**PLAN DE PROYECTO**



**TABLA DE CONTENIDO**

**GLOSARIO 3**

**1.** **INTRODUCCIÓN 5**

**2.** **NECESIDADES 5**

**3.** **METAS 5**

**4.** **ALCANCE 5**

**5.** **CRONOGRAMA 5**

**6.** **HITOS 6**

**7.** **PRESUPUESTO 6**

**8.** **CALIDAD 6**

**9.** **RIESGOS 6**

**10.** **ANEXOS 6**

**GLOSARIO**

**App:** Aplicación informática diseñada para teléfonos móviles inteligentes.

**Corredor Vial:** Autopista que atraviesa Santander recorriendo los municipios más históricos y representativos de este departamento.

**Cámara Web:** Dispositivo que toma la información del mundo real y la transmite al software de realidad aumentada.

**Establecimiento comercial:** espacio físico donde se ofrecen bienes o servicios para su venta al público.

**Guía Turística Interactiva:** Ruta de lugares turísticos, con información de interés en realidad aumentada.

**Interfaz:** Constituye la conexión funcional entre dos sistemas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles permitiendo el intercambio de información.

**Marcador:** Punto de referencia tangible que el software interpreta, realizando una respuesta especifica en el dispositivo móvil para transformarlo en un contenido multimedia.

**Realidad aumentada:** Es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, es decir, los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad mixta "Realidad Aumentada" en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a la real.

**SDK:** Representa un conjunto de herramientas y programas de desarrollo que permite al programador crear aplicaciones para un determinado paquete de software, estructura de software, plataforma de hardware, sistema de computadora, consulta de videojuego, sistema operativo o similar.

**Software:** Programa que toma los datos reales y los transforma en realidad aumentada.

**Turismo:** Las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual por un período de tiempo con fines de ocio, negocios u otros

**Unity:** Es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies. Unity está disponible como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows, OS X.

**Vuforia:** Es un SDK que permite construir aplicaciones basadas en la Realidad Aumentada; una aplicación desarrollada con Vuforia utiliza la pantalla del dispositivo como un "lente mágico" en donde se entrelazan elementos del mundo real con elementos virtuales (como letras, imágenes, etc.).

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Nombre del Proyecto | Turismo Aumentado |
| Cliente | Empresas prestadoras de servicios turísticos y de entretenimiento |
| Nombre del Documento | Plan Proyecto |
| Autor | Turismo Aumentado |
| Fecha | 3/10/2017 |

**Control de cambios**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Naturaleza de la modificación** | **Aprobado por** |
| 1.0 |  |  |  |
| 2.0 |  |  |  |
|  |  |  |  |

* **INTRODUCCIÓN**

Muchos turistas, nacionales y extranjeros, llegan con expectativas de conocer nuestra tierra y nuestras costumbres como información turística, los gastos de guía y la confianza, hacen que la experiencia no cumpla sus expectativas destacando aspectos como falta de información turística o no saber dónde encontrarla, dificultad con el tiempo del turista a la hora de visitar determinados lugares además de problemas con el idioma.

Por este motivo turismo aumentado brinda una experiencia novedosa con realidad aumentada, que permite al usuario tener acceso a un catálogo de opciones multimedia con información actualizada tal como: restaurantes, hotel y agencias de turismo extremo. Ofreciendo información al turista tanto nacional como extranjero por su contenido en inglés y español.

* **NECESIDADES**

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se identifican las siguientes necesidades:

* Se requiere desarrollo en IOS, una vez se tenga validado el contenido, la accesibilidad y usabilidad en la plataforma.
* Información y datos históricos relacionados con los puntos de mayor interés ente los visitantes.
* Tener visibilidad y reconocimiento de marca, a partir de una estrategia integral de marketing digital, enfocada en la gestión de clientes potenciales y de usuarios. Se requiere hacer uso de canales como Facebook, Instagram, Youtube, GoogleAdwords con el propósito de crear campañas SEO y SEM.
* Capital financiero para la producción de contenido. Contempla gastos logísticos de transporte y alimentación, además del tema comercial en la promoción de la app.
* Identificación de los mecanismos de monetización a ser usados en el proceso de compra del servicio.
* Seleccionar el Rango de municipios identificados en el corredor turístico de Santander. Se debe seleccionar del siguiente listado: Vélez, Charalá, El Socorro, San Gil, Curití, Barichara, Zapatoca, San Vicente de Chucurí, Barrancabermeja, Girón, Bucaramanga, Cepitá, Piedecuesta, Los Santos, Floridablanca y Tona.
* Rediseño de la identidad corporativa de la marca.
* Optimización de la experiencia de usuario con testeos de usabilidad y pruebas de compatibilidad.
* Realizar una investigación detallada del rango de operadores turísticos con el propósito de tener una base de datos actualizada y detallada con la información general de cada cliente.
* **METAS**
* Iniciar proceso de publicación en la plataforma de app store el 1 de abril.
* Recopilar información y datos históricos de Girón, respaldados por fuentes de confiabilidad y relevancia en la semana del 9 al 14 de octubre.
* Producción audiovisual del contenido incrustado en la app con las funcionalidades de realidad aumentada a desarrollar en la semana del 20 a 27 de octubre.
* Para el 30 de noviembre se pretende tener visibilidad a nivel regional con 2000 seguidores en nuestras redes sociales.
* Concretar 5 clientes a través de la venta de un paquete de servicio ajustado a la demanda del producto al finalizar mes de noviembre.
* Decodificar la información relevante y organizar fichero de actualización del portafolio de servicios en la app, antes del 10 de noviembre, para su posterior publicación.
* Mejorar la experiencia de usuario a través de un desarrollo integral con funcionalidades clave, adaptadas a cualquier dispositivo móvil sin internet. Antes del 17 de noviembre.
* **ALCANCE**

Se pretende lograr un proceso integral que se enfoque en la gestión actualizada de contenido relevante para el usuario, a partir de:

* Generar información confiable y de interés para los turistas, a partir de la gestión gubernamental.
* Facilitar el acceso a un catálogo de servicios turísticos disponibles. (Hoteles, restaurantes, sitios de entretenimiento)
* Fomentar la promoción de región, logrando conectar a los usuarios y los clientes.
* Desarrollar una aplicación móvil con funcionalidades en IOS y Android que brinde una experiencia en realidad aumentada.
* **CRONOGRAMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Semanas** | **Actividades clave** |
| 1 | * Optimizar e implementar la estructura de acceso y funcionalidades básicas de la app * Recopilar información histórica y turística de los prototipos en Girón y Barichara * Revisión de aspectos legales asociados a la marca |
| 2 | * Recopilación audiovisual y gestión de medios digitales * Producción del contenido multimedia. * Diseño y gestión de la estrategia de contenidos publicitarios, y posterior ejecución * Promoción y reconocimiento de marca en web a través de buscadores |
| 3 | * Gestión documental del catálogo de clientes para el portafolio de servicios ofertados en la aplicación. * Primer testeo del producto desarrollado en IOS * Desarrollo de aspectos legales y derechos de autor en el uso de la información incluida en la App. |
| 4 | * Diagnóstico de desarrollo de la aplicación vs usabilidad e impacto en los clientes y usuarios. * Revisión de la oferta de pauta y posterior diagnóstico de clientes |
| 5 | * Prueba del segundo prototipo adaptado con funcionalidades adicionales de realidad aumentada e información general * Revisión de estilo gráfico e interfaz, enfocado en la experiencia de usuario |
| 6 | * Diagnóstico, análisis de impacto y aceptación del producto en los consumidores. |
| 7 | * Revisión de la literatura implementada y posterior actualización de contenido. |
| 8 | * Desarrollo de manuales de marca y documentos referentes de la aplicación, asociados a los datos abiertos. |
| 9 | * Pre ajustes y actualización final de la aplicación. |
| 10 | * Entrega y demostración de uso del producto aplicado en 2 municipios. |

* **HITOS**
* Lograr la publicación de la app en la plataforma IOS.
* Desarrollar el catálogo de oferta de servicios de la aplicación.
* Consolidar 2.000 seguidores en redes sociales.
* Generar descarga de la app a través de las dos tiendas virtuales.
* **PRESUPUESTO**

Marketing Digital:

Página web y blog $250.000

Pauta en Facebook, Instagram y Youtube $350.000

Google adwords: 150.000

Impresiones de guías interactivas $200.000

Desarrollo en Unity IOS: $300.000

Registro Multimedia de contenido: $300.000

Logística de transporte: $100.000

Logística de producción: $250.0000

**Proyección de ingresos:**

Se espera lograr 6x5 x 100.000: 3.000.000 mensuales para comenzar por afiliación más comisión que se promedia 3.000.000 mensuales.

* **CALIDAD**

Ejecución de la campaña de reconocimiento de marca y posicionamiento a través de un monitoreo con Google Analytics.

Testeos de usabilidad en IOS y Android

Control de cantidad de seguidores y clientes

* **RIESGOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Riesgos** | **Causa -efecto** |
| Falta de tiempo en la recolección de datos y referencias | Dificultades de acceso a la información por parte de las entidades prestadoras de servicios turísticos. |
| Dificultades con el desarrollo en IOS | Posible falla de compatibilidad y espacio de almacenamiento para el contenido. |
| Compatibilidad y adaptación del aplicativo en IOS | Demoras en las licencias de publicación y demanda de usuarios IOS. |
| Baja demanda de clientes | Deficiencia en la propuesta de valor para el portafolio de servicios del cliente. |

**Soluciones**

* Optimizar los canales de información y acceso al repositorio de contenidos requeridos para el desarrollo del producto y su funcionamiento.
* Implementar múltiples procesos de desarrollo y gestión de apoyo en la adaptación de la app.
* Verificar y realizar la solicitud de licencia, diligenciando los requerimientos necesarios por la plataforma IOS.
* Replantear la estrategia de mercadeo ejecutada
* **ANEXOS**

   

