

# Aplicativo móvil para la difusión de eventos que se realiza en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, ‘Carnaval Go’

Angie Vanessa Córdoba Melo<sup>1</sup>

## Resumen

La presente idea de investigación está enfocada en resaltar la importancia que tiene la cultura en el turismo y cómo se puede utilizar herramientas basadas en tecnología, para generar un impacto en el contexto cultural e histórico. La aparición de estas nuevas tecnologías como el internet, las redes sociales, aplicaciones en teléfonos inteligentes, ha democratizado y facilitado el acceso a la cultura y el patrimonio; es decir, son nuevas formas de conceptualizar la experiencia turística y, por lo tanto, brindar una herramienta para fomentar las expresiones culturales nariñenses, sería un impulso para la región.

Por esta razón, la presente tiene como objetivo, desarrollar una estrategia basada en tecnologías móviles, que permita la comunicación y promoción de actividades que se realiza en el Carnaval de Negros y Blancos en la ciudad de San Juan de Pasto. El aplicativo móvil que se plantea desarrollar se titula ‘Carnaval Go’, el cual brindará al usuario, información, contexto histórico-cultural, ubicación y características acerca de los diferentes eventos en la ciudad de San Juan de Pasto, para promover una participación activa en la festividad más importante de la zona sur colombiana.

*Palabras clave:* Aplicativo móvil; carnaval; eventos; turismo.

## Mobile application for the dissemination of events that take place in the Blacks and Whites Carnival of Pasto, ‘Carnaval Go’

### Abstract

This research idea is focused on highlighting the importance of culture in tourism and how technology-based tools can be used to impact the cultural and historical context. The appearance of these new technologies such as the internet, social networks, smartphone applications has democratized and facilitated access to culture and heritage; in other words, they are new ways of conceptualizing the tourist experience: therefore, providing a tool to promote the cultural expressions of Nariño would be a boost for the region.

For this reason, the objective is to develop a strategy based on mobile technologies, which allows communication and promotion of the different activities carried out in the Carnival of Blacks and Whites in the city of San Juan de Pasto, through a mobile application that is proposed to develop, entitled ‘Carnaval Go’, which will provide the user with information on the historical-cultural context, the location, and characteristics of the different events held in the city of San Juan de Pasto during the Carnival, to promote active participation in this festival, the most important in southern Colombia.

*Keywords:* Mobile application; carnaval; events; tourism.

<sup>1</sup>Universidad Mariana, Programa de Ingeniería Sistemas, Semillero ELITE. Correo electrónico: angievcordoba@umariana.edu.co

# Aplicativo mobile para divulgação de eventos que acontecem no Carnaval de Pretos e Brancos de Pasto, ‘Carnaval Go’

## Resumo

Este projeto está focado em destacar a importância da cultura no turismo e como podem ser usadas as ferramentas baseadas em tecnologia, para impactar o contexto cultural e histórico. O surgimento dessas novas tecnologias como internet, redes sociais, aplicativos para smartphones democratizou e facilitou o acesso à cultura e ao patrimônio; em outras palavras, são novas formas de conceituar a experiência turística: portanto, fornecer uma ferramenta para promover as expressões culturais de Nariño seria um impulso para a região.

Por este motivo, o objetivo é desenvolver uma estratégia baseada em tecnologias móveis, que permita a comunicação e promoção das diferentes atividades realizadas no Carnaval de Negros e Brancos na cidade de San Juan de Pasto, através de uma aplicação móvel que se propõe desenvolver, intitulado ‘Carnaval Go’, que proporcionará ao usuário informações sobre o contexto histórico-cultural, a localização e as características dos diversos eventos realizados na cidade de San Juan de Pasto durante o carnaval, para promover a participação ativa neste festival, o mais importante do sul da Colômbia.

*Palavras-chave:* Aplicativo mobile; carnaval; eventos; turismo.

## 1. Introducción

Ruiz Baudrihaye (1997) sostiene que:

El turismo cultural es una alternativa a la trivialización del viaje, ante la perspectiva meramente consumista de otras formas de turismo, [...] como forma de unir a los pueblos y como palanca de desarrollo económico para regiones sin la oferta clásica de evasión y entretenimiento. (p. 43)

En este caso, contextualizando la información con la estrategia que se desea implementar en la zona suroeste colombiana, Nariño es un departamento que se encuentra repleto de tradición y cultura por su historia. El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto presenta diferentes festividades desde el 28 de diciembre hasta el 7 de enero, expresiones culturales realizadas en la ciudad de San Juan de Pasto y en algunos pueblos aledaños, incentivando a niños, jóvenes y turistas a conocer la cultura nariñense, a vivir la magia y alegría carnavalesca.

Por lo tanto, la propuesta que se realiza para resolver el problema de la desinformación y poca divulgación de la gran variedad de cronogramas que ofrece el carnaval, es desarrollar un aplicativo móvil con un entorno amigable y estratégico que tendrá como objetivo, incentivar y desarrollar una comunicación participativa y efectiva entre los usuarios y la agenda cultural, permitiendo conocer la información de cada día de festejo, fomentando una intervención activa de las personas en cada evento, entendiendo el léxico nariñense, teniendo el usuario la información cultural al alcance de su mano. En cuanto a la parte turística, el aplicativo móvil brindará un mapa con la información necesaria de las rutas para llegar al lugar donde se desarrolla el evento con sus respectivos detalles, ofreciendo de forma organizada la programación que se realiza en dicho lugar.

‘Carnaval Go’ es una aplicación móvil que pretende dar a conocer el léxico nariñense, teniendo como objetivo, llegar a diferentes espacios en donde las expresiones culturales tengan un alto impacto en el turismo y economía.

El aplicativo brindará diferentes servicios y el usuario podrá acceder a través de su descarga. También ofrece la posibilidad de pautar eventos privados en ‘Carnaval Go’, acordando con los responsables de la organización de los mismos, la entrega de un porcentaje por la cantidad de personas que hayan utilizado el aplicativo para asistir a dicho evento.

Algunos servicios que se resalta en cuanto a la parte privada son: tipos de eventos y ubicación; registrar eventos públicos y privados como tareas, conciertos, brindando información específica de los diferentes servicios que se le ofrece al usuario, el cronograma de eventos detallados, promociones, etc.; registrar hoteles para brindar un lugar fijo a turistas, en donde se dará a conocer el número de habitaciones disponibles y los servicios que ofrecen; registrar restaurantes describiendo sus servicios, tipo de comida, precios, entre otras cosas.

## 2. Descripción del problema

Algunas personas, en épocas de festejo, no participan activamente o no tienen una apropiación cultural de los carnavales, por el poco conocimiento de las diferentes expresiones artísticas y culturales desarrolladas en San Juan de Pasto, que son de gran importancia y generan impacto en Nariño, lo cual puede ocasionar la baja participación en el momento de promocionar el carnaval, desencadenando una baja contribución en algunos eventos, por la limitada información que reciben los usuarios. Al no ser una información clara y precisa, puede generar en ellos, desmotivación en el momento de participar en el carnaval.

Actualmente, los medios de comunicación que se utiliza para la divulgación de la información son emisoras locales o redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) y páginas de video (Youtube). Igualmente se comparte la información por medio de la página oficial de Corpocarnaval, la cual brinda información básica, poco detallada, que puede generar dudas o desmotivación en el usuario, el cual prefiere salir de la ciudad o quedarse en casa en esta época de festejo.

La falta de una herramienta tecnológica que proporcione este tipo de información hace que la publicidad se lleve de forma impresa, lo cual tiene un impacto negativo en el ambiente y no va de acuerdo con la era tecnológica que estamos viviendo.

Por lo tanto, se puede deducir que el municipio de San Juan de Pasto requiere una estrategia portátil basada en tecnologías móviles, para difundir de forma detallada los diferentes eventos que se presenta en el carnaval, brindando la ubicación de los mismos, como también, información de la importancia histórica de la celebración.

Si no se difunde apropiadamente los diferentes eventos que son presentados en la ciudad y no hay una información detallada de los mismos, podría ocasionar desmotivación en los participantes en el momento de asistir, haciendo que, probablemente se queden en su morada o que salgan de la ciudad, razón por la cual surge el siguiente interrogante: ¿Qué estrategia se puede utilizar para fomentar la participación de los ciudadanos y turistas en el Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto?

### Figura 1

*Distintivo de 'Carnaval Go'*



Fuente: elaboración propia.

Contextualizando la información con la estrategia que se desea implementar en la zona suroeste colombiana, Nariño es un departamento que se encuentra repleto de tradición y cultura por su historia. El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto presenta diferentes festividades desde el 28 de diciembre hasta el 7 de enero. Estas expresiones culturales se realizan en la ciudad de San Juan de Pasto y en algunos pueblos aledaños, incentivando a niños, jóvenes y turistas a conocer a grandes rasgos la cultura nariñense, a encontrarse, vivir la magia y la alegría carnalera. De acuerdo con Hidalgo (2019), cabe resaltar que el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto integra la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad desde el 30 de septiembre de 2009 en Abu Dhabi, Emiratos Árabes Unidos, debido a su riqueza lúdica, su amplia participación ciudadana y su gran diversidad.

Para la expansión de la información cultural se plantea el desarrollo de un aplicativo móvil, con un entorno amigable y estratégico que tiene como objetivo, incentivar y desarrollar una comunicación participativa y efectiva entre los usuarios y el cronograma cultural de las festividades que ofrece el carnaval desde el día 28 de diciembre hasta el 7 de enero, permitiendo mantener relación con cada día de festejo, fomentando una intervención activa de las personas en cada evento, teniendo la información cultural al alcance de la mano.

El aplicativo brindará diferentes servicios a los cuales el usuario podrá acceder a través de su descarga; entre ellos, galería de fotos; cronograma de actividades en donde se desea fomentar la expansión cultural, por medio de una breve información de cada día de festejo y su relevancia para la región; el vocabulario o diccionario nariñense y, también, la posibilidad de pautar eventos privados en ‘Carnaval Go’. Para ello se acordará con los responsables de estas organizaciones, la entrega de un porcentaje, por la cantidad de personas que hayan utilizado el aplicativo para asistir a dicho evento.

Algunos servicios que se resalta en la parte pública son: brindar información sobre las características de los eventos que se presente en espacios públicos, como el Parque Nariño, la Plaza del Carnaval, la Concha Acústica, entre otros.

Algunos servicios que sobresalen en cuanto a la parte privada son: tipos de eventos y ubicación; registro de eventos públicos y privados como tascas y conciertos, dando a conocer información específica, diferentes servicios que se le ofrece al usuario, cronograma de eventos detallados, promociones, entre otros; búsqueda de hoteles para brindar un lugar fijo a turistas, en donde se dará a conocer el número de habitaciones disponibles y los servicios que ofrece; explorar restaurantes describiendo sus servicios, tipo de comida, precios, mesas disponibles.

Cabe resaltar que también se brindará a los usuarios, la ubicación de hospitales y rutas alternativas de cómo salir e ingresar de la ciudad para evitar congestiones dentro de la misma por las diferentes festividades (mayormente por la senda del carnaval).

### **Antecedentes a tener en cuenta para el desarrollo del presente aplicativo**

Los referentes teóricos que se va a tener en cuenta en la presente investigación son: la cultura, sus formas de expansión con ayuda de tecnologías móviles, la importancia y el impacto que tienen estos aspectos en el turismo y en la economía de la región. Tras la revisión bibliográfica con relación al objeto de investigación, se observa pocos documentos que relacionen el uso de herramientas tecnológicas para impulsar la cultura y el turismo en el ámbito general, por lo que los antecedentes tomados son a partir del año 2015 hasta la actualidad, deduciendo la evolución que ha tenido la tecnología móvil en contextos históricos, culturales y turísticos al pasar de los años, como también determinando qué se puede rescatar de cada investigación para aportar al desarrollo actual que se desea realizar, por lo que se analiza algunas características que involucran aspectos que tengan que ver con el desarrollo tecnológico y la expansión cultural.

En cuanto a investigaciones en el marco internacional, se encuentra el informe realizado por Caro, Luque y Zayas (2015), que tiene como objetivo fundamental, “la presentación de dichas tecnologías, y ofrecer un foro de discusión sobre su uso en el marco del turismo cultural” (p. 932). Las tecnologías que se menciona en este caso son básicamente para ofrecer

una mejor experiencia cultural al turista. El tipo de tecnologías están basadas en tecnología 3D, realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), sistemas de geolocalización como los mapas que brinda Google, con GoogleEart y Google Maps, y el que ya se encuentra en cada dispositivo inteligente, el GPS. Actualmente, este tipo de tecnologías ayuda a la promoción y conocimiento de los sitios turísticos, brindando una mejor experiencia antes, durante y después de la visita del turista.

El siguiente antecedente es el que presenta Grevtsova (2016), cuyo principal objetivo era identificar, analizar y clasificar los principales tipos de aplicaciones creadas para la didáctica y difusión del patrimonio urbano. Los criterios a considerar fueron el grado de interactividad entre el usuario y el espacio que se intenta interpretar, los roles sociales, entre otros; dentro de las características a tener en cuenta para el desarrollo de una aplicación están tres verbos: informar, jugar y construir. Entre las aplicaciones que tomó como referencia, están la app 'Conoce Moscú', diseñada en el año 2013. Este aplicativo, desarrollado por el Departamento de Tecnologías de la Información de Moscú, junto con el Departamento del Patrimonio Cultural, tiene como fin, brindar al usuario un recorrido por los 15 diferentes monumentos que tiene la ciudad, por medio de códigos QR.

En el año 2011 en la ciudad de Barcelona se llevó a cabo un proyecto temporal llamado *Invisible Maps*, el cual tenía como objetivo, "hacer visible el patrimonio inmaterial de Barcelona recuperando los recuerdos que permanecían ocultos en la memoria de la gente y motivar la participación de la ciudadanía, destacando los hechos y lugares que han marcado profundamente sus experiencias personales" (Grevtsova, 2016, p. 9). Este proyecto tuvo un gran impacto, ya que el turista pasó a tener un rol fundamental, dando a conocer de forma activa el patrimonio y los datos relevantes de esta ciudad. Los dispositivos y los diferentes avances llevados a cabo han permitido, como sostiene Van Dijk (citado por Grevtsova, 2016) una gran "posibilidad de compartir experiencias, ideas y contenidos a través de los dispositivos móviles y, las redes sociales han cambiado las formas de conocer y percibir las ciudades, modificando para siempre la experiencia y el significado de las visitas culturales" (p. 15). El intercambio de información por medio de un dispositivo permite al usuario adquirir y conocer características de nuevos lugares, su historia, como los proyectos que realiza Crowdsourcing, el cual maneja plataformas interactivas y digitales con información acerca de la historia, promoviendo la participación ciudadana.

El estudio de Caicedo, Acuña, Rodríguez y Acuña (2016) tuvo como objetivo principal, implementar una aplicación móvil como estrategia de mercadeo "para el impulso de la matriz productiva en el área turística del Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Jipijapa" (p. 42), con la pretensión de generar información de forma inmediata e interesante para el turista, brindando un impacto económico en los negocios que ofrecen productos y servicios para mejorar la calidad de vida del sur de Manabí en Ecuador.

Un aspecto importante para dar apertura a la idea a desarrollar, fue determinar el rol de algunas instituciones públicas y privadas que llevan a cabo este tipo de actividades, para bien de la comunidad y garantizar la transformación en el sector turístico. Para desarrollar e implementar la aplicación, los autores consideraron cuatro procesos:

- **Identificar** la información por los datos obtenidos de las encuestas, en donde se determinó el impacto del aplicativo en el turismo en Jipijapa.
- **Recopilar información turística**, determinando los lugares con mayor frecuencia para la implementación en el aplicativo. Este proceso constó de dos pasos: Información de la ciudad en la que se iba a implementar el servicio, en este caso en el Cantón de Jipijapa, con los siguientes atractivos turísticos: monumentos, gastronomías y servicios varios. Información recolectada por parte de los estudiantes de la carrera de turismo, concluyendo que los turistas generan un ingreso en los diferentes negocios que encuentran en este espacio.
- **Planificar**: para el proceso de desarrollo utilizaron como líneas de código, los bloques que brinda App Inventor 2; manejaron botones con distintas funciones, herramientas lógicas para que el aplicativo funcionara en varios sistemas operativos,

como también una interfaz gráfica ‘agradable’ para el usuario. Los creadores de la aplicación corrigieron todo tipo de errores para un mejor funcionamiento.

- **Implementar** el aplicativo como herramienta informática, dando a conocer los diferentes servicios que ofrecía la App turística Jipijapa; para el desarrollo del aplicativo utilizaron la plataforma APP inventor 2 y las herramientas que brinda Microsoft Office.

Una de las investigaciones más importantes que se va a tener en cuenta por su información actualizada es la que realizaron Pichu y Figueroa (2020), que tuvo como objetivo

Desarrollar un aplicativo móvil híbrido que utilice tecnologías de geolocalización y realidad aumentada para facilitar la ubicación e información ordenada y del entorno en la ciudad de Guayaquil con un soporte de una aplicación web para la administración de la información. (p. 7)

El contexto en el cual se desarrolla este aplicativo móvil es la parte turística de la ciudad de Guayaquil, Ecuador, brindando ubicación, información relevante de lugares turísticos por medio de realidad aumentada e indicando al usuario archivos multimedia como imágenes, etiquetas y texto para un mejor servicio en la guía turística que se desea implementar, manteniendo una interfaz amigable para un mejor uso por parte del usuario. Como expresan los autores, “este aplicativo móvil estará desarrollado en el entorno conocido como XAMARIN de Microsoft y será compatible para el sistema operativo Android desde la versión 6.0 ‘MarshMallow’ en adelante” (p. 7). El desarrollo de este aplicativo móvil solo está disponible para este tipo de sistema operativo, ya que es uno de los más utilizados actualmente en su región. Su aplicación en general, brinda información como: nombre, información cultural del entorno como estatuas o atractivos turísticos representativos de la ciudad por medio de etiquetas presentadas en realidad aumentada.

En cuanto a la ubicación, mapas y rutas, utiliza el API que ofrece Google para que el usuario llegue al lugar de relevancia turística. Aparte del desarrollo de una plataforma para dispositivos móviles, se construye una aplicación web en la plataforma que ofrece Microsoft por medio de Visual Studio con lenguaje de programación C#, que sirve como soporte para la administración de la información, el mantenimiento del aplicativo, donde se puede hacer consultas y actualizaciones y, agregar información de interés en general (Pichu y Figueroa, 2020). El API que utilizan en este proceso es el que brinda Microsoft con protocolos y comunicación necesarios para brindar un intercambio entre la base de datos, MySQL, en donde se registra coordenadas e información relevante. El resultado que se desea obtener con el desarrollo de este aplicativo móvil es demostrar los diferentes lugares turísticos e históricos que ofrece Guayaquil, para incentivar a las personas a aumentar su conocimiento acerca de la ciudad y aumentar la parte turística con temas de interés general.

En el proyecto actual, las metodologías a considerar serán la deductiva, la cual ayuda a plantear un problema con la ayuda de datos verídicos, logrando una conclusión acorde a lo planteado y la metodología cuantitativa, que permitirá actuar con objetividad; también se empleará el análisis estadístico. Para el desarrollo se tendrá en cuenta la metodología Scrum, proceso para proyectos de alta complejidad determinados por ciclos, en los cuales es necesario trabajar en equipo, designando los roles, actividades y responsabilidades, para un mejor desarrollo de todas las partes que conforman el proyecto.

El siguiente antecedente internacional realizado en Brasil es relevante por su desarrollo e investigación Da Silva Maranhão, Brandão y Gonçalves (2019) decidieron presentar un juego para dar a conocer los principales puntos turísticos de la ciudad, además de las curiosidades, la jerga y los consejos de sostenibilidad, motivando así los flujos de visitantes (nacionales y extranjeros). Por medio de este aplicativo permitieron que los locales y turistas reconocieran la importancia de la cultura y el ocio que tiene la ciudad de Natal, para estimular la parte económica en esta región del país brasilero. La aplicación fue lanzada al público dos años después del planteamiento de la idea, exactamente el día 8 de marzo de 2017. El juego es en 2D y su desarrollo se hizo por medio de la plataforma Unit.

Para su respectiva descarga, se encuentra disponible de forma gratuita en AppStore y Google Play. El juego consiste en cinco fases, en donde se resalta lugares históricos y culturales de relevancia para la ciudad, presentando sus diferentes diseños y parte de las actividades turísticas. El personaje principal del juego, 'Simo', está inspirado en los surfistas que se reúnen en la playa de Ponta Negra. Sus acciones son viajar a través de los diferentes puntos turísticos que están ubicados en la ciudad, en donde recolecta CajuCoins, "un elemento lúdico del juego que alude y está inspirado en una de las principales frutas que se cultiva en la ciudad: el anacardo" (p. 34). Si se reúne un número determinado de CajuCoins, el usuario puede intercambiarlos por cupones exclusivos de algunos de los servicios que ofrecen los 15 socios que están vinculados actualmente.

Otro recurso que ofrece el juego es la sección de '¿Sabías qué?', con música representativa de la región de fondo, en donde brindan datos históricos culturales en la ciudad de Natal. La aplicación tuvo una buena acogida entre los usuarios, teniendo más de 300 descargas en su primer día de lanzamiento. En el año 2019 PlayNatal cumplió tres años de ejecución; en la actualidad tiene más de 1.900 jugadores, más de 80.000 escenarios de juego y más de 300 cupones intercambiados. Cabe resaltar que el juego se encuentra disponible para su descarga en todo el mundo, pero se centraliza en la ciudad de Natal y el estado de Rio Grande do Norte; el uso de este aplicativo debe comenzar desde los locales, para luego llegar a los turistas. Este juego ha sido reconocido en gran variedad de foros y encuentros en donde ha tenido un cierto reconocimiento gracias a su objetivo e importancia cultural, histórica y turística.

Maranhão et al. (2019) concluyen que este juego "es una estrategia y práctica empresarial innovadora, ya que permite la promoción y difusión de la ciudad de Natal como destino turístico, así como de sus desarrollos e instalaciones turísticas y de ocio" (p. 40).

Con la información expuesta se plantea añadir o reestructurar, si es necesario, la presente investigación, en cuanto a procesos, características, metodologías y partes de desarrollo e innovación, para poder implementar y sacar al mercado sus aplicativos en cada región.

### 3. Metodología

Para el desarrollo del aplicativo 'Carnaval Go' se observa cuatro pasos metodológicos:

- Caracterización de los medios de difusión que utiliza Corpocarnaval frente a los diferentes eventos que se realiza en la ciudad de San Juan de Pasto, por medio de instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, bases de datos para determinar análisis descriptivo para la toma eficiente de los parámetros a utilizar dentro de la aplicación.
- Creación de un aplicativo móvil con la herramienta tecnológica que ofrece Android Studio, bajo las metodologías ágiles de desarrollo de software. Esta metodología tiene como objetivo, especificar requerimientos funcionales y no funcionales, determinar prioridades y permitir visualizar el cronograma del carnaval con las diferentes actividades que se desarrolla cada día de la semana.
- Realizar las pruebas de calidad del funcionamiento y servicio brindado del aplicativo y
- Evaluar la aplicación desde el impacto que puede generar en el usuario, considerando la experiencia adquirida, para verificar el nivel de aceptación y usabilidad del mismo.

### 4. Conclusiones

De acuerdo con los antecedentes descritos se puede deducir que, en el contexto nacional y local, hasta el momento, no hay fuentes de información que resalten la cultura por medio de tecnologías móviles como la que se desea implementar en la región, teniendo un amplio campo para el desarrollo e implementación de 'Carnaval Go'.

De igual manera, lo investigado proporciona en el presente aplicativo, una base para enfocar el desarrollo por medio de las tecnologías que se planea implementar, para divulgar de forma adecuada la información de los eventos que se realiza en San Juan de Pasto.

### Referencias

- Caicedo, C.R., Acuña, J.P., Rodríguez, A.C. y Acuña, R.W. (2016). Aplicativo móvil como estrategia de marketing para el impulso de la matriz productiva en el área turística. *3C Tecnología*, 17(5), 41-53.
- Caro, J.L., Luque, A. y Zayas, B. (2015). Nuevas tecnologías para la interpretación y promoción de los recursos turísticos culturales. *Pasos, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 13(4), 931-945.
- Da Silva Maranhão, C.H., Brandão, P. y Gonçalves, S. (2019). O aplicativo tecnológico Playnatal como mediador da experiência turística e de lazer no destino Natal/RN, Brasil. *Cenário: Revista Interdisciplinar em Turismo e Território*, 7(13), 27-41.
- Grevtsova, I. (2016). Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y patrimonio cultural. *Revista PH Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, (90). DOI: 10.33349/2016.0.3695
- Hidalgo, M. (2019). Valoración del impacto económico y social del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia. *Lecturas de Economía*, (90), 195-225.
- Pichu, J.J. y Figueroa, J.A. (2020). *Desarrollo de aplicativo móvil para la ubicación e información ordenada y del entorno de lugares turísticos de la ciudad de Guayaquil mediante el uso de geocalización y tecnología de realidad aumentada* (Trabajo de Grado). Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/48928>.
- Ruiz Baudrihaye, J.A. (1997). El turismo cultural: luces y sombras. *Estudios turísticos* (134), 43-54.