuitivo del usuario.

La Navegación se divide en dos conceptos, por un lado el diseño de navegación que permite un movimiento más amigable e intuitivo del usuario con la arquitectura previamente diseñada, y por otro el diseño de la información, que al igual que en la realización de tareas es la presentación adecuada de la información para facilitar su entendimiento, y por último, Diseño Visual, consiste en el tratamiento gráfico de la información, así mismo de la navegación y arquitectura de la información clasificatoria

# Marco *Teórico*

*Categoría de Análisis 3*

**MEDIOS DIGITALES**

*Medios Interactivos*

tradicional (lineal y jerárquica) y acercó el manejo de la información a una concepción mucho más natural y afín al razonamiento humano. La hipertextualidad consiste en el manejo de enlaces y asociaciones que crean una estructura en red que permite un acceso más rápido y flexible a la información, igualmente crea un aspecto más interactivo en el modo de abordarla, ya que permite recorrer la información en un orden no prefijado, donde el usuario elige qué ruta tomar, Razquin, 1997.

Un factor importante del hipertexto es la conexión de la información verbal y no verbal, donde se incluyen contenidos multimedia y textuales. Landow (1992), se refiere al hipertexto como un medio informático, que relaciona información tanto verbal como no verbal, este nexo electrónico crea un vínculo que el usuario experimenta como no lineal, o multilineal, es decir crea conexiones paralelas entre diferentes textos.

Acorde a lo anterior, entendemos el hipertexto como el vínculo, instaurando en él una forma de interacción, según García Rueda & Franco Espinosa (2004 pg.1) la narrativa hipertextual es un mundo donde converge la literatura y la tecnología, para esto se necesitan ciertos ítems que hacen

que esta afluencia entre estos factores sea más sencilla y eficaz, entre estos ítems están, las organizaciones hipertextuales, elementos multimedia y las formas creativas de narración.

La narrativa hipertextual se da cuando hay una actividad bidireccional entre la narrativa del autor y lector, esta narrativa cambia de ser totalmente controlada e impulsada unidireccionalmente por el narrador a ser manipulada por el usuario (o lector), dependiendo de las decisiones que este último tome, donde los roles de emisor-receptor pueden ser intercambiables, o como lo propone García Rueda & Franco Espinosa "En resumen, la propuesta es complementar los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y secuencialidad y sustituirlos por la multilinealidad, nodos, nexos y redes." (2004 pg.1) de que existieran los medios digitales hipertextuales, la oportunidad en la actualidad se ve en cuanto a la tecnología y los medios existentes que nos permiten efectuar la narrativa de este modo de manera más natural, amigable y eficaz con el usuario o lector.

La consolidación de estas narrativas es

# Marco *Teórico*

*Categoría de Análisis 3*

**MEDIOS DIGITALES**

***Medios Interactivos***

también el diseño de una experiencia de usuario, Garret (2002), divide la experiencia de usuario en dos campos: uno orientado a la realización de tareas y otro al manejo de la información. Estos campos están divididos en cinco etapas que definen los conceptos claves de la experiencia de usuario en una página web o una aplicación.

Consiste entonces en la realización de tareas, los conceptos van de lo concreto a lo abstracto, sin un orden preestablecido, una etapa es la identificación de Necesidades y Objetivos, esto se identifica por medio del estudio e investigación del usuario, planteando un target al que se le piensa apuntar y viendo sus necesidades, otra es entender las Especificaciones Funcionales, siendo estas el listado y descripción detallada de todas las funcionalidades que debe tener la aplicación para satisfacer las necesidades del usuario; la etapa de Diseño visual (look and feel) consiste en todo el tratamiento gráfica de la interfaz, colores, fuentes tipográficas, diagramación, ("look") interacciones, dinámicas, botones ("feel"), etc, por otro lado, la interfaz, se divide en dos conceptos, primero en el "diseño de la interfaz" consiste en la aplicación de los conceptos de interacción humano-computador (HCI) para que la

interacción de la aplicación sea más intuitiva y amigable con el usuario. Y el "diseño de la información" que consiste en generar una presentación adecuada de la información para facilitar su entendimiento., por último, el diseño de interacción, Define como el usuario interviene en la aplicación, como este interactúa con las funcionalidades o tareas que brinda la aplicación.

Esta nueva forma de respuesta frente a un entorno, tiene como producto, la interactividad, involucrando lo audiovisual en lo que concierne a su despliegue en el tiempo; acorde a Berenguer (año), la interactividad, invita al usuario, a hacer contribuciones a la propia obra; el autor se ve en la tarea de explorar sobre ella. La interacción implica pues una tensión entre dos fuerzas: la necesidad de controlar el despliegue de la obra, por parte del autor, y la libertad de explorarla como quiera, incluso de modificarla, por parte del interactor.



La realización de este marco de referencia permite tener en cuenta conceptos y consideraciones importantes para el desarrollo del proyecto, partiendo de categorías de análisis generales que a su vez, desencadenan otros conceptos de investigación que se cohesionan entre sí, para llegar a un plano más específico que nos plantea las posibilidades y limitaciones que implica diseñar un proyecto interactivo con base en el legado de la obra de Jorge Isaacs

**Marco**

*Teórico*

*con*

*clu*

*siones*



# *Estado del Arte*

A continuación una investigación de diferentes proyectos relacionados con las categorías de análisis expuestas en el marco teórico, con el fin de hacer una idea de la tecnología, herramientas y metodología implementada en proyectos reales y como podría éstos aportar al proyecto.

## **Proyecto #1**

Nombre del Proyecto:

# **Tour Código da Vinci /** Fecha realización: **2005**

Autores:

**Agencias de viajes**

Lugar:

**París, Francia**

### **Objetivo del Proyecto:**

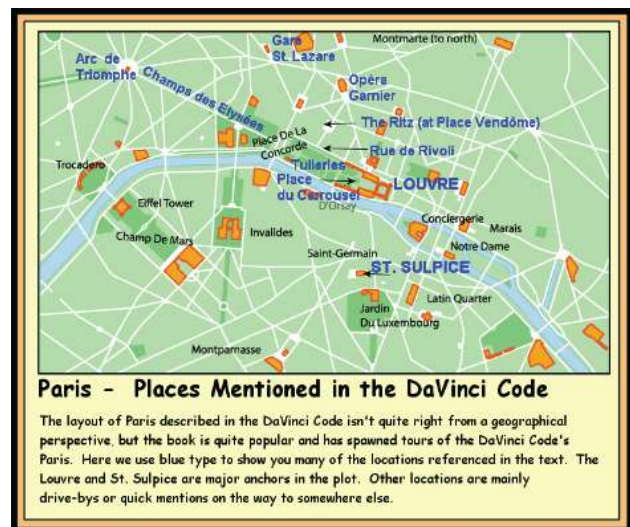
El objetivo de estos tours por la ciudad de París es avivar el imaginario que crea la novela de Dan Brown en sus lectores donde recorre diferentes sitios representativos de la ciudad.

### **Descripción del Proyecto:**

En la actualidad el cine y la literatura se han convertido en fuertes potenciadores del turismo en diferentes ciudades, promocionando destinos de una manera diferente, como es el caso de la novela "El Código da Vinci" del escritor Dan Brown, París en su folleto turístico ofrece un recorrido por los diferentes lugares que se describen y narran en la novela, debido a la gran polémica del libro, su trascendencia y de su adaptación cinematográfica miles de personas visitan estos lugares o realizan dicho tour.

### **Características técnicas:**

El tour de la obra de Brown, se apoya de la narrativa del autor que recorre diferentes lugares de valor histórico y cultural de París.



## **Aporte a nuestro proyecto:**

Para el proyecto es importante saber que a partir de una obra literaria se puede realizar un proyecto turístico que promueva el patrimonio de una ciudad o región, se encuentran similitudes con lo que puede brindar la obra "Maria" de Jorge Isaacs, ya que esta obra tiene gran valor narrativo de lugares patrimoniales del valle del Cauca.

## Proyecto #2

Nombre del Proyecto:

**Piper** / Fecha realización:  
**2014**

Autores:

**Piper**

Lugar:

**Estados Unidos**

### Objetivo del Proyecto:

Incrementar las ventas de un establecimiento, a partir del envío de promociones por medio de la tecnología Ibeacon a una aplicación móvil creada por la compañía.

### Descripción del Proyecto:

Piper es una aplicación móvil la cual funciona como receptora de ondas cortas de tecnología bluetooth, las cuales son emitidas por dispositivos Ibeacon contratados por locales comerciales para divulgar sus promociones cuando las personas con la aplicación instalada en su smartphone se encuentren cerca.

### Características técnicas:

Ibeacon, es una tecnología desarrollada por Apple, consiste en un dispositivo no más grande que una moneda de 1000 pesos, el cual emite una onda corta de tecnología bluetooth de bajo consumo de energía, de un alcance máximo de 50 metros, esta señal es interpretada por el receptor (smartphone o dispositivo con tecnología bluetooth) y representada en la información deseada por el programador. esta tecnología tiene varias ventajas frente a otras tecnologías como el gps, ya que no exige un consumo de datos móviles y al ser un dispositivo local tiene mayor precisión de ubicación.



**Piper** / Fecha realización:  
**2014**

Autores:  
**Piper** Lugar:  
**Estados Unidos**

## Resultados:

Esta tecnología se ha ido imponiendo sobre todo en áreas comerciales y de marketing, un ejemplo es la contratación que hizo la compañía mcDonald's a piper en la ciudad de Atlanta, Georgia en el 2014 que durante un periodo de cuatro semanas, Piper reportó que cerca de 18.000 ofertas fueron canjeadas por los ítems promocionados por los iBeacons. Los McChicken tuvieron un aumento de un 8% en sus ventas, mientras que los McNuggets hicieron lo propio con un alza del 7.5% respecto al mes anterior.



## Aporte a nuestro proyecto:

Los Ibeacons o beacons (en su versión para dispositivos android), son una tecnología que puede aportar en gran parte a nuestro proyecto, al ser un proyecto turístico en el cual se plantea hacer un recorrido por los lugares del legado de la obra de jorge isaacs los beacons nos permiten difundir información acerca de estos lugares en tiempo real en que las personas se encuentren en ellos con mayor exactitud que la tecnología gps.



## *Proyecto #3*

Nombre del Proyecto:

# *Videoguía Casa Batlló*

/ Fecha realización:  
**2008**

Autores:

**UNESCO**

Lugar:

**Barcelona, España**

### **Objetivo del Proyecto:**

Mostrar por medio de una aplicación móvil la manera en que vivía la familia Batlló y así como mismo captar la genialidad de esta obra arquitectónica del maestro Antoni Gaudí

### **Descripción del Proyecto:**

La videoguía de la casa Batlló combina contenidos virtuales y realidad aumentada que ofrecen un concepto de visita cultural mucho más dinámica, interactiva, cautivadora y sorprendente.

### **Características técnicas:**

La realidad aumentada es una tecnología que nos permite utilizar un espacio real y a partir de él mapear información sobre este, permitiendo mostrar una combinación entre el espacio real y contenidos digitales por medio de un pantalla digital y una cámara.

### **Aporte a nuestro proyecto:**

La realidad aumentada es una técnica que nos permite que el usuario tenga acceso a la información de una manera diferente aprovechando los espacios físicos que nos brinda el legado de la obra de isaacs.



## **Proyecto #4**

Nombre del Proyecto:

# **The Rubens House**

Fecha realización:

**2013**

Autores:

**Gloria Collins**

Lugar:

**Barcelona, España**

### **Objetivo del Proyecto:**

Atraer turistas y curiosos a conocer la obra del pintor, a través de una modalidad interactiva de recorrido a través de la casa museo.

### **Descripción del Proyecto:**

Rubens es uno de los más grandes pintores de todos los tiempos . Sus obras se pueden encontrar en todo el mundo .

En la Casa del artista , se puede conocer no sólo con Rubens el maestro de la pintura , sino también con Rubens el padre de familia , el arquitecto , el gerente, el colector , el artista gráfico y la figura de la sociedad , así como el modelo a seguir inspirador que el estaba.

### **Características técnicas:**

El museo, está utilizando la tecnología iBeacon que incorpora información contextual a los visitantes en función de su ubicación exacta en el museo.

Este tipo de tecnología de bajo consumo que se incorpora a los objetos físicos se puede utilizar para dar a los visitantes del museo información adicional sobre lo que están viendo, como las historias detrás algunas pinturas, imágenes en rayos X de las obras, así como juegos interactivos.



We installed iBeacon sensors inside the museum to push interactions to visitors



Passing by paintings, visitors are invited to have a closer look



También ofrece un mapa-guía virtual -basado en tecnología GPS- sobre las obras de arte del museo acompañado de notificaciones con contenidos educativos, datos relevantes, imágenes, curiosidades, etc. Todo enviando información a través de una app móvil para el Smartphone o la tableta.

# *The Rubens House*

Fecha realización:  
**2013**

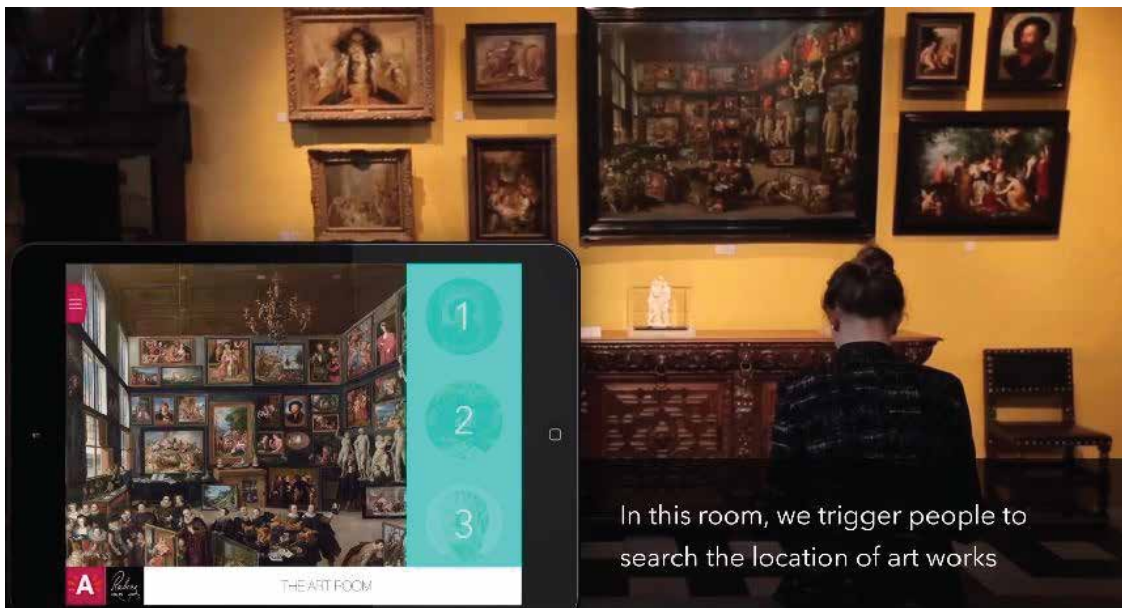
Autores:  
**Gloria Collins**

Lugar:  
**Barcelona, España**



## *Aporte a nuestro proyecto:*

A partir de esta modalidad de recorrido a través de un espacio físico con carácter cultural, permite un recorrido mucho más personalizado, interactivo, y que brinda muchas más información y contenidos a los usuarios en la medida que este esté interesado en descubrir, y es así como esta modalidad nos sirve de ejemplo para el desarrollo del proyecto.



# *Trabajo de* **Campo #1**

## *Introducción*

Con el fin de obtener determinantes de diseño para el desarrollo de la propuesta, elaboramos un plan de trabajo de campo dividido en dos partes, donde abordamos dos perspectivas del contexto actual que vive el legado de Jorge Isaacs y su relación con el turismo y los medios digitales, la primera, la visión de los expertos en las diferentes categorías de análisis.

### **Objetivos del *trabajo de campo:***

Identificar la perspectiva que tienen los expertos del ambiente actual de nuestras categorías de análisis.

Identificar a través de los expertos como funcionan las dinámicas actuales de acercamiento hacia nuestras categorías de análisis.

Entender la relación que tienen los expertos desde su ámbito hacia las otras categorías de análisis.

Conseguir a través de los expertos nuestros usuarios específicos a quién estará dirigido el proyecto.

### ***Metodología de trabajo de Campo:***

La actividad del trabajo de campo va utilizar como instrumento de recolección de información pertinente a los objetivos planteados, entrevistas, que nos arrojan determinantes de diseño, pertinentes para el desarrollo del proyecto.

### ***ENTREVISTAS***

#### **Expertos en Jorge Isaacs:**

- Darío Henao Restrepo, experto en Lit. Colombiana, investigador de Jorge Isaacs.
- Edgar Collazos, poeta, escritor y académico, investigador Jorge Isaacs.

#### **Expertos en TI:**

- Isidro Moreno, profesor de la Universidad Complutense de Madrid y autor y asesor de proyectos culturales y publicitarios hipermedia y transmedia.
- Juan Salamanca, Human computer Interaction, profesor universidad Icesi

# *Análisis de las Entrevistas:*

**Entrevista #1:** (*Experto Jorge Isaacs*)

***Edgar Collazos***

**Escritor, Profesor de la Universidad del Valle**

Fecha de la entrevista: Lunes, 26 de Octubre del 2015

Duración de la entrevista: 28:35 minutos.

## ***Análisis:***

La entrevista con Edgar Collazos tiene como fin comprender aspectos importantes del legado de la vida y obra de Jorge Isaacs desde la perspectiva de una persona que tiene vasto conocimiento del escritor, también obtener información de cómo el experto encuentra la convergencia de nuestras categorías de análisis.

Edgar Collazos nos introduce contándonos que vivió su infancia en el mismo barrio en el que creció Isaacs, y aclarándose que aunque textos de un crítico del siglo XIX llamado Baldomero Sanín Cano, evidencian que Jorge Isaacs nació en el Chocó, no quita que sea un caleño, ya que su vida e imaginario existen en la ciudad de Cali.

En su relato el profesor Collazos exalta la importancia de Jorge Isaacs como primer novelista de América, ya que aunque existían expresiones similares por parte de los españoles y había un desarrollo de la novela como tal en Francia e Inglaterra, pero Isaacs fue el primero en realizar una narrativa latinoamericana con problemáticas latinoamericanas de la época y con un género europeo. Collazos enfatiza en que Isaacs tenía un pensamiento universal, siendo ese el porqué de su gran talento de adaptar la novela a una problemática latinoamericana.

Pasando al plano de turismo el profesor Collazos afirma,

"no se puede negar la cantidad de gente que llega a Cali preguntando por la Hacienda el Paraíso, tanto así que se ha vuelto casi un mito, mucha gente cree que en esa casa vivió María"

Aclara que María solo existe en el relato literario, pero que en la historia como tal no existió, pero en el mundo real es más grande lo literario que la historia, porque ha perdurado en el imaginario, como dice Collazos

"convencer a la gente que María no existió es casi que imposible y esto es debido al realismo con que se escribió, a la calidad de la historia, es una historia redonda, que está ligada no sólo al desarrollo de la ciudad y al turismo sino que está ligada a la historia literaria de Cali."

También nos comparte su pensamiento de que Cali, tiene una ventaja y es que la novela "María" es un clásico, no sólo Chileno, sino también Latinoamericano, con esto cita a Borges el cual decía que la persona que aborda por primera vez un clásico, no lo hace leyéndolo, ya que al ser un clásico ya se ha escuchado de él, ya se saben su historia sin siquiera leerlo, y al leerlo lo aborda por segunda vez, a esto lo llamaba la relectura de los clásicos, y esta es la ventaja que tiene Cali, la mayoría sabe de la novela y de Jorge Isaacs aunque no la hayan leído.

Por otro lado Jorge Isaacs es un punto obligado para las personas que les interesa la literatura, es nuestra primera novela latinoamericana, para Collazos "María" hace parte de las 4 novelas americanas más importantes, sin nombrar a las otras 3, dice que "María" es la primera, además expresa con pasión que su literatura es tan fresca que parece escrita este año, y puede ser entendida por cualquiera.

# *Análisis de las Entrevistas:*

Para concluir el profesor Collazos nos habla de la lectura, donde nos explica que un libro escrito en el S.XIX leído en ese siglo es totalmente diferente, aunque tenga la misma sintaxis y palabras, al mismo libro leído en el S. XXI ya que el libro lo hace el lector, el escritor solo lo expone, ya que está ligado a experiencias y a otros mundos del lector.

## **Determinantes:**

*Todos saben algo de Isaacs, así no se hayan leído la "María".*

*Encontrar el interés de las personas por saber más de la obra de Isaacs a partir del conocimiento colectivo.*

*La obra y la vida del autor están conectadas y debe haber relación entre ellas.*

*Lectura en un contexto moderno fiel al S. XIX.*

**Entrevista #2:** *(Experto Jorge Isaacs)*

***Dario Henao Restrepo***

***Estudios en Literatura,***

***Profesor de la Universidad del Valle***

Fecha de la entrevista: Lunes, 26 de Octubre del 2015

Duración de la entrevista: 40:00 minutos.

## ***Análisis:***

El doctor Darío Henao Restrepo, profesor de literatura de la Universidad del Valle, con formación académica en estudios literarios, maestría y doctorado en Brasil, ha dedicado los últimos 20 años a estudios relacionados con literatura Latinoamericana y Colombiana, con un énfasis importante en la novela Colombiana, y a su configuración como género moderno, llevándolo hacia la obra de Jorge Isaacs y la novela "María".

Durante la charla con el doctor Darío, resalta su percepción del valor que le dan en Brasil a sus escritores, los estudian y los enmarcan como se lo merecen, esto es lo que lo impulsa a estudiar a Isaacs, y valorarlo desde diferentes aspectos, partiendo el gran punto de inflexión para los estudios modernos sobre Isaacs, promoviendo el valor del legado de su vida y obra, a partir de una mirada moderna.

También, nos contextualiza con la Cali del siglo XIX, que en la época formaba parte del estado soberano del Cauca, una de las regiones más grandes y poderosas del país; Cali y sus paisajes, eran el lugar de paso hacia el puerto de Buenaventura, porque la ciudad realmente importante era Popayán, pero con el paso del tiempo y la construcción del puerto y la vía a Buenaventura, Cali empieza a tener más importancia, y Jorge Isaacs estuvo vinculado en este proceso, entendía que la salida económica de la región era a través del puerto, su visión de conformación de un país era muy amplia, lo que le permitió construir su obra y su legado.

De esta manera la relevancia de ciertos aspectos como, haber trabajado en la construcción del camino hacia Buenaventura, cargos públicos, participación militar en guerras civiles, etc; influyen en su obra, y es en un lugar llamado la Víbora, donde escribe los primeros borradores de su obra maestra, María, relatando sus vivencias de manera poética, también la mirada del paisaje, agreste, el de selva tropical en medio de escuadrillas de esclavos, y el paisaje bellissimo del Valle del Cauca, es Isaacs quien funda nuestra mirada del paisaje, y son todos estos relatos, elementos biográficos de la construcción de un país.

# *Análisis de las Entrevistas:*

Por otro lado, menciona que el turismo en la ciudad de Cali no promueve la obra de Jorge Isaacs, más sin embargo, el turismo logra un acercamiento de manera inconsciente, donde la hacienda el Paraíso juega un papel importante siendo parte importante del paisaje del Valle del Cauca, y un punto de visita para quienes ofrecen rutas por el valle, donde además de la hacienda se visita el museo de la caña, Cerrito, Buga, etc, y que las personas en Cali y el país si tienen un interés y una consciencia de su trascendencia.

"La gente en Cali sí tiene un acercamiento a la obra de Jorge Isaacs, indudablemente lo tiene, de muchas maneras, quizá la más expedita y tradicional, es a través de la educación, es decir, no hay estudiante de bachillerato, que en algún momento de su vida, le hayan puesto como tarea hacer un resumen de María, o lo hayan llevado a la hacienda el Paraíso, a escuchar el relato mítico de María, donde se le da la identidad como personaje histórico real, siendo un personaje de la ficción, aquí dormía María, aquí leía Efraim; El mundo de la ficción en la mitología popular ya es un mundo real, uno va a la piedra donde leía María, uno va a Santa Elena, a la tumba donde está enterrada María; esto puede ser muy bello..."

Como ha sucedido con muchas literaturas, la imaginación popular ya ha retomado eso como un hecho real, eso está en el inconsciente cultural, y tanto en las escuelas, como a través de la voz a voz, los caleños saben quién es María, algo entienden, en ese sentido, se explica, el por qué es una de las monumentos más visitados de Colombia, la Hacienda el Paraíso, porque todo extranjero, todo Colombiano que venga de otras regiones, que sea mínimamente letrado, sabe de María"

También, nos recomienda dos proyectos para tener en cuenta en el desarrollo de nuestra propuesta, el primero, es el seminario que realiza el escritor Óscar Collazos, llamado "la ruta de Macondo", donde con un grupo de especialistas, expertos y aficionados de Gabriel García Márquez, hacen un recorrido a través de los diferentes sitios de la vida del escritor, el segundo, es una iniciativa del Centro Virtual Cervantes en Madrid, a través de una plataforma que ofrece contenidos interactivos que permiten conocer la España del Quijote.

Por último, la página que dió origen a estos estudios de Isaacs, es el Centro Virtual Isaacs, creada en homenaje al novelista, un portal virtual, que está rescatando toda la cultura de la región y el país, sus poetas, sus historiadores, sus pensadores, su gastronomía, su arte, las danzas y todo lo que se ha hecho, como una forma de hacerle homenaje a Isaacs, dirigido por el doctor Darío y la Universidad del Valle.

## **Determinantes:**

Jorge Isaacs debe ser visto desde todas sus facetas no sólo como novelista, sino como político, dramaturgo, poeta, narrador, explorador, educador, enólogo, periodista, entre otros; para entender la novela y el contexto que vivía el país en el siglo XIX la conformación de la República de Colombia.

Jorge Isaacs destaca temas dentro de su obra como: la esclavitud, flora y fauna, política, costumbres religiosas y vestimenta y gastronomía  
Cali en el siglo XIX era una ciudad pequeña con mucho campo abierto.

# *Análisis de las Entrevistas:*

**Entrevista #3:** (*Experto Medios Digitales*)  
**Juan Manuel Salamanca**  
**Profesor tiempo completo Dpto. Ingeniería.**  
**Doctorado en diseño de interacción**

Fecha de la entrevista: Miércoles 18 de Noviembre del 2015  
Duración de la entrevista: 31:00 minutos.

## *Análisis:*

El objetivo de la entrevista con el profesor Juan Salamanca tiene como objetivo comprender aspectos y conceptos acerca de la interacción y el uso de medios digitales, también la perspectivas de cómo pueden relacionarse las otras categorías de análisis con su categoría de experticia.

Para comenzar la entrevista se le dio una introducción al profesor Salamanca del proyecto y de los avances obtenidos hasta el momento, se le introdujo haciéndole preguntas acerca de Jorge Isaacs, para que posteriormente nos diera su perspectiva desde su área en la cual es experto (Diseño de experiencias e interacción, HCI) , de sus respuestas podemos resaltar que ha leído la obra "María", conoce a Jorge Isaacs y a visitado la Hacienda el Paraiso, igualmente sabe de su importancia patrimonial para el departamento del Valle del Cauca.

Posteriormente habló sobre el turismo y de como por su cuenta hace muchos años viene realizó turismo literario por medio de los libros "Trópico de Cáncer" de Henry Miller y "Rayuela" de Cortázar, en París. Comentó que es una manera interesante de hacer turismo y que desconocía de su existencia como "Turismo literario" a pesar de que lo hubiera practicado.

Después de hablar un poco de turismo el Profesor Salamanca procedió a hablar sobre el potencial tecnológico de la ciudad de Cali, para él es innegable el aporte del desarrollo del contenido digital audiovisual que existe en la ciudad a nivel Nacional e Internacional, resalta los grandes desarrollos en el cine, también habló de la industria de videojuegos que en Cali existen iniciativas muy valiosas. El profesor Juan Salamanca no asegura nada sobre la implementación de este potencial al turismo, pero hace un comentario positivo diciendo que "siempre hay posibilidades".

Siguiendo con la línea temática Salamanca habla sobre la experiencia interactiva, que para él, la dimensión de lo interactivo en su forma más básica es la acción recíproca de algo que alguien hace en el mundo o el espacio, donde se pueden construir unas nociones más complejas extrapolando a sistemas digitales, pero afirma que las interacciones más complejas son las interpersonales, dada la cantidad de variables y resultados que pueden existir en diferentes contextos, esto también las hace enriquecedoras, frente al proyecto recomienda que se use el espacio físico y la interacción no se quede solamente en lo digital.

El profesor Salamanca nos expone que algo que se debe tener muy en cuenta a la hora de diseñar una experiencia interactiva es pensar el paso posterior a tenerla, en sus palabras "¿que se lleva esa persona de la experiencia? y ¿que quisiera yo que esa persona se lleve?", a partir de eso se puede ver hacia atrás y analizar el diseño de una experiencia interactiva, de ese modo Juan Salamanca expone cinco puntos del análisis de diseño de experiencias los cuales son: la entrada

# Análisis de las Entrevistas:

(el momento en donde comienza la experiencia), el enganche (el punto en el que la persona se conecta), la experiencia, la salida (el punto donde finaliza la experiencia) y la extensión (lo que queda después de la experiencia).

## Entrevista #4: (Experto Medios Digitales)

### **Isidro Moreno**

**Profesor Universidad Complutense de Madrid, Autor y asesor de proyectos culturales y publicitarios hipermedia y transmedia**

Fecha de la entrevista: Lunes 16 de Noviembre del 2015

Duración de la entrevista: 37: 35 minutos.

### **Análisis:**

El día 16 de Noviembre fue la entrevista con el Dr. Isidro Moreno, profesor de la Universidad Complutense de Madrid, autor y asesor de proyectos culturales y publicitarios hipermedia y transmedia, a quién compartimos nuestro proyecto para recibir una retroalimentación al respecto; para empezar, le contamos a Isidro, cuales eran los objetivos de nuestra investigación y cuáles han sido los resultados de esta a la fecha.

Una vez en contexto, compartimos con Isidro algunas determinantes de diseño que el trabajo de campo nos había arrojado, entre ellas, que la propuesta se va llevar a cabo en la hacienda el paraíso, y la idea es contribuir a través del desarrollo de una experiencia interactiva.

### **¿Ve usted a Cali como una ciudad con potencial de desarrollo tecnológico?**

Isidro afirma que, si no lo tiene, debe tenerlo, es decir, el creo que estos proyectos hay que iniciarlos, y se están haciendo en todo el mundo, de hecho nos contaba, que en este momento, tiene un proyecto con la Javeriana, que lo llamaron "la ciudad escondida", y se trata de hacer un proyecto, jugando con la movilidad y la ciudad; son cosas que son absolutamente necesarias, dice, algunas personas le han argumentado, que probablemente la gente no está preparada, sacar los celulares puede ser peligroso, y estos son inconvenientes, hay que irlos solventando, porque es una tendencia y no se va parar en ninguna ciudad, entonces, "...proyectos como el vuestro, son proyectos pioneros, que se pueden realizar desde la universidad, sería mucho más difícil hacerlo desde la alcaldía, son proyectos absolutamente necesarios..".

También, nos contó que, en Medellín, ha visto que en ese sentido están moviéndose mucho más, por ejemplo de este tipo de proyectos, en la maestría que estuvo dando de arte, que además se combinaron con transmedia, había un grupo que se autodenominaba "malos digitales", que lo que hacen son intervenciones, por ejemplo, cuando hay una gran evento en la ciudad que está muy anunciado, ellos intervienen digitalmente los carteles, y por medio de realidad aumentada, ponen sus obras, y muchos proyectos que están haciendo en la ciudad, sobre todo desde el arte, pero también estaban planteando el tema turístico .

# *Análisis de las Entrevistas:*

***¿Qué es lo más pertinente para tener en cuenta, en el desarrollo de una experiencia interactiva?***

Teniendo en cuenta la interactividad entre grupos. Nos contaba que, cuando se plantean experiencias de este tipo, lo que se plantea es que, en este caso, si son compartidas, por la presencia de grupos, hay que pensar en experiencias que no aislen, y sobre todo, no es tan fácil atraer a las personas, lo que nosotros procuramos es que la experiencia sea lo más inmersiva posible, en el sentido que sea lo más participativa posible.

El concepto de narrativa hipertextual no es una novedad autores como Julio Cortázar con su obra "Rayuela" hicieron una aproximación a esta narrativa antes.



# *Trabajo de* **Campo #2**

## *Introducción*

Con el fin de obtener determinantes de diseño para el desarrollo de la propuesta, elaboramos un plan de trabajo de campo dividido en dos partes, donde abordamos dos perspectivas del contexto actual que vive el legado de Jorge Isaacs y su relación con el turismo y los medios digitales, la segunda una mirada objetiva de los usuarios potenciales del proyecto.

### **Objetivos del *trabajo de campo:***

- Entender cómo es el acercamiento de las personas hacia Jorge Isaacs.
- Entender cuáles son los intereses de los usuarios a la hora de hacer turismo.
- Saber si los usuarios visitan sitios culturales.
- Entender cuál es la relación de los usuarios con la tecnología.

### ***Metodología de trabajo de Campo:***

La actividad del trabajo de campo va utilizar como instrumento de recolección de información pertinente a los objetivos planteados, encuestas, que nos arrojan datos cuantitativos y cualitativos, metodología mixta.

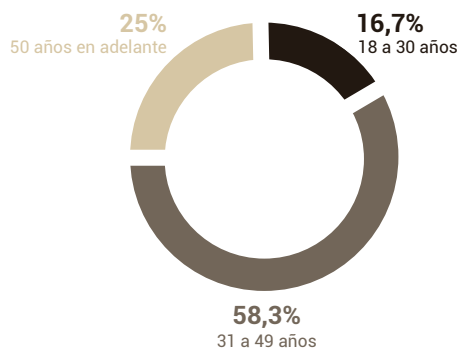
La encuesta estará dividida por segmentos de personas:

Turistas: Para ubicarlos, vamos a visitar hostales del barrio San Antonio, por las características de la zona hay volumen de extranjeros en ese sector.

Personas en la Hacienda el Paraíso: En nuestra visita a las hacienda haremos encuesta a personas aleatorias de diferentes edades para determinar su conocimiento de Jorge Isaacs y obtener determinantes para el desarrollo de la propuesta interactiva.

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso



## 1. Que edad tiene?

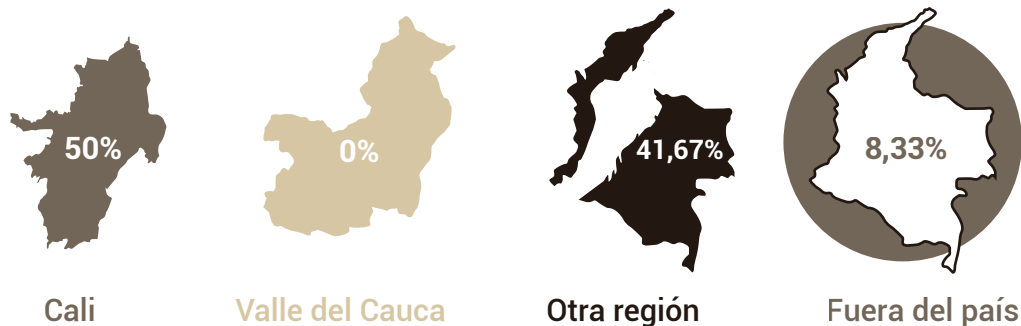
La mayoría de asistentes a la hacienda el día de la encuesta estaba entre los 31 años y los 49 años, los que menos habían eran menores de edad, y adultos mayores la tercera parte. Esto nos determina que nuestro proyecto debería estar dirigido hacia adultos entre los 30 años hasta los 50, esto además nos obliga a pensar en dinámicas de interacción adecuadas para sus conocimientos y acercamiento con la tecnología.

### Determinantes:

- Dirigido a un público objetivo entre los 30 y los 50 años
- Dinámicas de interacción para adultos.

## 2. De dónde viene?

Ninguno de los encuestados provenía de una ciudad en el Valle del Cauca diferente de Cali, la mitad venían de Cali, tan sólo uno de fuera del país y el resto de una región diferente del Valle del Cauca. El contenido de la aplicación debe incluir no sólo información referente al Valle del Cauca, sino que pueda contextualizar a personas de diferentes regiones del país con el momento histórico que vivía Colombia, incluyendo costumbres, política, vestimenta, entre otros.

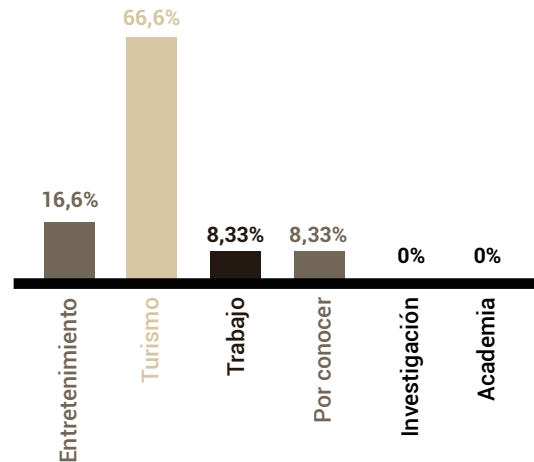


# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

### 3. Cual es el motivo de su visita?

La mayoría de las personas se acercan a la hacienda, por motivos turísticos, otros pocos por entretenimiento, trabajo o simplemente por conocer. El turismo es entonces la herramienta principal promotora de visitas realizadas a la hacienda el paraíso, por eso el proyecto debe tener un vínculo estrecho con el turismo y sus derivados.



#### Determinantes:

- Utilizar herramientas relacionadas con el turismo para la promoción de la hacienda.
- Utilizar los canales de información bajo los cuales se mueve el turismo.

### 4. Había visitado antes la hacienda?

La tercera parte de las personas encuestadas ya habían visitado antes la hacienda el Paraíso, sólo una cuarta parte estaba conociendo por primera vez la hacienda, logramos identificar que en los grupos encuestados por lo menos uno de los acompañantes ya había visitado la hacienda antes. El voz a voz en las personas es un canal importante de comunicación y divulgación del contenido que se ve en la hacienda, también es importante que haya contenidos nuevos y actualizaciones lo que promovería una experiencia nueva tanto las personas que ya conocen la hacienda como las que van por primera vez.

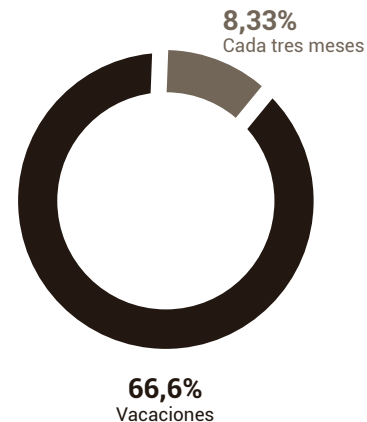
✔ 75% ✘ 25%

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

## 4.2 Si la respuesta es sí, ¿con qué frecuencia?

De las personas que ya habían visitado antes la hacienda, hacían referencia que volvían a visitarla en vacaciones, esto nos determina que los períodos de fluctuación de información en la aplicación deben ser por lo menos una vez al año para generar contenidos y nuevas experiencias.

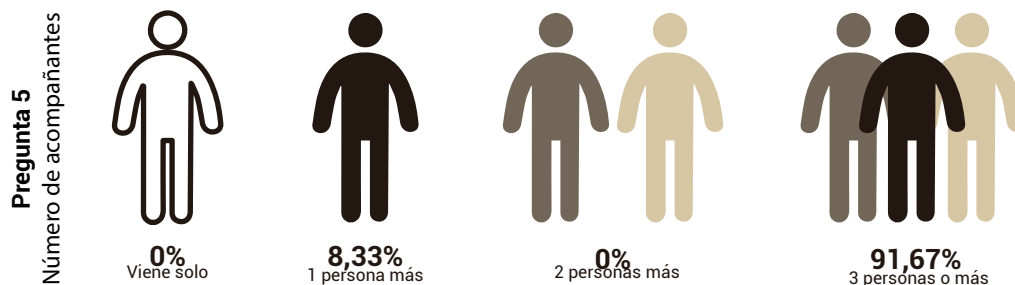


### Determinantes:

Actualización de contenidos nuevos por lo menos una vez

## 5. Con cuántas personas viene acompañado?

De las personas encuestadas el 90% venían acompañados de 3 o más personas, nos determina que las personas van en grupo numerosos, lo que nos invita a pensar en interacciones para grupos, o entre grupos, de tal manera que no se excluyan o aparten de su círculo.



### Determinantes:

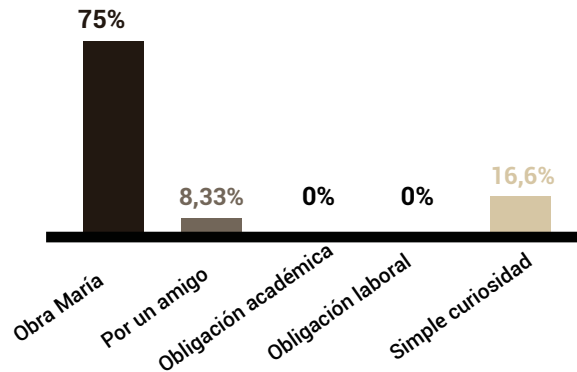
- Interacción colectiva, de grupos o entre grupos.
- Interactividad no excluyente del grupo

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

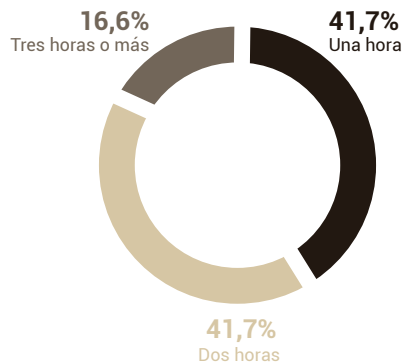
## 6. Cómo se enteró de la Hacienda el Paraíso?

La mayoría de las personas encuestadas, se enteraron de la hacienda el Paraíso, porque leyeron la obra María, lo que nos evidencia que las personas si ejercen de manera inconsciente turismo literario, la novela los incentivó a llegar hasta la hacienda a ver el lugar donde se construyó la historia



## 7. Cuánto tiempo dispone para su visita?

Las personas disponen como mínimo una hora para la visita en la hacienda, y el recorrido por la casa dura entre 20 y 30 minutos. Lo que nos invita a pensar si nuestro proyecto debería estar inmerso dentro del recorrido de la casa guiado por un guía capacitado y lograr darle más duración a dicho recorrido, o si en vez de eso una vez terminado el recorrido la gente tenga la posibilidad de realizar otra actividad a partir de nuestra propuesta.



### **Determinantes:**

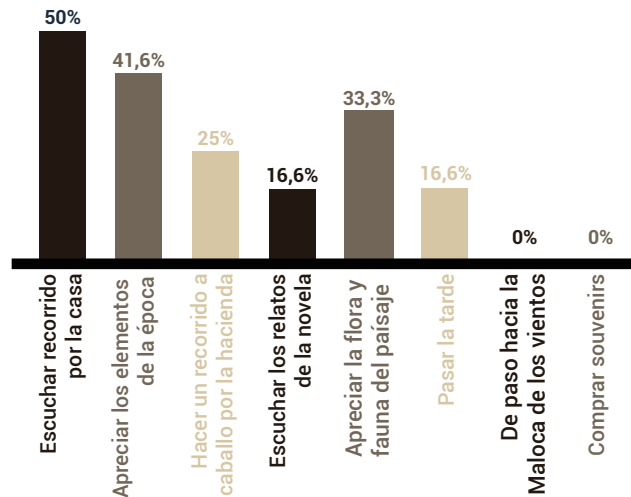
Las personas disponen como mínimo 1 hora para la visita  
El el tour por la casa dura entre 20 y 30 minutos  
El tour está dirigido por un guía capacitado  
El tour tiene una dinámica donde la gente es libre de ver y explorar

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

## 8. Qué actividades tiene planeadas durante su visita? escoja una o más

Dentro de las actividades que la gente tiene planeadas durante la visita, además del recorrido por la casa surgen otro tipo de actividades en las cuales la gente emplea el tiempo, entre ellas, recorridos por la hacienda a caballo, apreciar la flora y fauna del paisaje, apreciar los elementos de la época, lo que nos abre otros campos de intervención que podrían nutrir la experiencia de la propuesta.



## 9. Conoce guías turísticas de la hacienda el Paraíso?

Las personas que contestaron que si, asociaron la pregunta al guía turístico que les dirigió el recorrido más no a una guía turística, el resto respondió que no conocía, lo que nos indica que no hay elementos de promoción por parte del turismo para incentivar las visitas a la hacienda.

## 11. Tiene usted o alguno de sus acompañantes un dispositivo móvil?

La mayoría de las personas tiene un dispositivo móvil o alguien de sus acompañantes carga consigo uno, lo que nos determina que sí podemos hacer un planteamiento de interacción que se base en dispositivos móviles.

 **91,6%**

### Determinantes:

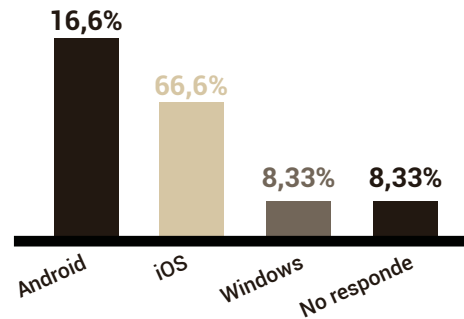
La gente que visita la hacienda sí tiene dispositivos móviles

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

## 12. Si la respuesta es sí, ¿Qué sistema operativo?

La mitad de las personas encuestadas tiene como sistema operativo, otra gran parte iOS y muy pocos tienen Windows, lo que nos invita a pensar en una alternativa para abarcar los 3 o decidirnos por el que tiene la mayoría.

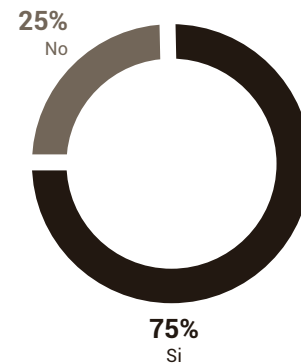


## 13. Sabe ¿Quién es Jorge Isaacs?



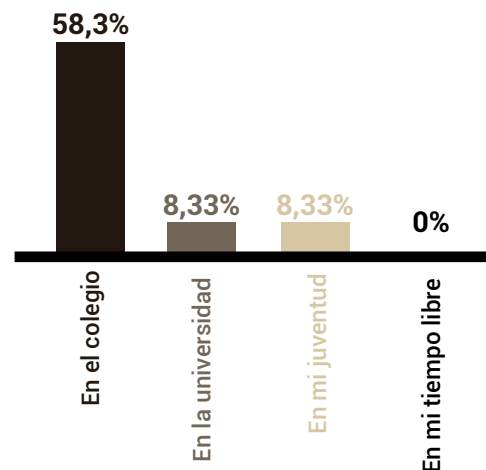
## 15. Ha leído la obra María?

De las personas encuestadas la tercera parte había leído la obra María el resto apenas estaban teniendo un acercamiento a la obra, más sin embargo si conocen a Jorge Isaacs, lo que determina que Jorge Isaacs debe ser el medio para introducir la María.



## 16. Si su respuesta es sí, ¿Donde la leyó?

Las personas que leyeron María en su mayoría leyeron la obra en el colegio, esta pregunta y la edad del público objetivo, determina que las personas no tienen contacto con la novela por lo menos de una década en adelante, lo cual nos invita hacer una propuesta que refresque la memoria de las personas y además que desde cualquier parte en cualquier momento después de la visita, sigan manteniendo contacto con Jorge Isaacs y su obra.



# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas en la hacienda el Paraíso

## Determinantes:

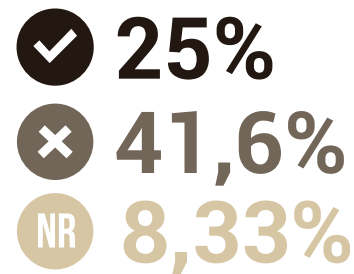
Las personas tienen contacto con María a temprana edad en los colegios  
Las personas pierden contacto con la novela una vez la leen en el colegio  
La relectura de la novela debe refrescar la memoria de las personas mas no volver a contar la historia  
Mantener contacto con Jorge Isaacs y la obra a través de la propuesta

## 17. Después de leerla, ¿La volvió a leer?

De los que habían leído la obra, en su mayoría no la volvían a leer, uno pocos sí, lo que nos invita a pensar en lograr a través de la propuesta una re lectura innovadora de la novela.

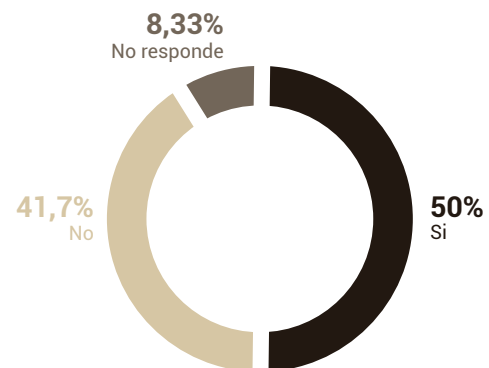
### Determinantes:

- Las personas no re leen la novela
- Las personas prefieren ver contenidos alusivos a lo que ya leyeron



## 20. Conoce acerca del turismo literario o turismo cultural?

La mayoría conocía acerca de turismo literario o lo asociaban al turismo que estaban realizando en ese momento, el resto dijo que no, de manera que hay que evidenciar que ese tipo de actividades que están realizando allí en la hacienda tiene que ver con turismo literario, y lograr no sólo promover el turismo hacia Jorge Isaacs sino a todos los escritores y poetas que su trascendencia logra abarcar un espacio dentro del patrimonio cultural.

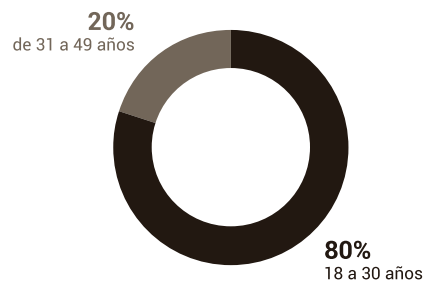


# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas a turistas en la ciudad de Cali

## 1. ¿Cual es su edad?

Reiteramos que el público objetivo que se dispone a hacer turismo en la ciudad se encuentra entre los 18 y los 49 años, con un porcentaje mayor en las edades de 18 a 30 años, esto nos determina nuestro público objetivo y nos confirma que se debe hacer una interacción que sea amigable tanto para jóvenes adultos como para adultos en una edad

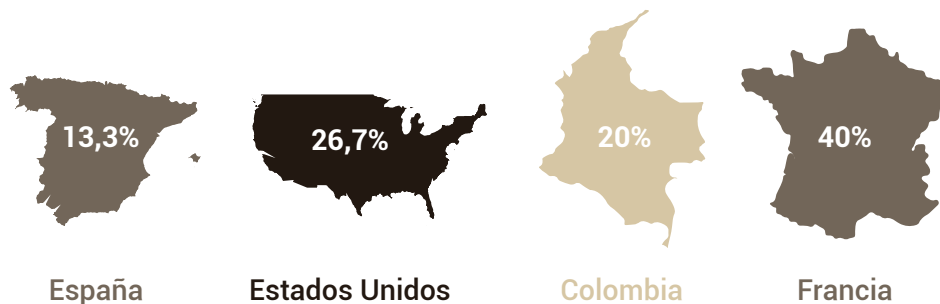


### Determinantes:

Tener en cuenta también a un público joven adulto entre los 18 y 30 años.

## 2. ¿Nacionalidad?

Hay un gran porcentaje de personas provenientes de Francia, pero también se encuentran turistas de otras partes del mundo como España y Estados Unidos ,y un pequeño porcentaje vienen de otras partes del país, nos condiciona en que es pertinente pensar en una plataforma multilinguaje, pero para abarcar a un público más amplio el idioma pensado es ingles, con posibilidades de desarrollar en un futuro en francés dado que el porcentaje de personas que vienen de Francia es considerable.



### Determinantes:

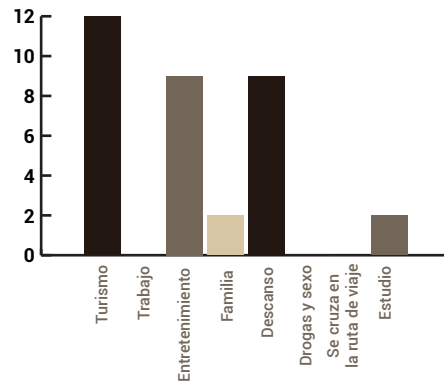
Las personas que visitan la ciudad vienen de diferentes partes del mundo Los turistas que visitan la ciudad hablan diferentes idiomas en su mayoría frances e ingles.

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas a turistas en la ciudad de Cali

### 3. ¿Cuál es el motivo de su visita?

La mayoría de personas que visitan la ciudad lo hacen por turismo, descanso, fiesta y entretenimiento, un pequeño porcentaje vienen por estudios y familia. Esto nos confirma que el proyecto tiene como motor motivador el turismo y sus derivados.



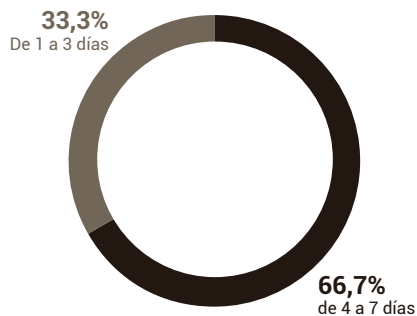
#### Determinantes:

Potenciar el turismo cultural para que los turistas se interesen no solo en la fiesta que propone la ciudad.

Aprovechar el pequeño grupo de personas que vienen por estudios, pueden ser potenciales usuarios y turistas culturales.

### 4. ¿Cuánto tiempo planea quedarse en la ciudad?

66,7% de las personas encuestadas planean quedarse entre 4 y 7 días en la ciudad, el porcentaje restante entre 1 y 3 días, esto nos permite determinar que la mayoría de los turistas puede que tengan tiempo para visitar la hacienda y de igual manera hacer turismo de entretenimiento y fiesta.



#### Determinantes:

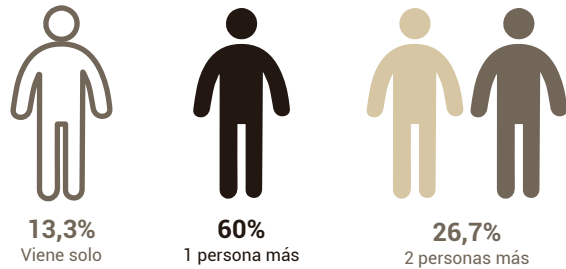
Promocionar la visita a la hacienda días en que los niveles de fiesta sean bajos, días en que los turistas probablemente no tengan planes.

# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas a turistas en la ciudad de Cali

## 5. ¿Con cuántas personas suele viajar?

Un porcentaje muy bajo de los turistas encuestados viajaban solos, la mayoría de personas viajan acompañadas, esto reafirma la determinante de crear interacciones de grupos o entre grupos de personas.

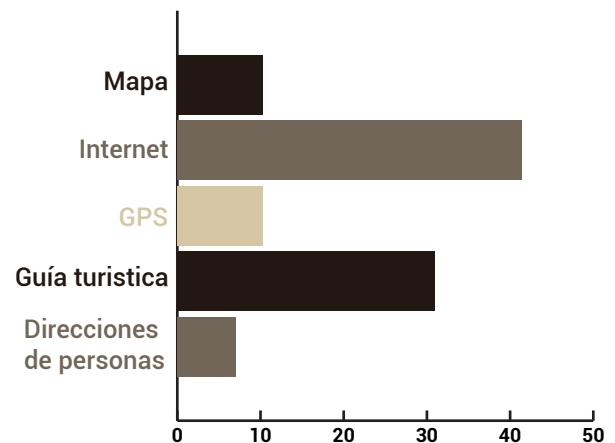


## 6. ¿Qué es lo que más utiliza para guiarse en sus viajes?

Encontramos que la mayoría de personas accede a internet para guiarse en sus viajes e igualmente hacen uso de guías turísticas, esto determina que se puede hacer uso de guías en los dispositivos móviles y que los turistas tienen acceso a internet.

### Determinantes:

Los turistas tienen acceso a internet.  
Los turistas hacen uso de guías turísticas.



## 7. ¿Tiene usted dispositivo móvil?

### Determinantes:

El medio para la interacción en la hacienda es por medio de dispositivos móviles



# Análisis de las Encuestas:

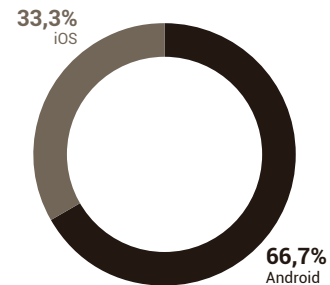
Análisis de las encuestas realizadas a turistas en la ciudad de Cali

## 8. ¿Qué sistema operativo utiliza su dispositivo?

El mayor porcentaje de las personas utilizan dispositivos android pero también hay dispositivos IOS, esto nos condiciona a que se haga primero un desarrollo para android y posteriormente para IOS o que se cree una aplicación web la cual se puede utilizar en cualquier dispositivo sin importar su sistema operativo.

### Determinantes:

Se debe crear una plataforma que funcione en diferentes sistemas operativos.

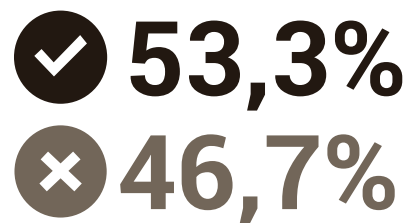


## 9. ¿Utiliza usted aplicaciones de su dispositivo móvil para sus viajes?

Un poco más de la mitad de las personas entrevistadas utilizan aplicaciones para sus viajes, esto quiere decir que hay un porcentaje favorable para la realización de una plataforma para dispositivos móviles, pero hay que hacerla lo suficientemente atractiva para que el porcentaje faltante se interese por utilizarla.

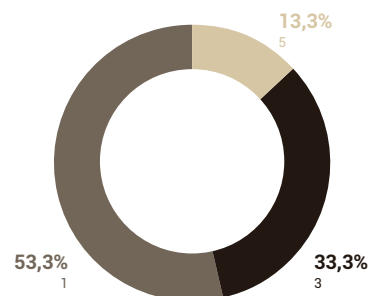
### Determinantes:

Hacer la plataforma atractiva para personas que no están acostumbradas a usar aplicaciones del dispositivo móvil.



## 10. De 0 a 5, ¿Cuánto conoce usted sobre el patrimonio cultural de la ciudad de Cali? \*Siendo 5 mayor conocimiento y 0 nulo

Hay un porcentaje grande de desconocimiento del patrimonio cultural de la ciudad, esto es motivador para darle desarrollo potencial a este por medio del proyecto.

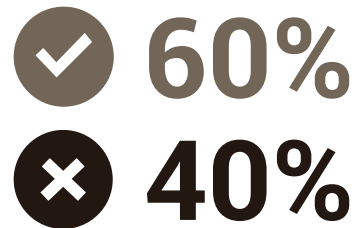


# Análisis de las Encuestas:

Análisis de las encuestas realizadas a turistas en la ciudad de Cali

## 11. ¿Sabe usted quién es Jorge Isaacs?

Un 60% de los turistas encuestados tienen desconocimiento de Jorge Isaacs, el porcentaje restante saben de él, este porcentaje es importante ya que demuestra que no se le da la importancia que debería en el turismo a este personaje icónico de la ciudad, y es lo que busca rescatar el proyecto.

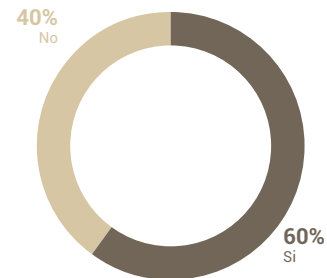


## 12. ¿Ha leído la obra "María"?

El mismo porcentaje que dijo haber conocido a Jorge Isaacs han leído la novela "María", demuestra la importancia de la obra y que es un factor importante de acercamiento por parte de los turistas al autor.

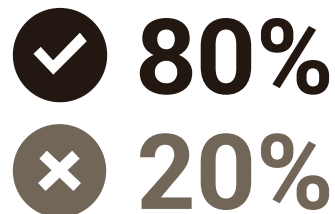
### Determinantes:

A nivel internacional la "María" es el medio por el cual se conoce a Jorge Isaacs.



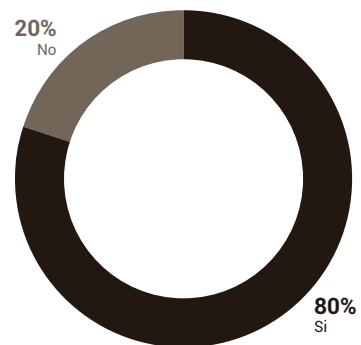
## 14. ¿Le interesaría conocer o saber más de Jorge Isaacs?

Las encuestas dieron a conocer que un porcentaje del 80% está interesado en conocer o saber mas de Jorge Isaacs, es un porcentaje motivador que muestra que puede haber interés en mas que solo la fiesta y la rumba de Cali.



## 13. ¿Conoce usted la Hacienda el Paraíso?

Solo un porcentaje del 20% de las personas encuestadas conocen la hacienda, hay un público potencial del 80% que puede interesarse en conocerla y de este modo hacer que conozcan a Isaacs y su legado patrimonial.



# Determinantes

## *Técnicas: DT*

- Las personas disponen como mínimo 1 hora para la visita, donde existe una dinámica de tour, donde la gente es libre de ver y explorar alrededor de la casa.

- El tour dura entre 20 y 30 minutos, y está dirigido por un guía capacitado, donde la gente disfruta del paisaje y la variedad de flora y fauna y ver cómo vivían en la época, mientras le relatan fragmentos de la novela.

- Uso de dispositivos móviles para el desarrollo de la propuesta, puesto que la gente que visita la hacienda sí tiene dispositivos móviles, sin embargo la propuesta debe poder ejecutarse en diferentes sistemas operativos.

- La relectura de la novela debe refrescar la memoria de las personas mas no volver a contar la historia.

Las personas prefieren ver contenidos alusivos a lo que ya leyeron, por lo cual el desarrollo gráfico debe ser fiel a la estética del siglo XIX.

- Aprovechar el espacio físico y las interacciones interpersonales para enriquecer la experiencia y la extensión de esta.

# Determinantes

A partir del trabajo realizado en la investigación en el marco teórico y el análisis del trabajo de campo, logramos sacar unas conclusiones que se convertirían en nuestras determinantes de diseño para el desarrollo de la propuesta.

# Determinantes

## *Usuario: DU*

- Dirigido a todo público, personas entre los 12 y 55 años.

- Dinámicas de interacción para adultos jóvenes y adultos maduros, teniendo en cuenta dinámicas de interacción de grupos.



# Determinantes

## *Teóricas: DTe*

- Jorge Isaacs debe ser visto desde todas sus facetas no sólo como novelista, sino como político, dramaturgo, poeta, narrador, explorador, educador, enólogo, periodista, entre otros; para entender la novela y el contexto que vivía el país en el siglo XIX la conformación de la República de Colombia.
- Jorge Isaacs destaca temas dentro de su obra como: la esclavitud, la flora y fauna, la política, costumbres religiosas entre otros.
- Jorge Isaacs es el medio para introducir a María y a nivel internacional la "María" es el medio por el cual se conoce a Jorge Isaacs.
- Las personas en Colombia tienen contacto con María a temprana edad en los colegios.
- Relacionar la vida del autor con su legado
- Tener una estructura de análisis de 5 partes de la experiencia (entrada, enganche, experiencia, salida y extensión).
- Tener en cuenta si la experiencia es colectiva, individual o mixta.

# Determinantes

## *Contexto: DC*

- Las personas vienen de todas partes del país y el extranjero.
- Los extranjeros que visitan la ciudad hablan diferentes idiomas en su mayoría frances e inglés, por lo que se debe incluir el desarrollo de la aplicación en inglés y español.
- El lugar más emblemático del legado de la obra de Jorge Isaacs es la Hacienda el



# Propuestas *alternativas*

## ***1: Recorrido virtual por la hacienda el Paraíso***

### ***Descripción propuesta:***

Esta propuesta busca lograr una inmersión total en la cual el usuario haga un recorrido virtual por los espacios de la hacienda, con narrativas y datos de Jorge Isaacs y la novela "María", por medio de un dispositivo móvil utilizando la tecnología de cardboard, los espacios se modelaran en 3d a modo de videojuego, estos dispositivos se encontraran en museos y espacios culturales de la ciudad para motivar la visita a la hacienda.

## ***2: Novela hipermedia, lectura interactiva de la novela***

### ***Descripción propuesta:***

Recreación de la novela "María" con formas de interacción hipermedia, se crean contenidos audiovisuales que relatan la obra, estos contenidos tienen cierta interacción recíproca con el lector de acuerdo a las acciones que el ejecute, se pretende crear una narrativa no lineal de la novela, una forma más explorativa de conocer esta obra,

sin incurrir en el hilo conductor tradicional, rescatando aspectos importantes del autor y conectándolo mucho más con su obra magna, este desarrollo se realizará a modo de plataforma web, que incentive a las personas conocer más de este personaje icónico de la ciudad de Cali y del departamento del Valle que es Jorge Isaacs

## ***3: Juego: Búsqueda del tesoro.***

### ***Descripción propuesta:***

Esta propuesta busca por medio de una plataforma gamificada proponer una búsqueda del tesoro dentro de la hacienda el paraíso, consiste en una aplicación móvil que por medio de instructivos y retos permite la exploración de la Hacienda el Paraíso, esta experiencia interactiva consta de diferentes checkpoints a los cuales los usuarios deben llegar y por medio del dispositivo y diferentes tipos de interacción con la cámara del dispositivo móvil ir desbloqueando datos e información acerca de Jorge Isaacs y su obra "María", para que al final se llegue al tesoro de Isaacs, que será un souvenir de la hacienda a modo de llavero que tendrá realidad aumentada.

# Propuestas *alternativas*

## *4: Recrear virtualmente a Jorge Isaacs y que interactúe con el usuario durante el recorrido.*

### **Descripción propuesta:**

Esta propuesta consiste en crear un personaje virtual de Jorge Isaacs que sirva de guía en la hacienda el paraíso, en diferentes puntos de la hacienda habrán pantallas donde se muestre el personaje acompañados de un sistema de kinect el cual permitirá la interacción del usuario con el personaje, la interacción se basará en comandos de voz y movimiento, de esta manera los usuarios deberán realizar diferentes acciones para que Jorge Isaacs virtual les muestre el recorrido y les comparta un poco de su vida con relación a su obra "María"





# Propuesta *Definitiva*

*Ruta Interactiva  
Destino Paraíso*

# Propuesta *Definitiva*

*Ruta Interactiva  
Destino Paraíso*

## *Introducción*

Frente a las determinantes obtenidas en el trabajo de campo y el estado del arte nace esta idea final. Uno de los datos más relevantes del trabajo de campo y las entrevistas hechas a expertos es que se debe estimular la visita a la Hacienda dado que es el contexto perfecto para dar la conexión de Jorge Isaacs y su obra "María", además de potenciar el significado patrimonial de este espacio.

## *Descripción de la propuesta*

Esta propuesta consiste en el desarrollo una ruta interactiva por la hacienda el paraíso, por medio de una aplicación móvil, la cual propone un recorrido interactivo y exploratorio sin restricciones de orden por la hacienda, este recorrido funcionaría como guía de información, proporcionando datos curiosos durante el recorrido, además de diferentes interacciones con el espacio, y una búsqueda del tesoro en la cual,

el usuario realizará un tipo de retos recolectando una lista de ítems con la cámara del celular en determinados puntos de la hacienda, cada que el usuario recolecta un ítem de la lista del tesoro, la aplicación desbloquea interacciones de realidad aumentada en el espacio donde fueron encontrados que expondrán datos acerca de la relación de la obra "María" con su autor Jorge Isaacs, al completar la lista de ítems a los usuarios se les incentiva con un reconocimiento a modo de objeto souvenir el cual tendrá un código que al ser escaneado con la cámara de la aplicación mostrará un contenido exclusivo, de esta forma se extiende la experiencia más allá de solamente el recorrido.

Es válido aclarar que para el desarrollo de la aplicación que se realizará en el proyecto de grado se plantea solamente la realización de cuatro puntos del recorrido, dada su complejidad de desarrollo, pero se propone una escalabilidad de desarrollar más puntos de la ruta a futuro, progresivamente, de esta manera se garantiza de que los usuarios siempre encuentren contenidos nuevos cuando visiten nuevamente la hacienda.

Este proyecto obedece a un proceso que se enmarca en la política nacional, regional y local de los Ministerios: de Comercio, Industria y Turismo; Cultura y TIC.

# Herramientas *de Desarrollo*

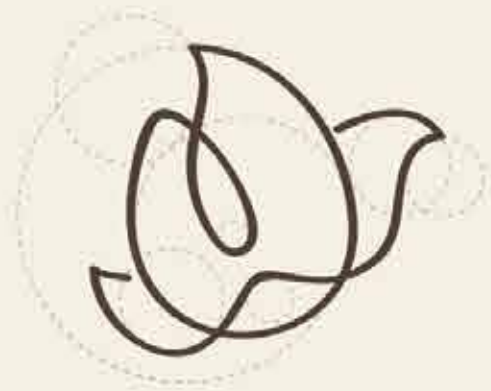


Existen herramientas que permiten visualizar una realidad ficticia a través de un dispositivo tecnológico, dentro de un espacio físico dado, de tal manera que la realidad y lo ficticio crean un entorno que sumerge al espectador en una experiencia vivencial, creando una realidad mixta en tiempo real, que ameniza la visita al espacio y crea una experiencia memorable en el usuario convirtiéndola en una visita interactiva controlada en un entorno digital, esto con el fin de incentivar así la audiencia, a utilización de esta nueva herramienta ha creado una nueva forma de comunicación entre las personas y entornos digitales, abriendo oportunidades, que permite nuevas formas de interactividad con el entorno, para la realización de un proyecto con Realidad Aumentada, requieren de 4 elementos principales: un dispositivo para visualizar, una cámara, un Software para su desarrollo o ejecución de la aplicación y un marcador.

Básicamente, el software funciona a través de un marcador, que es identificado por la cámara del dispositivo, recreando elementos virtuales en el espacio físico; algunos de los software actualmente utilizados en proyectos de realidad aumentada son: ARToolKit, BuildAR Pro, "ATOMIC Authoring Tool, Metaio Creator y LinceoVR, todas herramientas que permite la creación de aplicaciones de RA, con código abierto que se pueda modificar con facilidad y que generalmente no exigen demasiados conocimientos técnicos para acceder a la tecnología.

## *Herramientas*

- 1. Unity:** es un motor de videojuego multiplataforma, para desarrollo de videojuegos.
- 2. Vuforia:** Librería para desarrollo de proyectos de realidad aumentada
- 3. Beacons:** Dispositivos con tecnología bluetooth para conectarse con dispositivos, localización exacta dentro de un espacio.
- 4. Servidor de internet**
- 5. Licencia Android PlayStore**



Destino Paraíso

ABCDEFGHIJKLMNÑO  
PQRSTUVWXYZÁÉÍÓÚ  
abcdefghijklmñopq  
rstuvwxyzáéíóú

Kohinoor Devanagari- Regular

# Manual *de Marca*



# Manual *de Marca*

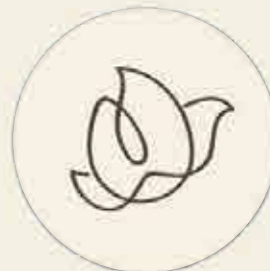
## Concepto

*Destino Paraíso* es un proyecto que explora el legado cultural e histórico de *Jorge Isaacs* para el desarrollo de experiencias interactivas a través de nuevas tecnologías para el turismo cultural.

Para el desarrollo de la identidad del proyecto, elaboramos un proceso de abstracción de algunos elementos característicos de la novela "*Maria*" y pasiones de *Jorge Isaacs*, lo que nos llevó a las rosas y aves, que están siempre presentes a lo largo de la novela, y presentes también en la hacienda el paraíso, lugar donde se llevará a cabo el proyecto.



R: 78  
G: 52  
B: 61  
#4e3e33



R: 45  
G: 8  
B: 95  
#f3eedf

# Papelería y disposiciones de la Marca



# Descripción

## *Secuencia de descarga y acceso*

# 1

Los usuarios llegan a la hacienda y deben conectarse a un servidor que les permite descargar la aplicación.



# 2

Conectate a la red:  
Escanea el siguiente código

En la entrada la aplicación puede ser descargada escaneando el código QR o ingresando a la página. El usuario debe conectarse a la red Wi-Fi Paraíso y encender el Bluetooth



o ingresa a:  
[local/paraiso.app](http://local/paraiso.app)



# 3

"Descarga de la App para disfrutar el recorrido interactivo que ofrece la hacienda"



# Descripción

## *Secuencia de descarga y acceso*

# 4



Una vez descargada, la aplicación y el usuario la inicia, se sincroniza con los Beacons para identificar los puntos del tour.



# 5

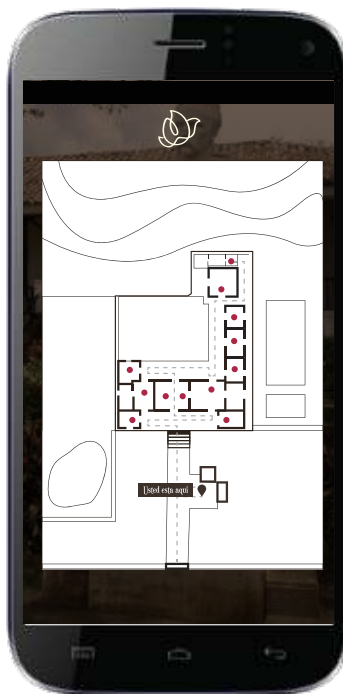
### HOME

Scroll hacia abajo para descubrir información



### MAPA

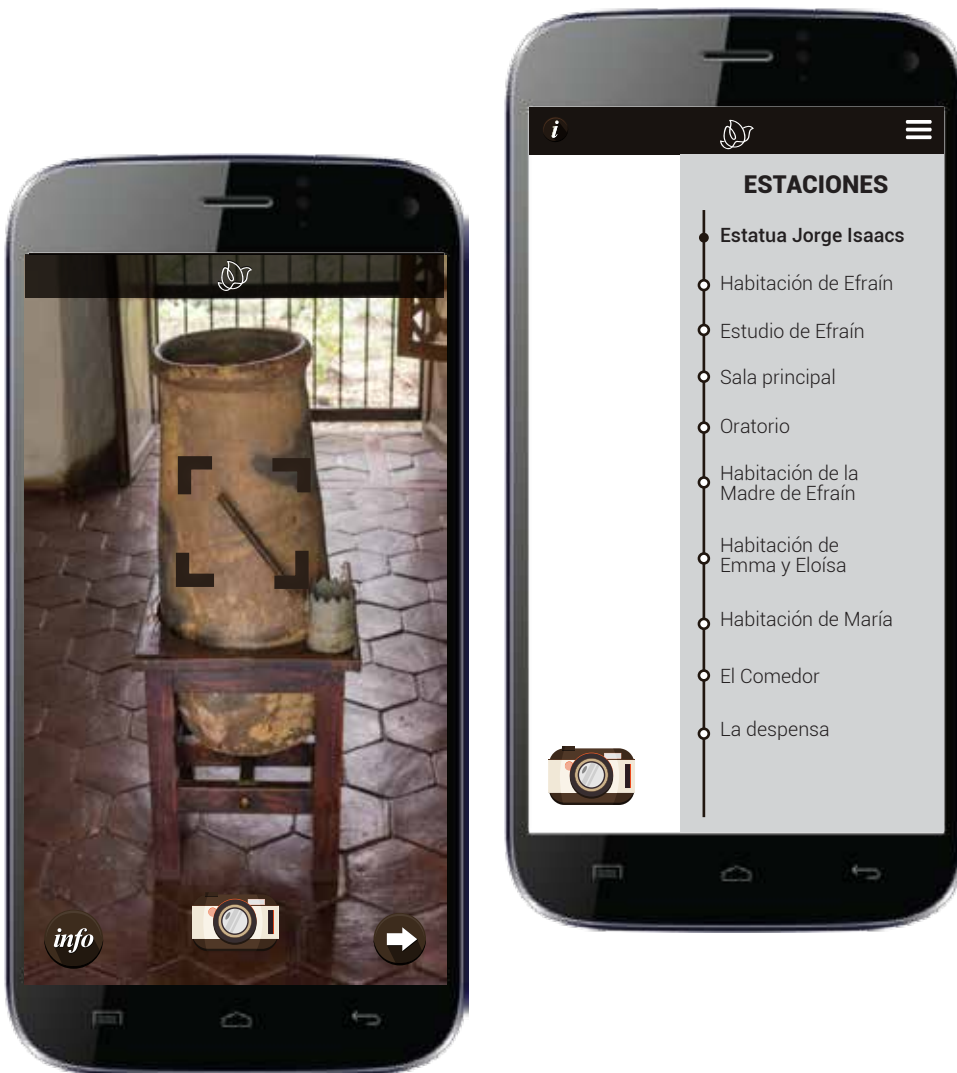
Mapa de la hacienda el paraíso donde se visualizan los puntos interactivos y la ruta



# Descripción

## *Flujo de Interacción*

### **Usuario - Interfaz**



La navegación de la app está pensada para que los usuarios puedan usarla de manera intuitiva, contando con un menú en la barra superior, en el cual el usuario podrá encontrar un botón de información adicional y otro un menú desplegable que muestra las estaciones de la hacienda, también la app cuenta con dos secciones: la cámara y el home.

En el home, la información se descubre haciendo scroll hacia abajo, la aplicación solo muestra la información dispuesta para la estación en la que se encuentra el usuario, para la interacción, desliza hacia la derecha, para acceder a la Cámara y hacer uso de la RA, para volver al home, desliza hacia el lado izquierdo.

En la cámara, el usuario tendrá disposición de un botón, que le permite ver las instrucciones de uso de la interacción cuando desee.

# Descripción

## *Flujo de Interacción*

### **Usuario - Interfaz**

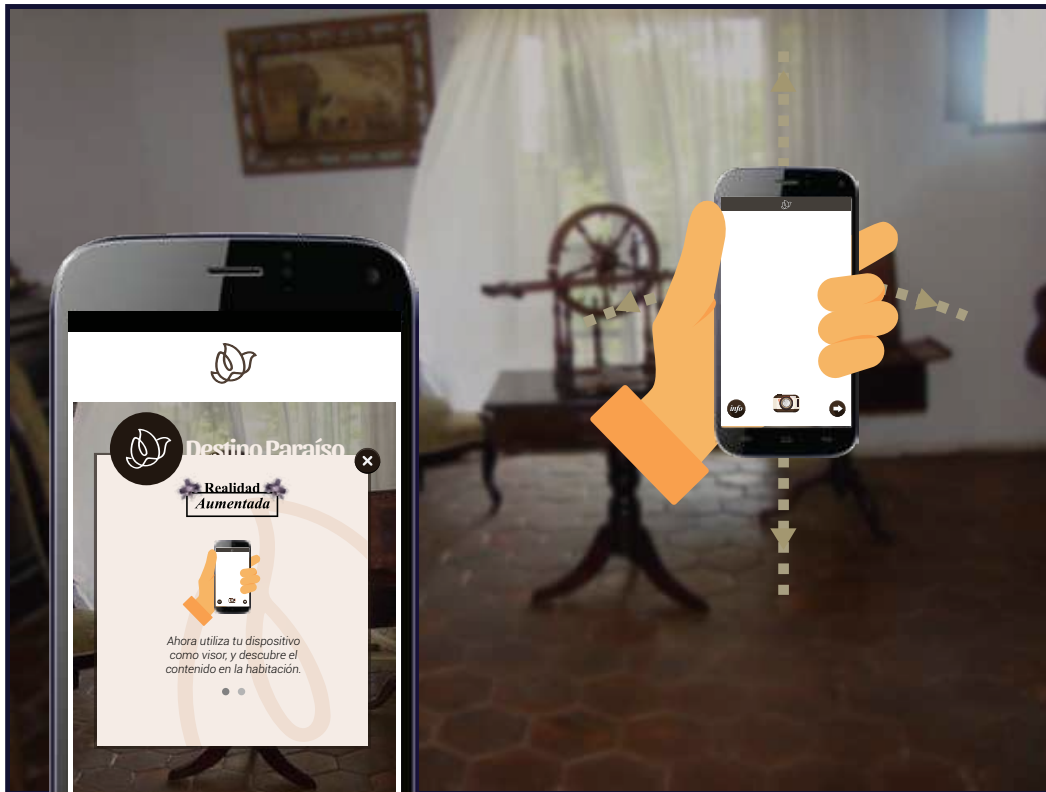
También, al hacer scroll sobre la barra superior, donde se encuentra el logo de la aplicación, el usuario tiene a disposición un menú desplegable, que le permite ver los items recolectados y hacer uso de ellos en los momentos pertinentes.

A lo largo de la interfaz del home, en las diferentes estaciones, los usuarios tendrán la posibilidad de acceder a contenidos informativos de manera exploratoria, es decir, algunos elementos de la interfaz, son botones que despliegan pop-ups con información e imágenes relacionadas con la vida y obra de Jorge Isaacs, además para cada interacción se despliega un pop-up que brinda información al usuario acerca de cómo hacer la interacción, y de la misma manera, para cuando recolectan un item, saber cual es su función más adelante.



# Esquemas Interacciones

Usuario - RA (realidad aumentada)



## Interacción 1 Exploración

Movimiento del dispositivo en todas las direcciones desde un mismo eje para descubrir una realidad mixta, entre realidad física, aumentada y virtual. Donde de manera infográfica en el espacio de la habitación, están dispuestos diferentes elementos de la historia, entre imágenes, textos y animaciones.

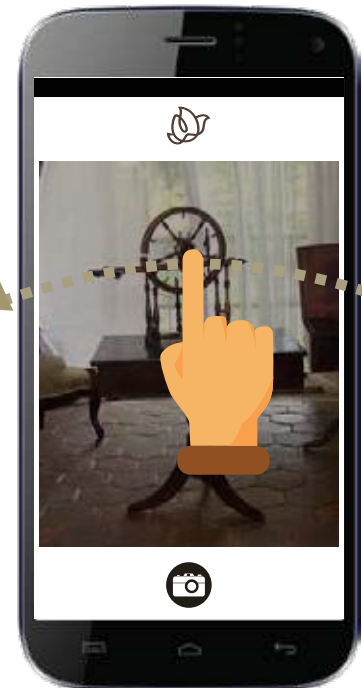
## Interacción 2 / Observación

Una vez la cámara reconozca el "marcador" se reproduce una animación acerca del funcionamiento del aparato observado.

## Interacción 3 / Acción

Algunos de los contenidos de RA van a ser interactivos, de manera que los usuarios tendrán que cumplir tareas como recolectar elementos, o ubicar elementos, esto deslizando los dedos por la pantalla, u otros gestos, lo cual la acción del usuario retorna un feedback animado

Tap presionado y desliza el dedo hacia los lados



# Esquemas y métricas de la interfaz



Altura:  
**375 px**

Contenido informativo previo al uso de la aplicación para que los usuarios se contextualicen de la experiencia que van a vivir y sus requerimientos



Ancho:  
**250 px**

Los textos funcionan como slider, desplazándose hacia los lados las pantallas.





# Esquemas y métricas de la interfaz

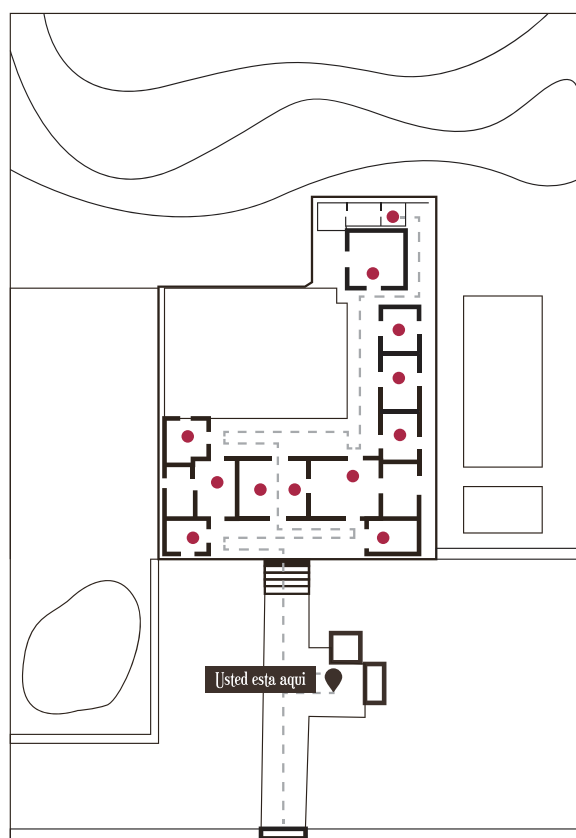


# Presentación de *la información / Home*

El usuario descubre el contenido haciendo scroll hacia abajo



# Descripción del *mapa de la ruta*



## Mapa de la Ruta: *Destino Paraíso*

### Sitios estratégicos del *recorrido por la Hacienda:*

Estatua Jorge Isaacs  
Hab. de Efraín  
Estudio de Efraín  
Hab. de María  
Hab. Padre de Efraín  
Estudio del Padre de Efraín  
Hab. Madre de Efraín  
Hab. Emma y Eloísa  
Sala principal  
El comedor  
La cocina  
La despensa  
El costurero  
Oratorio  
Los rosales  
Piedra de los enamorados  
Cuarto de los Esclavos  
Santa Elena



# Descripción de los espacios

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

### **Recorrido por la hacienda el Paraíso**

*Audio tomado del recorrido real por la hacienda*

## **1. Introducción, bienvenida:**

En nombre de la gobernación del Valle del Cauca y el INCIVA, son bienvenidos a la hacienda el paraíso, la casa que visitan el día de hoy, fué construida en el año de 1815, el constructor y propietario fue Víctor Cabal de Buga, hasta ahora ha tenido 3 restauraciones de un 20% el 80% es original, la casa ha cumplido 201 años, ha tenido dos nombres, antiguamente se llamaba "Casa de la sierra" por estar en el piedemonte de la cordillera central, hoy en día llamada "Hacienda el Paraíso". Se observan desde el portón, los rosales y los paisajes, ya que es una ventana hacia el valle del cauca; La casa fue comprada por el gobierno departamental, y la declarada desde 1959 patrimonio nacional, y casa museo.

El banco de la República de Colombia, hizo memoria al escritor Jorge Isaacs, en el billete de \$50.000 pesos, la toma fotográfica que se observa, es el perfil del escritor, en el otro lado está el samán y junto a él la casa de la "Hacienda el Paraíso", la mitad del billete tiene escrito un poema de su libro más destacado, la novela "María"; ahí en el capítulo 13 está diciendo:

*"Una tarde, tarde como las de mi país, engalanada con nubes de color de violeta y campos de oro pálido, bella como María, bella y transitoria como fue ésta para mí, ella, mi hermana y yo, sentados sobre la ancha piedra de la pendiente, desde donde veíamos a la derecha en la honda vega rodar las corrientes bulliciosas del río, y teniendo a nuestros pies el valle majestuoso y callado..."*

La historia de Efraín y María era realmente, dos primos hermanos, que se enamoraron, quisieron casarse y no fue posible.

## **Planeación técnica:**

### **Interacciones:**

El usuario escanea el tag ubicado en la estatua de Jorge Isaacs, una vez la aplicación reconoce el tag, se reproduce una animación de Jorge Isaacs dando la bienvenida a la hacienda.

### **Diseño:**

El personaje de Jorge Isaacs es un modelado 3D de la estatua con su cara, la estatua es color hueso y mide aproximadamente 2 metros.

### **Animación:**

La animación es un breve discurso de Jorge Isaacs de bienvenida a la hacienda, por lo tanto se animan boca ojos y el movimiento de la cabeza.

# Descripción de los espacios

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA incluyendo la animación.

## ***2. Los rosales:***

En la hacienda recordamos a María por las rosas, por eso los rosales, ella cada mañana, se acercaba allá, y cortaba los mejores botones y rosas, para traerlos al aposento de su enamorado, así ella le demostraba cuánto lo amaba.

*"... y el rosal, no ha dejado de florecer, esto quiere decir, tu no me has dejado de querer"*

*"Adiós rosal mío, y emblema querido de mi amor, tu le dirás que luche mientras pude, he luchado en vano por no abandonarle, pues me ha dolido más la ausencia que la misma muerte"*

## **Planeación técnica:**

### ***Interacciones:***

Alrededor de los rosales estarán ubicados tags, donde los usuarios una vez los identifiquen podrán "cortar las rosas" para después depositarlas en un florero.

### ***Diseño:***

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada y tenga conocimiento de por qué es importante esta interacción durante el recorrido.

Diseño de los pétalos, flores y rosas

### ***Animación:***

Animación de los pétalos y rosas siendo cortados

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA más interacción, donde una vez identifique el tag, el usuario hace drag de forma horizontal, se animan los pétalos de rosa siendo cortados.

## ***3. Habitación de Efraín:***

La cama de Efraín, tallada estilo colonial; María se enamoró de él a los diez años, que le llevaba a Efraín 3 años de diferencia, por eso la cama de adolescencia, a él lo internaron en un colegio en la ciudad de Bogotá, y en las vacaciones Efraín volvía a la hacienda; La cama en la parte de arriba tiene un estilo dosel, para decorar en el día, en las noches se quitaba y se colgaba un toldillo; el baúl maletero, está en todos los aposentos, porque se iba la familia de paseo, a la ciudad de Cali, los fines de semana a la casa del peñón, esto lo hacían las familias adineradas, viajar del campo a la ciudad el fin de semana. También, hay una escopeta, acompañada de una piel animal, representando que Efraín le gustaba la cacería.

# Descripción de los espacios

## Descripción técnica y guión del recorrido



### Planeación técnica:

#### **Interacciones:**

El usuario se ubica en un punto debajo del marco de la habitación de Efraín, donde debe ubicar su dispositivo en un punto donde reconoce el tag, la interacción consta de RA+RV, donde a través del dispositivo, la habitación se convertirá en una infografía "espacial", es decir el usuario podrá visualizar en la pantalla de su dispositivo el espacio de la habitación con diferentes contenidos informativos en referencia a los elementos que se encuentran en la habitación y su relación con la novela y vida de Isaacs.

#### **Diseño:**

Diseño de la infografía espacial para los siguientes elementos:

Escopeta de Efraín

Piel Animal

Baul maletero

Florero

Cama

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.

#### **Animación:**

Motion Graphics de los contenidos informativos de cada elemento de la infografía "espacial".

Animación de las flores naciendo del florero

#### **Programación:**

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA+RV incluyendo la animación e interacción en el florero, el usuario al encontrarse en el florero podrá depositar los pétalos que recogió anteriormente en los rosales y de esta manera se reproduce una animación.

## 4. Estudio de Efraín

Aquí es donde Efraín se reunía en las vacaciones con sus hermanas, Emma y Eloísa, el estudio era limitado para la mujer en el campo, pero en la hacienda, Efraín les enseñaba clases de historia, geografía, gramática y literatura, María participaba de estas clases, como prima hermana enamorada de Efraín. Observamos la silla de color rojo, llamada diván, y era para Efraín hacer lectura de sus libros, también se observa la máquina prensa donde él hacía estos libros, hacia la fiesta en el diván, porque las camas eran consideradas en el día elementos de mucho respeto, únicamente las utilizaban, para dormir en la noche, y en el día si había algún enfermo; hay un globo terráqueo, donde María al Efraín viajar a Londres, quedó ella nostálgica, se venía todas las tardes a tratar de visualizar esa distancia que los separaba, a ella y a su enamorado; la vela representación del fluido en aquella época, los terratenientes tenían el

# Descripción de los espacios

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

privilegio de tener velas, porque ellos al comprar una res, la sacrificaban y extraían el sebo para la fabricación de sus velas, incluso el cuero constituye el empaque de las velas, puestas en lámparas de mano, ellos como terratenientes, tenían para abastecer con el aceite del sebo esas lámparas para el alumbrado de la casa.

También se observa una biblioteca, con un calendario dentro, mostrando el 30 de enero de 1856, esa fue la fecha en la cual a Efraín lo enviaron a estudiar medicina a Londres, el padre lo hizo con un fin, separarlo de María, por la familiaridad que a ellos los unía, la enfermedad de la epilepsia, María la había heredado, y el papá de Efraín, no quería que sus nietos fueran a heredar esta enfermedad; le dijo a Efraín, que cuando él regresara de Londres, todo un hombre, podría casarse con María, pero esto nunca sucedió.

*¿Todavía hay familiares de ellos vivos?*  
*R// Sí, para el año de 1975 vinieron alrededor de 250 familiares, y vienen así esporádicamente, algunas de los personajes en las pinturas de óleo, son familiares de ellos, los cuales han venido.*

## **Planeación técnica:**

### ***Interacciones:***

Dentro de la habitación habrán dispuestos diferentes tags en los elementos

característicos de la habitación, una vez el usuario los identifique observa el contenido informativo referente a este elemento o una animación del funcionamiento de éste en sombras.

### ***Diseño:***

**Grabación de vídeo de los movimientos que se van a proyectar como sombras.**

Uso de la prensa

**Diseño de los contenidos informativos para:**

*El diván*

*Globo terraqueo*

*Calendario*

*Biblioteca (explicación que Efraín enseñaba a sus hermanas y María participaba)*

**Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.**

### ***Animación:***

Animación de los contenidos informativos de los elementos en la habitación

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA incluyendo la animación de los contenidos informativos.

## ***5. Sala principal***

Tiene paredes altas y gruesas, un estilo colonial en su estructura, el 80% es original, y

# Descripción de los espacios

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

un 20% de restauración, los pisos son originales, únicamente está restaurado el pegante de baja, las puertas también y las columnas de los corredores, son originales, hechos en madera de cedro a color negro; los tendidos de las camas, los colchones, las cortinas, la piel de tigre, el polvo los pica y han sido reemplazados. María a la edad mayor, que era a la edad de 21 años, ella debía haber recibido una herencia, esto nunca pasó, pues María murió a los 18 años, parte de la herencia era un joyero en madera tallado a mano de árbol jamaicano, y estaban las joyas y dinero de María, también un espejo de cristal tallado a roca, y un novedoso reloj, del 1 al 31, porque marcaba, las horas del día, los días del mes, y los meses del año, ahí las manillas señalan el número 13 y el número 5 en romanos, recordando que María murió el 13 de Septiembre a las 5 de la tarde de 1958, fueron dos años después que Efraín se fuera a estudiar medicina a Londres.

**Las pinturas:** Los abuelos de Efraín, paterno, Enrique Isaacs, materno, Carlos Ferrer y la esposa, María Manuela Escarpeta de Ferrer.

## **Planeación técnica:**

### ***Interacciones:***

El usuario se ubica en un punto debajo del marco de la habitación de Efraín, donde debe

ubicar su dispositivo en un punto donde reconoce el tag, la interacción consta de RA+RV, donde a través del dispositivo, la habitación se convertirá en una infografía "espacial", es decir el usuario podrá visualizar en la pantalla de su dispositivo el espacio de la habitación con diferentes contenidos informativos en referencia a los elementos que se encuentran en la habitación y su relación con la novela y vida de Isaacs.

### ***Diseño:***

**Diseño de la infografía espacial para los siguientes elementos:**

*Paredes (altas y gruesas)*

*Joyero de madera*

*Espejo de cristal*

*Reloj*

*Las pinturas*

**Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.**

### ***Animación:***

Motion Graphics de los contenidos informativos de cada elemento de la infografía "espacial".

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA+RV incluyendo la animación.

# Descripción de los espacios

## Descripción técnica y guión del recorrido



### 6. Costurero:

Era aquí donde se preparaban las niñas antes del matrimonio, el estudio era limitado, ellas se quedaban en casa, bordando, hilando y cantando. En frente se observa la máquina de hilar, al lado está el costurero donde guardaban los hilos y los botones, al fondo está una máquina telar y una guitarra, que Efraín le enseñaba clases a sus hermanas y María participaba de ellas, hay una notas de Solfeo en inglés, ellas no sabían inglés pero si estaban interesadas en la melodía.

### Planeación técnica:

#### Interacciones:

Animación con sombras, descubrir contenido informativo de los elementos

#### Diseño:

Grabación de vídeo de los movimientos que se van a proyectar como sombras.

Uso de la máquina de hilar

Diseño de los contenidos informativos para:

Máquina de hilar

Costurero

Máquina telar

Guitarra

Notas musicales

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.

#### Animación:

Animación de los contenidos informativos de los elemento en la habitación

#### Programación:

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA incluyendo la animación de los contenidos informativos.

### 7. Comedor

Estilo Luis XV, consta, de diez sillas, el espaldar de las sillas en cuero original, grabado y repujado estilo colonial. La esposa, se sentaba en la silla del fondo y hacia su lado derecho las hijas, y el padre en la silla del lado contrario, y a su lado izquierdo los hijos varones. Se observa la alacena que contiene la vajilla, que constaba de 48 piezas.

### Planeación técnica:

#### Interacciones:

Descubrir contenido informativo de los elementos

#### Diseño:

Diseño de los contenidos informativos para:

Posición de las personas en la mesa

Alacena

Vajilla

Comedor

# Descripción de *los espacios*

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.

### ***Animación:***

Animación de los contenidos informativos de los elementos en la habitación

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA incluyendo la animación de los contenidos informativos.

## ***8. Despensa***

A la despensa traían el arroz y el maíz, en el fondo se observa un mueble de madera tinajero, con la tinaja en la parte del centro, en la parte de arriba tiene la piedra pómez con filtro, ahí los esclavos traían el agua, con carbón mineral y arenilla, para que el agua se purificara, que bajaba por unos orificios pequeños a la tinaja amplia, para ellos tomar agua y servirla, pasaban a la mícura, que era la nevera de la época, baja de estatura por su peso, ellos utilizaban el cucharón a cierra o chuzos, este tenía chuzos por higiene, para que la gente no tomara directamente de ahí.

## **Planeación técnica:**

### ***Interacciones:***

Animación con sombras, descubrir contenido informativo de los elementos

### ***Diseño:***

Grabación de vídeo de los movimientos que se van a proyectar como sombras.

*Uso de la mícura*

*Diseño de los contenidos informativos para:*

*Mueble de madera*

*Piedra pómez*

*Tinaja*

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.

### ***Animación:***

Animación de los contenidos informativos de los elementos en la habitación

### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA incluyendo la animación de los contenidos informativos.

## ***9. Cocina***

No tiene puertas ni ventanas, es aireada para evitar los malos olores, el agua que se ve correr, proviene del río cerrito que nace en la cordillera central, los canales estaban pensados también para refrescar la casa, evitar el silencio, evitar el paso de animales rastreros.

Se observa la moliente de caña y maíz, y los

# Descripción de los espacios

## *Descripción técnica y guión del recorrido*

pilones donde apilaban el café; el fogón en la época a barro, también las ollas donde preparaban los alimentos, también las vasijas de barro donde se guardan también alimentos.

### **Planeación técnica:**

#### ***Interacciones:***

Animación con sombras, descubrir contenido informativo de los elementos

#### ***Diseño:***

Grabación de vídeo de los movimientos que se van a proyectar como sombras.

*Uso del moliente*

*Diseño de los contenidos informativos para:*

*Canales de agua*

*pilones de café*

*Fogón de barro*

*Ollas*

*Vasija*

*Moliente*

Diseño de las interfaces informativas de interacción, para el usuario realizar la acción esperada.

#### ***Animación:***

Animación de los contenidos informativos de los elementos en la habitación

#### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia

RA incluyendo la animación de los contenidos informativos.

## ***10. Cuarto de esclavos***

Las parejas de esclavos podían dormir juntos, en el piso sobre estera, con la finalidad de que procrearan para que tuvieran hijos y así más servidumbre. Al fondo se observa una puerta mediana donde dormían los hijos de los esclavos.

El cuarto de esclavos hoy en día están ubicados los planos de la hacienda y diferentes aspectos arquitectónicos en referencia a la hacienda

### **Planeación técnica:**

#### ***Interacciones:***

El usuario escanea el tag ubicado en el suelo del cuarto de esclavos, una vez la aplicación reconoce el tag, se observa en el dispositivo, un plano modelado en 3D de la hacienda.

#### ***Diseño:***

Modelado 3D de la planta física de la hacienda

#### ***Programación:***

Incluir el tag en la biblioteca de vuforia RA.

# Factores de *innovación*

Entendiendo el turismo como motor de promoción de la cultura, debemos preocuparnos por la forma como el turismo se relaciona con el mundo actual, y esto es a través de la globalización y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), ya que estas han contribuido al crecimiento masivo del turismo y al aumento del volumen de la oferta y la demanda, aumentando la relevancia de estas como herramientas para la comercialización y promoción efectiva y globalizada del producto y servicio turístico, brindando comodidad al usuario.

Es así como diferentes proyectos en base tecnológica, logran vincularse al turismo, teniendo en cuenta, la importancia del desarrollo de las TIC's en el turismo, que se ve evidenciada en la correlación que hay entre estos dos ámbitos, en primer lugar, el turismo es un negocio arraigado al lugar

geográfico, y necesita estrategias de comunicación a distancia, rápidas, fiables y seguras que permitan la difusión y comercialización del producto o servicio

En segundo lugar, su coexistencia permite generar propuestas multimedia audiovisuales atractivas para dicha promoción, porque el turismo es básicamente información, y la comunicación de la información pasa a ser una necesidad prioritaria en este sistema, ahí la relevancia de los Sistemas de Información (SI) y las Tecnologías de Información (TI) aplicadas al turismo.

De esta manera, el desarrollo de la plataforma y la realización de aplicaciones móviles para la promoción del turismo va tener como base del contenido interactivo la Realidad Mixta (Realidad aumentada + Realidad Virtual + Espacio Físico) donde también, exploramos nuevos entornos y nuevas herramientas de manera continua para la constante evolución de nuestra organización, adaptandonos a un contexto cambiante, como lo es el campo de la tecnología.





**Modelo de Negocio**

*Viabilidad*

*Ruta Interactiva  
Destino Paraíso*

# Modelo de *Negocio*

## **PROPUESTA DE VALOR**

# Viabilidad *Técnica*

## **RECURSOS CLAVE**

Intervention, es una organización con base tecnológica que ofrece una plataforma de servicios turísticos interactivos, que tiene como misión promover el valor de los componentes culturales e históricos que representan una región, creando nuevas experiencias interactivas a la hora de conocer espacios turísticos y de esta manera se crean formas de atraer más público a estos espacios.

*Con el fin de ofrecer un servicio completo para crear esta experiencia interactiva necesitamos ciertos recursos para desarrollo y pruebas.*

**Computadores:** Todas las actividades principales de la organización van a ser ejecutadas en ordenadores, por lo tanto implica tener buenos equipos para el buen desarrollo de las mismas.

**Software:** Para diseño y desarrollo.  
Servidor de internet, para la creación y el mantenimiento de las aplicaciones.

**Dispositivos Móviles:** para el desarrollo de las pruebas de usuarios en los diferentes puntos turísticos.  
Oficina: donde se reúnen los equipos de desarrollo y se tiene atención al cliente

**Personal laboral:** Todo el equipo de personas que hacen posible el funcionamiento de la empresa.



# Actividades *Clave*

Se refiere a las actividades claves que debe ejercer la organización para el normal desarrollo del producto ofrecido.

## **PUBLICIDAD** *Publicidad digital:*

Movimiento de redes sociales, las redes sociales juegan un papel fundamental en la consolidación de la comunidad siendo estas los motores de construcción de la comunidad de guías turísticos y personas afines al movimiento.

Creación y mantenimiento de página web

**Publicidad impresa:** flyers, poster, banner, pendones, vallas, con el fin de llegar a públicos específicos

## **GESTIÓN CLIENTES**

Esta actividad tiene que ver con crear estrategias de mercado para implementar en las agencias de viajes la necesidad de tecnificar sus recorridos turísticos y así lograr aumentar las ventas y la calidad de la experiencia de los usuarios. ( Visitas y traslados)

## **DISEÑO EXPERIENCIA**

Tiene que ver con el diseño de toda la experiencia que va vivir el usuario desde el momento en que descarga la aplicación hasta cuando termina el tour, teniendo en cuenta la diversidad de personas que pueden acceder a la plataforma, diferentes idiomas, mapas y ayudas que le hagan las cosas más fáciles a los usuarios.

Para esta actividad es necesario tener contacto con el espacio que se va intervenir, esto incurre otras actividades clave, de reconocimiento para el diseño de la experiencia además de entender el sentido y el valor del espacio que se va intervenir para lograr una experiencia de mayor calidad.



# Actividades *Clave*

## **DISEÑO EXPERIENCIA**

Las experiencias que van a vivir los usuarios alrededor de las rutas turísticas, tendrán recursos multimedia que darán apoyo al discurso oral del guía complementandolo, estos pueden variar:

*Animación*

*Modelados*

*Fotografía*

*Ilustración*

*Diseño de Interfaz*

*Diseño de escenarios*

*Diseño de S. Información*

*Diseño de Audio*

*Grabación de video*

## **PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO**

Todas las actividades relacionadas con la programación y desarrollo del back-end de las aplicaciones.

## **SISTEMA DE CONTROL**

El sistema de control de calidad del producto de la compañía se divide en 2 fases, la primera es pre-entrega del producto, que consiste en una evaluación realizada por un grupo de stakeholders que determinan factores de usabilidad, funcionalidad e interactividad.

La segunda es post-entrega del producto, la cual consiste en un constante monitoreo y control de la plataforma en el servidor por parte de nuestro equipo técnico, para evitar fallos o bugs en la aplicación.

# Segmento de / Relación con *Cientes*

## **Museos, cultura y comercio, agencias de turismo, empresas privadas:**

Todos aquellos interesados por la obtención de un producto con base tecnológica, que mejore la experiencia de los usuarios, la conservación del espacio y la divulgación de la escena cultural e histórica del país a través de rutas de turismo interactivas.

Siendo entonces estas organizaciones, quienes conforman el segmento de clientes directos, porque son ellos quienes adquieren directamente el servicio y quienes tienen conocimiento de la ruta y sus contenidos esenciales.

## **Turistas de la región:**

Que acuden a los espacios que ofrecen dichas entidades, organizaciones u empresas, siendo ellos quienes interactúan y viven la experiencia, teniendo en cuenta que son personas de cualquier parte tanto el país como el extranjero.

**Relación directa:** Con las empresas u organizaciones, promotoras de la cultura de la región o con un interés privado para el desarrollo de contenidos interactivos, siendo ellos, quienes contratan el paquete de servicios, los clientes tendrán atención personalizada donde se incluye comunicación por skype, vía mail, número de teléfono y en nuestras oficinas.

**Relación indirecta:** Con los visitantes a las rutas culturales interactivas, puesto que son ellos los que interactúan directamente con los servicios que ofrece la empresa y los que determinan si la experiencia definitivamente sí es atractiva, diferente e interesante.

Se realizan pruebas de usuario con personas aleatorias para probar los productos antes de salir al mercado y una vez en el mercado se evalúan los resultados de la experiencia a través de encuestas que permiten la constante evolución del producto de la mano de las necesidades de los clientes.

**Fotos:** redes sociales tomadas desde la aplicación.

**Souvenirs:** Al final de la experiencia  
Publicidad impresa: medio de primer contacto con el cliente potencial.

# Modelo de *Negocio*

## **FACILIDADES**

Intervention se caracteriza porque sus actividades clave no están ligadas a un espacio geográfico específico, sino que se pueden desarrollar proyectos en cualquier parte del país, manteniendo una relación directa con el cliente, sin embargo, intervention cuenta con una oficina en las instalaciones de la universidad ICESI, lo cual nos enmarca dentro de un mercado, con una visibilidad amplia y nos conecta con potenciales clientes.

## **CANALES**

A través de las principales las redes sociales, que de manera contundente hacen parte de las nuevas estrategias de mercadeo y venta, y que conectan a muchas personas, organizaciones y noticias, de manera gratuita y en tiempo real.

A través de la página web, donde las empresas pueden visualizar el portafolio de servicios de manera directa, hacer contacto vía mail para adquirir el servicio y enterarse de los paquetes que ofrece la organización.

A través de publicidad impresa (flyers, poster, pendones, banner, etc)



# Viabilidad *Ecónomica*

## **FUENTE DE INGRESO**

El modelo de negocio funciona a través de paquetes, donde de entrada se adquiere el paquete básico que incluye el desarrollo de una aplicación que funcione como sistema de información para los usuarios relacionado con las rutas turísticas que ofrece esa agencia en particular, pero en la medida que el cliente quiera más servicios para su aplicación más aumentan los costos, los paquetes los arma el cliente pero

incluyen:

Adaptación de Realidad Aumentada para los puntos que se encuentren a lo largo de la ruta, los precios de este servicio varían dependiendo de la cantidad de puntos y el contenido que en estos se encuentren, los contenidos

son:

Textos explicativos / Animación 2D / Animación 3D / Video / Interacción de Juego / Modelado 3D / Ilustración / Fotografía

*Otro servicio que ofrece la empresa es el desarrollo de aplicaciones web alternativas para mostrar contenidos turísticos de manera innovadora, es decir, creación de contenidos hipertexto, sistemas de navegación alternativos, además de mejoramiento de la web de la empresa y adaptación de la aplicación*

Por otro lado se ofrecen servicios de mantenimiento de la plataforma, actualización, y manejo de la información, con el fin de mantener contacto con los clientes, la ventaja es que el paquete se puede extender a lo largo del tiempo a través de las actualizaciones, de esta manera se crea una fidelización del cliente asegurando futuros contratos.

# Estrategia de Precios

Para determinar el precio de nuestros productos nos basamos en tarifas mínimas sugeridas por Adgora (Asociación Colombiana de la industria publicitaria) para el 2015, ya que esta nos da un estándar de los precios manejados en la industria en el momento.

De acuerdo al análisis de esta información se determinó que los precios a manejar con nuestros productos y servicios son los mostrados en la siguiente tabla:

**Costo Base: Plataforma o APP..... \$7'200.000**

Incluye: Home, Camara (RA), Configuración, Mapa y Audio

## Costo de Interacciones

### Interacción #1

Infografía espacial

RA+RV ..... \$2'600.000

#### Animación

Max 15 seg (2D)..... \$1'720.000

#### Diseño Grafico

Infografía..... \$1'680.000

**Total..... \$6'000.000**

Costo de segunda Interacción \$3'400.000

### Interacción #2

Recolectar X1

RA..... \$2'800.000

#### Animación

Max 10 seg..... \$1'850.000

Diseño UX/UI..... \$1'400.000

**Total..... \$6'050.000**

Costo de segunda Interacción \$3'250.000

### Interacción #3

Observación X5

RA..... \$1'900.000

#### Animación

Max 20 seg (2D)..... \$2'300.000

Diseño / Arte ..... \$900.000

**Total..... \$5'100.000**

Costo de segunda Interacción \$3'200.000

## Inversión Inicial

Nexus Phone (X2) ..... \$3'200.000

PC's (X5) ..... \$7'500.000

Licencia Unity ..... \$2'160.000

Licencia Adobe ..... \$5'340.000

Licencia Autodesk ..... \$1'694.000

**Total..... \$19'894.000**

*Actividades Clave + Costos + 30% = Precio de Venta*

*Honorarios = 40% del Precio de Venta*

# Estrategia *de Precios*

La empresa no inicia las labores pertinentes al proyecto sin antes haber firmado un contrato que incluye una orden de servicios, que indica todos los términos y condiciones para la realización del trabajo, y se garantiza el pago en un plazo previamente acordado, el no cumplimiento de la orden de servicio implica consecuencias jurídicas para la empresa.

Una vez firmado el contrato, si el cliente quisiera cancelar el contrato deberá asumir una multa que implica cancelar el 40% del dinero acordado.

# Términos y *Condiciones*

Esta aplicación, es desarrollada por Intervention S.A.S. Por lo tanto la empresa tiene todos los derechos sobre esta y sobre su distribución. Al descargar la aplicación en su celular o usarla en un dispositivo ajeno, usted estaría aceptando los términos y condiciones que se expondrán a continuación.

## **USO APLICACIÓN**

Destino Paraíso, es un bien que pertenece a Intervention S.A.S y se encuentra protegida bajo las leyes de derecho de autor y de propiedad intelectual. La empresa, autoriza el uso de la aplicación por parte de usted, brindándole la aplicación de una forma gratuita mediante una plataforma oficial que permita la descarga de dicha aplicación. A pesar de esto, se entiende que usted utilizará la aplicación de una forma personal, no comercial. Ya que se entiende que la empresa prohíbe que cualquier tercero utilice la aplicación que tiene un carácter gratuito para lucrarse.

Intervention S.A.S se desentiende completamente de verse involucrado en cualquier aspecto legal o jurídico que se genere a partir del uso indebido de la aplicación, bien sea por cualquier punto que se trató con anterioridad o con cualquier otro que exista. Usted como usuario, se es responsable de cualquier consecuencia que le pueda traer el uso indebido de la aplicación Destino Paraíso.



# Términos y *Condiciones*

## **DESCARGO RESPONSABILIDAD**

INTERVENTION S.A.S DECLARA QUE SI BIEN EL CONTENIDO DE LA APLICACIÓN TIENDE A SER EL MÁS PRECISO EN CUANTO A TÉRMINOS DE HISTORIA DE PERSONAS, LUGARES, OBJETOS, ENTRE MUCHOS MÁS. ESTE PUEDE VERSE SUJETO A CONFLICTOS CON OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN HISTÓRICA (SECRETARÍA DE TURISMO, TURISTAS CERTIFICADOS, TURISTAS NO CERTIFICADOS, HABITANTES DE LA REGIÓN DEL VALLE DEL CAUCA, ETC), YA QUE LA INFORMACIÓN DE ALGUNOS DE ESTOS LUGARES HA TENDIDO A TRANSMITIRSE DE FORMA DISTINTA (Y A VECES ERRÓNEA) ENTRE LOS SUJETOS YA NOMBRADOS POR ESTO, USTED ESTÁ BAJO LA JURISDICCIÓN DE DECIDIR QUÉ TIPO DE INFORMACIÓN CREEER Y INTERVENTION S.A.S NO SE DECLARA RESPONSABLE DE QUE USTED DECIDA NO CREEER EN LA INFORMACIÓN QUE SE LE ES PRESENTADA. ADEMÁS DE LO YA PRESENTADO, EN LA MAYORÍA MEDIDA DE LA LEY APLICADA,INTERVENTION S.A.S NIEGA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN CARÁCTER LIMITATIVO, TODAS LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN O DE ADECUACIÓN PARA UN FIN ESPECÍFICO, DE NO VIOLACIÓN, Y TODA GARANTÍA QUE SURJA EN EL CURSO DE LA OPERACIÓN O DURANTE EL CUMPLIMIENTO DE LA MISMA.INTERVENTION S.A.S NO DECLARA NI GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES DE DESTINO PARAÍSO SERÁN ININTERRUMPIDAS, QUE ESTARÁN LIBRES DE ERRORES O QUE LOS DEFECTOS SERÁN CORREGIDOS. ADEMÁS DE LO PRECEDENTEMENTE MENCIONADO, USTED ASUME TODO EL COSTO DE TODOS LOS SERVICIOS, REPARACIONES O CORRECCIONES QUE FUERAN NECESARIOS. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD USTED ENTIENDE Y ACEPTA QUE INTERVENTION S.A.S NO SERÁ RESPONSABLE POR CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, MEDIATO, INMEDIATO, CONSECUENTE, PUNITIVO O CUALQUIER OTRO, RELATIVOS A O RESULTANTES DE SU USO O SU INCAPACIDAD DE USAR ESTA APLICACIÓN. ESTOS INCLUYEN DAÑOS POR ERRORES, OMISIONES, INTERRUPCIONES, DEFECTOS, ATRASOS, SU LUCRO CESANTE, PÉRDIDA DE DATOS, ACCESO NO AUTORIZADO A Y ALTERACIÓN DE SUS TRANSMISIONES Y DATOS, Y OTRAS PERDIDAS TANGIBLES E INTANGIBLES. ESTA LIMITACIÓN RESULTA APLICABLE INDEPENDIENTEMENTE DE SI LOS DAÑOS Y PERJUICIOS FUERAN RECLAMADOS EN VIRTUD DE UN CONTRATO, COMO RESULTADO DE NEGLIGENCIA O DE OTRO MODO, E IGUALMENTE SI LA EMPRESA HUBIESE SIDO NEGLIGENTE O HUBIERA SIDO INFORMADA SOBRE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

**JURISDICCIÓN** Intervention S.A.S con sede en la ciudad de Santiago de Cali, Colombia. Acepta y se ve obligada a cumplir de forma irrevocable cualquier ley o jurisdicción de los tribunales de Cali para la ejecución de estos términos y condiciones. Por lo tanto, usted como usuario que accede principalmente a la aplicación en esta ciudad, también se ve obligado a regir cuentas ante la ley de dichos tribunales en caso de que se genere algún incumplimiento de lo ya postulado en estos términos y condiciones.

**TERMINACIÓN** Usted acepta que Intervention S.A.S puede, bajo ciertas circunstancias, podrá generar acciones legales en su contra (si se consideran necesarias) en caso tal de que se haya incumplido algún apartado de este documento. Si bien, la empresa se desentiende de cualquier aspecto legal o jurídico que genere el uso indebido por su parte, cabe dejar claro que esto se refiere a cualquier incidente en el cual usted decida culpar a la empresa como la causante de sus acciones. Por lo tanto, Intervention S.A.S está bajo la libertad de aplicar los procedimientos legales necesarios si usted como usuario le da un uso indebido a la aplicación.

**MODIFICACIONES  
TÉRMINOS Y  
CONDICIONES** Intervention S.A.S hace reserva del derecho, al exclusivo y completo criterio, de alterar estos términos y condiciones en cualquier ocasión, mediante la muestra en la plataforma de descarga de estos términos y condiciones. Es su responsabilidad verificar periódicamente cualquier alteración que pudiéramos realizar sobre estos términos y condiciones. Su uso continuo de esta aplicación significa su aceptación cualquiera de las modificaciones introducidas. Gracias por usar nuestra aplicación.

**POLÍTICAS DE  
PRIVACIDAD** Intervention S.A.S bajo su aplicación Destino Paraíso, aclara que no utiliza ninguna información del usuario para el funcionamiento de la aplicación o para usos personales. Por esto, las políticas de privacidad en cuanto al acceso, uso, publicación y almacenamiento de información. No existen para esta aplicación en particular.

# Canvas / *Modelo de Negocio*



## *Socios Clave*

- Inciva
- Universidad del Valle
- Universidad Icesi
- Socio Juridico
- Secretaria Cultural
- Ministerio de TIC's

## *Estructura de Costos*

- **Honorarios**
  - Programadores
  - Animadores
  - Diseñadores Gráficos
  - Diseñadores de Sonido
  - Diseñadores UX/UI
- **Dispositivos Moviles**
  - Nexus Phone X2
- **PC's**
  - X5
- **Licencias de Software**
  - Suit Adobe
  - Autodesk
  - Unity
- **Viáticos**
  - Transporte
  - Visitas a la Hacienda
- **Play Store**
- **Publicidad**

## *Actividades Clave*

- **Publicidad**
- **Desarrollo de Contenidos**
  - Interactivos (RA)
  - Animación
  - Recursos Gráficos
  - Audio
  - Programación
- **Visitas a la Hacienda / Inciva**
- **Pruebas de Usuarios**

## *Recursos Clave*

- **Computadores**
- **Software**
  - Diseño y Desarrollo
- **Servidor de Internet**
- **Beacons**
- **Recursos Humanos**
- **Dispositivos Moviles**
- **Planos Hacienda**
- **Novela Maria**

## *Propuesta de Valor*

Motivar mas personas a visitar la **Hacienda el Paraíso** por medio de una **experiencia interactiva** que potencie el atractivo de este lugar.

## *Segmento de Clientes*

- Inciva
- Turistas
- Visitantes de la Hacienda

## *Fuentes de Ingresos*

- **Alquiler del Servicio por parte de**
- **INCIVA**
- **Souvenirs Venta** (RA+historia)
- **Agencias de Turismo**
- **Patrocinadores e Inversionistas-**
- **Mantenimiento de la plataforma**
- **Adición de Interacciones**

## *Relación con los clientes*

- **Usuarios potenciales que visitan la hacienda** (Relación indirecta)
- **Publicidad Impresa**
- **Souvenirs** (Propaganda)
- **Fotos RA + Redes Sociales**

## *Canales*

- **Redes Sociales**
- **Publicidad Impresa**
  - Flyers
  - Posters
  - Banner
  - Pendon
- **Pagina Web**
- **Visita a la Hacienda**

# Encuestas *de mercadeo*

## **OBJETIVOS**

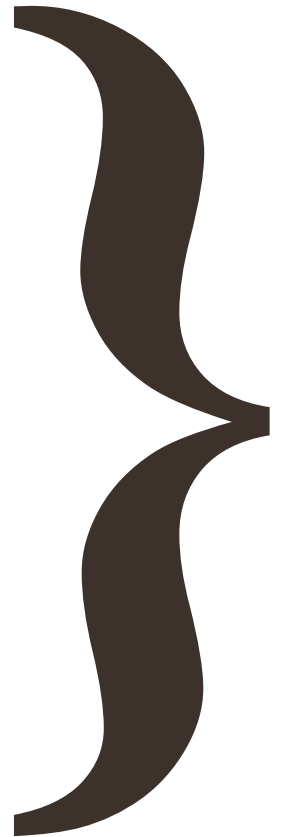
El objetivo principal del estudio de mercado, es entender si los usuarios potenciales están relacionados con la herramienta de Realidad Aumentada y cuál es su percepción hacia ella, también relacionar esta herramienta con nuestro proyecto y preguntar si realmente ésta, contribuye con la experiencia en la hacienda el paraíso.

## **METODOLOGÍA**

La actividad va utilizar como instrumento de recolección de información pertinente a los objetivos planteados, encuestas, que nos arrojan datos cuantitativos y cualitativos, metodología mixta, el tamaño de la muestra es de 10 personas, entre los 18 y 45 años.

## **ENCUESTA**

- ¿Posee usted celular de gama baja, media o alta?
- ¿Sabe usted que es la Realidad Aumentada?
- ¿Donde la vio o la conoce?
- ¿Que le llamó más la atención de la experiencia?
- ¿Que no le agrada de la experiencia?
- ¿Qué le agregaría o quitaría a la experiencia?
- ¿Cómo se imagina una experiencia como esta en la hacienda el paraíso?
- ¿Cree que este tipo de experiencias en un contexto cultural, contribuye a la misma?
- ¿En qué forma contribuye?
- ¿Recomendaría esta experiencia a otras personas?
- ¿Si se le pide que descargue una app con este funcionamiento antes de entrar a un museo o contexto cultural la descargaría?



# Análisis de las encuestas

De las personas encuestadas el 66,6% tienen un celular de gama alta, el resto, un celular de gama media, sin embargo esta pregunta sigue abierta, y se debe tomar una decisión de para qué dispositivos vamos a desarrollar la experiencia.

*La mayoría de los encuestados tenía un conocimiento por lo menos vago de qué era la realidad aumentada, sin embargo, no lo han visto en muchas aplicaciones y/o disposiciones.*

***Estas son algunas de las apreciaciones de los usuarios hacia, que es lo que más les llama la atención de la experiencia de RA***

- La innovación
- La interacción de las zonas físicas con la información digital, que se quiere transmitir
- Las posibilidades que conlleva
- Lo que nos lleva a entender que la realidad aumentada es para las personas una herramienta innovadora y potencializadora de un producto.
- En general sería el tema de Jorge Isaac, debido al bajo interés de algunos usuarios por esta persona y su trabajo (público joven).

*Los usuarios son partidarios que, campañas publicitaria que no solo atrajera a las personas interesadas por el tema, sino que despertará una chispa de interés en diferentes personas que si bien no tienen afinidad con Jorge Isaacs tendrían gusto por adquirir nuevas experiencias tecnológicas llevándolos a conocer a Jorge Isaacs.*

***Algunas de las ideas proporcionadas por los usuarios:***

- Puede ser una resumen de la historia que lleve a la persona a puntos de interacción o una búsqueda de pistas que muestre diversas interacciones que recompensan a la persona y al obtener todas le permiten al usuario obtener una recompensa, está siendo un video que se pueden llevar o una interacción de realidad aumentada solo para los que encontraron todas las pistas.



# Análisis de las encuestas

- Durante el recorrido leer códigos para saber más información sobre esta.

Todos los usuarios encuestados están de acuerdo con que este tipo de herramientas contribuye con el desarrollo de la experiencia no sólo en la hacienda el paraíso sino que para diferentes aplicaciones.

En qué forma contribuye:

- Este tipo de experiencia puede llevar a que personas con solo el interés por la realidad aumentada participen y aprendan sobre este contexto cultural Da más información de manera más entretenida

Todos los usuarios encuestados están de acuerdo con que se debería promover este tipo de experiencia y que ellos desde su posición lo harían. Todos los usuarios encuestados no tendrían problema con descargar la app antes de iniciar el recorrido por la hacienda o museo.

# Análisis *de mercado*

En Colombia el sector del turismo se ve atraído en gran parte por manifestaciones culturales que se hacen visibles en festivales, fiestas y carnavales, según la guía de turismo oficial de Colombia, contamos con una variedad de formas de turismo entre las cuales: El turismo de aventura, ecológico, literario, cultural, religioso, gastronómico, entre otros.

El turismo en el mundo representa uno de los sectores económicos que crecen con mayor rapidez; según la Organización Mundial del Turismo, destaca los productos y servicios derivados del turismo como economías emergentes, y que su actividad impulsa diferentes sectores comerciales, potencializando su desarrollo; haciendo del turismo una herramienta eficaz.

# Análisis *del mercado*

Un informe realizado por la OMT, describe como Colombia ha logrado cambiar la perspectiva que el mundo tenía del país, transformando la visión negativa que la época de violencia consolidó, a una mucho más positiva, mostrando las cualidades del modelo social que enmarca el contexto Colombiano, logrando destacar la cultura, los paisajes, la historia, entre otros, esto a través de diferentes mecanismos donde el turismo tiene un gran peso.

Colombia ha avanzado en el "Índice de competitividad en viajes y turismo" elaborado por el Foro Económico Mundial, en colaboración con la Organización Mundial de Turismo, y una de las líneas estratégicas de su política turística, "Turismo Compite", que se enmarca en la política general de competitividad del Gobierno colombiano.

También, como se expuso anteriormente, las manifestaciones de turismo son amplias, más sin embargo, existe una fuerte tendencia hacia el turismo empresarial, donde grupos empresariales están de turistas en la ciudad por motivos laborales, donde después de culminadas sus actividades quedan libres para conocer diferentes aspectos de la ciudad, bien sean culturales o de entretenimiento.

En lo que respecta la ciudad de Cali, y sus alrededores, cuenta con movimientos turísticos por parte del sector empresarial, ofreciendo a ellos sobre todo variedad gastronómica y de entretenimiento nocturno, más sus alcances en otras áreas turísticas son limitados y poco explorados, siendo Cali una plaza con un potencial cultural alto.

Por otro lado, evidenciamos que existen empresas que funcionan bajo una modalidad de turismo llamado, turismo receptivo, que se encarga de desarrollar rutas temáticas para dar a conocer diferentes aspectos de la región (religioso culturales, gastronómicos, etc).



# Tamaño *del mercado*

De acuerdo con un estudio de eMarketer entre 2013 y 2017 la penetración del móvil logrará alcanzar el 69,4% de la población mundial; por otro lado durante 2014 Colombia recibió 4.192.742 de visitantes extranjeros, incluidos los colombianos que residen en el exterior. Con esta cifra el gobierno superó la meta trazada por el presidente Juan Manuel Santos de 4 millones de viajeros para el cuatrienio 2010-2014. De igual forma, ubicó al país por encima del crecimiento mundial y de las Américas reportado por la Organización Mundial de Turismo (OMT) para este mismo indicador.

Dadas estas cifras se puede decir que probablemente el 69,4% de los 4.192.742 visitantes del país poseen un smartphone, es decir que tenemos más o menos un mercado de visibilidad potencial de más de 2 millones de usuarios.

# Conocimiento *del mercado*

En Colombia, existen algunas iniciativas hacia la promoción cultural e histórica de la región, por parte de los museos, empresas privadas, personas u otras organizaciones gubernamentales, en Cali por ejemplo, estas iniciativas son llevadas a cabo por el museo la Tertulia, el Inciva, Teatro Jorge Isaacs, cuenteros de Santa Palabra, entre otros, que promueven la cultura.

En el mundo la tendencia es aún mayor, y constantemente en crecimiento, España es un buen ejemplo de países que le dan mucho valor a su patrimonio cultural y promueven el desarrollo de tecnologías de la información e innovación para mantener vivo dicho patrimonio, La videoguía de la casa Batlló, es una claro ejemplo de un proyecto que combina contenidos virtuales y realidad aumentada que ofrecen un concepto de visita cultural mucho más dinámica, cautivadora y sorprendente.



# *Conclusiones*

*Ruta Interactiva  
Destino Paraíso*

# *Conclusiones*

*(a partir de pruebas preliminares)*

- Después de realizar el proyecto de investigación y lograr llegar a un prototipo de alta fidelidad. Hemos encontrado varios datos de interés que nos han permitido dar respuesta a los objetivos propuestos. Para comenzar, se logró concluir el objetivo general, el cual era: Promover los valores históricos y culturales del legado de la obra de Jorge Isaacs a través del diseño de una experiencia interactiva, que fomente el turismo cultural en la ciudad de Cali. Esto se logró a partir del análisis de las determinantes arrojadas por la investigación y la realización de la propuesta de diseño que más se adecuó a los requerimientos. Mediante el proyecto "Destino Paraíso" se logró representar ese legado que para algunas personas, era completamente desconocida. Con la ruta interactiva, se logró generar un mayor interés por conocer el legado de la obra de Jorge Isaacs y su historia como personaje representativo del siglo XIX en la formación de la República de Colombia.
- Como conclusión acerca del desarrollo, logramos dar cuenta la complejidad que requiere la implementación de una idea y llevarla a un proyecto de investigación y que este tenga un objetivo funcional dentro del marco de nuestra sociedad actual, también evidenciamos las bondades y el potencial que tienen las nuevas herramientas que se crean en los medios digitales, sobre los diferentes ámbitos que aún falta por explorar en nuestro país.
- También, dada la complejidad y largo trabajo que requiere el proyecto, aún no está terminado en su totalidad, sin embargo, el prototipo responde con las características para un desarrollo de un proyecto real, que se pudiera implementar en las instalaciones de la hacienda el paraíso.
- Como conclusión final, logramos evidenciar nuestro entorno cultural, nuestra historia y las mismas personas cada vez más exigen este tipo de dinámicas interactivas, que incluyan a la innovación tecnológica en un primer plano.

# Referencias Bibliograficas

America Learning & Media (2011). Guía de proyectos de realidad aumentada. Casos de Estudio. Recuperado de:  
<http://www.americalearningmedia.com/edicion-005/66-casos-de-estudio/250-guia-de-proyectos-de-realidad-aumentada>

Díaz, M. M., & Rivas García, J. (2011) Turismo Literario, Recuperado de:  
<http://www.youblisher.com/p/87933-Turismo-Literario/>

Experiencia Colombia (2015) Destino Paraíso, Tierra de Romance, Aventura y Sabor  
[http://www.experienciacolombia.com/destino.php?Colombia=El-Cerrito\(Valle-del-Cauca\)&Destino-Paraiso-&destino=55](http://www.experienciacolombia.com/destino.php?Colombia=El-Cerrito(Valle-del-Cauca)&Destino-Paraiso-&destino=55)

Garrett, James J. (2002). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, second edition.

Gutiérrez Girardot, Rafael. (1998) Crítica y ficción: una mirada a la literatura colombiana contemporánea. Editorial Magisterio, Bogotá.  
JANÉ, CARMEN (2014) La Casa Batlló descifra la simbología oculta de Gaudí a través de la realidad aumentada y virtual, el Periódico Barcelona.  
<http://www.elperiodico.com/es/noticias/barcelona/casa-batllo-descifra-simbologia-oculta-gaudi-traves-realidad-aumentada-virtual-3199989>

Heno Restrepo, D. (2007), Memorias del Primer Simposio Internacional Jorge Isaacs: el creador en todas sus facetas, Universidad del Valle

Isaacs, Jorge Autor: Cristina, María Teresa Colección: Literatura; Biografías Parte de: Biografías Biblioteca Virtual del Banco de la República.  
<http://www.banrepultural.org/blaavirtual/biografias/isaajorg.htm>

JANÉ, CARMEN (2014) La Casa Batlló descifra la simbología oculta de Gaudí a través de la realidad aumentada y virtual, el Periódico Barcelona.  
<http://www.elperiodico.com/es/noticias/barcelona/casa-batllo-descifra-simbologia-oculta-gaudi-traves-realidad-aumentada-virtual-3199989>

# Referencias Bibliograficas

Landow, George. 1992 (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.

Mora, C. de (2010). En torno a "María" de Jorge Isaacs, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de:  
[http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/en-torno-a-maria-de-jorge-isaacs/html/b97386d9-7abc-4883-ba34-a8d00309263f\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/en-torno-a-maria-de-jorge-isaacs/html/b97386d9-7abc-4883-ba34-a8d00309263f_2.html)

Mortiz (2014) IDT inaugura ruta turística en homenaje a Gabriel García Márquez, Bogotá humana, Cultura y recreación.  
<http://www.bogota.gov.co/article/culturayrecreacion/idt-inaugura-ruta-tur%C3%ADstica-en-homenaje-gabriel-garc%C3%ADa-m%C3%A1rquez>

Razquin, P. (1997) DEL HIPERTEXTO AL MULTIMEDIA INTERACTIVO. EVOLUCIÓN, SITUACIÓN ACTUAL Y PERSPECTIVAS DE LOS SISTEMAS Y APLICACIONES MULTIMEDIA, Revista General de Información y Documentación, Vol. 7, n. 0 1. Servicio de Publicaciones Universidad Complutense. Madrid, recuperado de  
<http://eprints.ucm.es/27252/1/delhipertexto.PDF>

Rueda E., José Eduardo (2009). Esbozo biográfico de Jorge Isaacs. Lugar de publicación: Universidad ICESI, Revista CS. Recuperado de:  
[https://www.icesi.edu.co/revista\\_cs/images/stories/revistaCS4/articulos/02%20Rueda%20Enciso.pdf](https://www.icesi.edu.co/revista_cs/images/stories/revistaCS4/articulos/02%20Rueda%20Enciso.pdf)

Tortosa V. (2008). Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual. Alicante: Universidad de Alicante.

Valencia Llano, A. (1995). La agitada vida política de Jorge Isaacs, Credencial Historia. No 64. Recuperado de:  
<http://www.banrepcultural.org/node/73180>