
**APLICACIÓN MÓVIL PARA EL FOMENTO DE ATRACTIVOS TURÍSTICOS DE
LA REGIÓN DEL MAULE BASADA EN CROWDSOURCING Y GAMIFICACIÓN**

**CRISTIAN ANDRÉS FARÍAS FARÍAS
INGENIERO CIVIL EN COMPUTACIÓN**

RESUMEN

El siguiente documento plantea una solución para el problema presente en Chile en el ámbito turístico, el cual consiste en que actualmente existe insuficiente informáticas en plataformas informáticas chilenas que muestren los atractivos turísticos del país. Esto se traduce en que las personas no visiten muchos lugares que son potencialmente turísticos. Para solucionar el problema presente en Chile se crea una aplicación que albergue la mayor cantidad de atractivos turísticos del país, donde el contenido es creado por los usuarios a través de contribuciones de carácter desinteresado, utilizando el conocimiento y la experiencia de los usuarios. Para hacer que los usuarios contribuyan de manera positiva se utiliza una técnica que potencia la motivación de las personas, a través del uso de elementos propios de los juegos. El usuario puede subir de nivel y acumular puntos cada vez que realiza una contribución, desbloqueando más accesibilidad. Potenciando la competencia y motivación. Para desarrollar la aplicación, se utiliza la metodología de desarrollo de software llamada Scrum. Esta metodología provee una serie de reglas, técnicas, procedimientos y buenas prácticas que ayudan a obtener un producto de calidad. Una vez terminado el proceso de desarrollo de software se definen las herramientas y métodos que se utilizan para validar y comprobar el cumplimiento del objetivo general y los objetivos específicos, para posteriormente pasar a la etapa de experimentación donde se va a demostrar como la aplicación ayuda a los usuarios a buscar un destino turístico. Finalmente, se describen las conclusiones generales del proyecto, como los problemas que se tuvieron al desarrollar la aplicación, el cumplimiento de los objetivos y los resultados obtenidos