



Revista Micaela

ISSN: 2955-8646 (en línea) / 2709-8990 (Impresa)
Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac
Vice Rectorado de Investigación – Perú

Vol. 6 Num. 1 (2025) - Publicado: 01/10/25
<https://doi.org/10.57166/micaela.v6.n1.2025>
Páginas: 21- 27
Recibido 23/12/2025 ; Aceptado 30/12/2024

<https://doi.org/10.57166/micaela.v6.n1.2025.172>

Edición Especial: FERCYT UNAMBA - 2024

Autores:

1. **ORCID iD** <https://orcid.org/0009-0007-5599-4259>
Billy Sebastian Carlin-Condori, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, 201057@unamba.edu.pe.
2. **ORCID iD** <https://orcid.org/0009-0003-5889-1926>
Luis Fernando Chumbes-Ramos, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, 202051@unamba.edu.pe
3. **ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0003-2949-7922>
Yuliana Miriam Tomaylla-Gutierrez, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, ytomaylla@unamba.edu.pe.

ApuGo App móvil para promocionar el turismo, conectando visitantes y cultura

ApuGo Mobile App for Promoting Tourism, Connecting Visitors and Culture

Billy Sebastián Carlin-Condori¹, Luis Fernando Chumbes-Ramos² y Yuliana Miriam Tomaylla-Gutiérrez³.

Resumen. La aplicación móvil ApuGo ha sido desarrollada con el propósito de mejorar la experiencia turística en la provincia de Abancay. Esta plataforma proporciona información actualizada y accesible en tiempo real sobre atractivos turísticos, servicios, actividades y rutas disponibles. Entre las funcionalidades clave implementadas se incluyen la geolocalización de puntos de interés, recomendaciones personalizadas y la integración con plataformas de reserva o consulta de servicios locales, lo que facilita a los usuarios encontrar información relevante de manera eficiente. Para evaluar el impacto de ApuGo en la experiencia del turista, se llevaron a cabo encuestas a usuarios locales, analizando indicadores como la facilidad de uso, la mejora en la accesibilidad a la información y la satisfacción del usuario. Los resultados mostraron una alta satisfacción en términos de rendimiento (89%) y navegabilidad (88%), aunque se identificaron áreas de mejora en accesibilidad (60%) e interoperabilidad (63%). Las conclusiones destacan el impacto positivo de ApuGo en la experiencia turística de la provincia de Abancay. La aplicación se ha convertido en una herramienta esencial, ya que proporciona información actualizada y

accesible al instante. Ha mejorado significativamente la navegación y el acceso a servicios locales, superando métodos tradicionales como los folletos y las páginas web.

Palabras Clave: Turismo en Abancay, Aplicación móvil turística, Turismo sostenible, Marketing turístico digital.

Abstract. This project presents the development of the mobile application ApuGo, designed to enhance the tourist experience in Abancay and Apurímac by providing real-time updated information about tourist attractions, events, and available services. The main objective was to create an accessible and scalable platform that improves navigation, usability, and transparency in managing tourist information. The methodology applied was an agile development approach using the Scrum framework and technologies such as Django for the backend. Quality tests were conducted through surveys with local users to evaluate dimensions of navigability, usability, accessibility, interoperability, and performance. The results showed high satisfaction in terms of performance (89%) and navigability (88%), although areas for improvement were identified in accessibility (60%) and interoperability (63%). The conclusions highlight ApuGo's potential to facilitate access to tourist information, improve the visitor experience, and contribute to local economic development. Additionally, the need to optimize accessibility and compatibility with other tourist platforms in future versions was emphasized to expand its regional and national impact.

Keywords: Tourism in Abancay, Tourism mobile application, Sustainable tourism, Digital tourism marketing.

1 Introducción

El turismo en Abancay ha mostrado un crecimiento significativo en los últimos años, impulsado por su rica herencia cultural y sus paisajes naturales. Sin embargo, la falta de información accesible y actualizada limita la experiencia del turista. *ApuGo* busca abordar esa necesidad, proporcionando datos en tiempo real sobre lugares de interés, actividades y servicios disponibles. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en el motor principal para que una empresa se posicione en el mercado, para que el turista pueda informarse, para que el destino turístico pueda darse a conocer y facilitar la estadía del visitante, y que el marketing digital se constituya en una alternativa ideal para un destino turístico que está en surgimiento [1].

Históricamente, Abancay ha sido un destino turístico poco explorado, a pesar de contar con atractivos como el Mirador de Taraccasa, el Santuario Nacional del Ampay, Puente Colonial Pachachaca, etc. A nivel global, el uso de aplicaciones turísticas ha revolucionado la forma en que los viajeros descubren nuevos destinos. Esto nos lleva a concluir que la digitalización ha impactado todos los ámbitos de la actividad humana, desempeñando un papel crucial en el desarrollo del sector turístico. Estos cambios sin precedentes han propiciado la integración de diversas tecnologías que enriquecen la experiencia del consumidor, ofreciendo una amplia gama de oportunidades [2].

A nivel mundial, existen diversos ejemplos de aplicaciones móviles para el turismo. Un caso destacado es la aplicación desarrollada en Ecuador [3], que muestra cómo su implementación significativa beneficia al sector turístico al proporcionar información relevante y facilitar la interacción con los destinos turísticos. A nivel nacional, diferentes universidades han explorado la idea de crear aplicaciones turísticas como VAO Perú [4], una propuesta interesante dirigida a impulsar el turismo en el Perú. Además, la aplicación desarrollada en la UNAJMA [5] para promover el turismo en Andahuaylas, se enfoca en ofrecer una experiencia personalizada para los turistas. Estas iniciativas demuestran cómo las aplicaciones móviles pueden jugar un papel clave en el desarrollo turístico, facilitando la estadía y la experiencia del turista en diversas regiones.

Abancay es una provincia que recibe personas de diferentes partes del departamento, barrio y comunidad, esto contribuyó a que fuera una ciudad con rasgos modernos; a pesar de estar ubicada en una región cosmológica muy abrupta del Perú [6]. Por otra parte, el turismo es visto desde tres puntos de vistas, desde el punto de vista de la persona común, el turismo se refiere a las personas que viajan por diversión, desde el punto de vista de los empresarios, el turismo son los productos o servicios que ofrecen a las personas que visitan al entorno y desde el punto de vista de los expertos son aquellos que viajan por trabajo [7].

Las personas que visitan los lugares turísticos no siempre cuentan con un nivel adquisitivo elevado como para contratar un guía turístico o algunas veces prefieren no gastar dinero en este servicio [8], además de que la institución encargada como lo es Dircetur Apurímac presenta carencias como la falta de un profesional en Informática que se encargue permanentemente de la mejora y mantenimiento de las páginas virtuales, y que solo cuenta con una página web y un Fan Page de Facebook [9]. Lo que nos lleva a la conclusión de que la provincia de Abancay enfrenta desafíos significativos en su oferta turística, entre ellos, la falta de actualización de inventario de recursos turísticos, la conservación y valorización de recursos y atractivos turísticos, junto con la ausencia de señalización y promoción, limita su inclusión en circuitos turísticos [10]; entonces, la pregunta central que este artículo busca responder es: ¿Cómo puede una aplicación turística mejorar la experiencia del visitante en Abancay?.

Los objetivos son:

- Desarrollar una aplicación móvil turística denominada *ApuGo*, que proporcione información actualizada y accesible en tiempo real sobre los atractivos turísticos, servicios, actividades y rutas disponibles en la provincia de Abancay.
- Implementar funcionalidades clave en la aplicación, como la geolocalización de puntos de interés, recomendaciones personalizadas y la integración con plataformas de reserva o consulta de servicios locales.
- Evaluar el impacto de la aplicación en la experiencia del turista, considerando indicadores como la facilidad de uso, la mejora en la accesibilidad a la información y la satisfacción del usuario.

2 Método

Este estudio tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación descriptiva, ya que busca recopilar y analizar datos relevantes del sector turístico de Abancay, con el fin de identificar patrones y necesidades específicas que sean esenciales para la aplicación ApuGo.

La población de estudio está compuesta por 50 participantes, representando a un grupo de interés dentro del sector turístico de Abancay. La muestra se seleccionó de manera estratificada para asegurar que se cubrieran diferentes segmentos dentro del sector. Para la recolección de datos, se emplearon técnicas cuantitativas, como encuestas estructuradas, que permitieron obtener información detallada sobre las preferencias y necesidades de los usuarios potenciales de la aplicación. En cuanto a los instrumentos de investigación, se utilizó un cuestionario con preguntas cerradas y escalas de medición, con el objetivo de garantizar la objetividad en la recolección de datos.

2.1 Fases del Desarrollo Scrum

El diseño y desarrollo de la aplicación ApuGo siguió un enfoque iterativo, utilizando la metodología ágil Scrum. Según Schwaber y Sutherland, Scrum es especialmente eficaz en proyectos complejos y dinámicos, como el desarrollo de aplicaciones de desarrollo y prototipado [11]. Esta metodología permitió integrar de manera eficiente funcionalidades como mapas interactivos, galerías de imágenes y acceso a información relevante sobre Abancay. A continuación, se detallan las fases clave del proceso Scrum:

- **Planificación:** Se identificaron las necesidades principales, tales como mapas interactivos, galerías de imágenes y acceso a información turística. Además, se definieron las historias de usuario en colaboración con stakeholders locales del sector turístico.
- **Diseño:** Se desarrollaron prototipos iniciales de la interfaz gráfica priorizando la usabilidad, utilizando la herramienta Figma.
- **Desarrollo:** La aplicación fue implementada con Django Rest Framework, elegido por su robustez y capacidad para la creación de Apis dinámicas y seguras [12]. También se utilizó React Native para el desarrollo de la app, y el consumo de toda la información.
- **Pruebas:** El equipo de desarrollo llevó a cabo pruebas unitarias continuas para verificar la funcionalidad de cada módulo, mientras que un grupo reducido de locales en Abancay colaboró en pruebas piloto.

2.2 Arquitectura lógica

La arquitectura lógica de la aplicación ApuGo utiliza Django como marco principal, tanto para el desarrollo del back-end como para la gestión de datos. Django maneja la lógica de negocio, la autenticación de usuarios y la interacción con la base de datos.



Fig 1. Arquitectura lógica de la aplicación móvil

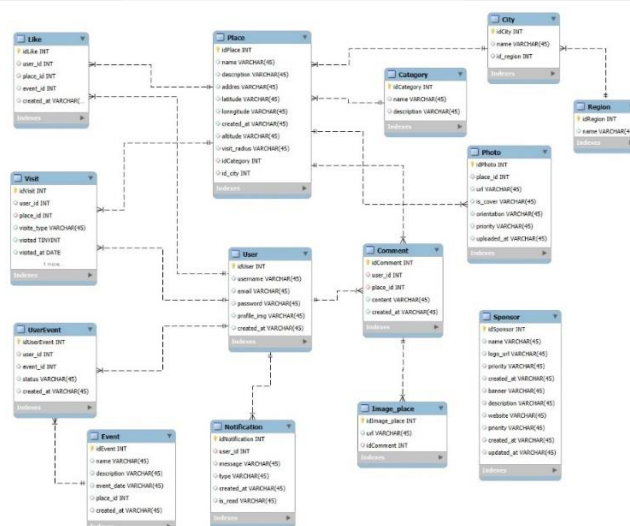


Fig 2. Diseño de la base de datos

2.3 Interfaces de la aplicación

La ventana principal de ApuGo (Fig. 3) ofrece un acceso rápido y sencillo a toda la información turística esencial. En la parte superior, se encuentra una barra de búsqueda que permite encontrar lugares, eventos o actividades específicas. También, se despliega una barra de navegación con opciones para explorar diferentes categorías: Eventos, Popular, Top y Nuevo. En la sección inferior, se destacan los lugares más visitados y los recomendados, brindando una visión clara y completa de las opciones turísticas disponibles.

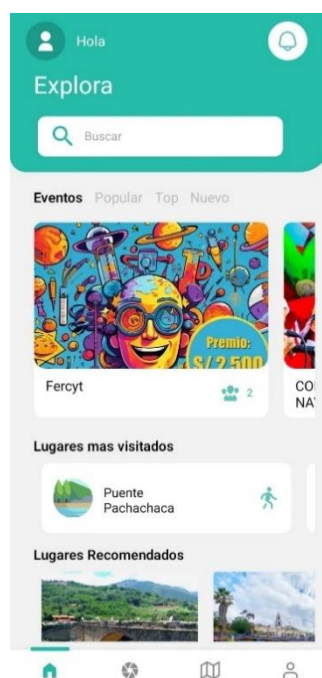


Fig 3. Pantalla principal de ApuGo

Al seleccionar un lugar, se abre una ventana dedicada a la vista del lugar (Fig. 4), que muestra una imagen principal del lugar, seguida de una descripción detallada. Abajo, se encuentra un apartado para comentarios, donde los usuarios pueden dejar sus opiniones y experiencias. Además, cada comentario puede incluir fotos, facilitando la interacción y la visualización de diferentes perspectivas del lugar (Fig. 5).



Fig 4. Pantalla de la vista del lugar

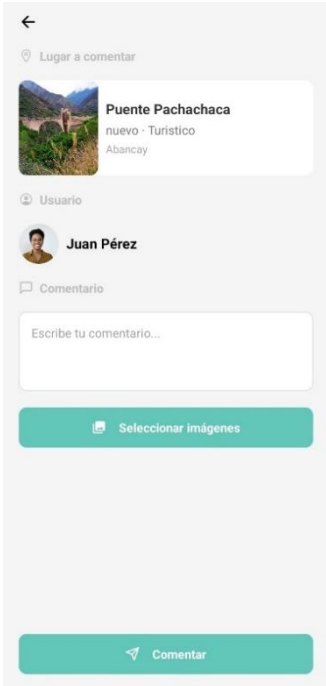


Fig 5. Pantalla para agregar comentarios

3 Resultados

La tabla a continuación muestra los resultados de la encuesta realizada para evaluar la calidad de la aplicación móvil, Cada dimensión se evaluó en términos de navegabilidad, usabilidad, accesibilidad, interoperabilidad y rendimiento. Los criterios incluidos fueron excelente, bueno, regular y malo, con una escala de puntuación que va de 4 a 1, asignada según la respuesta proporcionada por cada persona encuestada.

Tabla 1. Resultados de criterios

Dimensión	Excelente	Bueno	Regular	Malo	Cant. encuestados	Puntos de Agrado			
						Excelente	Bueno	Regular	Malo
Navegación	30	15	5	0	50	120	45	10	0
Usabilidad	10	35	5	0	50	40	105	10	0
Accesibilidad	0	35	15	0	50	0	105	45	0
Interoperabilidad	10	5	35	0	50	40	15	70	0
Rendimiento	33	15	2	0	50	134	45	4	0

Tabla 2. Resultados de Evaluación

Dimensión	Puntos obtenidos	Puntos posibles	Cumplimiento	Porcentaje de agrado			
				Excelente	Bueno	Regular	Malo
Navegación	175	200	88%	68%	26%	6%	0%
Usabilidad	155	200	78%	26%	68%	6%	0%
Accesibilidad	150	200	75%	0%	70%	30%	0%
Interoperabilidad	125	200	63%	32%	12%	56%	0%
Rendimiento	183	200	92%	73%	25%	2%	0%

Los resultados de la evaluación muestran que el sistema obtuvo un 88% de cumplimiento en navegabilidad, un 78% en usabilidad, un 60% en accesibilidad, un 63% en interoperabilidad y un 89% en rendimiento. Estos porcentajes reflejan un nivel aceptable de calidad para un sistema de gestión, especialmente considerando su implementación parcial en la web.

Por otro lado, realizamos la elección del porcentaje de agrado más alto de cada dimensión en el cual nos indica que el 68% es Excelente en Navegabilidad, 68% es Bueno en Usabilidad, 70% es Bueno en Accesibilidad, 56% es Regular en Interoperabilidad y un 73% es Excelente en Rendimiento.

4 Discusiones y Conclusiones

Este artículo consistió en el desarrollo de la aplicación móvil ApuGo, diseñada para mejorar la experiencia del turista en Abancay, proporcionando información actualizada en tiempo real sobre los atractivos turísticos, servicios y actividades disponibles. A través de las pruebas de calidad realizadas con encuestas a los usuarios, se identificaron áreas clave de mejora en la accesibilidad y la interoperabilidad, aunque el sistema ha logrado cumplir con muchos de los objetivos planteados, especialmente en cuanto a la navegabilidad y el rendimiento de la aplicación.

4.1 Discusiones

- En comparación con la investigación de VAO Perú [4], que busca impulsar el turismo en todo el país mediante una plataforma digital, ApuGo comienza con un enfoque específico en Abancay, con el objetivo de abordar los problemas de accesibilidad a la información y promoción de lugares turísticos en estas zonas poco exploradas, similar a la aplicación desarrollada en la UNAJMA [5]. Sin embargo, con una visión de crecer y expandirse, la idea es que, una vez consolidada en Abancay y Apurímac, la aplicación pueda servir de inspiración para el desarrollo de una plataforma más amplia que cubra todo el Perú, similar a lo que busca lograr VAO.
- Aunque ApuGo ha mostrado buenos resultados en términos de rendimiento (89%) y navegabilidad (88%), las dimensiones de accesibilidad (60%) e interoperabilidad (63%) requieren atención. Estos resultados sugieren que, si bien la aplicación es funcional, algunos usuarios pueden enfrentar dificultades debido a la falta de integración con otros sistemas o la necesidad de adaptaciones específicas para personas con discapacidades. Este hallazgo resalta la necesidad de mejorar la accesibilidad y hacer que la aplicación sea más inclusiva, además de optimizarla para una mayor interoperabilidad con otras plataformas turísticas. La accesibilidad es clave en aplicaciones turísticas, y varios estudios destacan que la falta de adaptaciones específicas puede reducir la experiencia del usuario [13]. Además, la interoperabilidad es esencial para la expansión de aplicaciones como ApuGo, ya que debe poder conectarse con otras plataformas de información turística para maximizar su utilidad [14].

4.2 Conclusiones

- La creación de la aplicación móvil turística ApuGo ha cumplido con el propósito de brindar información actualizada y accesible en tiempo real acerca de los atractivos turísticos, servicios, actividades y rutas disponibles en la provincia de Abancay. La aplicación ha sido efectiva para mejorar la experiencia del turista, posibilitando la navegación y el acceso a servicios turísticos locales. ApuGo no solo responde a las necesidades inmediatas de la región, sino que también sienta las bases para una futura expansión a otras regiones del país, siguiendo el modelo exitoso de VAO Perú [4]. Este enfoque escalable tiene el potencial de impactar positivamente en la promoción del turismo regional y nacional, contribuyendo al desarrollo económico y cultural de Abancay. La aplicación se alinea con las tendencias actuales de digitalización del turismo, tal como se menciona en estudios previos sobre el sector [9].
- La puesta en marcha de ApuGo ha logrado exitosamente el propósito de incorporar funciones fundamentales como la geolocalización de lugares de interés, sugerencias a medida y la vinculación con plataformas de reserva y consulta de servicios locales. Estas funciones han potenciado notablemente la experiencia del usuario, ofreciendo datos exactos y al día en tiempo real. En contraposición a técnicas convencionales como folletos o páginas web aisladas, la aplicación ofrece actualizaciones inmediatas, lo que disminuye la probabilidad de confusión o pérdida de información. No solo favorece a los visitantes, sino que también mejora la labor de los agentes turísticos, proporcionando acceso a datos fiables y fomentando una administración más eficaz del turismo en la zona [15].

- La valoración del efecto de ApuGo en la experiencia del turista ha evidenciado resultados favorables en términos de sencillez de uso, acceso a datos en tiempo real y la satisfacción global del usuario. Pese a los retos asociados a la accesibilidad y la compatibilidad con otros sistemas de turismo, las primeras opiniones señalan que ApuGo mejora de manera notable la experiencia del usuario. Las áreas de oportunidad detectadas, como la integración con otras plataformas en línea y la optimización para usuarios con requerimientos especiales, constituyen etapas fundamentales para las futuras versiones. Pese a estos desafíos, la visión positiva de los primeros usuarios indica que ApuGo puede establecerse como un instrumento crucial para fomentar destinos menos explorados, fomentando el crecimiento económico y turístico de la zona.

5 Referencias

- [1] M. Urvina, X. Lastra y C. Jaramillo, «Turismo y aplicaciones móviles. Preferencias de turistas y prestadores de servicios en el cantón Tena, Napo, Ecuador,» vol. 20, n° 1, p. 17, 2022.
- [2] C. Montaudon, I. Pinto y A. Yáñez, «Tendencias de la digitalización en la hospitalidad y el turismo,» vol. 6, n° 2, pp. 1169-1181, 2020.
- [3] F. Sepa, «Desarrollo de una aplicación móvil android para la promoción y difusión de eventos y turismo del cantón Guaranda utilizando la metodología de desarrollo MOBILE-D.,» Riobamba, 2022.
- [4] C. d. u. A. p. e. t. d. e. e. p. V. Perú, «Barrientos, Brigithe ; Ponce, David,» Lima, 2024.
- [5] R. Taipe, «Desarrollo de una aplicación móvil multiplataforma para promover el turismo en la provincia de Andahuaylas mediante la gestión de posibilidades según tiempos y costos,» Andahuaylas, 2020.
- [6] D. E. Redacción, «RESEÑA HISTÓRICA DE LA PROVINCIA DE ABANCAY,» Diario expresion redaccion, 2023. [En línea]. Available: <https://www.expresiondiario.pe/resena-historica-de-la-provincia-de-abancay/>.
- [7] J. Arevalo, «Aplicación móvil de guía turística mediante realidad aumentada para promocionar el Valle de las Cataratas ubicada en Bongará - Amazonas,» Chiclayo, 2024.
- [8] L. Yauri, «Pre factibilidad para la implementación de un aplicativo móvil como guía turística para viajeros en el Perú,» Lima, 2018.
- [9] M. d. C. E. y. y. d. P. [MINCETUR], «Plan Estratégico Regional de Turismo – PERTUR Apurímac al 2025,» Lima, 2022.
- [10] L. Paniagua, «Gestión municipal y desarrollo turístico de la provincia de Abancay, 2023,» Lima, 2024.
- [11] K. Schwaber y J. Sutherland, «La guía de Scrum,» Mexico, 2020.
- [12] D. S. Foundation, «Django | The web framework for perfectionists with deadlines,» 2024. [En línea]. Available: <https://www.djangoproject.com/>. [Último acceso: 2024].
- [13] J. Sánchez, M. Loarte y D. Caisachana, «Turismo accesible e inclusivo en el Ecuador, frente al turismo accesible en otros países,» vol. 12, n° 1, pp. 225-231, 2020.
- [14] J. Bulchand y R. Pérez, «La interoperabilidad de las plataformas tecnológicas de DTI como clave para el despegue de los mismos,» pp. 252-275, 2017.
- [15] USIL, «La digitalización en la gestión de los atractivos turísticos,» 2024. [En línea]. Available: <https://blogs.usil.edu.pe/facultad-htg/administracion-en-turismo/digitalizacion-gestion-de-atractivos-turisticos>.