REGISTRATION FORM

Student Entrepreneurship and Innovation

Competition LACCEI 2022

Leading student: Hermides Jesús Pérez Muñoz

- E-mail address: hmunoz@utb.edu.co
- WhatsApp number: 3015807224

Faculty member endorsing the project: Luis Carlos Arraut Camargo

- e-mail address: larraut@utb.edu.co

University: Universidad Tecnológica de Bolívar

Program of studies: Ingeniería civil, Ingeniería mecánica - Finanzas y negocios internacionales

- **Second team member:** Camila Andrea Barrios Puerta
- **Third team member:** Maria Camila Martinez Martinez
- **Fourth team member:** Cristian David Muñoz Avilez
- **Fifth team member:** Sofía Isabel Morón Jaramillo

Resumen

La necesidad de un nuevo modelo de turismo es prescindible para Cartagena para la circulación de capital de manera más cómoda, efectiva y segura. Se presenta a continuación un servicio que busca innovar en el sector turismo para la realización del mismo, diseñando una experiencia de realidad virtual para interesados en la ciudad preparando para ellos la simulación de lo que pueden llegar explorar, mejorando la calidad de los servicios y el reconocimiento de los mismos a nivel global. Se plantearán algunos desafíos que serán necesarios superar para el desarrollo de este servicio y las problemáticas que éste servicio puede satisfacer.

Definición de problema

Cartagena es un destino turístico popular sin embargo, la ciudad ha perdido protagonismo entre las ciudades de Colombia por no crear nuevos recursos turísticos que pueden atraer al cliente como facilitar las relaciones entre los clientes y la empresa prestadora del servicio y nuevos destinos, práctica que han estado realizando últimamente Barranquilla, Santa Marta y demás ciudades no costeras. En vista de esto, Cartagena ha sido opacado fuertemente, además, se debe considerar el hecho de que Cartagena no promociona los nuevos destinos que surgen por partes de PYME's y que por ende no son de interés de los turistas o nativos de la propia ciudad, generando problemas de bajos ingresos para estas personas que su sustento económico se surte de esta actividad provocando la ironía de que en una ciudad reconocida como ciudad principalmente turística, sus habitantes de dependen del turismo generan pocos ingresos. El conformismo de ofrecer siempre los mismos destinos turísticos y el poco interés de actualizar la ciudad con tecnologías contemporáneas, están funcionando de lastre para el crecimiento y reconocimiento de la ciudad a nivel global.

Mercado a conquistar con la idea

Por medio de nuestro proyecto queremos ofrecer un servicio digital con relación al turismo el cual satisfaga las necesidades de las personas y turistas, al hablar de turismo el Mercado es muy amplio ya que en este existen diferentes actividades, es decir al ser turista tienes un portafolio amplio en los diferentes sitios donde quieras ir, sin embargo queremos innovar y realizar una forma de turismo diferente donde las opciones también se puedan realizar de forma virtual tenemos pensado implementar el sector de las criptomonedas como forma de pago y la experiencia sea a través de un metaverso por lo tanto nuestro Mercado es un mercado turismo-tecnológico.

Los diferentes procesos de innovación turística deben generar un impacto positivo y este se mide por el éxito que se refleja en el mercado y las necesidades de los clientes y usuarios que fueron satisfechas, esto puede aportar nuevos recursos a la industria turística; y por medio de las tecnologías de la información y la comunicación los turistas pueden obtener lo que deseen. La idea de mundos virtuales puede ayudar en la forma en que los clientes perciben el turismo e interactúan con otros lugares sin que la industria se vea perjudicada, ya que si bien es cierto con la pandemia de covid 19 fue evidente que el turismo se vio vulnerable, el concepto de metaverso en el turismo puede recrear experiencias de realidad virtual en el mundo real y brindar una idea específica y clara de lo que los clientes pueden esperar en caso que quieran realizar el viaje a su destino en físico.

Perfiles de los clientes

Nuestro servicio está dirigido para jóvenes y adultos que se encuentren en un rango de edad entre los 18 y 40 años de edad que deseen y busquen nuevas experiencias relacionadas al turismo, específicamente, una experiencia de realidad virtual innovadora, para antes de sus viajes tener una idea previa de la posible experiencia real que van a vivir, todo lo anterior, permitirá a los clientes seguridad y comodidad desde cualquier lugar que se encuentren visualizar su destino turístico de una forma inigualable, generando un servicio con un valor agregado y fuera de lo común, ya que los métodos de pagos que usarán también serán

distinto de lo tradicional, será por medio de pagos electrónicos usando criptomonedas.

Funcionalidad del producto/servicio

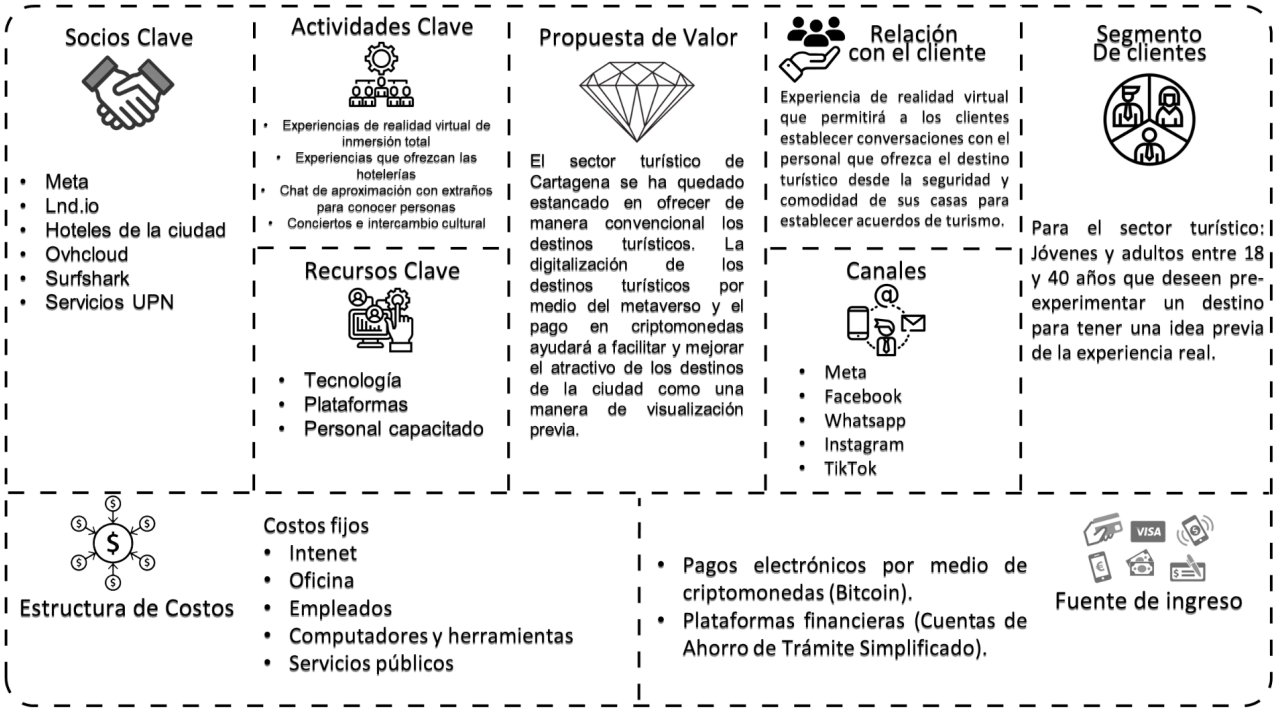
El objetivo de nuestro proyecto es mejorar y enriquecer el sector turístico, implementando una estrategia que permita brindar un mejor y más completo servicio que a su vez sea seguro y eficaz, la idea es implementar o darle la posibilidad al turista o cliente de tener una experiencia de realidad virtual, dónde este pueda conocer y experimentar los servicios y destinos ofrecidos por la entidad que está tratando con el personal interesado en consumir el servicio, y a su vez llevar a acabo por medio de la realidad virtual las distintas actividades o planes que se puedan realizar en los destinos ofrecidos, conocer los beneficios o servicios que brinda el hotel o la entidad encargada de prestar la atención.

Todo esto se llevará a cabo por medio de una aplicación o plataforma que nos permita la digitalización de lo ya conocido con el fin de mostrar utilizando tecnología de Realidad Aumentada que consiste en la integración de contenidos gráficos sobre una vista del mundo real, para ello, se utilizan dispositivos como teléfonos móviles o gafas, que añaden la información virtual a la realidad que ve el usuario.

En el caso de que se utilice un móvil, el resultado se muestra en la pantalla, aumentando el video que captura la cámara del teléfono.En el caso de utilizarse una gafa, la experiencia de Realidad Aumentada se muestra al usuario delante de sus ojos por medio de una imagen proyectada en la lente de la gafa, generando un efecto muy similar a un holograma. (Innovae, 2022)

Esto se puede llevar a cabo de la mano se plataforma como lo es Niantic Lightship que es un conjunto de herramientas creadas para mapear el mundo real e introducir en él elementos de realidad aumentada, que funciona con móviles Android e iOS. Incluye también una API multijugador llamada ARDK, con la que se pueden compartir los mundos generados e invitar a ellos. Esta plataforma ha publicado una herramienta gratuita pensada para crear aplicaciones de “metaverso en el mundo real”. Lightship, como así se conoce esta plataforma, permite a los desarrolladores crear apps que utilicen la tecnología de realidad aumentada para poder insertar elementos virtuales en el entorno físico, que en este caso es precisamente lo que buscamos para llevar a cabo nuestra idea y poder implementar una mejora en ámbito del turismo por medio de el metaverso del mundo real utilizando la tecnología para mejorar nuestra experiencia del mundo tal como lo hemos conocido durante años. A todo esto se le sumaría la implementación de una cartera digital, abriendo la sociedad y acostumbrándose así cada vez a un entorno más digital, dónde se estarían manejando el uso de las criptomonedas como método de pago, siendo este un método más seguro e innovador con el cual pueden interactuar tanto turistas como nativos, manejando así una moneda universal ahorrando así los tediosos cambios de una moneda a otro o el no manejo de algunos bancos o diferentes métodos de pagos en las diferencias entidades o empresas.

MODELO CANVAS



Diseñado por: Clock.....