

# Plataforma sobre rutas y capas de arte y cultura en Cali-Colombia

## Resumen

La ciudad de Santiago de Cali tiene gran interés en promover el turismo, y para ello cuenta con el apoyo de entidades gubernamentales y gestores culturales. La ciudad ofrece una cantidad considerable de actividades culturales y artísticas, sin embargo, los ciudadanos desconocen que estas actividades tienen lugar en su ciudad, esto lo concluyen entidades como Raddar Ltda. en sus estudios estadísticos. Existen plataformas como Google Maps, Colombia Travel y Trip Advisor, entre otras, que permiten a un ciudadano o turista encontrar ofertas sobre actividades, pero en estas no se cuenta con información especializada en arte y cultura.

Esta plataforma permitirá tanto a los ciudadanos conocer y participar de lo que disfrutan de la ciudad; A los ciudadanos artistas presentar su arte y sus actividades creativas y realizar actividades de veeduría sobre la información. Y a los turistas conocer y encontrar formas de recorrer la ciudad descubriendo sus capas temáticas. La aplicación de Ciencia Ciudadana se realiza mediante el ciudadano de Cali que es el científico-ciudadano y artistas y gestores culturales que son los científicos, obteniendo como resultado una herramienta de guías temáticas, que permitirá la divulgación y promoción de las actividades de la ciudad, convirtiéndose en un repositorio al alcance de todos.



## Objetivos

### Objetivos Generales

- ✓ Desarrollar una herramienta de software que permita la divulgación y recolección de información de expresiones artísticas de la ciudad de Cali, mediante elementos de Ciencia Ciudadana.

### Objetivos Específicos

- ✓ Diseñar mecanismos de recolección y evaluación de geo-referencias de expresiones artísticas utilizando el concepto de Ciencia Ciudadana.
- ✓ Desarrollar un componente de software que permita la georreferenciación de expresiones artísticas.
- ✓ Desarrollar un componente de software que permita la divulgación de las expresiones artísticas de manera ubicua.
- ✓ Validar la herramienta mediante un piloto en la ciudad de Cali donde se trabajará con obras de arte callejero.

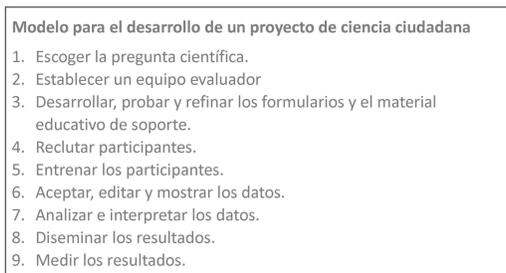
Brahian Calderón Calvo  
Ms. Rocío Segovia  
Universidad de san Buenaventura  
Ingeniería de sistemas

## Metodología



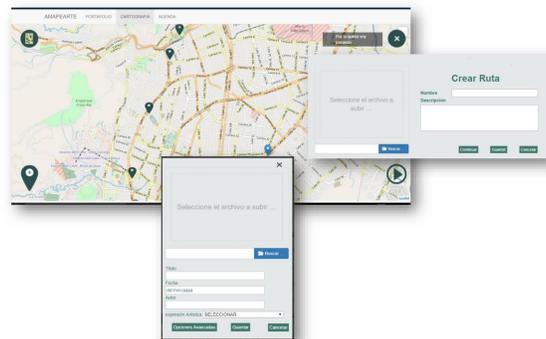
### Fase de investigación:

Se realizó un proceso de participación activa entre el semillero de investigación y el emprendimiento cultural llamado Amapearte. Se llevaron a cabo laboratorios cada 2 semanas y se evaluaron las tecnologías a usar y los conceptos que comprenden la investigación.



### Fase de Desarrollo:

se concentra en la construcción de dos piezas de software una de geo-referenciación de expresiones artísticas y otra para divulgar las expresiones artísticas. De esta forma se garantiza que los ciudadanos, artistas y turistas ayuden a enriquecer la información acerca de las expresiones artísticas de la ciudad.



### Fase de Pruebas:

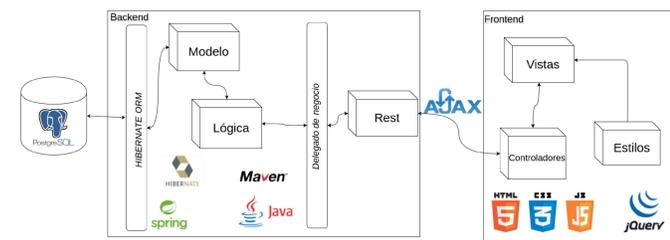
Está orientada a validar la herramienta con un grupo de artistas y estudiantes de la universidad de San Buenaventura a través de un piloto en la ciudad de Cali. Las pruebas están orientadas a evaluar aspectos como: la pertinencia de la herramienta, experiencia de usuario (UX) y potencial de consumo.



## Resultados

En este proyecto se han logrado los siguientes resultados:

- Herramienta de geo-referenciación en versión alfa.
- Documentación técnica del proyecto.
- Diseños y experiencias recopiladas de los Laboratorios de investigación para el trabajo colaborativo y multidisciplinario.
- Poster que será presentado en la Universidad de La Plata – Argentina 3 de Noviembre.
- Participación en encuentro de semillero interno, USB (2017-1).
- Participación en encuentro de semillero regional, REDCOLSI – Nodo Valle (2017-1).
- Participación en encuentro de semillero nacional, REDCOLSI (2017-2).
- participación ene encuentro de semillero, REDIS.



## Conclusiones

- Al realizar un trabajo multidisciplinar entre los grupos, Amapearte y el semillero de ciencia ciudadana del LIDIS se logró conocer el mundo de cada uno de los involucrados, su disciplina y forma de enfrentar el reto propuesto.
- Se generó un espacio de aprendizaje sobre temas diferentes a la ingeniería logrando entender, comprender y diseñar una herramienta que sea coherente según la problemática (arte y cultura).
- Se desarrolla una herramienta basada en tecnologías elegidas mediante un estudio práctico, donde se validaron teniendo en cuenta: licenciamiento, adaptabilidad, mantenibilidad entre otras características.

## Referencias

- J. P. Connors, S. Lei, and M. Kelly, "Citizen Science in the Age of Neogeography: Utilizing Volunteered Geographic Information for Environmental Monitoring," *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 102, no. 6, pp. 1267–1289, Nov. 2012.
- R. E. Pandya, "A framework for engaging diverse communities in citizen science in the US," *Frontiers in Ecology and the Environment*, vol. 10, no. 6, pp. 314–317, Aug. 2012.
- Universidad de la plata, Plataforma de ciencia ciudadana, <https://cientopolis.lifa.info.unlp.edu.ar/>, accedido Julio 2017.
- Alcaldía de Santiago de Cali, Plataforma informativa, <http://www.cali.gov.co/planeacion/publicaciones/3560/idesc/>, accedido Julio 2017.
- [1] Rick Bonney, Caren B. Cooper, Janis Dickenson, Steve Kelling, Tina Phillips, Kenneth V. Rosenberg, Jennifer Shirk. "Citizen Science: A Developing Tool for Expanding Science Knowledge and scientific literacy", (01 December 2009), BioScience, volume 59

