



Jardín Borda | Foto: Sarai Cházaro C.

1. Introducción





El turismo es actualmente, una de las actividades económicas más dinámicas e importantes que hay en México, genera divisas y empleos, además de que es un factor de desarrollo. En lo que se refiere a atractivos turísticos, México ofrece al mundo, una gama muy amplia de posibilidades para visitar. En todos sus estados, se pueden encontrar lugares que ofrecen experiencias ricas en cultura y diversión.

Dentro del turismo existen distintos segmentos, uno de estos es el turismo cultural, se define como “el conjunto de actividades que se desarrollan con el fin de facilitar al turista conocimientos y ampliar su cultura, desde una perspectiva del tiempo libre y la civilización del ocio” (Montaner, 1993). Este segmento turístico puede ser ampliamente explotado en México, gracias a la riqueza cultural que posee.

El estudio que se presentará a continuación, se realizó específicamente en la ciudad de Cuernavaca, Morelos. Por sus cualidades, esta ciudad es ampliamente visitada por turistas, y les brinda a éstos un sinfín de opciones para conocer y disfrutar, sin embargo sus sitios turísticos culturales no son tan visitados, ya que no existe un instrumento de diseño con el cual los turistas puedan informarse apropiadamente sobre la oferta cultural.

La intención de esta tesis es encontrar, utilizando el diseño de información como herramienta, la interfase más adecuada para atraer y mantener el turismo cultural en dicha ciudad.

Montaner, J. (1993). [Estructura del mercado turístico.](#)

1.1 Definición del problema

Cuernavaca, Mor. es un destino turístico ampliamente visitado, sin embargo, generalmente los turistas se limitan a quedarse en casas habitación, visitar balnearios o plazas comerciales, siendo que la riqueza de espacios culturales con los que cuenta esta ciudad es bastante amplia.

Apoyado en el diseño de información, una mayor y mejor difusión de la oferta turística cultural, ayudaría a atraer y mantener a este sector del turismo, al mismo tiempo que convertiría a Cuernavaca en un destino turístico cultural.

1.2 Alcances y límites

Este proyecto, se limitará exclusivamente a evaluar el potencial turístico cultural de Cuernavaca, para así poder determinar la oferta que existe en dicha ciudad. Se pretende crear uno o más productos de diseño que incluyan los principales atractivos turísticos culturales de esa zona.

1.3 Objetivos

General

Generar una interfase que fomente el turismo cultural en la ciudad de Cuernavaca, Morelos.

Particulares

Conocer y evaluar la oferta de servicios turísticos culturales que se ubican en la ciudad de Cuernavaca.
Seleccionar los espacios más atractivos para el turista cultural.
Determinar qué interfase es la más conveniente para atraer turismo cultural a Cuernavaca.

1.4 Hipótesis

Al visitar una ciudad (Cuernavaca), el turista cultural tendrá una mayor calidad en su visita, si éste cuenta con un instrumento que lo oriente adecuadamente y oportunamente.

1.5 Metodología general del estudio

Preguntas de investigación

1.- ¿Qué factores hacen de una ciudad un polo turístico?

- Clima
- Lugares que se pueden visitar
- Facilidad de acceso (vialidades, costos, aeropuerto, rutas de Autobuses foráneos)
- Geográfico (distancias, playa, etc.)
- Arquitectura urbana
- Hospitalidad de los habitantes
- Festividades
- Hospedaje
- Bellezas naturales
- Historia del lugar

2.- ¿Qué factores enriquecerían la experiencia de visitar una ciudad?

- Gastronomía
- Vida nocturna
- Facilidad de desplazamiento dentro de la ciudad
- Información asequible y accesible
- Seguridad
- Variedad de oferta museística
- Planeación previa

3.- ¿Cómo se puede explotar el turismo cultural de una ciudad por medio del diseño de información?

- Proporcionando información útil y actualizada al turista
- Dando a conocer acontecimientos históricos en una ciudad
- Promocionando sitios de interés cultural

Guías prediseñadas para diferentes gustos (presupuestos, disponibilidad de tiempos)

4.- ¿Cuáles son las mejores interfases para explotar el turismo cultural en general?

- Mapa
- Sitio web
- Folleto informativo
- Promo de radio / TV
- Catálogo
- Carteles
- Anuncios en revistas / periódicos
- Displays en agencias de viajes
- Flyers

5.- ¿Por qué va el turista cultural a una ciudad?

- Por “snobismo” (para decir que fueron)
- Interés genuino (por conocer lugares, culturas)
- Intereses particulares
- Para salir de la rutina
- Por enriquecer una visita

6.- ¿Qué espacios busca el turista cultural?

- Murales
- Museos
- Ruinas
- Capillas, catedrales, conventos, iglesias en general
- Galerías
- Haciendas
- Monumentos
- Teatros
- Recintos feriales
- Parques, alamedas y jardines
- Centro histórico
- Sitios históricos
- Paisaje urbano
- Casas de cultura
- Palacios, casonas

7.- ¿Cómo se puede definir el nicho del turismo cultural en Cuernavaca?

Personas con cierto nivel educativo, con especial interés por conocer aspectos históricos y culturales de la provincia mexicana

Estrategias

Recopilación de información

- Buscar información en Internet

- Buscar información en bibliotecas (UDLA, Cuernavaca)
- Buscar libros de historia de Cuernavaca
- Entrevistas (cronista de la ciudad)
- Encuestas (turistas)

Valoración de información

- Clasificar información por: temas, utilidad
- Mantener un récord de las bibliografías
- Descartar lo que no es de utilidad
- Determinar faltantes y buscarlos

Cuerpo capitular

Marco teórico

- Utilizar información recopilada
- Jerarquizar y diagramar el orden de la información
- Comenzar a escribir, citar
- Hacer una revisión de lo que ya está escrito
- Determinar faltantes, errores
- Agregar/eliminar información necesaria

Marco referencial

- Búsqueda de casos análogos
- Establecer criterios de evaluación
- Evaluar

Establecer perspectiva teórica propia

- Reflexionar sobre el tema
- Leer, observar lo que ya está planteado
- Establecer perspectiva

Propuesta de solución del problema

- Lluvia de ideas
- Evaluación de posibilidades
- Elección de una solución
- Elección de "salida" que se le dará (pantalla, impreso)

Solución del problema

- Desarrollo del proyecto
- Elección del estilo visual
- Elección de imágenes que se utilizarán
- Producción del "cuerpo" del proyecto
- Mejoramiento continuo

Pruebas

- Elaboración de pruebas
- Aplicación de pruebas
- Análisis de resultados
- Corrección de errores

Conclusiones

- Observación de resultados
- Análisis, interpretación
- Reflexión del trabajo
- Conclusiones

Borrador final

- Revisión de redacción
- Creación del concepto editorial / estilo visual
- Producción del documento editorial

Impresión

- Impresión
- Empastado