



RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN -RAI-

DESARROLLO DE APLICATIVO DIGITAL PARA PROMOVER E INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS DEPORTES MASIVOS EN EL CONTEXTO BOGOTANO*

*MELO, Carlos Andrés; RODRÍGUEZ, Ricardo***

PALABRAS CLAVE

Deporte; Aplicación; Comunidad; Autóctonos; Internet; Actividad física.

DESCRIPCIÓN

Identificando modelos de éxito de startups del mercado, descubrimos que su actividad comercial no se basa en la compra de materiales, insumos, desarrollo de productos o prestación de servicios vitales para el ser humano, son más bien modelos de negocio basados en no tener los activos que ofrecen ni alquilarlos solo generar la conexión entre oferentes y sus clientes potenciales, como es el caso de Uber, Beat, Rappi, Merqueo, entre otros. Es aquí donde eureka! encuentra su ecosistema y emerge como modelo de empresa que no posee ni productos ni servicios y aún así se puede rentabilizar.

Además de ser un atractivo modelo de negocio, que está probado en el mundo, eureka! se nos presenta como la única red social colombiana con todas sus posibilidades e impacto, permitiéndole a los usuarios generar sus propios contenidos, fortaleciendo así la comunidad deportiva de la ciudad.

FUENTES

Para el desarrollo de esta investigación se consultaron más de medio centenar de referencias bibliográficas distribuidas así: sobre el tema de práctica de actividad deportiva en Colombia y Bogotá, 15 artículos; sobre contexto tecnológico, cobertura de Internet, actividad en redes sociales y descarga de aplicaciones, 20 artículos de prensa e informes de entidades dedicadas a las políticas de deporte y educación física y salud.

CONTENIDO

Existen en Colombia y, particularmente en Bogotá, buenos índices de práctica de deportes y actividades recreativas, como lo corroboran varios estudios internacionales, incluso

realizados por empresas de tecnología, como Fitbit.

De acuerdo con los registros de Fitbit, los colombianos dan en promedio 7.444 pasos al día, duermen 6 horas en promedio y dedican otros 17.3 minutos a actividades físicas diarias. Gracias a los datos anónimos de más de 20 millones de usuarios alrededor del mundo, Fitbit pudo identificar los países donde las personas más se ejercitan para elaborar sus ranking 2017.

En general, los bogotanos están entre los habitantes de ciudades del país que más se ejercitan, como lo confirma un artículo publicado por el diario El Espectador titulado 'Bogotá, la ciudad más deportiva de Colombia'. Según esa noticia, el 85 por ciento de los residentes en la capital practicó alguna actividad deportiva en el último año.

El artículo del periódico hace referencia a una encuesta de percepción ciudadana sobre calidad de vida, de la Red Colombiana de Ciudades 'Cómo vamos', realizada en 11 ciudades a 12.693 personas. "El 85 por ciento residentes bogotanos, durante el último año, practicó alguna actividad deportiva o recreativa" y concluye que "este porcentaje es el más alto en comparación con otras ciudades como Pereira (80%), Valledupar (77%), Cali (76%) o Medellín (69%).

Esas buenas prácticas por parte de los bogotanos obedecen a la gran cantidad de escenarios deportivos ubicados en todas las localidades y a la existencia de clubes deportivos en todas las disciplinas.

Un boletín con información más reciente, de UniPymes, de mayo de 2019, indica que Bogotá se posesiona como la ciudad líder del país en el desarrollo de actividades recreativas y deportivas e indica que entre estas se destaca la ciclovía, con

123.29 kilómetros con 13 rutas, a las que asisten más de 1'700.000 de personas en cada jornada. El artículo cita a Orlando Molano, director del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, quien asegura que a los eventos recreativos de la capital del país acuden 6'500.000 personas.

“De otro lado, y según estudios de TGI 2017 Kantar Ibope Media Colombia, el 56 por ciento de los bogotanos practica algún deporte, siendo el fútbol, la caminata y ciclismo las de más preferencia, con un 21%; seguido de la asistencia a gimnasios, con un 15 por ciento; y la realización de aeróbicos, con un 4 por ciento”, resalta el mismo artículo.

Hay diferentes estudios e investigaciones sobre el número real de bogotanos que practican actividades deportivas y son muy diferentes las cifras que muestran, pero se podría calcular que aproximadamente el 35 por ciento de los bogotanos practica deporte. Si el último estudio sobre demografía y población realizado por el Dane en 2018 concluyó que la población de Bogotá es de 7'200.000 habitantes se puede concluir que aproximadamente 2 millones 875.000 habitantes practican actividad física con regularidad.

Una investigación de Paula Daniela Castaño Molano, Laura Montañez, Laura Camila Castiblanco y Juan Sebastián García, realizada en el 2018 como trabajo de grado para la Facultad de Psicología de la Universidad Católica de Colombia sobre ‘características psicológicas deportivas de los jóvenes de Bogotá, un análisis cognitivo conductual’ permitió determinar el perfil de quienes realizan deporte en la ciudad. “Al hacer un análisis del comportamiento de la práctica deportiva respecto a la edad se pudo apreciar que conserva una relación inversamente proporcional a la edad de la población, donde a mayor cantidad de años se reduce la práctica de actividad física. El mismo estudio determinó que cerca del 50 por ciento de los hombres practica deportes, mientras que apenas una de cuatro mujeres lo hace. Se encontró que la mayor pendiente de practicantes de deportes se ubica entre los 13 y los 18 años”.

Desagregando los resultados de esa encuesta/estudio Multipropósito 2017, realizado por la Secretaría de Planeación del Distrito, se

pudo determinar que las localidades de Bogotá que suben el promedio de práctica deportiva en la ciudad (35 por ciento) son, de mayor a menor: Rafael Uribe Uribe (41 por ciento), Puente Aranda (41,1 por ciento), Engativá (39,8 por ciento), Usaquén (38,3 por ciento), Suba (38,2 por ciento), Bosa (37,4 por ciento), Teusaquillo (37,3 por ciento) y Barrios Unidos (35,2 por ciento); mientras que las otras once localidades bajan el promedio de la ciudad, donde las localidades donde la práctica deportiva es menor son: Antonio Nariño (28,4 por ciento) y Kennedy (26,3 por ciento).

Dentro del 35 por ciento de los bogotanos que manifiesta ejercer la práctica de algún tipo de deporte se encuentra que los deportes con mayor acogida por parte de la ciudadanía en general fueron el fútbol (que comprende fútbol, micro fútbol, fútbol y banquitas), seguido del ciclismo, baloncesto y atletismo.

Al indagar el cruce entre práctica deportiva y actividad a la que se dedica, los investigadores encontraron que los estudiantes son los más activos deportivamente. Más de uno de cada dos estudiantes manifestó hacer algún deporte. Incluso aquellos individuos que, además de trabajar, estudian, muestran una representativa participación en deportes.

Otros aspectos de esa investigación y que vale la pena recoger para justificar aún más el objetivo de esta propuesta es el hecho de que la mitad de los deportistas bogotanos practica una o dos veces a la semana su deporte y que se evidencia las propiedades de la práctica deportiva en términos de socialización y desarrollo de aptitudes en torno al trabajo en grupo. El segundo aspecto a resaltar es que, como lo señala la Encuesta Bienal de Cultura, del Instituto de Estudios Urbanos, el 7,99 por ciento de las personas que no practican ningún deporte aducen que la razón de esa situación es porque no tienen con quien hacerlo. Esa cifra ha sido recogida por muchos estudiosos del tema durante los últimos años.

Sin embargo, no todas las personas y en este caso los bogotanos que podrían practicar deporte lo hacen, debido a inconvenientes entre los que se cuenta el hecho de no tener con quien jugar o porque no conocen la disponibilidad de

escenarios deportivos, ya sean públicos o privados. Adicionalmente, el deportista o fanático de las diferentes disciplinas tiene otros inconvenientes, como la falta de equipo, pareja o contendiente, la dificultad para el desplazamiento a lugares especializados, cancelación o incumplimiento de los encuentros, la falta de tiempo para ejercitarse y hasta el desconocimiento de las diferentes modalidades deportivas y de oferta/demanda de los campos deportivos que se ofrecen.

Por experiencia de los integrantes de los grupos de investigación, por los testimonios recogidos durante el Focus Group y por las opiniones derivadas de estudios sobre el tema se evidencian inconvenientes para quienes desean practicar deportes en Bogotá y en cualquier lugar del país, como que no consiguen personas que puedan ajustar horarios y lugares para 'jugar un picadito', como se dice coloquialmente; es decir para realizar cualquier tipo de actividad deportiva. Son ellos quienes, inicialmente, se verán beneficiados con un sistema que les permita ponerse en contacto, organizarse, realizar actividad deportiva e incluso participar en torneos y campeonatos.

Así mismo hay una gran preocupación de las autoridades de salud sobre la necesidad de luchar contra el sedentarismo que aún mantienen miles de personas, lo que genera graves problemas de salud a la población.

En ese contexto surge una solución digital con la que se espera lograr que más y más personas, tal vez miles, logran motivarse para practicar ejercicio, conseguir compañeros de juego, enterarse y disfrutar con la posibilidad de acceder a canchas e incluso participar en torneos, lo que, por supuesto, contribuirá al mejoramiento de la calidad de vida de ciudadanos de todas las edades y a mejorar su estado de salud.

El proyecto es una aplicación (App) denominada eureka! que justamente significa una expresión de satisfacción o júbilo al descubrir algo que se busca con empeño y que resuelve un problema difícil. La solución digital eureka! pretende conformar una comunidad alrededor de la práctica del deporte en la capital del país.

Con el desarrollo de una aplicación que permita obviar estas dificultades se espera el aumento en el número de encuentros deportivos y de actividades de entretenimiento, promoviendo el deporte en sus diversas manifestaciones y ampliando así la demanda de torneos, escenarios y productos que faciliten la realización de dicha actividad.

Para lograr ese objetivo hay una serie de factores que garantizan el éxito de la solución digital, pues está sintonizado con una necesidad identificada y a su vez hay un enorme potencial de empresas que podrían estar interesadas en vincularse como patrocinadores, entre ellas el propio Estado, si se tiene en cuenta que se incluirá el tejo, un deporte autóctono, declarado por Ley de la República como patrimonio cultural e inmaterial de la Nación. Mediante esa Ley (número 1947 del 8 de enero de 2019) se le ordena a las entidades territoriales destinar los recursos para promover la práctica del tejo.

Esa solución digital contará con el patrocinio de firmas relacionadas con la actividad deportiva para entrenamientos y competiciones como:

1. Centros deportivos.
2. Agremiaciones deportivas.
3. Productos alimenticios para la práctica del deporte.
4. Almacenes y casas de deportes.
5. Profesionales en el campo deportivo como entrenadores y colegios de árbitros.
6. patrocinadores relacionados con la práctica.

Adicionalmente, el desarrollo del aplicativo traerá consigo el reconocimiento de esos deportes por parte de más personas y su participación activa en ellos, al igual que su difusión.

Entre los deportes que se ofrecerán en una primera etapa con la aplicación eureka! se encuentran algunos reconocidos por ser populares y masivos, como el fútbol, microfútbol, voleibol, ciclismo y baloncesto, que son los de mayor acogida por parte de la ciudadanía, lo que también garantiza su comercialización. El complemento serán los deportes autóctonos, como el tejo, que cada vez tiene más seguidores, incluso entre los jóvenes.

Aunque la aplicación podría utilizarse en cualquier lugar del país, se pretende en una primera etapa concentrar y enfocar su cobertura a la capital colombiana. Por otro lado, aunque esa aplicación se podría utilizar en cualquier tipo de deporte, también se determinó que es conveniente reducir el cubrimiento a los más populares y autóctonos, es decir a aquellos que más se practican y que son propios de un país o de una región al formar parte de la cultura y las tradiciones.

Un dato complementario y que justifica aún más la necesidad de esta solución digital es que los bogotanos que más practican deporte tienen edades entre los 17 y los 44 años, que a su vez es una franja de población que está muy familiarizada con la tecnología y las aplicaciones.

Desde hace más de una década, como consecuencia de la creciente demanda, de la feroz competencia de las empresas prestadoras del servicio y los incentivos del gobierno, el servicio de Internet y la interconexión entre los habitantes de Bogotá ha estado creciendo a pasos agigantados.

Desde el 2010 el Gobierno distrital propuso y comenzó su estrategia para convertir a la ciudad en una ciudad digital. Eso se tradujo en que en la actualidad más personas conozcan, accedan y puedan desarrollar acciones respaldadas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para facilitar su vida, tener mejores herramientas de participación ciudadana y abrir de esta manera la puerta a nuevas posibilidades de expresión social, política y cultural.

Esos esfuerzos oficiales han estado encaminados a crear una ciudad digital, donde el uso de tecnologías promueva el desarrollo sostenible, la modernización y la innovación y de las actividades productivas. Las acciones para hacer de Bogotá una ciudad digital se plasmaron en el Plan de Desarrollo: “Bogotá Positiva: para vivir mejor” que tenía como eje fundamental el fortalecimiento de la infraestructura y la tecnología de información y comunicaciones para la seguridad ciudadana, defensa y justicia.

En el 2009, Bogotá registraba un 36,45 por ciento de personas conectadas a Internet, de acuerdo con información de la Comisión de Regulación de Comunicaciones, según el ‘Reporte de Industrias TIC 2017’.

En los últimos seis años Colombia ha registrado un crecimiento exponencial en cuanto a la cantidad de usuarios que se encuentran registrados en las redes sociales.

Según el documento ‘Colombia es uno de los países con más usuarios en redes sociales de la región’, del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones, redes como Facebook y Twitter son las que gozan de mayor popularidad entre los colombianos, a tal punto que en Facebook Colombia ocupa el lugar número 14 en el mundo con más de 15 millones de usuarios, mientras que Bogotá es la novena ciudad del mundo, con una cifra cercana a los 6,5 millones.

Los estudios señalan que personas entre los 17 y los 45 años son los que más frecuentan las plataformas de interacción.

Según estadísticas de Marketing Digital 2018, cada año la penetración del Internet en el mundo es mayor. En Colombia el crecimiento anual de usuarios fue del 9 por ciento; de modo que del total de colombianos (49 millones de personas) 31 millones tenían acceso a Internet en el 2018 lo que representa el 63 por ciento de la población.

La situación es más prometedora, por la exigencia del Gobierno nacional en el sentido de que a partir de este año la banda ancha que ofrecen las empresas operadoras en el país no deberá ser inferior a las 25 megas, lo que quiere decir que no solamente habrá más usuarios sino que podrán disfrutar de una mejor conexión.

El último boletín del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones indica que 6,9 millones de colombianos tienen acceso a Internet a través de accesos fijos y que 27,7 millones de colombianos tienen acceso a Internet a través de móviles, de ellos 65.1 por ciento con tecnología 4G.

Según el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, MinTic, a segundo semestre de 2019, 6,9 millones de

colombianos tienen Internet a través de accesos fijos y 27,7 millones de colombianos tienen Internet a través de accesos móviles. De estos últimos, el 65.1 por ciento tienen Internet con tecnología 4G.

La mayor cobertura de Internet está en Bogotá, dice el boletín de Mintic del segundo trimestre de 2019. Colombia es uno de los países de la región (ocupa el puesto 14) con más usuarios en redes sociales: Facebook, 15.000.000 de usuarios; de esos en Bogotá, 6.5 millones de usuarios. Twitter en Colombia, 6 millones de usuarios.

Los usuarios de Facebook, Twitter, WhatsApp y Youtube colocan a Colombia como uno de los países más activos en redes de todo el mundo. Los colombianos dedican en promedio 6,7 horas al mes a las redes sociales.

En consumo de aplicaciones, Colombia es el cuarto país de Latinoamérica. En el mundo se han descargado 28 millones de aplicaciones en Apple Store y 64 millones en Android. Finalmente, el 88 por ciento de los colombianos usa con frecuencia Apps de redes sociales en dispositivos móviles y el 62 por ciento de los colombianos es consumidor de aplicaciones dedicadas a entretenimiento y ocio.

Son esas personas las que dedican más tiempo a navegar en Internet y a interactuar en redes sociales (9), lo que los convierte de inmediato en potenciales usuarios de una aplicación que los incentive a realizar actividades deportivas y al buen uso del tiempo libre.

El proyecto, desarrollado como parte de una actividad académica, propone una aplicación digital para un público interesado en la práctica de deportes masivos y autóctonos, que facilite la organización de encuentros y torneos deportivos en la ciudad de Bogotá.

Adicionalmente, se busca generar comunidad alrededor de la práctica del deporte en la ciudad, crear familiarización con los deportes autóctonos (inicialmente el tejo) e incentivar su práctica, fomentar el interés por la práctica de deportes masivos por parte de hombres y mujeres y facilitar el vínculo entre usuarios para llevar a cabo los torneos y encuentros en las diferentes modalidades.

En los sondeos y búsquedas realizadas se encontró que este tipo de aplicaciones ya existen, en Madrid (España), que tienen un importante número de seguidores y que han logrado una sostenibilidad con sistemas de monetización muy parecidos a los que se pretenden crear con eureka; Sin embargo, en Colombia y en particular en Bogotá, no existe un servicio digital de esas características.

La Interfaz de la aplicación se ha ido modificando y ajustando de acuerdo con las observaciones de los profesores, con lo que se busca responde a las necesidades y requerimientos de los usuarios; pero también como respuesta a inquietudes de personas de diferentes edades que fueron consultadas durante un Focus Group, realizado como parte de un ejercicio académico.

Esa interfaz como se está trabajando tendrá unas características como integración con redes sociales, usabilidad, funcionalidad, interacción con los usuarios y la posibilidad de acceso en diferentes dispositivos electrónicos.

METODOLOGÍA

El método de investigación utilizado para este trabajo es explicativo, con el que se buscó determinar causas y consecuencias de un fenómeno social, se buscó el qué, el porqué y se planteó una solución. En el ejercicio y desarrollo del trabajo se hicieron observaciones, correlaciones y labor de experimentación.

CONCLUSIONES

Los estudios indican que entre el 20 y el 40 por ciento de los bogotanos no realiza ningún tipo de ejercicio frecuente, lo que a su vez implica riesgo de problemas de salud. Muchos de esos bogotanos inactivos atribuyen esa situación al hecho de no cuentan con amigos o conocidos con quien ejercitarse y que tampoco tienen información sobre escenarios o lugares para practicar.

La solución digital a un problema de la población de Bogotá pretende buscar contactos y canchas para los deportes de voleibol, basquetbol, fútbol, ciclismo y microfútbol, que son deportes más populares y masivos de la ciudad, pero también



ofrecerá alternativas con deportes autóctonos como el tejo, una disciplina que cada vez tiene más seguidores y que ha sido declarado por ley como deporte nacional.

Los potenciales usuarios de esa App serán personas entre los 17 y los 45 años de edad, que son precisamente quienes más practican actividad deportiva o en su defecto más están dispuestas a hacerlo. En ese mismo target se encuentran también las personas que más utilizan Internet, son usuarios activos de las redes sociales y utilizan aplicaciones para muchos temas de su vida.

Aunque la aplicación podría utilizarse en cualquier lugar del país, se pretende concentrar y enfocar su cobertura a la capital colombiana. Por otro lado, aunque esa aplicación se podría utilizar en cualquier tipo de deporte, también se determinó que es conveniente reducir el cubrimiento a los más populares y autóctonos, es decir a aquellos que más se practican y que son propios de un país o de una región al formar parte de la cultura y las tradiciones.

En ese contexto y con la posibilidad de lograr apoyo oficial y la vinculación de empresas privadas relacionadas con el deporte, surge una solución digital con la que se espera lograr que más y más personas, tal vez miles, logren motivarse para practicar ejercicio, conseguir compañeros de juego, enterarse y disfrutar con la posibilidad de acceder a canchas e incluso participar en torneos, lo que, por supuesto, contribuirá al mejoramiento de la calidad de vida de ciudadanos de todas las edades y a mejorar su estado de salud.

Con el desarrollo de una aplicación que permita obviar esas dificultades se espera el aumento en el número de encuentros deportivos y de actividades de entretenimiento, promoviendo el deporte en sus diversas manifestaciones y ampliando así la demanda de torneos, escenarios y productos que faciliten la realización de dicha actividad.

Para lograr ese objetivo hay una serie de factores que garantizan el éxito de la solución digital, pues está sintonizado con una necesidad identificada y a su vez hay un enorme potencial de empresas que podrían estar interesadas en vincularse como patrocinadores, entre ellas el propio Estado si se tiene en cuenta que se incluirá el tejo, un deporte autóctono, declarado por Ley de la República como patrimonio cultural e inmaterial de la Nación. Mediante esa Ley (número 1947 del 8 de enero de 2019) se le ordena a las entidades territoriales destinar los recursos para promover la práctica del tejo.

ANEXOS

La investigación incluye 3 anexos: el primero, un video explicativo sobre eureka!; el segundo, la arquitectura de la interfaz, donde se puede evidenciar los procesos de iteración que mejoraron la interacción en la solución digital y el tercero, un diagrama donde se muestra la metodología usada en el proyecto.

**DESARROLLO DE APLICATIVO DIGITAL PARA PROMOVER E
INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS DEPORTES MASIVOS EN EL
CONTEXTO BOGOTANO**

**RICARDO RODRÍGUEZ PUERTO
CARLOS ANDRÉS MELO
AUTORES**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES
BOGOTÁ D.C., DICIEMBRE DE 2019**

**DESARROLLO DE APLICATIVO DIGITAL PARA PROMOVER E
INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE LOS DEPORTES MASIVOS EN EL
CONTEXTO BOGOTANO**

**JANETH PUENTES
DIRECTOR**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES
BOGOTÁ D.C., DICIEMBRE DE 2019**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Resumen	04
Introducción	05
Marco teórico	07
Marco metodológico	12
Resultados	13
Discusión	14
Referencias	15
Anexos	17

RESUMEN

Aunque autoridades, entidades especializadas y estudios han determinado que en la capital del país hay altos niveles de práctica de deportes y actividades recreativas, aún existe un gran margen de población que lleva una vida sedentaria.

Los estudios indican que entre el 20 y el 40 por ciento de los bogotanos no realiza ningún tipo de ejercicio frecuente, lo que a su vez implica riesgo de problemas de salud. Muchos de esos bogotanos inactivos atribuyen esa situación al hecho de no cuentan con amigos o conocidos con quien ejercitarse y que tampoco tienen información sobre escenarios o lugares para practicar.

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente en el contexto bogotano no existen aplicaciones dedicadas a la práctica de deporte no especializado (existen app's dedicadas a ciclismo, a fútbol, pero no una abierta a la práctica en general).

Además, existe un dato muy interesante que fue el que dió origen a la aplicación que se propone y es que el 7,99 % de bogotanos no practica ningún deporte porque no tiene con quién hacerlo.

Existen varios datos estadísticos que brindan un ecosistema óptimo para una aplicación como eureka!, tales como: el 35% de la población bogotana practica algún deporte con regularidad, eso son aproximadamente 2'857.000 habitantes; el número de descargas de aplicaciones ha aumentado de forma exponencial a lo largo de los últimos 5 años; y la más relevante de todas: en Bogotá la práctica de deporte es mayor que en todo el país.

FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo un aplicativo digital soluciona los problemas que enfrentan los bogotanos para realizar actividad deportiva?

OBJETIVOS GENERAL

Proponer una aplicación digital para un público interesado en la práctica de deportes masivos y autóctonos, que facilite la organización de encuentros y torneos deportivos en la ciudad de Bogotá.

ESPECÍFICOS

1. Generar comunidad alrededor de la práctica de deportes en la capital.
2. Crear familiarización con los deportes autóctonos e incentivar su práctica.
3. Fomentar el interés por la práctica de deportes masivos por parte de hombres y mujeres.
4. Facilitar el vínculo entre usuarios y campos deportivos para llevar a cabo los torneos y encuentros en las distintas modalidades que existen.

5. Evaluar la viabilidad de los contenidos y servicios disponibles en la aplicación para depurar y especializar.

MARCO TEÓRICO

Existen en Colombia y, particularmente en Bogotá, elevados índices de práctica de deportes y actividades recreativas, como lo corroboran varios estudios internacionales, incluso realizados por empresas de tecnología, como Fitbit (1).

En general, los bogotanos están entre los habitantes de ciudades del país que más se ejercitan (4) y eso obedece a la gran cantidad de escenarios deportivos ubicados en todas las localidades y a la existencia de clubes deportivos en todas las disciplinas.

Una encuesta realizada en el 2010 por el Instituto de Estudios Urbanos y titulada ‘¿quiénes practican deporte en Bogotá?’ (2) afirma que cerca del 35 por ciento de la población bogotana practica algún deporte. Si el último estudio sobre demografía y población realizado por el Dane en 2018 concluyó que la población de Bogotá es de 7’200.000 habitantes (3) se puede concluir que aproximadamente 2 millones 875.000 habitantes practican actividad física con regularidad.

Un estudio más reciente, realizado durante el gobierno de Gustavo Petro, indica que el 85 por ciento de las personas que residen en Bogotá practica actividad deportiva o recreativa.

Al hacer un análisis del comportamiento de la práctica deportiva respecto a la edad se pudo apreciar que conserva una relación inversamente proporcional a la edad de la población, donde a mayor cantidad de años se reduce la práctica de actividad física. El mismo estudio determinó que cerca del 50 por ciento de los hombres practica deportes, mientras que apenas una de cuatro mujeres lo hace. Se encontró que la mayor pendiente de practicantes de deportes se ubica entre los 13 y los 18 años.

Los resultados del estudio previamente mencionado se pudo observar que las localidades de Bogotá que suben el promedio de práctica deportiva en la ciudad (35 por ciento) son, de mayor a menor: Rafael Uribe Uribe (41 por ciento), Puente Aranda (41,1 por ciento), Engativá (39,8 por ciento), Usaquén (38,3 por ciento), Suba (38,2 por ciento), Bosa (37,4 por ciento), Teusaquillo (37,3 por ciento) y Barrios Unidos (35,2 por ciento); mientras que las otras once localidades bajan el promedio de la ciudad, donde las localidades donde la práctica deportiva es menor son: Antonio Nariño (28,4 por ciento) y Kennedy (26,3 por ciento). (Ver anexo no. 1).

Dentro del 35 por ciento de los bogotanos que manifiestan ejercer la práctica de algún tipo de deporte se encuentra que los deportes con mayor acogida por parte de la ciudadanía en general fueron el fútbol (que comprende fútbol, micro fútbol, fútbol y banquitas), seguido del ciclismo, baloncesto y atletismo.

Al indagar el cruce entre práctica deportiva y actividad a la que se dedica, los investigadores encontraron que los estudiantes son los más activos deportivamente. Más de uno de cada dos estudiantes manifestó hacer algún deporte. Incluso aquellos individuos que, además de trabajar, estudian, muestran una representativa participación en deportes.

Otros aspectos de esa investigación y que vale la pena recoger para justificar aún más el objetivo de esta propuesta es el hecho de que la mitad de los deportistas

bogotanos practica una o dos veces a la semana su deporte y que se evidencia las propiedades de la práctica deportiva en términos de socialización y desarrollo de aptitudes en torno al trabajo en grupo. El segundo aspecto a resaltar es que el 7,99 por ciento de las personas que no practican ningún deporte aducen que la razón de esa situación es porque no tienen con quien hacerlo.

Sin embargo, no todas las personas y en este caso los bogotanos que podrían practicar deporte lo hacen, debido a inconvenientes entre los que se cuenta el hecho de no tener con quien jugar o porque no conocen la disponibilidad de escenarios deportivos, ya sean públicos o privados (3). Adicionalmente, el deportista o fanático de las diferentes disciplinas tiene otros inconvenientes, como la falta de equipo, pareja o contendiente, la dificultad para el desplazamiento a lugares especializados, cancelación o incumplimiento de los encuentros, la falta de tiempo para ejercitarse y hasta el desconocimiento de las diferentes modalidades deportivas y de oferta/demanda de los campos deportivos que se ofrecen.

Por experiencia de los integrantes de los grupos de investigación, por los testimonios recogidos durante el Focus Group y por las opiniones derivadas de estudios sobre el tema se evidencian inconvenientes para quienes desean practicar deportes en Bogotá y en cualquier lugar del país, como que no consiguen personas que puedan ajustar horarios y lugares para ‘jugar un picadito’, como se dice coloquialmente; es decir para realizar cualquier tipo de actividad deportiva. Son ellos quienes, inicialmente, se verán beneficiados con un sistema que les permita ponerse en contacto, organizarse, realizar actividad deportiva e incluso participar en torneos y campeonatos.

Hay una gran preocupación de las autoridades de salud sobre la necesidad de luchar contra el sedentarismo que aún mantienen miles de personas, lo que genera graves problemas de salud a la población (5).

En ese contexto surge una solución digital con la que se espera lograr que más y más personas, tal vez miles, logren motivarse para hacer ejercicio, conseguir compañeros de juego, enterarse y disfrutar con la posibilidad de acceder a canchas e incluso participar en torneos, lo que, por supuesto, contribuirá al mejoramiento de la calidad de vida de ciudadanos de todas las edades y a mejorar su estado de salud.

Con esos aspectos del diagnóstico, se determina que en el medio bogotano el deportista o fanático de las diferentes disciplinas deportivas y de los deportes autóctonos se enfrenta a varios obstáculos para desarrollar su práctica preferida. Los problemas que hacen difícil dicha actividad incluyen la falta de equipo, compañero o contendiente; la dificultad para el desplazamiento a los lugares especializados, la cancelación o incumplimiento de los encuentros, falta de tiempo para ejercitarse, desconocimiento de las diferentes modalidades deportivas y de oferta/demanda de los campos deportivos que se ofrecen. A su vez, esas dificultades generan sedentarismo, lo que repercute en toda clase de problemas de salud para la población.

El proyecto es una aplicación (App) denominada eureka! que justamente significa una expresión de satisfacción o júbilo al descubrir algo que se busca con empeño y que resuelve un problema difícil. eureka!, como solución digital, pretende conformar una comunidad alrededor de la práctica del deporte en la capital del país.

Con el desarrollo de una aplicación que permita obviar estas dificultades se espera el aumento en el número de encuentros deportivos y de actividades de entretenimiento, promoviendo el deporte en sus diversas manifestaciones y ampliando así la demanda de torneos, escenarios y productos que faciliten la realización de dicha actividad.

Para lograr ese objetivo hay una serie de factores que garantizan el éxito de la solución digital, pues está sintonizado con una necesidad identificada y a su vez hay un enorme potencial de empresas que podrían estar interesadas en vincularse como patrocinadores, entre ellas el propio Estado si se tiene en cuenta que se incluirá el tejo, un deporte autóctono, declarado por Ley de la República como patrimonio cultural e inmaterial de la Nación. Mediante esa Ley (número 1947 del 8 de enero de 2019) se le ordena a las entidades territoriales destinar los recursos para promover la práctica del tejo.

Esa solución digital contará con el patrocinio de firmas relacionadas con la actividad deportiva para entrenamientos y competiciones como:

1. Centros deportivos.
2. Canchas.
3. Agremiaciones.
4. Clubes deportivos.
5. Bebidas energizantes.
6. Almacenes y casas de deportes.
7. Tiendas de uniformes.
8. Marcas de alimentos.

Adicionalmente, el desarrollo del aplicativo traerá consigo el reconocimiento de esos deportes por parte de más personas y su participación activa en ellos, al igual que su difusión.

Entre los deportes que se ofrecerán en una primera etapa con la aplicación eureka! se encuentran algunos reconocidos por ser populares y masivos, como el fútbol, microfútbol, voleibol, ciclismo y baloncesto, que son los de mayor acogida por parte de la ciudadanía, lo que también garantiza su comercialización. El complemento serán los deportes autóctonos, como el tejo, que cada vez tiene más seguidores, incluso entre los jóvenes (7).

Desde hace más de una década, como consecuencia de la creciente demanda, de la feroz competencia de las empresas prestadoras del servicio y los incentivos del gobierno, el servicio de Internet y la interconexión entre los habitantes de Bogotá ha estado creciendo a pasos agigantados.

Desde el 2010 el Gobierno distrital propuso y comenzó su estrategia para convertir a la ciudad en una ciudad digital (10). Eso se tradujo en que en la actualidad más personas conozcan, accedan y puedan desarrollar acciones respaldadas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para facilitar su vida, tener mejores herramientas de participación ciudadana y abrir de esta manera la puerta a nuevas posibilidades de expresión social, política y cultural.

Esos esfuerzos oficiales han estado encaminados a crear una ciudad digital, donde el uso de tecnologías promueva el desarrollo sostenible, la modernización y la innovación del gobierno y de las actividades productivas. Las acciones para hacer de Bogotá una ciudad digital se plasmaron en el Plan de Desarrollo: “Bogotá Positiva: para vivir mejor” que tenía como eje fundamental es el fortalecimiento de la infraestructura y la tecnología de información y comunicaciones para la seguridad ciudadana, defensa y justicia.

En el 2009, Bogotá registraba un 36,45 por ciento de personas conectadas a Internet (11) de acuerdo con información de la Comisión de Regulación de Comunicaciones.

En los últimos seis años Colombia ha registrado un crecimiento exponencial en cuanto a la cantidad de usuarios que se encuentran registrados en las redes sociales.

Redes como Facebook y Twitter son las que gozan de mayor popularidad entre los colombianos, a tal punto que en Facebook Colombia ocupa el lugar número 14 en el mundo con más de 15 millones de usuarios, mientras que Bogotá es la novena ciudad del mundo, con una cifra cercana a los 6,5 millones.

Los estudios señalan que personas entre los 17 y los 45 años son los que más frecuentan las plataformas de interacción.

Según estadísticas de Marketing Digital 2018, cada año la penetración del Internet en el mundo es mayor. En Colombia el crecimiento anual de usuarios fue del 9 por ciento; de modo que del total de colombianos (49 millones de personas) 31 millones tenían acceso a Internet en el 2018 lo que representa el 63 por ciento de la población.

La situación es más prometedora, por la exigencia del Gobierno nacional en el sentido de que a partir de este año la banda ancha que ofrecen las empresas operadoras en el país no deberá ser inferior a las 25 megas (12), lo que quiere decir que no solamente habrá más usuarios, sino que podrán disfrutar de una mejor conexión.

El último boletín del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones indica que 6,9 millones de colombianos tienen acceso a Internet a través de accesos fijos y que 27,7 millones de colombianos tiene acceso a Internet a través de móviles, de ellos 65.1 por ciento con tecnología 4G.

Según el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, MinTic, a segundo semestre de 2019, 6,9 millones de colombianos tienen Internet a través de accesos fijos y 27,7 millones de colombianos tienen Internet a través de accesos móviles. De estos últimos, el 65.1 por ciento tienen Internet con tecnología 4G.

Los usuarios de Facebook, Twitter, WhatsApp y Youtube colocan a Colombia como uno de los países más activos en redes de todo el mundo. Los colombianos dedican en promedio 6,7 horas al mes a las redes sociales.

Finalmente, el 88 por ciento de los colombianos usa con frecuencia Apps de redes sociales en dispositivos móviles y el 62 por ciento de los colombianos es consumidor de aplicaciones dedicadas a entretenimiento y ocio.

Son esas personas las que dedican más tiempo a navegar en Internet y a interactuar en redes sociales (9), lo que los convierte de inmediato en potenciales usuarios de una aplicación que los incentive a realizar actividades deportivas y al buen uso del tiempo libre.

En las búsquedas realizadas se encontró que este tipo de aplicaciones deportivas ya existen, por ejemplo, en Madrid (España), que tienen un importante número de seguidores y que han logrado una sostenibilidad con sistemas de monetización muy parecidos a los que se pretenden crear con eureka! Sin embargo, en Colombia y en particular en Bogotá, no existe un servicio digital de esas características.

MARCO METODOLÓGICO

El método de investigación utilizado para este trabajo es Explicativo, con el que se buscó determinar causas y consecuencias de un fenómeno social, se buscó el qué, por qué y se planteó una solución. En el ejercicio y desarrollo del trabajo se hicieron observaciones, correlaciones y labor de experimentación.

También se usó la metodología de Bruno Munari, donde se plantearon los siguientes pasos:

1. Definición del problema.

Identificar los obstáculos para desarrollar disciplinas deportivas en el contexto bogotano.

2. Variables del problema.

Falta de equipo, pareja o contendiente; el desplazamiento a los lugares especializados; cancelación o incumplimiento de los encuentros; el tiempo que suelen destinar las personas para ejercitarse; el sedentarismo; el desconocimiento de las diferentes modalidades deportivas.

3. Recopilación de datos.

Encuestas en los sectores más concurridos de la ciudad por horarios y días de la semana, así como análisis de campo de las cantidades de equipos y competidores que asisten a los mismos.

4. Análisis de datos.

Contrastar los resultados de las encuestas con estadísticas o información de aplicaciones ya existentes, así se podrá determinar las modalidades y días más viables para realizar dichas actividades deportivas y las zonas de la ciudad idóneas para hacerlo.

5. Propuesta.

Desarrollo de aplicativo digital para incentivar la práctica de los deportes autóctonos y masivos en el contexto bogotano.

6. Evaluación.

Elaboración de prototipos y una interface para la aplicación.

7. Verificación.

Se pondrá a prueba el aplicativo con nuestro target, y recopilaremos el feedback para realizar los respectivos cambios que surjan.

RESULTADOS

La solución digital a un problema de la población de Bogotá pretende buscar contactos y canchas para los deportes de voleibol, basquetbol, fútbol, ciclismo y microfútbol, que son deportes más populares y masivos de la ciudad, pero también ofrecerá alternativas con deportes autóctonos como el tejo, una disciplina que cada vez tiene más seguidores.

Aunque la aplicación podría utilizarse en cualquier lugar del país, se pretende concentrar y enfocar su cobertura a la capital colombiana. Por otro lado, aunque esa aplicación se podría utilizar en cualquier tipo de deporte, también se determinó que es conveniente reducir el cubrimiento a los más populares y autóctonos.

Se espera el aumento en el número de encuentros deportivos y de actividades de entretenimiento, promoviendo el deporte en sus diversas manifestaciones y ampliando así la demanda de torneos, escenarios y productos que faciliten la realización de dicha actividad.

Para lograr ese objetivo hay una serie de factores que garantizan el éxito de la solución digital, pues está sintonizado con una necesidad identificada y a su vez hay un enorme potencial de empresas que podrían estar interesadas en vincularse como patrocinadores.

DISCUSIÓN

En la investigación realizada para eureka! y en las encuestas que sobre deporte en Bogotá se han hecho, se había detectado que más del 50 por ciento de los jóvenes de la ciudad practica deporte o actividad física y eso justamente fue lo hallado entre las personas (sobre todo jóvenes) que participaron en el Focus Group.

Tres de los ocho participantes no practican ningún deporte, lo que ocurre, según sus respuestas, ‘por física pereza’ o porque no tiene tiempo, especialmente por asuntos laborales y de horarios de sus actividades cotidianas. Los demás hacen ejercicio con alguna periodicidad.

Los participantes dicen no conocer los deportes autóctonos, pero en la medida en que se van dando respuestas y algunos mencionan por ejemplo el tejo, los demás comienzan a interesarse y al final casi todos aceptan que han practicado, que conocen algunos más o han jugado tejo, aunque resaltan que lo ven como actividad recreativa y no como deporte.

Algo interesante que ocurrió sobre este tema, es que los nacidos en Bogotá no están familiarizados con los deportes autóctonos, en cambio los que provienen de provincia sí conoce y tienen un catálogo de deportes bastante amplio.

Otro aspecto para destacar es el tema de la seguridad y privacidad en las redes sociales, que resulta de mucho cuidado y parece ser muy sensible para todos. Según lo manifestado en el Focus Group, hay mucho temor en este aspecto, aunque los propios participantes en el ejercicio fueron haciendo las aclaraciones de que seguramente habrían unos protocolos de la seguridad ya realizados y que, de todas formas, ese es un riesgo que existe para todas las aplicaciones y redes sociales.

Lo mejor del Focus Group fue que a pesar de un escepticismo inicial, cuando se mostró la interfaz y se socializó la idea, casi todos los asistentes se entusiasmaron y dieron conceptos positivos sobre la aplicación.

“Es muy llamativo”, “se ve interesante”, “me gusta” “ya quiero bajarla”, fueron algunas opiniones.

Tal vez, y como conclusión final, se confirma de esa manera lo que ya se evidenció y es que eureka! es la respuesta a una necesidad que la gente tiene, pero que no sabe conscientemente que posee.

Mucha gente practica deporte, algunos otros no lo hacen, pero muchos más podrían ejercitarse, participar en partidos y torneos, divertirse y pasarla bien con un servicio como el ofrecido por la app.

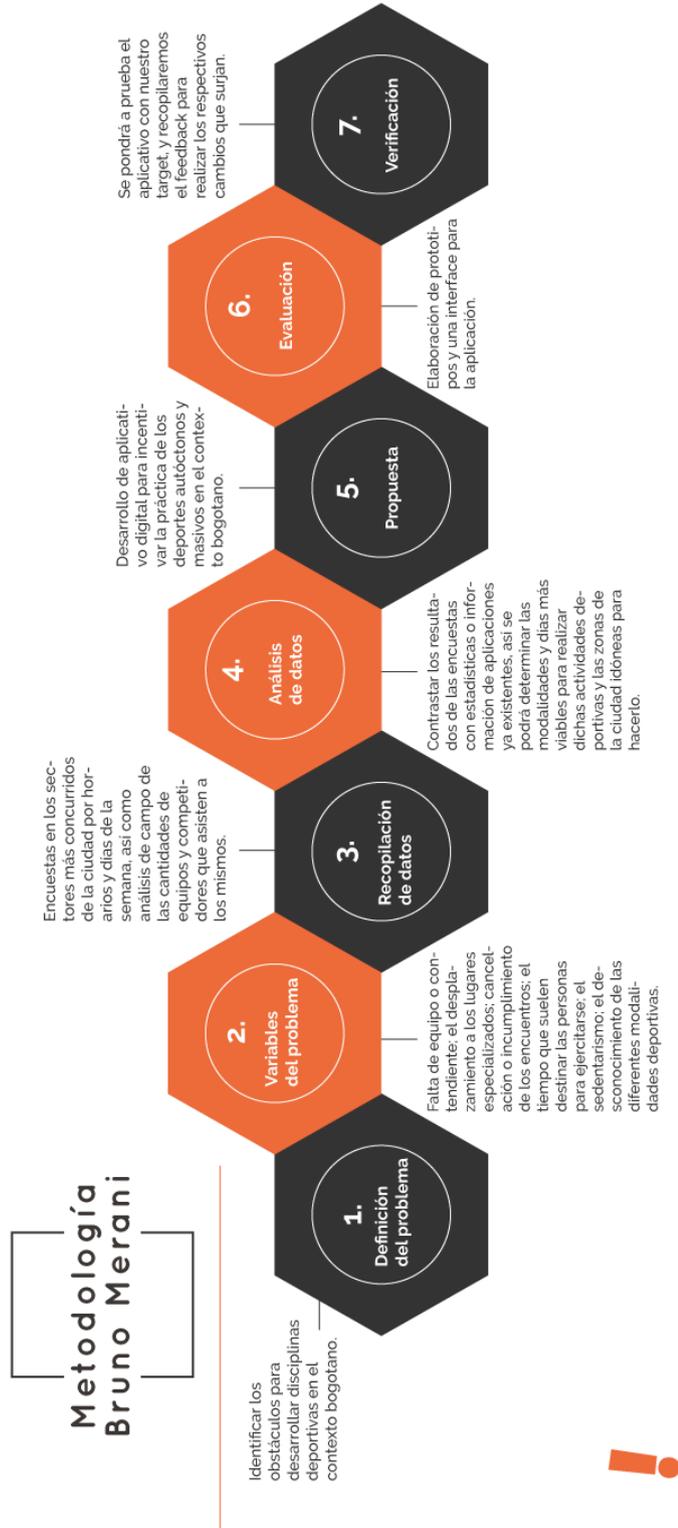
REFERENCIAS

1. Pinzón, C. (2010). Retrieved 7 November 2019, from http://www.institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/coleccion_digital/Cultura_Ciudadana/Presentacion_Encuesta_Bienal-Pinzon_Cesar-2010.pdf
2. Forero, A. (2018). Censo Nacional de Población y Vivienda 2018. Retrieved 7 November 2019, from <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018>
3. César Pinzón. (2010). Presentación Encuesta Bienal de Culturas 2009. Recuperado de: http://www.institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/coleccion_digital/Cultura_Ciudadana/Presentacion_Encuesta_Bienal-Pinzon_Cesar-2010.pdf
4. Quitián Roldán, D. (2013). Deporte y modernidad: caso Colombia. [online] Bdigital.unal.edu.co. Available at: <http://www.bdigital.unal.edu.co/37713/1/39663-177108-1-PB.pdf> [Accessed 7 Nov. 2019].
5. Bogota.gov.co. (2014). El 85% de personas que viven en Bogotá practican actividad deportiva o recreativa. [online] Available at: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-deporte-y-recreacion/el-85-de-personas-que-viven-en-bogota-practican-actividad> [Accessed 7 Nov. 2019].
6. BBC News Mundo. (2018). 3 gráficos que muestran cuánto ejercicio se hace en el mundo y América Latina (y cuánto deberías hacer tú). [online] Available at: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45434053> [Accessed 7 Nov. 2019].
7. Martínez, K. (2018). Bacánika. [online] Bacanika.com. Available at: <https://bacanika.com/seccion-cultura/tejo-en-bogota.html> [Accessed 7 Nov. 2019].
8. Mintic.gov.co. (2019). Colombia es uno de los países con más usuarios en redes sociales en la región - Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. [online] Available at: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Sabia-Ud-que/2713:Colombia-es-uno-de-los-paises-con-mas-usuarios-en-redes-sociales-en-la-region> [Accessed 7 Nov. 2019].
9. Alfonso, K. (2017). Los colombianos navegan en redes sociales en promedio 6,7 horas mensuales. [online] Larepublica.co. Available at: <https://www.larepublica.co/internet-economy/los-colombianos-navegan-en-redes-sociales-en-promedio-67-horas-mensuales-2554153> [Accessed 7 Nov. 2019].

10. Cifuentes, V. (2018). En 2019 el mínimo de banda ancha debe ser 25MB de bajada y 5MB de subida. [online] Larepublica.co. Available at: <https://www.larepublica.co/economia/en-2019-el-minimo-de-banda-ancha-debe-ser-25mb-de-bajada-y-5mb-de-subida-2810709>

ANEXOS

1. Gráfico metodología.



2. Arquitectura de la interfaz.



Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada **Desarrollo de aplicativo digital para promover e incentivar la práctica de los deportes masivos en el contexto bogotano**, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma



Nombre Carlos Andrés Melo Solano
CC. 1.015.442.494 de Bogotá



Nombre Ricardo Rodríguez Puerto
CC. 74.322.581 de Paipa