

Quito, 30 de septiembre de 2020

Señora Magister
Analía Ledesma García

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TURISMO Y FIESTAS MUNICIPIO DE QUITO

Estimada Magister, solicito muy comedidamente el auspicio para exponer en la Comisión de Turismo y Fiestas el Proyecto: **“USO DE APLICACIÓN WEB PARA EL PRIMER MUNDIAL VIRTUAL DE CUARENTA”**. Quedo muy agradecido de antemano por su gentil apoyo.

Proyecto que se basa en una App Web, plataforma de diversos juegos como el ahorcado, trivia, desafíos, entre otros que estarán enfocados a recalcar el conocimiento de la ciudad de Quito, de museos, edificios históricos, leyendas, fechas históricas, próceres, etc., y solicitando una cantidad de puntos a ganar en estos juegos como preámbulo, acceder así, a la clasificación para jugar el tradicional juego de naipes de “CUARENTA” de manera virtual en la misma plataforma.

El presente proyecto se demuestra integral, puesto que puede jugarse las 24 horas al día en teléfonos inteligentes, tabletas, o cualquier computadora con acceso a internet y permite participar mediante la web a toda la ciudadanía en un rango muy amplio de edades, la plataforma se ha ideado incluso para mostrar varios actores productivos en sus dinámicas para apoyar la reactivación socio-económica.

Por la coyuntura en sanidad existente se convierte en una ***solución ideal*** para los tradicionales festejos de fundación de la Ciudad de San Francisco de Quito.

Tecnológicamente, se está desarrollando la Aplicación Web (App) con varios juegos, como el ahorcado (descifrar una palabra entregando indicios), trivia (preguntas con respuesta de elección múltiple donde una de ellas es verdadera y el resto son falsas), desafíos (donde por ejemplo se puede solicitar información del “Cuarenta” para su difusión posterior, colocar fotos antiguas de calles y monumentos para solicitar su nombre, inclusive se puede jugar una yincana conjunto de pruebas de destreza o ingenio, etc.) estos juegos preliminares que subrayarán la identidad de la ciudad con temas dedicados a Quito, donde se solicitará llegar a cierta cantidad de puntos, constituyendo así la primera etapa del proyecto. Siendo la segunda etapa el Primer Mundial Virtual de Cuarenta. Existen juegos complementarios como descifrando (juego de cálculo matemático) y penales (juego que se puede jugar offline).

En la Aplicación se mostrará la imagen del Municipio como colaborador principal para el desarrollo de la APPWEB, además se expondrán diversos actores productivos y emprendedores como soporte de la reactivación productiva.

Dentro de los fundamentos para desarrollar este proyecto lo comprenden herramientas y técnicas lúdicas, de tecnología y varias estrategias de marketing digital, tal como Know how aplicado a APPs, Social Media (tener contenido de valor agregado en Redes Sociales), psicología de comportamiento online (Centro Comercial vs tiendas unimarca – diversidad/complemento de servicios e incremento de tiempo de visita), teoría de juegos (temor a la pérdida de lo ganado), marketing emocional, entre otras.

Atentamente,

Patricio Carrión Falcones

CI 1711151694 - patriciocarrionfalcones@hotmail.com

Telf. 0959641197 - patriciocarrionfalcones@gmail.com

“USO DE APLICACIÓN WEB PARA EL PRIMER MUNDIAL VIRTUAL DE CUARENTA”

Antecedentes:

Las tradiciones al ser partícipe de la cultura de un pueblo por el identificarse, el saberse dueño de un pasado, de una identidad, poseedor de costumbres, hábitos, características que forman parte de nuestra herencia cultural, nuestro patrimonio y se transmite de diferentes maneras de generación en generación.

"La cultura se comprende mejor no como complejos de esquemas concretos de conducta –costumbres, usanzas, tradiciones, conjuntos de hábitos- planes, recetas, fórmulas, reglas, instrucciones (lo que los ingenieros de computación llaman ‘programas’)- que gobiernan la conducta"

Clifford Geertz (1966)

"La cultura alude al cuerpo de tradiciones sociales adquiridas que aparecen de forma rudimentaria entre los mamíferos, especialmente entre los primates. Cuando los antropólogos hablan de una cultura humana normalmente se refieren al estilo de vida total, socialmente adquirido, de un grupo de personas, que incluye los modos pautados y recurrentes de pensar, sentir y actuar."

M. Harris (1981)

El desarrollo ininterrumpido del hombre, unido a una creciente sociabilización en todas las esferas del quehacer humano, llevaron al surgimiento de formas recreativas, que posteriormente se conocieron con el nombre de **JUEGOS** y que han evolucionado adoptando diversas características propias de cada territorio:

-El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.

- El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes...

- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios.

Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir, y ocupar el rato de ocio mediante juegos.

El juego considerado el más viejo del mundo es el de Ur, y debe su nombre a que fue descubierto en Ur, Mesopotamia. Quizás sea el antecesor del backgammon y del jacquet. A la vez era similar al semet jugado en el Egipto antiguo.

Otros juegos y juguetes usados en la antigüedad fueron los que representaban actividades militares, como los soldaditos, también el trompo data de milenios atrás, aunque la denominación surge en el Siglo XVI en Francia; y el azar de cara o cruz aparece casi paralelo al uso de la moneda.

Las cartas, algunos investigadores estiman que las cartas se fabricaron por primera vez en Francia en 1392 para entretenimiento del rey Carlos VI; esto fue expresado por el padre jesuita Menétrier (1631-1705), quien en un artículo publicado en 1702 en el Journal del Trévoux expuso que el juego simbolizaba la estructura feudal.

Sin embargo, los juegos de cartas ya se practicaban en la antigüedad, primero con símbolos mágicos y luego simbolizando batallas. Hay diferencias de opiniones sobre si se originaron en la India, o si se usaron primero en la China y Egipto. Pero se considera que desde el Lejano Oriente fueron introducidas en Europa por los Cruzados. En China se jugaba con un tipo de naipes que derivó del papel moneda y de las fichas del dominó. En India, uno de los juegos más conocidos es el dasavatara, que está formado por una baraja con diez palos basados en los diez avatares o reencarnaciones del dios Visnú: pescado, tortuga, jabalí, león, enano, hacha, arco y flecha, rayo, caracola y caballo. La mayoría de los naipes indios son redondos, de diferentes tamaños y están hechos con cartón lacado, cartón piedra y en ocasiones marfil. En Japón, dos barajas populares son: el hanafuda ("juego de las flores") y el utagaruta ("el juego de los cien poetas").

Las primeras menciones del juego de cartas en Europa datan de los siglos XIII y XIV y en ocasiones se usaron para entretener a los niños, en papeles realizados a mano. En 1397 un decreto dictado en París prohibió jugar a los naipes a las clases trabajadoras en días de labor.

En lo que al cuarenta corresponde la historia cuenta que este festivo juego se lo recuerda como parte del anecdotario del inicio de las fiestas de la franciscana ciudad de Quito, en 1960, lo que quiere decir que este se lo juega desde algún tiempo anterior a esta fecha, su origen exacto es incierto. Lo que sí sabemos es que ya en 1969 se organiza el primer Campeonato Mundial de Cuarenta.

El juego mantiene la emoción que suelen tener los juegos entre amigos con los que uno se divierte, además de que poco a poco ha sido enriqueciendo con la sal quiteña ya que el juego se presta para complementarlo con dichos que se los aplica al juego en su evolución.

El juego ha superado las cordilleras hace ya mucho tiempo y se ha ido expandiendo poco a poco y adquiriendo particularidades en cada rincón del Ecuador y de los diferentes países donde se lo practica llevado por los ecuatorianos.

Es por este motivo que se lo sabe al juego como de origen ecuatoriano y mucho más identificado geográficamente y cronológicamente con la ciudad de Quito y sus fiestas en diciembre.

Al cuarenta se lo puede catalogar dentro de tres conceptos del juego de que son utilizados como sinónimos en este caso: **Juego autóctono**, **Juego popular** y **Juego tradicional**, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

Juego autóctono: Es aquel que es originario de un país, Ecuador.

Juego popular: Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes.

Juego tradicional: Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

Dentro de este marco será importante y primordial el identificar el juego con sus diversos aspectos históricos, relacionarlo con aspectos históricos de la ciudad de Quito tales como sus personajes, sus leyendas, la sal de sus habitantes y sus dichos, reflejándolos en la partes físicas e intrínsecas del juego, es decir en el diseño de las barajas y los dichos al jugarlo.

Justificación:

Ante la coyuntura en el tema de salubridad, las actividades que se pueden innovar virtualmente deben mantener este carácter, para aportar con su finalización.

El Cuarenta actualmente se encuentra posicionado como el juego insigne de las fiestas de Quito.

Tecnológicamente el salto del teléfono al uso del dispositivo móvil y su virtualidad para muchas actividades y relaciones cotidianas eran ya una característica de la era en la que vivimos, que se ha incrementado por el tema de Salud. Entonces si ya había cambiado la forma de relacionarnos ofreciendo comodidad y rapidez a los usuarios de las aplicaciones. El acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) enfrentó un cambio radical en el país en un período de ocho años, no solo hay más acceso a internet mediante dispositivos tecnológicos, sino más uso de aplicaciones actualmente.

Objetivos:

General:

Mantener la tradición de Jugar Cuarenta a los ciudadanos en fiestas de Quito, cuidando su salud y estimular la productividad de emprendedores y actores económicos, mediante su promoción.

Específicos:

1. Cuidar la salud de los ciudadanos, entregando una herramienta que permita realizar de manera virtual las actividades lúdicas tradicionales relacionadas con fiestas de Quito.
2. Participar, siendo soporte para mostrar y promocionar a varios actores productivos.
3. Tener una programación amigable (App Web), que permita mediante gamificación una interacción directa entre y con los ciudadanos, además de que permita aprender sobre Quito y divertirse en cualquier lugar.
4. Entregar información de la Ciudad, de manera divertida, mediante los diversos juegos.
5. Promover la participación en la aplicación creada.
6. Fomentar un proceso de participación ciudadana para la recolección de la información sobre el juego del Cuarenta.

Destinatarios del Proyecto:

Los destinatarios del proyecto se encuentran en la ciudadanía de Quito en general, mediante la difusión en Social Media que se dé a este proyecto, la información fluirá libremente para toda la ciudadanía.

También la estructura del desarrollo encamina el proyecto a la viralidad, por las dinámicas aplicadas en los juegos.

Y los Millennials que siempre están pendientes de los lanzamientos de aplicaciones.

Presupuesto:***Opción 1***

Desarrollo de la Aplicación

Entrega del licenciamiento exclusivo para el uso de la Aplicación en Fiestas de Quito **\$ 29.000**

FORMA DE PAGO 30% DE ANTICIPO Y 70% ENTREGA RECEPCIÓN

Opción 2

Desarrollo de la Aplicación

Entrega del licenciamiento no exclusivo para el uso de la Aplicación en Fiestas de Quito **\$ 18.500**

FORMA DE PAGO 30% DE ANTICIPO Y 70% ENTREGA RECEPCIÓN

Opción 3

Desarrollo de la Aplicación

Generación de pistas, preguntas, etc. de cada juego

Entrega de Licenciamiento y Administración de la Aplicación en Fiestas de Quito **\$ 12.500**

FORMA DE PAGO 30% DE ANTICIPO Y 70% ENTREGA RECEPCIÓN

Cronograma de actividades:

Octubre	Noviembre		Diciembre
del 01 al 31	del 01 al 15	del 16 al 30	del 01 al 31
Acuerdos, desarrollo y pruebas	Promoción de la App	Lanzamiento y Uso	Uso y Mundial

Atentamente,

Patricio Carrion Falcones

CI 1711151694 - patriciocarrionfalcones@hotmail.com

Telf. 0959641197 - patriciocarrionfalcones@gmail.com