



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS**

TESIS

**RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO
HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES
INTERPRETATIVOS EN EL COMPLEJO
ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME**

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN TURISMO Y NEGOCIOS**

Autor:

**Bach. Díaz Ortiz, Fabiana Elyda
ID ORCID: 0000-0003-0341-4324**

Asesor:

**Mg. Espinoza Requejo, Cinthy Catheryne
ID ORCID: 0000-0001-6174-7675**

**Línea de Investigación
Gestión Empresarial y Emprendimiento**

**Pimentel - Perú
2022**

Aprobación del jurado

**RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE
PANELES INTERPRETATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO
PIRÁMIDES DE TÚCUME**

Asesor metodológico

Dr., Chanduvi Calderón, Roger Fernando

Presidente de jurado

Mg. La Riva Vegazzo, Ivan Felipe

Secretario de jurado

Mg. Cayotopa Ylatoma, Cilenny

Vocal / Asesor de jurado

Mg. Espinoza Requejo, Cinthy Catheryne

Dedicatoria

A mis padres, por el esfuerzo, trabajo y sacrificio de cada día y el apoyo incondicional en este camino de la vida universitaria, por darme la oportunidad de seguir superándome y ser su orgullo, es un privilegio concluir cada etapa a su lado.

Agradecimiento

A dios, por ser mi guía y fortaleza en todo momento, a mis docentes, por compartir sus conocimientos durante todo el camino para prepararnos en nuestra profesión.
A mis compañeros, por siempre apoyarnos y no dejarnos caer.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo proponer un prototipo de reconstrucción virtual como herramienta a la innovación de paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. El tipo de investigación fue mixta y el diseño descriptivo – simple. Población constituida por 1449 personas universitarias que visitaron el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. La muestra estuvo constituida por 198 visitantes, a quienes se les aplicó el cuestionario, la guía de entrevista aplicada al arqueólogo asistente del museo y la guía de observación aplicada a los paneles del complejo. El procedimiento y análisis de datos para el instrumento de cuestionario fueron tabulados a través del software estadístico SPSS, para la guía de observación y entrevista se analizaron las respuestas respectivamente. Los resultados encontrados son, que la mayoría de los visitantes se encuentran insatisfechos con la situación actual de los paneles interpretativos, respecto a la guía de observación, fue que los paneles interpretativos se encuentran en mal estado, mientras que los resultados de la guía de entrevista fue que la innovación en paneles mejoraría la visita. La conclusión es que a los visitantes del Complejo les gustaría experimentar nuevos métodos de visualización para monumentos arqueológicos a través de los paneles interpretativos, concordando con lo expresado por el arqueólogo del museo de sitio de Túcume.

Palabras clave: Paneles interpretativos – reconstrucción virtual – monumentos arqueológicos

Abstract

This research aimed to propose a prototype virtual reconstruction as a tool for the innovation of interpretive panels in the Pyramids of Tucume Archaeological Complex. The type of research was mixed and the design descriptive – simple. Population of 1449 university people who visited the Pyramids of Tucume Archaeological Complex. The exhibition consisted of 198 visitors, who were asked the questionnaire, the interview guide applied to the museum's assistant archaeologist and the observation guide applied to the resort panels. The procedure and data analysis for the questionnaire instrument were tabulated through the SPSS statistical software, for the observation and interview guide, the answers were analyzed respectively. The results found are, that most visitors are dissatisfied with the current situation of interpretive panels, regarding the observation guide, was that the interpretive panels are in disrepair, while the results of the interview guide were that panel innovation would improve the visit. The bottom line is that visitors to the Complex would like to experience new methods of visualization for archaeological monuments through the interpretive panels, agreeing with what was expressed by the archaeologist of the Tucume site museum.

Keywords: Interpretive panels – virtual reconstruction - archaeological monuments

INDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Realidad problemática.....	13
1.1.1. Contexto internacional	13
1.1.2. Contexto Nacional	15
1.1.3. Contexto Regional	16
1.2. Trabajos previos.....	17
1.2.1. Contexto Internacional.....	17
1.2.2. Contexto Nacional	23
1.2.3. Contexto Regional	25
1.3. Teorías relacionadas al tema	26
1.3.1. Reconstrucción Virtual.....	26
1.3.2. Paneles interpretativos	28
1.4. Formulación del problema.....	38
1.5. Justificación e importancia del estudio	38
1.6. Hipótesis	39
1.7. Objetivos	39
1.7.1. Objetivo General.....	39
1.7.2. Objetivos Específicos	39
II. MATERIAL Y MÉTODO.....	41
2.1. Tipo y diseño de investigación	41
2.1.1. Tipo de investigación	41
2.1.2. Diseño de investigación.....	41
2.2. Variables y operacionalización.....	42
2.2.1. Variable independiente: Reconstrucción Virtual	42
2.2.2. Variable Dependiente: Paneles interpretativos.....	42

2.3.	Población y muestra.....	45
2.3.1.	Población.....	45
2.3.2.	Muestra.....	45
2.4.	Técnicas e instrumento de recolección de datos y validez.....	46
2.5.	Métodos de análisis de datos.....	46
2.6.	Aspectos éticos	47
2.6.1.	Respeto por las personas.....	47
2.6.2.	Justicia:.....	47
2.7.	Criterios de rigor científico.....	47
2.7.1.	Credibilidad	47
2.7.2.	Aplicabilidad.....	47
2.7.3.	Consistencia	48
2.7.4.	Neutralidad	48
2.7.5.	Relevancia.....	48
III.	RESULTADOS	49
3.1.	Resultados en tablas y figuras	49
3.1.1.	Presentación de resultados de cuestionario de encuesta.....	49
3.1.2.	Presentación de resultados de ficha de observación	58
3.1.3.	Presentación de discusión de resultados de guía de entrevista	66
3.2.	Discusión de resultados	69
3.3.	Aporte práctico	74
1.	Introducción.....	74
2.	Fundamentación.....	75
3.	Objetivos de la propuesta.....	76
4.	Generalidades de la empresa	76
5.	Descripción del servicio.....	77
6.	Descripción de la propuesta	77

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	90
4.1. Conclusiones.....	90
4.2. Recomendaciones.....	91
REFERENCIAS.....	92
ANEXOS	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Como se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume</i>	49
Tabla 2: <i>Cómo se encuentra usted con los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.</i>	50
Tabla 3: <i>Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles interpretativos.</i>	51
Tabla 4: <i>El contenido de los paneles interpretativos es visible y entendible.</i>	52
Tabla 5: <i>Cree usted que los paneles interpretativos brindan la información necesaria a los visitantes.</i>	53
Tabla 6: <i>El contenido en los paneles interpretativos le sirvió durante el recorrido en su visita.</i>	54
Tabla 7: <i>Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles interpretativos.</i>	55
Tabla 8: <i>Durante su visita, le gustaría experimentar a través de los paneles interpretativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume.</i>	56
Tabla 9: <i>Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de los turistas.</i>	57

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Como se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. _____</i>	49
<i>Figura 2: Cómo se encuentra usted con los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. _____</i>	50
<i>Figura 3: Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles interpretativos ____</i>	51
<i>Figura 4: El contenido de los paneles interpretativos es visible y entendible. _____</i>	52
<i>Figura 5: Cree usted que los paneles interpretativos brindan la información necesaria a los visitantes. _____</i>	53
<i>Figura 6: El contenido en los paneles interpretativos le sirvió durante el recorrido en su visita. _____</i>	54
<i>Figura 7: Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles interpretativos. _____</i>	55
<i>Figura 8: Durante su visita, le gustaría experimentar a través de los paneles interpretativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume. ____</i>	56
<i>Figura 9: Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de los turistas. _____</i>	57
<i>Figura 10: Mapa de ubicación del Templo de la Piedra Sagrada en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. _____</i>	79
<i>Figura 11: Plano del Templo de la Piedra Sagrada. _____</i>	80
<i>Figura 12: Sistema constructivo del Templo de la Piedra Sagrada. _____</i>	81
<i>Figura 13: Vistas laterales en 3D _____</i>	81
<i>Figura 14: Zona frontal del Templo de la Piedra Sagrada. _____</i>	82
<i>Figura 15: Zona angular del Templo de la Piedra Sagrada. _____</i>	82

<i>Figura 16: Redibujo del Templo de la Piedra Sagrada.</i>	83
<i>Figura 17: Redibujo del Templo de la Piedra Sagrada.</i>	83
<i>Figura 18: Visualización de la proyección con reconstrucción virtual.</i>	84
<i>Figura 19: Panel interpretativo con Reconstrucción Virtual</i>	85
<i>Figura 20: Panel interpretativo con reconstrucción virtual del Templo de la Piedra Sagrada</i>	87
<i>Figura 21: Fotomontaje de ubicación del panel interpretativo.</i>	88

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Los paneles interpretativos tienen la función de informar al visitante en el acceso a un recurso turístico, un edificio público o de información general en la ciudad. En tiempos en que el movimiento y flujo de visitantes de todo tipo que recorre nuestras ciudades y espacios de interés es creciente e incesante, la necesidad de una buena infraestructura de paneles informativos es indudable por los grandes beneficios que conlleva tanto para el visitante, como para la propia ciudad. (Turismo de Observación, 2018). Actualmente se vienen desarrollando innovaciones en los paneles interpretativos turísticos a través de la tecnología, quién está jugando un papel muy importante tanto en la información y reconstrucción de monumentos históricos que dan realce a las construcciones que se encuentran, en su mayor parte, en ruinas.

A lo largo del tiempo en el sector turismo, los paneles interpretativos han servido para brindar información importante al turista, sin embargo, se presentan nuevos avances tecnológicos donde los usuarios cada vez se centran más en actualizarse a éstos. De tal manera que buscan facilidades al llegar a su destino, ya sea información de alojamiento, restauración, actividades turísticas, etc. Debido al cambio exigente del perfil de los visitantes, ellos buscan entender de una forma más rápida y fácil la información plasmada en los paneles interpretativos, ya sean en lugares turísticos que muestran sitios arqueológicos, culturales, etc.

1.1.1. Contexto internacional

Según su artículo, Abián, (2018) en la ciudad de España realizó un estudio a partir de las necesidades de gestión de municipios y de los hábitos de los turistas (donde se conocieron las necesidades a través de encuestas) en una ciudad y también teniendo como objetivo mejorar la calidad de los servicios turísticos. Pudiendo resaltar que los principales problemas y dificultades de los turistas eran lo mucho que se tardaban en encontrar información sobre alojamiento, transporte, restauración, ocio, cultura y Maps. De esta manera, aquellos problemas causaban

grandes obstáculos a los visitantes durante su estadía y perdían gran cantidad de tiempo al realizar sus debidas búsquedas.

Cabrera, (2018) afirma que, a través de la municipalidad de Santiago, lograron observar que los habitantes de la ciudad no entendían totalmente la información cultural que se les brindaba en las actividades realizadas por parte de la municipalidad, de tal manera que generaba un obstáculo cuando los turistas que visitaban la ciudad pedían información acerca de los próximos eventos culturales durante su estadía en Santiago.

Kraiselburd, (2017) para su portal de noticias El Día, en Alemania, específicamente en la ciudad de Dresden, lograron captar que la mayoría de las turistas que visitaba esta ciudad, utilizaban su teléfono móvil para registrar información de ésta, por lo que la mitad de los turistas no contaban con los datos móviles suficientes para acceder a la información de historia, principales rutas y alojamiento. Lo que se observó como un gran problema para el turismo de la ciudad, ya que los turistas buscan respuestas rápidas a sus necesidades y ahorrar tiempo.

Contreras, (2017) en la web Imprimalia 3d, resaltó la conclusión de una investigación en España, acerca del interés de las personas por el patrimonio cultural, arqueológico y arquitectónico, donde los visitantes en cada lugar que encontrasen este tipo de patrimonio no llegaban a entender el contenido en los paneles informativos acerca de su historia, fases de construcción, etc. Siendo este un problema en la valoración del patrimonio por parte de los visitantes, donde el turismo juega un rol importante.

Según su noticia, Peláez, (2017) llegó al resultado de un estudio en el comportamiento del turista al llegar a su destino, en Castilla, donde se reveló que las principales preguntas de un turista eran las siguientes: ¿Dónde estoy? ¿Qué estoy viendo? ¿Qué puedo hacer en este lugar? Y resolver aquellas preguntas sin la conexión a internet es un poco complicado, más aún cuando se trata de una persona extranjera, que probablemente no hable el idioma de la localidad y los habitantes tengan dificultad para brindarle la información necesaria, lo que crea una incomodidad para el visitante y no disfrute de su estadía.

Cobos, (2016) en su artículo, en la ciudad de San Sebastián – España, lograron observar que una de las grandes dificultades de los visitantes con diferentes habilidades especiales – personas discapacitadas, donde no podrían obtener información por parte de los paneles informativos, ya que no eran paneles informativos inclusivos. Por tal motivo para ellos se encontraba difícil acceder a la información plasmada en aquellos paneles, lo que complicaba su experiencia en el lugar visitado

1.1.2. Contexto Nacional

De acuerdo con el análisis realizado a nivel nacional, aún se puede visualizar, a diferencia en el contexto internacional, que en el Perú aún la tecnología no participa activamente en el sector turístico, de los cuales podemos citar algunos problemas encontrados durante la investigación.

El portal web Andina, Agencia Peruana de noticias, (2019) la universidad San Marcos a través de un estudio realizado por un grupo de estudiantes conformado por Morelia Valenzuela, Kelly Vega, Angélica Sandoval, Deivid Mayta y Josuá Dongo, y el docente José Ernesto Ventocilla Maestre, publicaron resultados acerca de cómo hacía falta la revaloración de la historia peruana a través de museos y casonas, fortaleciendo la historia peruana. De manera que sea de interés para los jóvenes, quienes están perdiendo la identidad y en gran parte ya no conocen la historia del Perú, siendo esto un gran problema en el sector turismo.

El blog Holigram, (2018) en la ciudad de Lima, dio a conocer que hacen faltas distintas formas de presentar al público escolar, los atractivos turísticos con los que cuenta el país. Siempre es necesario captar la atención al 100% para poder tener resultados positivos, en contexto, saber llegar al público objetivo.

La página Turse, (2017) reconoció que, en la Costa Norte del país, específicamente en los sitios arqueológicos e históricos de Lambayeque y La Libertad, se necesitan generar nuevas expectativas y experiencias en los turistas, llegar de una forma más sencilla a través de la información plasmada en los paneles interpretativos.

El portal web Chan (2014) sostuvo que es necesario plasmar información fácil, precisa y entretenida cuando se trata de explicar fases de construcción de las Huacas ubicadas. Entender la historia cuando se trata de arquitectura o arqueología suele complicarse al tratar de explicar de manera didáctica y que ésta sea entendida por los visitantes.

1.1.3. Contexto Regional

De acuerdo con un análisis realizado en Túcume, se observa que, en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, existe un problema en la deficiencia del estado de conservación de paneles interpretativos, teniendo en cuenta que no existen inversiones en paneles interpretativos innovadores por parte de las entidades correspondientes. Sin embargo, se puede observar que en el Museo de Sitio de Túcume cuenta con tecnología para la interacción del público con la historia de la localidad, entonces ¿Por qué no innovar en los paneles que se encuentran en la ruta hacia las Pirámides? Si a través del método de observación, se identificó que los visitantes participan de la tecnología en paneles para interactuar con la historia y aprender de forma distinta a cerca de los indicios de una localidad. Como sabemos los atractivos culturales necesitan innovarse para que los visitantes puedan entender mejor el patrimonio de una localidad e interactuar con la historia de tal manera que se difunda un atractivo turístico mostrando un plus para los turistas.

Si bien es cierto se han podido realizar avances en temas de mejora de paneles interpretativos, sin embargo, es casi nulos los proyectos en innovación para el uso turístico, esto puede tomarse como una falta de interés por promover de distinta forma el turismo, y de esta manera no generar nuevas experiencias para los turistas que cada vez buscan nuevas opciones para aprender la cultura, costumbres e historia del lugar a visitar.

1.2. Trabajos previos

1.2.1. Contexto Internacional

Sánchez, (2019) en su investigación Planificación de la tecnología para preservar el patrimonio cultural inmaterial Colombia, utilizó la metodología descriptiva, exploratoria y correlacional, teniendo como instrumentos la entrevista y encuesta, de esta manera concluyó que es importante que los visitantes conozcan cómo se vivía la cultura y tradiciones anteriormente, de esta manera se generan nuevas experiencias, permitiendo que el patrimonio crezca y se fortalezca, dando a entender que, los conocimientos en el tema de patrimonio cambien al ser humano mediante este tipo de experiencias. Así mismo salvaguardar el patrimonio logrará que de una u otra forma las costumbres e historia trasciendan a lo largo del tiempo, un tema que en el turismo es de suma importancia.

Es importante hacer hincapié en la investigación de Sánchez en lo siguiente: esta investigación aportó en tal manera que ayuda a salvaguardar el patrimonio, como consecuencia trascenderá a lo largo del tiempo, ya que a través de éste el turismo se puede desarrollar mucho mejor, porque un lugar con historia tiene potencial para turismo.

Vranjanac, Stojilovic y Daclc, (2019) en su proyecto Torre Donjon, Ventana al pasado, tuvieron como objetivo la preservación del patrimonio histórico y cultural de la ciudad de Lazar, se enfocaron en la torre Donjon y como a lo largo del tiempo hablan fracasado en la conservación, difusión y preservación, de tal manera que realizaron el proyecto a través de reconstrucción virtual mediante un panel, estando disponible para todos los visitantes, entendiendo la historia a través de este proyecto e incrementando el turismo en la ciudad.

La importancia de preservar la cultura a través del tiempo está impulsando proyectos, donde se puede entender mucho mejor la historia, mejorando la experiencia de los visitantes e interesándose por su historia y cultura, dando paso a incrementar el turismo en ciudades donde están perdiendo poco a poco la identidad cultural.

Bazurto, (2018) en su investigación Diseño de un sendero interpretativo en el Bosque Seco Tropical, para el desarrollo del ecoturismo, en Ecuador, utilizó la metodología mixta, ya que aplicó la encuesta y ficha de observación, teniendo como muestra a 70 pobladores de la zona rural “El Retiro”, llegando a la conclusión que, mediante este tipo de proyectos, mejora la calidad de vida de los habitantes aledaños y da opción a los visitantes a apreciar la biodiversidad.

Esta investigación, nos muestra que la señalética es muy importante en una ruta establecida, ya que permite a los visitantes informarse de manera correcta y entender la biodiversidad de un lugar, generando mejores experiencias gracias a la ubicación adecuada de los paneles y señales.

Espejo, (2018) en su trabajo de investigación Tecnología Virtual para el sector Turismo en España, utilizó la metodología a través de obtención de datos históricos por lo que concluyó que la realidad virtual es una tecnología actual, donde permite al visitante disfrutar de experiencias diferentes, aumentando el interés por conocer mejor la cultura de una ciudad. Por otro lado, hace hincapié a la falta de interés y la desinformación, por parte de las empresas turísticas, la gran oportunidad de reinventarse con tecnologías que muestren lo que actualmente era inaccesible y que ahora se muestra como una aventura única para los turistas.

Esta investigación aportó en la presente tesis en recalcar la falta de interés de las empresas turísticas en innovación, lo que es una clave importante para incrementar experiencias únicas y aprovechar el interés por la cultura, lo que actualmente se viene perdiendo en los adolescentes por falta de interés en el tema cultural.

García, (2018) en su título de tesis La cultura como estrategia para el patrimonio cultural, Madrid, tuvo como metodología la parte analítica y propositiva, concluyó que el desarrollo endógeno de un lugar puede tener como base principal el patrimonio cultural de una región o lugar, partiendo desde una puesta en valor para ser utilizado como un recurso territorial en la actividad turística, es por ello por lo que necesitan de proyectos para aprovechar el desarrollo. A través de los resultados estudiados, es necesario resaltar la importancia que tiene el patrimonio

cultural en una comunidad a través de la formación y fortalecimiento de la identidad cultural.

Esta tesis aportó en la investigación porque señala que los proyectos en turismo son fundamentales en una localidad que cuenta con potencial turístico cultural, de esta manera se realza la identidad cultural.

Mañas, (2018) en su investigación científica Causa de la tecnología en el patrimonio histórico, utilizó como primera metodología el estudio exploratorio, teniendo como primer instrumento el focus group, compuesta por 8 personas que viajaron a lugares históricos y como segundo instrumento una encuesta a 314 personas con el mismo motivo, de tal modo concluyó que las personas menores de 30 años que visitaron las ruinas históricas de Mérida desean participar en la experiencia de realidad aumentada para vivir la sensación de poder observar unas ruinas en su apogeo. A través de una encuesta se pudo observar puntos positivos vinculados a las emociones como son: en un 78% el interés, seguidas del 77% la diversión y como final 59% la atracción, todo esto favoreciendo la interacción de los visitantes con el tema histórico.

Esta investigación científica aportó en el análisis de cómo se puede medir la satisfacción de los visitantes, mediante las emociones emitidas durante la experiencia donde participaron en la visualización de ruinas a través de las TIC.

Puiggrós, Tort, y Fondevilla, (2017) en la revista científica Tecnología en los museos de Barcelona, la forma de metodología utilizada para la investigación combina la parte cuantitativa y cualitativa, de manera que uno de los instrumentos utilizados fue el análisis a través de la observación directa, teniendo como población un total de 83 museos en Barcelona, llegando a la siguiente conclusión: todos los museos deberían invertir en proyectos que integren las TIC, porque éstas generan una mejor interacción con el visitante y lo invitan a participar de manera activa, todas estas tecnologías tienen que responder al mismo objetivo y evaluar si se está cumpliendo lo trazado tras una encuesta de satisfacción al cliente.

La presente investigación aportó, recalando que, para un buen funcionamiento de las TIC como innovación para el turismo, es necesario evaluar

el nivel de satisfacción de los turistas, pudiendo analizar cómo perciben que la tecnología participe para mejorar el aprendizaje de los turistas en museos a cerca de la cultura e historia.

Puyuelo, Val, Merino y Gual, (2017) en su investigación Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura en Valencia, tuvieron como metodología el estudio de 21 lugares que representan patrimonio de la UNESCO, analizaron los recursos y servicios turísticos, dentro de ellos los paneles interpretativos, que ofrecen, de tal modo que los visitantes con discapacidad se encuentren cómodos con su visita y las expectativas de su visita sean las mejores.

A través de esta investigación, se puede analizar que hay instituciones que se preocupan por el turismo inclusivo, realizando actividades innovadoras para ellos, dentro de algunos son los paneles interpretativos que desarrollan, utilizando la interacción para personas con limitaciones auditivas.

López y López, (2017) en su artículo científico Efecto de la tecnología en el turismo de Colombia, utilizaron un estudio exploratorio y descriptivo, realizaron una encuesta para los establecimientos turísticos con una muestra de 97 establecimientos, por lo que pudieron llegar a la conclusión que las TIC han tenido un resultado favorecedor en temas de: cómo llegar más rápido al público objetivo, mejorar la parte de competitividad y que una marca sea más conocida entre los clientes. Aún existe una brecha entre los empresarios para innovar e investigar a cerca de las TIC, sin embargo, se abren muchas oportunidades para seguir trabajando en este nuevo sector donde se puedan encontrar soluciones innovadoras para el turismo.

Como se puede observar el aporte que generó esta investigación en la presente tesis es que la mayoría de los empresarios en el sector turismo, aún desconocen ciertos aspectos para difundir el turismo a través de las TIC, una herramienta necesaria hoy en día ya que la mayoría de los usuarios cuentan con un Smartphone y pueden acceder más rápido a la información.

Campos, (2016) en su investigación La interpretación del patrimonio como herramienta del turismo sustentable en Cozumel, México, tuvo como técnicas el

cuestionario y observación, teniendo como muestra a 95 personas que visitaron senderos interpretativos, concluyendo que las señales interpretativas resultaron de manera eficaz, ya que los visitantes expresaron buena calidad por este servicio y de la misma manera indicaron recomendar el lugar y regresar también.

Esto nos demuestra, que la interpretación del patrimonio es muy importante para los visitantes, de manera que su visita sea grata y viable al entender. Esto genera que se interesen por el patrimonio y revelen las mejores experiencias, contribuyendo a mantener la promoción de éstos.

Caro, Luque y Zayas, (2015) en la revista científica “Actuales tecnologías para recursos turísticos culturales, España”, la investigación se basó en la importancia del turismo cultural para la metodología cuantitativa, concluye que los destinos que cuentan con turismo cultural se enfrentan a un gran cambio en el mundo tecnológico, pues es necesario que realicen mejoras donde los visitantes puedan interpretar mejor el patrimonio, de tal manera que los turistas reciban experiencias únicas como valor añadido. Aún es un tema donde se vienen desarrollando algunos proyectos para el patrimonio cultural, donde se puede potencializar este tipo de turismo con inversiones mínimas y que sean de interés para los gestores del sector.

A través de esta tesis generó el siguiente aporte: se puede deducir, que es importante la innovación en los lugares que cuenten con recursos turísticos culturales, pues es de suma importancia que los visitantes entiendan el patrimonio de una forma fácil y rápida con la participación de la tecnología, generando expectativas positivas en la historia de una localidad.

Peña, (2015) en su investigación sobre la Reconstrucción Virtual para el patrimonio en España, el estudio para un congreso internacional concluye lo siguiente: la infoarquitectura es muy distinta la reconstrucción virtual, ya que la primera trata de recrear espacios o construir momentos que aún no existen, mientras esta última tiene como finalidad recrear los momentos o reconstruir virtualmente como pudo haber sido en el pasado. Para realizar este trabajo, se necesita de historiadores y personal afines para tener fiabilidad de lo que se

reconstruirá, y pueda llegar de manera correcta la información a los usuarios que dispondrán de ésta.

De acuerdo con la investigación aportó en la presente tesis en que es necesaria la reconstrucción virtual del patrimonio porque recrea el auge en el que se encontraba, brindando la información precisa a cerca de la construcción realizada en el tiempo donde se venía desarrollando una cultura.

Santillán, Velarde y Obombo, (2015) en su investigación científica “TIC para Mazatlán” utilizaron la metodología cualitativa, donde lograron analizar el comportamiento de los actores turísticos, utilizaron como instrumentos la recolección de información a través de las TIC´S y como segundo instrumento la entrevista y foros dirigidos a actores turísticos, por lo cual concluyeron que Mazatlán es un destino de sol y playa y necesita un sistema de información integral, basada en las necesidades del turista, donde permita al visitante tener la información necesaria para el disfrute de su viaje.

Esta investigación aportó que en la actualidad los turistas recopilan su propia información acerca de cómo fue la experiencia durante la actividad turística en su viaje y lo comparten con usuarios, generando de esta manera que los nuevos viajeros sepan qué es lo que pueden encontrar al visitar este lugar.

Gregorio, (2014) en su informe TICS en el Turístico, para su investigación en España, tuvo como metodología el estudio de un caso práctico, seleccionando una empresa del sector turismo, donde analizaron la adaptación de las nuevas tecnologías, concluyendo que el sector turismo siempre tiene que estar atento al cambio e innovación, donde mejore las condiciones propias del sector, siendo una de ellas la intangibilidad. También es visto como una nueva forma de gestión, buscando siempre resaltar de la competencia, es necesario la innovación e inversión, siempre y cuando se realice un estudio de los impactos positivos para el beneficio, de la misma manera un estudio de calidad y precio.

Una de las importancias de esta investigación radicó en resaltar de la competencia, utilizando inteligentemente la tecnología, ya que nuevos campos

atraen a las personas a interactuar con las TIC que siempre se encuentran en constante innovación.

Lobos, (2014) en su investigación Tecnología aplicada para la ex Usina General San Martín, para su investigación utilizó la metodología de tipo exploratorio y descriptiva, por lo cual utilizaron las herramientas de análisis y selección de datos en material bibliográfico, entrevistas, encuestas y como propuesta diseño y desarrollo de la realidad aumentada según resultados, concluyendo que la realidad aumentada contribuye de manera positiva al turismo que se presenta a la ex Usina, en la forma como los visitantes interactúan, generando nuevas expectativas y experiencias en el destino, también recalca que este tipo de tecnología mejora la difusión e interpretación de monumentos históricos añadiendo un factor plus para la demanda turística.

Si bien es cierto que los destinos turísticos siempre están pendientes de que se generen mayor demanda cada año, es necesario que cada visitante, en las expectativas que tienen a cerca de un destino, éstas sobrepasen a través de nuevas técnicas como la tecnología para revivir momentos históricos lo que genera grandes oportunidades para estos destinos.

1.2.2. Contexto Nacional

Burgos, (2019) en su título de tesis Realidad Virtual y experiencia en el turismo, tuvo la metodología mixta: cualitativa y cuantitativa, teniendo como técnicas análisis fotográfico y la encuesta, realizando 2 encuestas, la primera aplicada en 9 estudiantes de postgrado y pregrado y la segunda aplicada a 50 personas, concluyendo que los usuarios se encuentran satisfechos al entender la historia tridimensionalmente, de esta manera se logró tener resultados positivos para que los visitantes se encuentren interesados en conocer el patrimonio cultural a través de nuevos métodos.

Es importante la participación de la tecnología para crear interés en los visitantes de poder entender y conocer mejor nuestra historia, patrimonio cultural e histórico, de esta manera se preserva el patrimonio y ayuda a la difusión e incremento del turismo en una localidad.

Colacchio, (2018) en su investigación de grado Realidad virtual dirigida a un destino turístico, como metodología utilizó el carácter exploratorio y cualitativo, utilizando la entrevista como herramienta y para el método exploratorio a través de secuencias de videos de diferentes atractivos del Perú, se concluyó que a través del estudio realizado, las personas respondieron que estarían dispuestas a participar de este tipo de tecnología ya que interactúan más a profundidad con un destino que aún no han sido visitado.

En la actualidad existe un porcentaje de persona que aún no visitan destinos esperados, sin embargo, se presenta la tecnología como una puerta para experimentar la idea de poder visitar estos lugares, la realidad virtual cada vez tiene más importancia en el rubro turístico, pues ayuda a grandes atractivos a poder mostrar el auge en que se encontraban.

Espinoza, (2017) en su informe Diseño para la promoción turística de Lima, tuvo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) teniendo como técnicas la encuesta y entrevista, y concluyó lo siguiente, los aplicativos en móviles son una salida para aprovechar la difusión de información en relación de temas turísticos, pero se pudo detectar un problema en relación al manejo de los móviles que son los niños y adultos mayores, sin embargo se busca solucionar estas brechas para que todos puedan acceder a este tipo de tecnología.

De acuerdo con esta investigación los teléfonos móviles son hoy en día lo más utilizados, para una correcta difusión de información turística es necesario hacerlo a través de las TIC, pero de una forma fácil y sencilla para adultos mayores y niños que aún no se adaptan a la intervención de algunas aplicaciones en los teléfonos móviles.

Arbildo y Tello, (2016) en su investigación Realidad aumentada para el conocimiento del Patrimonio Cultural en museos en Iquitos, la metodología que utilizaron fue descriptivo, con diseño experimental y de corte transversal, utilizaron como instrumento el cuestionario teniendo como muestra a 50 visitantes, por lo cual concluyeron lo siguiente; a través de una prueba piloto demostraron que es de gran utilidad, el aplicativo móvil, tanto para el museo; como valor agregado, y también como para los turistas locales, nacionales y extranjeros. Con esta nueva tecnología

se pudo despertar el interés por conocer aún más al patrimonio histórico de la localidad; es decir, que de esta forma se comprueba lo viable que puede resultar un aplicativo móvil, generando interés por conocer más a profundidad la cultura e historia de un lugar.

Uno de los principales objetivos de las TIC en turismo es despertar el interés por conocer la historia y patrimonio de una localidad, generando que los pobladores se identifiquen con su patrimonio y de esta manera fomentar la historia de una localidad para los visitantes que lleguen a conocer un destino.

Mozombite y Navarro, (2015) en su informe Efecto de las tecnologías en el turismo de Iquitos, utilizó la investigación descriptiva – correlacional simple, con una muestra de 44 empresas del sector turismo e utilizaron como instrumento la encuesta, en tal sentido donde concluyeron que las TIC generan un impacto positivo en las empresas dedicadas al rubro de turismo, los resultados a través de un estudio estadístico demostraron que los empresarios están dispuestos a innovar en relación a las tic, ya que se beneficiarían y aumentaría la promoción para llegar al público objetivo, siendo la meta de todas las empresas que consuman sus productos, generan ingresos y aumenten la visita a la ciudad de Iquitos.

Cuando se habla de TIC en turismo en el Perú se puede observar que es mayormente utilizado por los alojamientos, restaurantes y agencias de viaje, ya que buscan llegar a su público objetivo a través de éstas, sin embargo, se le podría dar el mismo uso a la actividad turística, innovando y actualizando como lo vienen realizando a nivel internacional.

1.2.3. Contexto Regional

Nakano, (2019) en su investigación Acondicionamiento de servicios turísticos en el Complejo Arqueológico de Túcume, donde tuvo su investigación de carácter cuantitativa, con una muestra de 283 turistas y teniendo como instrumentos la investigación documental, observación, entrevista y encuesta. Como una de las propuestas para los paneles de interpretación, fue restaurar aquellos paneles, conforme lo pide el manual de señalización. Concluyendo que, de acuerdo con los

encuestados, el nivel de satisfacción que generaba los servicios turísticos era bajo y esto generaba que la mayoría de ellos no volverían a visitar el lugar.

Para mejorar la satisfacción y experiencias de los visitantes a lugares turísticos, es necesario realizar mejoras en los servicios que se ofrecen, de tal manera que la visita genere comentarios positivos sobre el atractivo y por consecuencia tenga repercusión positiva y sea visitado nuevamente.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Reconstrucción Virtual

La reconstrucción virtual contribuye de gran manera en la investigación (Bienes arqueológicos y registro de información), preservación (Inventario, diagnóstico y planificación) y divulgación del patrimonio (Puesta en valor, Visualizar un modelo en 3D y difusión)

De tal manera que emite ventajas al analizar con profundidad los rasgos visuales de estructuras, ayudando al patrimonio arqueológico a mostrar espacios y construcciones que tuvieron lugar durante su auge y que con el tiempo se fue perdiendo debido a la desaparición de culturas o fenómenos ambientales, lo que genera interés y aumenta el conocimiento del patrimonio a través de actores sociales. De esta manera se torna a la reconstrucción virtual como una forma o herramienta para salvaguardar y preservar el patrimonio arqueológico y sea utilizado para el disfrute de la actividad turística, mostrando a través de este método la importancia de la arqueología en el turismo. (Echenique, Sokol y Lozano, 2017)

Patrimonio cultural, resalta en la necesidad de preservar el patrimonio cultural en cualquiera de sus tipos (costumbres, tradiciones y bienes) existen normas donde se establecen factores para la protección conservación y preservación del patrimonio, para que de esta manera perduren en el tiempo. Las claves para una correcta conservación y preservación del patrimonio son las siguientes: inventario turístico, diagnóstico y planificación. (Echenique, Sokol y Lozano, 2017)

Inventario: el manual para la elaboración y actualización del inventario de recursos turísticos, (2018) define al inventario como una herramienta de gestión que contiene información exacta y ordenada de los recursos que identifica a una localidad, que cuentan con potencial para ser visitados por turistas y de esta manera sean priorizados por el sector público para el acondicionamiento turístico necesario y se conviertan en atractivos o productos turísticos. Un recurso turístico al estar inventariado está previo a que puedan realizar proyectos de inversión, planificación, para uso de la actividad turística y gestión de una localidad.

Diagnóstico: según el Plan de Desarrollo Turístico Local Guía metodológica, define al diagnóstico como parte de la localidad, para conocer los atractivos turísticos con los que cuenta la localidad, dentro de ellos está el ámbito geográfico, el estudio del entorno, la oferta y demanda y la comercialización y promoción. (Paleoymás, 2018)

Planificación: la planificación turística posee diferentes escalas: internacional, nacional, regional, local. También existe un significado directo en el cual podemos determinar que “La planificación es fundamental para alcanzar el éxito en el desarrollo, gestión y manejo de la actividad” (OMT, 2004)

Conservar el patrimonio: no sólo se refiere con los materiales que cuenta actualmente un bien, si no a preservar los valores que cuenta la trascendencia e historia de una cultura. En este caso es importante que se deban identificar los valores con los que cuenta un patrimonio, ya que de esta manera se podrán realizar las investigaciones con relación a estrategias donde se llevará la intervención para la conservación y la restauración del patrimonio. (Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2016)

Principios Internacionales de la Arqueología Virtual, define a la reconstrucción virtual como un intento de recuperación visual a través de un modelo virtual en base a una construcción que fue fabricada en un momento determinado y de la cual quedan evidencias existenciales sobre la construcción, para la realización de esta técnica es de suma importancia la participación de arqueólogos y expertos afines en temas de patrimonio, arqueología e historia. De acuerdo con

lo establecido para la realización de éste, según el Forum Internacional de Arqueología Internacional (2011), se necesitan los siguientes principios.

Interdisciplinariedad: implica que para la elaboración del proyecto se necesitan de expertos en distintas ramas y colaboraciones de especialistas para la validación de del proyecto que implique al patrimonio arqueológico.

Finalidad: para la elaboración del proyecto se debe tener un objetivo final en cualquiera de las categorías, que son: difusión, investigación y conservación.

Complementariedad: no se debe sustituir el patrimonio, debe servir como un anexo para complementar la historia, sólo se sustituirá en el caso que el patrimonio o restos arqueológicos se hayan destruido, se encuentren en lugares inaccesibles o en todo caso corran el riesgo de daño por la capacidad máxima de turistas.

Autenticidad: se reconstruye a través de un análisis y es por ello por lo que se necesita saber con veracidad qué es real, que es auténtico y qué no.

Rigurosidad histórica: se necesita documentación arqueológica e histórica donde se sustente de forma sólida la investigación.

Eficiencia: es necesaria una rigurosa forma de ajustar la sostenibilidad, economía y tecnología, pues se necesita hacer un estudio de costos de mantenimiento, de primera mano optar por una tecnología que en primera instancia sea un poco elevada la inversión, pero a largo plazo implique un costo bajo.

Transparencia científica: es necesario que quede en documentos todo el proceso de desarrollo.

Formación y evaluación: cuando el proyecto está asistido para el disfrute y comprensión del patrimonio, para la evaluación es necesario un estudio al público a cerca del nivel de satisfacción.

1.3.2. Paneles interpretativos

El Manual de Señalización Turística del Perú, (2016), indica que las señales de interpretación contienen información exacta sobre un recurso turístico para el

visitante de la misma forma facilitar la conexión, orientación y comprensión del espacio en el que se encuentran: fauna y flora. Es necesario que contenga información virtual a través de un código QR o en todo caso enlaces digitales. Están ubicadas en recursos turísticos y deben contener: texto interpretativo y de la misma manera evaluar el uso de otros idiomas, infografía o gráficos, actividades turísticas con los que cuente el lugar. En la nueva actualización del manual, también contempla la accesibilidad total en las tipologías de las señales para personas con discapacidad (uso del sistema braille). Para el desarrollo de los paneles de considera el uso del color marrón, soporte estructural en planchas de bronce y/o acero corten y/o madera, información adicional mediante código QR, Logo y Orla Marca Perú y pictogramas. Se clasificó las señales según su tipología de mensaje que ofrecen y el emplazamiento, los cuáles son:

Señales de bienvenida: estas señales indican el inicio y el fin de una ruta turística específicamente y de la misma forma dan la bienvenida a un nuevo destino turístico. Debido a su emplazamiento, el MINCETUR clasificó las señales de bienvenida en 4 tipos:

Tipo B1 - en lugares de frontera: estas señales deben ubicarse en lugares como aeropuertos, puertos y pasos de frontera. El contenido que deben llevar estos paneles son las siguientes: bienvenida en idioma español, inglés y la lengua nativa donde se ubique el panel. La silueta de Marca País, la silueta del mapa país, la indicación de Usted está aquí, logo de reconocimiento a nivel internacional, señal de información turística, Código QR o algún enlace que conlleve a brindar información turística del destino y la orla de Marca Perú. Las medidas que indica el manual para el Tótem es de 5.20 de altura 1.50m de ancho y el material a utilizar para el logo de Marca Perú es plancha de fierro galvanizado, para la estructura del tótem se deberá utilizar fierro tubular galvanizado con pintura epóxica, el marco de plancha de bronce de acabado de fábrica mate o acero corten, para el soporte de la gráfica deberá ser con planchas de aceros galvanizado o de aluminio, el acabado deberá ser con pintura epóxica, color marrón para la cara posterior y color rojo para la Marca Perú, la basé deberá ser de concreto armado con zócalo expuesto acabado caravista y por último la gráfica deberá ser impreso a colores en material de vinil fundido opaco blanco de impresión y adhesivo. Laminado de tipo

transparente semi – brillante que contenga protección UV. Todo esto con una durabilidad mínima de 5 años.

Tipo B2 – Áreas naturales protegidas: estas señales deben ubicarse en espacios cercanos a Áreas Naturales Protegidas, donde los paneles deben contener la categoría del área, el nombre, logo del ANP, fecha de declaración “declarada como Área Natural Protegida el...”, emblema de la UNESCO (en caso sea reconocido), logo de Sitios RAMSAR o Reserva de Biósfera (sea el caso). Para las medidas se dictan 2 tipos, de tipo 1 de altura de señal 3.20m, soporte de gráfica 4.40m x 2.10m de ancho y para el tipo 2 la altura de señal de 3.30m, soporte de gráfica de 4.70m x 2.10m de ancho, los materiales a utilizar para la estructura serán parantes de madera de tipo rectangular con secciones variables, el tipo de madera será de tipo C de la zona tratada y certificada, deberá contar con protección UV y tratamiento anti – insectos, para el soporte de la gráfica deberán ser con tablonces de madera de diferentes secciones atornillados, para el acabado sobre los tablonces se pondrá dos capas de lates y pintura látex o acrílica color rojo óxido con sellador y barniz natural, para la base se utilizará concreto armada y/o piedra del lugar con cimentación (según estudio estructural del proyecto) y por último para la gráfica las letras y logos serán de 10 mm pintados con látex blanco y sellador, el texto de la fecha de declaración será pintado con plantilla en blanco sobre los tablonces de madera directamente.

Tipo B3 – Bienvenida en vías: estas señales serán ubicadas en los límites de regiones, distritos y departamentos de la misma manera en lugares cercanos a aeropuertos, puertos y pasos de frontera, deben contener el logo de Marca Perú, la bienvenida es idioma español y un idioma más (se considera también la lengua nativa del lugar), el nombre del lugar, el pictograma de información turística en color azul, la flecha y la distancia expresada en km. Las medidas serán de acuerdo con el estudio técnico correspondiente y las especificaciones generales de acuerdo con el Manual de dispositivos de Control de Control de Tránsito y Carreteras vigente.

Tipo B4 – Bienvenida Distrito, Centro Histórico, Área Monumental: estas señales deberán estar indicadas en calles peatonales o con tránsito leve, en lugares turísticos y servicios de tipo turístico, deberán contener el nombre del sitio turísticos

donde se encuentra, los pictogramas de servicios turísticos (en manual considera un máximo de 03), el logo de destino (reconocimiento nacional e internacional de ser el caso), y el pictograma de información turística en color azul. Las medidas serán de acuerdo con el estudio técnico correspondiente y las especificaciones generales de acuerdo con el Manual de Dispositivos de Control de Tránsito Automotor para Calles y Carreteras y de la misma manera para las señales informativas de orientación en vías vehiculares establecido en el Manual de carreteras: Especificaciones Técnicas Generales para construcción vigente.

Señales informativas de Orientación: estas señales deben mostrar rutas o circuitos turísticos, deben estar ubicadas en lugares como: intersecciones claves, ingresos y salidas a los destinos turísticos, recorridos que señalen atractivos o destinos turísticos, deben contener el nombre del recurso y/i atractivo (tal cual se encuentre en el Inventario de Recursos Turísticos del Mincetur), distancia hasta el atractivo expresado en kilómetros, pictogramas de actividades turísticas que se puedan realizar, flechas de dirección, estas señales se dividen en:

Tipo 01 – Señal informativa de pre señalización de destino en vías vehiculares: deberán estar ubicadas en carreteras, vías asfaltadas, trochas carrozables que puedan tener acceso vehicular y en caso tenga acceso a áreas naturales protegidas deberá cambiar a color rojo óxido, deberán contener el nombre del recurso y/o atractivo, flecha de dirección, distancia expresada en kilómetros y el pictograma de actividades turísticas a desarrollar en el lugar, las medidas deberán ser según estudio técnico específico, las especificaciones generales se deberá cumplir con el Manual de dispositivos de Control de Tránsito Automotor para Calles y carreteras vigente.

Tipo 02 – Señal informativa de pre – señalización de destino en vías peatonales: deberán ubicarse en vías peatonales, cercano a destinos y/o recursos turísticos, deberá contener el nombre del recurso, fleca de dirección, distancia expresada en kilómetros o metros y pictograma de actividades turísticas a desarrollar, las medidas deberán ser consideradas con el respectivo estudio técnico, el tamaño de letra será de 5 cm y el tamaño de los pictogramas 15 cm.

Algunas consideraciones para este tipo de señal es que no podrán contener más de 3 destinos en una sola señal.

Tipo 03 – Señal informativa de localización: estas señales estarán ubicadas al principio de cada recurso y/o destino turístico, si la ruta es muy larga la señal estará a lo largo del recorrido a una distancia mínima de 15 km, deberá contener el nombre del recurso o atractivos turísticos y el pictograma de las actividades turísticas a desarrollarse, las medidas serán señaladas mediante el estudio técnico específico, las especificaciones generales se deberán cumplir con lo establecido por el Manual de Carreteras “Especificaciones técnicas generales para la construcción” que se encuentre vigente.

Señales Panel Directorio: estas señales contienen información total del espacio turístico, en la mayoría de los casos se encuentra un mapa del lugar con un indicativo “Usted está aquí” para ayudar a la ubicación, normalmente se encuentran ubicados en plazas principales, malecones, alamedas, espacio donde se encuentre mayor afluencia de visitantes, de la misma manera se ubican en espacios públicos al inicio o ingreso de un recurso y/o atractivo turístico. Estas señales deben contener un mapa de territorio con los principales recursos, nombre del recurso y clasificación cultural (de ser el caso), pictograma de las actividades turísticas a desarrollar en el lugar, lugar donde se encuentre información turística, logo de la Marca Perú, logos con reconocimiento nacional e internacional, logo de área natural protegida o Qhapaq Ñan (de ser el caso), logos de entidades que trabajaron en el proyecto, texto de bienvenida en idioma castellano, inglés e idioma nativo (de ser el caso), el indicativo de “Usted está aquí” y un código QR que aporte con información digital del atractivo turístico. Se clasifican en las siguientes señales:

D – 1 – Señales Panel Directorio en Centros Soportes o lugares turísticos: este tipo de señales deberán estar ubicados en plazas, alamedas, espacios públicos que sean de importancia para la localidad cercana o también dentro de un destino turístico, deben contener un mapa que señalen los circuitos, atractivos y lugares del territorio, nombre del recurso turístico y clasificación, indicativo de Usted está aquí, pictogramas con las actividades turísticas a desarrollar, logo de Marca País, logo de área natural protegida (en caso se

encuentre una ANP), logo del Qhapaq Ñan (de ser el caso), logo de Patrimonio Mundial de la UNESCO (de ser el caso), una descripción breve del destino en idioma español, inglés e idioma nativo (resumen), una descripción breve en braille, orla gráfica de Marca Perú y un código QR que aporte con información digital del atractivo turístico. Las medidas que deben tener estos paneles serán de 2.10m de altura x 1.00m de ancho.

D – 2 – Señal de Panel Directorio en Bienes Culturales: estos paneles deberán estar ubicados en plazas, alamedas, espacios públicos que se encuentren en un bien cultural o algún lugar declarado como Patrimonio Cultural de la Nación, deberá contener el nombre del destino, un mapa que señale los circuitos, atractivos y lugares, una leyenda del mapa, el indicativo de “Usted está aquí”, pictogramas con las actividades turísticas a desarrollar, logo del Qhapaq Ñan y logo de Patrimonio Mundial de la UNESCO (de ser el caso), descripción breve en español, inglés y en idioma nativo (resumen), descripción breve en braille, logo de marca País, orla gráfica de Marca Perú y un código QR que aporte con información digital del atractivo turístico. Las medidas que deberán tener estos paneles serán de 2.225m de altura x 1.00m de ancho.

D – 3 – Señales Panel Directorio en malecones y/o espacios ribereños: estas señales deberán estar ubicadas en malecones y/o espacios ribereños, deberán contener un mapa que contenga circuitos, atractivos y lugares turísticos, nombre del destino, indicativo “Usted está aquí”, pictograma de las actividades turísticas a desarrollar, logo de ANP (de ser el caso), leyenda del mapa, descripción breve del destino en español, inglés e idioma nativo, descripción en braille, logo de marca país, orla gráfica de Marca Perú y un código QR que aporte con información digital del atractivo turístico. Las medidas deberán ser 3.00m de altura x 0.70m de ancho.

D – 4 – Señal Panel Directorio en Áreas Naturales Protegidas: como indica, estos paneles deberán estar ubicadas al ingreso de cada Área Natural Protegida, deberán tener como contenido el logo de MINAM, ANP, un mapa que indiquen los circuitos, atractivos y lugares turísticos, mapa del Perú que se señale la ubicación del ANP, pictograma de las actividades turísticas, pictogramas

reguladores, logo del Qhapaq Ñan, Patrimonio Mundial de la UNESCO, Sitios RAMSAR o Reservas de Biósfera (de ser el caso), descripción breve del destino en español, inglés e idioma nativo del lugar, descripción breve en braille, logo de marca País, orla gráfica de Marca Perú y código QR que aporte con información digital del atractivo turístico (opcional). Las medidas deberán ser 2.50m de altura y 1.80 o 2.10m de ancho según material.

Señales de Interpretación: estas señales deberán tener información acerca de la historia, naturaleza o algún aspecto importante a rescatar para el visitante, deben estar ubicados en los recursos turísticos y donde se encuentran los elementos descritos. Se clasifican en:

I – 1 – Señal de Interpretación de Pie en Recurso Turístico: como se especifica, estas señales deberán ubicarse en el recurso turístico, deberán tener como contenido el nombre del recurso o del atractivo, infografía o algún gráfico interpretativo, la descripción del recurso debe estar en idioma español, inglés y en la lengua nativa, descripción breve en braille, pictogramas con las actividades turísticas, logos de reconocimiento nacional e internacional (de ser el caso), logo y orla de marca Perú y código QR que aporte con información digital del atractivo turístico. Las medidas establecidas son 2.10m de altura x 0.80m de ancho.

I – 1 – Señal de Interpretación de Pie en Área Natural Protegida: ubicadas en un recurso turístico de tipo Área Natural Protegida, deberán tener como contenido el logo del MINAM, ANP, infografía o gráfico de interpretación, descripción en español, inglés e idioma nativo, descripción breve en braille, logo de reconocimiento nacional e internacional (de ser el caso), pictogramas de actividades turísticas y atractivos, logo y orla de Marca Perú y código QR que aporte con información digital del atractivo turístico (opcional). Las medidas establecidas son 0.80m de ancho x 2.10m de altura (incluido zócalo de 0.21).

I – 2 – Señal de Interpretación Apaisada: deberán estar ubicados en el atractivo turístico y deberán contener el nombre del recurso y/o atractivo turístico, una infografía, logo del MINAM, ANP (de ser el caso), descripción en español, inglés y lengua nativa (de ser el caso), descripción en braille, pictogramas con recursos y

actividades turísticas, logo y orla de marca Perú. Las medidas para tener en cuenta son las siguientes: 1.85m de ancho x 1.05m de altura (incluido zócalo de 0.35).

I – 3 – Señal de Interpretación especial: en este caso la señal será ubicada en una placa metálica donde se pueda colocar a un soporte existente natural como una piedra que no sea un bien protegido y no afecte al patrimonio arqueológico o natural, deberá contener el nombre del recurso, fotografías o dibujos interpretativos, descripción en español, inglés y lengua nativa y la descripción también será en braille, pictogramas de los recursos y actividades turísticas que cuente el lugar, logo de MINAM Y ANP (de ser el caso), logo y orla de marca Perú y código QR que aporte con información digital del atractivo turístico (opcional). La medida será variable.

I – 4 – Señales de Identificación en Monumentos: deberá estar ubicada en un monumento histórico, deberá contener el nombre identificando la declaración como monumento, pictograma de monumento histórico y la norma de declaración. La medida será de 0.30 x 0.30 cm.

Señales de regulación o advertencia: deberán ser ubicadas en recursos turísticos y deben contener los pictogramas de actividades que están permitidas a realizar y las que están prohibidas, logo de ANP (de ser el caso), logo y orla gráfica de marca Perú. Las medidas variarán según los gráficos y deberán respetar las especificaciones de acuerdo con las señales de Interpretación de pie.

El manual de señalización de Extremadura, (s/f), recalca que el objetivo principal de este manual recae en las definiciones de distintos tipos de señales que los divide en 2 grupos:

Señalización dinámica: donde los visitantes se encuentran en un vehículo y normalmente en movimiento. Dentro de ella se encuentran algunas subseñales como son:

Dinámica informativa: dentro de ella se encuentran las de bienvenida en panel autovía y otra para panel en carretera convencional, estos paneles se encontrarán al inicio en cada comunidad, provincia, comarca y municipio.

Dinámicas direccionales: dentro de estas dinámicas y para carreteras convencionales se encuentran las promocional y direccional a red de áreas Protegidas, a punto de interés o recurso, monolito, de ruta turística en monolito, direccional a punto de interés o recurso en señal para carretera convencional, local y otras vías también para señal tipo flecha en zonas urbanas. Identificativa de punto de interés o recurso fuera de poblado en señal para carreteras convencionales y otras vías, direccional e informativa para señal urbana, en peatonal de banderola urbana y por último en direccional de itinerario en plaza o pared urbana.

Señalización estática: se define donde los visitantes se encuentran de pie y se encuentran subdivididas en:

S – Informativa:

E 01 Punto informativo/ directorio comarcal: panel; aquí se encuentra información sobre la geografía del lugar, las vías de comunicación, recursos y servicios turísticos con los que cuenta, de la misma manera cuenta con fotografía de los principales recursos y están ubicados específicamente en áreas de descanso.

E 02 Punto informativo/ directorio ruta comarcal: panel; ideado para que contenga información de rutas turísticas, ubicados al inicio de cada ruta turística, de la misma manera deberá contener información relevante sobre servicios, recursos turísticos y geografía. Las medidas serán de 1450 mm x 1160 mm.

E 03 (A) Punto informativo/ directorio núcleo urbano: monolito urbano; estos paneles brindan información en general del núcleo urbano mediante un plano identificando los Monumentos e instalaciones culturales, Servicios y lugares de interés, Parques, lugares naturales y ocio e instalaciones deportivas, todos estos identificados con un color asignado por la Señalización Informativa Urbana, de la misma manera se encontrará fotografía y descripción de los recursos más importantes del lugar. Las dimensiones serán de 2200 x 800 mm.

E 03 (B) Punto informativo/ directorio núcleo urbano: atril o mesa urbana; estos paneles brindan información en general del núcleo urbano mediante un plano

identificando los Monumentos e instalaciones culturales, Servicios y lugares de interés, Parques, lugares naturales y ocio e instalaciones deportivas, todos estos identificados con un color asignado por la Señalización Informativa Urbana, de la misma manera se encontrará fotografía y descripción de los recursos más importantes del lugar. Las dimensiones serán de 1646 x 1400 mm.

S – Interpretativa

E 04 (A) Identificativa de punto de interés o recurso: monolito urbano; estos paneles interpretan información exacta de recursos turísticos, que le permita al visitante poder saber un poco más de la localidad, de la misma manera contiene fotografías del interior de los recursos y una breve descripción, también un mapa de la localidad. Las dimensiones para utilizar será de 1800 x 400 mm.

E 04 (B) Identificativa de punto de interés o recurso: atril o mesa urbana; estas mesas o atriles interpretan información exacta de recursos turísticos, que le permita al visitante poder saber un poco más de la localidad, de la misma manera contiene fotografías del interior de los recursos y una breve descripción, también un mapa de la localidad. Las dimensiones para utilizar será de 823 x 1400 mm.

E 04 (C) Identificativa de punto de interés o recurso; atril o mesa fuera de población: se encontrarán como dice el título para recursos turísticos fuera de la población y encontrará información exacta del lugar. Las dimensiones para utilizar será de 720 x 670 mm.

E 04 (D) Identificativa de punto de interés o recurso; plaza a pared urbana: es una plaza ubicada en una pared que muestra los lugares importantes y una breve descripción. Las medidas a utilizar son las siguientes 400x500 mm o 400x400mm. (Cuadrada sin interpretación).

Señalización Monumental: la comunidad autónoma de Extremadura presenta varios conjuntos de tipo monumental, es por eso por lo que se añadió una versión sólo para este tipo de señalización. Contiene las mismas señales, estructura y retícula de composición, sin embargo, cambia en la gama de colores y el acabado del exterior. Estas señales sólo serán ubicadas en monumentos

declarados Bien de Interés Cultural o Patrimonio de la Humanidad, las señales a utilizar serán; Direccional e informativa monumental de banderola, direccional itinerario monumental de placa a pared, punto informativo/directorío conjunto monumental monolito y atril o mesa, identificativo punto de interés o recurso monolito, atril o mesa y placa a pared.

1.4. Formulación del problema

¿De qué manera la reconstrucción virtual como herramienta ayuda a la innovación de paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?

1.5. Justificación e importancia del estudio

La justificación posee una perspectiva práctica, pues buscó un beneficio a la población, ya que buscó incrementar la visita de turistas al complejo, siendo ellos los que hacen uso de los servicios turísticos ofrecidos por la comunidad. De esta manera contribuye a mejorar la calidad de vida de los pobladores y también fortalecer la historia y cultura de la localidad.

Además, la justificación también fue vista desde el punto teórico. Piquer, Capilla, & Molina, (2015) afirman que la reconstrucción virtual del patrimonio es una tarea fundamental que permite tratar una problemática en la intervención para ruinas que en su momento fueron edificios importantes durante una cultura. La importancia de este método se basó en añadir datos gráficos a través de modelos virtuales, siendo esta técnica no invasiva y ayuda a la correcta difusión del patrimonio.

De tal manera se puede deducir que la reconstrucción virtual se convirtió en un aporte a la actividad turística como fomento del patrimonio arqueológico, arquitectónico y cultural, generando experiencias nuevas y un valor agregado en los atractivos turísticos. Si bien es cierto, actualmente en el Perú aún es casi nula

la intervención de esta metodología, con lo cual se crean campos abiertos para la investigación con este método, que busca fortalecer la difusión del patrimonio.

La justificación metodológica de esta investigación pretendió innovar en los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. Analizando la situación en la que se encontraron los paneles interpretativos y midiendo el nivel de satisfacción de los visitantes, se determinó utilizar tecnología como medio para mejorar la experiencia en la visita de los turistas. De esta manera se aporta a la conservación del patrimonio arqueológico e histórico para el uso turístico.

1.6. Hipótesis

Hi: La reconstrucción virtual servirá como herramienta a la innovación de los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Proponer un prototipo de reconstrucción virtual como herramienta a la innovación de paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

1.7.2. Objetivos Específicos

Determinar el nivel de satisfacción que genera la situación actual de los paneles interpretativos en los visitantes.

Determinar el estado actual en el que se encuentran los paneles interpretativos.

Identificar si existen actividades de innovación para los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

Diseñar un prototipo de panel interpretativo en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume para incrementar la visita de turistas.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

2.1.1. Tipo de investigación

El presente informe presenta el siguiente tipo de investigación: Mixta. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) en su libro Metodología de la Investigación, define a la investigación mixta como un modelo de combinación entre el enfoque cualitativo y cuantitativo, donde se utilizan por parte del enfoque cuantitativo encuestas a través de una muestra, mientras el enfoque cualitativo se llevó a cabo a través de entrevistas o por el método de la observación.

De acuerdo con lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista en esta investigación de tipo enfoque mixta: para el enfoque cualitativo, se utilizó la técnica de entrevista y observación y sus instrumentos: de guía de entrevista y una ficha de observación, donde se podrá observar el estado en el que se encuentran los paneles interpretativos, y para el enfoque cuantitativo se utilizó la técnica de encuesta y su instrumento el cuestionario, el cuál fue aplicado a visitantes en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. De esta manera se utilizaron los dos enfoques citados por los respectivos autores conformándolo en uno solo como una investigación Mixta.

2.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación se consideró de diseño descriptivo simple, ya que, de acuerdo con Sánchez y Reyes, (2006) este diseño de investigación busca y almacena información de acuerdo con la situación anteriormente definida, que vendría a ser el objeto de estudio. De la misma manera se elaboró una propuesta para la innovación, lo diagrama de la siguiente manera, utilizando la muestra como la representación sobre a quienes se va a realizar el estudio y es el estudio con la información requerida necesaria que se utilizará en la investigación.

A través de la explicación de Sánchez y Reyes, el diseño descriptivo-simple en esta investigación se justificó y respaldó en la muestra que fue visualizada en el centro arqueológico Pirámides de Túcume. La dinámica para esto es contar con un

panel que complemente visualmente la parte física de la estructura desaparecida. De esta forma, se creó una idea concreta de cómo se vio en el complejo, si este se encontrara en completo y en óptimas condiciones.

2.2. Variables y operacionalización

2.2.1. Variable independiente: Reconstrucción Virtual

Según Ghiani y Sokol, (2017) en su investigación Reconstrucción virtual. Un aporte a la arqueología en tres dimensiones considera que a través de la reconstrucción virtual se contribuye de gran manera en: la investigación (Bienes arqueológicos y registro de información), preservación (Inventario, diagnóstico y planificación) y divulgación del patrimonio (Puesta en valor, visualizar un modelo en 3D y difusión). De tal manera que emite ventajas al analizar con profundidad los rasgos visuales de estructuras, ayudando al patrimonio arqueológico a mostrar espacios y construcciones que tuvieron lugar durante su auge y que con el tiempo se fue perdiendo debido a la desaparición de culturas o fenómenos ambientales, lo que genera interés y aumenta el conocimiento del patrimonio a través de actores sociales. De esta manera se torna a la reconstrucción virtual como una forma o herramienta para salvaguardar y preservar el patrimonio arqueológico y sea utilizado para el disfrute de la actividad turística, mostrando a través de este método la importancia de la arqueología en el turismo.

2.2.2. Variable Dependiente: Paneles interpretativos

Según Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR, 2016) en el Manual de Señalización Turística del Perú, indica que las señales de interpretación contienen información exacta sobre un recurso turístico para el visitante y el disfrute de este, de la misma forma facilitar la conexión, orientación y comprensión del espacio en el que se encuentran: fauna y flora. Es necesario que contenga información virtual a través de un código QR o en todo caso enlaces digitales. Están ubicadas en recursos turísticos y deben contener: texto interpretativo y de la misma manera evaluar el uso de otros idiomas, infografía o gráficos, actividades turísticas con los que cuenta el lugar. En la nueva actualización del manual, también contempla la accesibilidad total en las tipologías de las señales para personas con

discapacidad (uso del sistema braille). Para el desarrollo de los paneles de considera el uso del color marrón, soporte estructural en planchas de bronce y/o acero corten y/o madera, información adicional mediante código QR, Logo y Orla Marca Perú y pictogramas.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS
VARIABLE INDEPENDIENTE: Reconstrucción Virtual: intento de recuperación visual a través de un modelo virtual en base a una construcción que fue fabricada en un momento determinado y de la cual quedan evidencias existenciales sobre la construcción.	Investigación	Bienes arqueológicos	Entrevista
		Registro de información	
	Preservación	Inventario	
		Diagnóstico	
		Planificación	
	Patrimonio	Puesta en Valor	
		Visualizar un modelo 3D	
Difusión			
VARIABLE DEPENDIENTE: Paneles interpretativos: las señales de interpretación contienen información exacta sobre un recurso turístico para el visitante y el disfrute de este, de la misma forma facilitar la conexión, orientación y comprensión del espacio en el que se encuentran: fauna y flora.	Tamaño	1.05 metros de alto y 1.85 cm de ancho.	Observación
	Estructura	Fierro tubular, galvanizado, plancha de bronce, base de concreto armado, zócalo expuesto acabado caravista y cobertura de madera y/o teja asfáltica inclinada.	
	Color	Marrón	
	Multilingüe	Español, inglés	
	Contenido	Nombre del recurso, infografía, descripción del recurso, actividades turísticas, logo y orla de marca Perú, código QR.	
	Experiencia	Visita	Encuesta
Satisfacción			
Información			
Innovación			

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

Según Seltiz (1980), citado por Hernández (2010) la población es un conjunto de personas o casos que concuerdan con los aspectos estudiados por el investigador, de esta manera en la presente investigación se toma como población a los universitarios, señalados como medio en el reporte estadístico de Museos, para el estudio de la presente, teniendo una población de 1449 personas universitarias que visitan el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

2.3.2. Muestra

El muestreo es probabilístico aleatorio simple, de tal modo que, según la Enciclopedia Económica (2019) define a esta técnica como todos los elementos de un todo pueden ser seleccionados y tienen la misma probabilidad. Sin embargo, se selecciona un número exacto de población para ser estudiada y que cumplan con el requisito solicitado, ya sea un número, un objeto, una edad, un aspecto físico, etc.

Citado lo anterior, se tuvo en esta investigación como población a los visitantes del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, y como muestra se tuvo en cuenta en el registro de visitantes a este atractivo, que se encuentra publicado a través del Proyecto Especial Naylamp – Lambayeque Unidad Ejecutora 005, donde toman a escolares, medio y adulto. En este caso se tomó a la edad media, que, según los encargados de realizar las estadísticas, en este rango solo toman a universitarios. Por lo que nuestra muestra estuvo basada en universitarios que visitaron el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. Registro de visitantes a los museos, reporte mensual anexo

$$n = \frac{Z^2 * P * (1-p) * N}{E^2 * (N-1) + Z^2 * p * (1-p)} \quad n = \frac{(1.645)^2 * 0.5 * 0.5 * 1449}{(0.05)^2 * (1449-1) + (1.645)^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 229$$

Z= nivel de confiabilidad 90% = 1.645

P= desviación estándar de la población = 0.5

N= Población = 1449

E= Error máximo aceptado = 0.05

Ajuste de muestreo

$$n = \frac{229}{1 + \frac{229}{1449}}$$

$n = 198$ Encuestados

2.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos y validez

Según la metodología de la investigación se utilizó la técnica directa e indirecta, ya que tendremos de forma directa el acceso a la población y por ello se utilizó como instrumentos cuestionarios y una guía entrevista y de forma indirecta el instrumento de la guía de observación. Los instrumentos fueron validados por tres expertos del área de turismo.

2.5. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó fue el instrumento de cuestionario que se aplicó a la población de visitantes con rango de universitarios en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, para el análisis de resultados se tabuló a través de un software estadístico el cuál es el SPSS, donde se determinó las variables de estudio y se tabularon las respuestas para luego proceder a realizar un análisis y discusión de resultados. Para el instrumento de guía entrevista se procedió a analizar las respuestas y la interpretación de éstas y a través de estas respuestas se comparó si están cumpliendo y aportando con el objetivo, y para la ficha de observación, se analizaron los resultados obtenidos interpretándolos de tal manera, que se estableció el estado en el que se encontraron los paneles informáticos, cumpliendo de tal manera con el objetivo planteado en la investigación.

2.6. Aspectos éticos

2.6.1. Respeto por las personas: a través de este principio ético, se mostrará el respeto hacia las personas a través del respeto en sus respuestas de acuerdo con los instrumentos planteados: entrevista y encuesta. Tomando en cuenta sus respuestas de manera clave para el objeto de estudio de la investigación. Este principio se basa también en que los individuos accedan a ser entrevistados o encuestados de manera voluntaria y que se analice su comportamiento, para que puedan brindar una información adecuada y acorde al tema planteado.

2.6.2. Justicia: ya que teniendo en cuenta la variable de estudio: paneles interpretativos, este ayudará a mejorar la experiencia del visitante, brindando nuevas formas de observar el patrimonio y entendiéndolo desde una perspectiva innovadora, generando nuevos alcances a la actividad turística. De esta manera se busca aumentar la visita de turistas, aportando en la economía de los pobladores, ya que ellos serán los beneficiados al aumentar la demanda, por otra parte, se fortalecerá la identidad cultural y la historia de la localidad.

2.7. Criterios de rigor científico

La presente investigación está basada según Noreña, Alcaraz, Rojas y Rebolledo (2012), describen criterios para establecer la comprensión de la investigación y los aspectos que lo componen:

2.7.1. Credibilidad: los resultados recabados a través de los instrumentos cualitativos y cuantitativos que fueron aplicados a los visitantes del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume y al arqueólogo, donde a través de la recolección de datos permiten tener información veraz y consistente para la investigación.

2.7.2. Aplicabilidad: a través de los datos recolectados, estos permiten comprender y describir la información, esperando la aplicabilidad para futuras investigaciones o proyectos.

2.7.3. Consistencia: para lograr la consistencia de la investigación, se lleva a cabo a través de procedimientos en los datos obtenidos como: interpretación de datos, comparación constante con otros autores, donde se revisa y compara con las teorías previamente formuladas.

2.7.4. Neutralidad: los datos de la investigación garantizan la total veracidad, los instrumentos utilizados fueron validados por profesionales del rubro de turismo, de la misma manera, la información transcrita fue validada por el asesor a cargo, siendo aprobada la información.

2.7.5. Relevancia: a través de este criterio, se logra afirmar que los visitantes están dispuestos a desarrollar cambios en la actividad turística para mejorar la experiencia.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en tablas y figuras

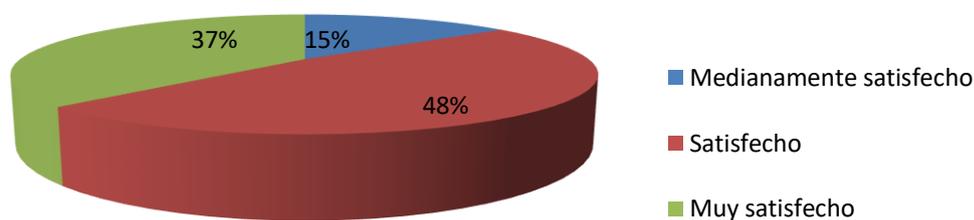
3.1.1. Presentación de resultados de cuestionario de encuesta

El cuestionario de encuesta consta de 9 preguntas que buscan conocer el nivel de satisfacción que genera el estado actual de los paneles interpretativos. Esta técnica se validó con la evaluación de 3 expertos en el rubro de turismo y fue aplicado a 198 visitantes en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. Los resultados que se muestran a continuación se encuentran en función al objetivo específico número 1 “Determinar el nivel de satisfacción que genera la situación actual de los paneles interpretativos en los visitantes”, y se observan los siguientes resultados:

Tabla 1: *Como se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Medianamente satisfecho	29	14.6
Satisfecho	95	48.0
Muy satisfecho	74	37.4
TOTAL	198	100.0

Figura 1: *Como se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.*



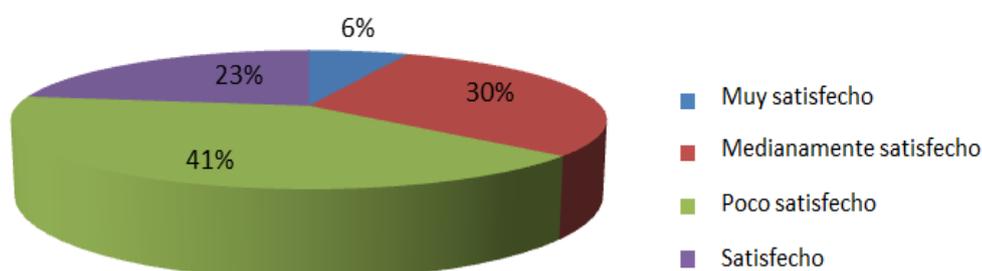
Nota 1. De acuerdo con la tabla 4 y figura 4, del total de los encuestados el 48% se encuentran satisfechos con la visita en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, el 37% se encuentra muy satisfecho, mientras el 15% se encuentra medianamente satisfecho en dicho criterio. Lo que demuestra que la mayoría, el 63% se encuentra en el nivel solo de satisfacción.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 2: *Cómo se encuentra usted con los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfecho	13	6.6
Poco satisfecho	81	40.9
Medianamente satisfecho	59	29.8
Satisfecho	45	22.7
TOTAL	198	100.0

Figura 2: *Cómo se encuentra usted con los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.*



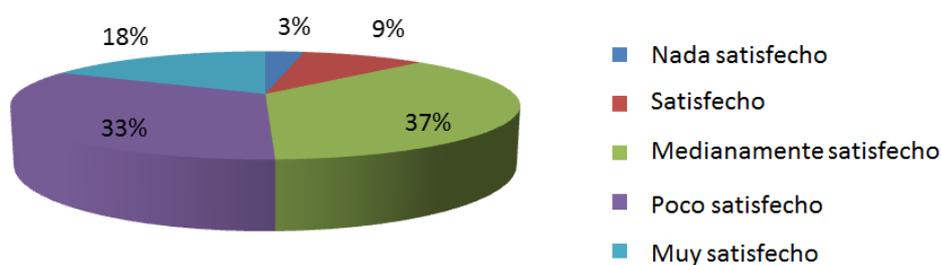
Nota 2. De acuerdo con la tabla 2 y figura2, del total de los encuestados el 41% se encuentran poco satisfechos con el estado de los paneles en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, el 30% se encuentra medianamente satisfecho, el 23% se encuentra satisfecho y el 6% se encuentra muy satisfecho en dicho criterio. Lo que demuestra que el 71% refleja que los paneles generan una baja satisfacción hacia los visitantes.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 3: *Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles interpretativos.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada satisfecho	6	3.0
Poco satisfecho	65	32.8
Medianamente satisfecho	73	36.9
Satisfecho	19	9.6
Muy satisfecho	35	17.7
TOTAL	198	100.0

Figura 3: *Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles interpretativos*



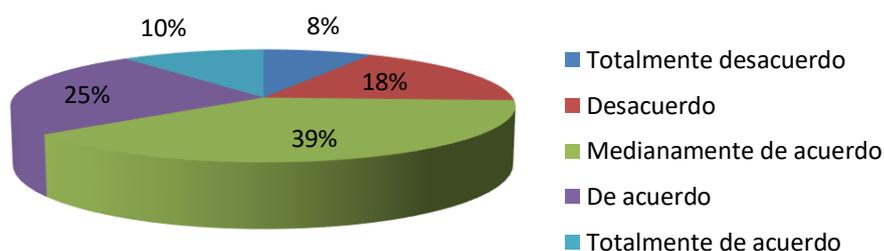
Nota 3. Del total de los encuestados el 37% se encuentran medianamente satisfechos con el contenido en los paneles en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, el 33% se encuentra poco satisfecho, el 18% se encuentra muy satisfecho, el 9% se encuentra satisfecho y el 3% nada satisfecho en dicho criterio. Lo que genera que la mayoría de encuestados, el 70% se encuentran con niveles de satisfacción bajo respecto al contenido y solo para el 27% le genera niveles positivos.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 4: *El contenido de los paneles interpretativos es visible y entendible.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente desacuerdo	16	8.1
Desacuerdo	35	17.7
Medianamente de acuerdo	77	38.9
De acuerdo	49	24.7
Totalmente de acuerdo	21	10.6
TOTAL	198	100.0

Figura 4: *El contenido de los paneles interpretativos es visible y entendible.*



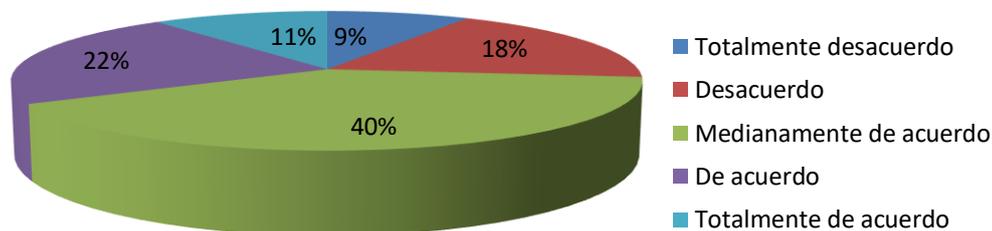
Nota 4. Del total de los encuestados el 39% se encuentran medianamente de acuerdo que el contenido en los paneles interpretativos es visible y entendible, el 25% se encuentra de acuerdo, el 18% se encuentra en desacuerdo, el 10% se encuentra totalmente de acuerdo y el 8% totalmente desacuerdo en dicho criterio. Se analiza que el 26% se encuentra en desacuerdo con respecto al contenido y el 35% está de acuerdo.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 5: Cree usted que los paneles interpretativos brindan la información necesaria a los visitantes.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente desacuerdo	17	8.6
Desacuerdo	36	18.2
Medianamente de acuerdo	80	40.4
De acuerdo	44	22.2
Totalmente de acuerdo	21	10.6
TOTAL	198	100.0

Figura 5: Cree usted que los paneles interpretativos brindan la información necesaria a los visitantes.



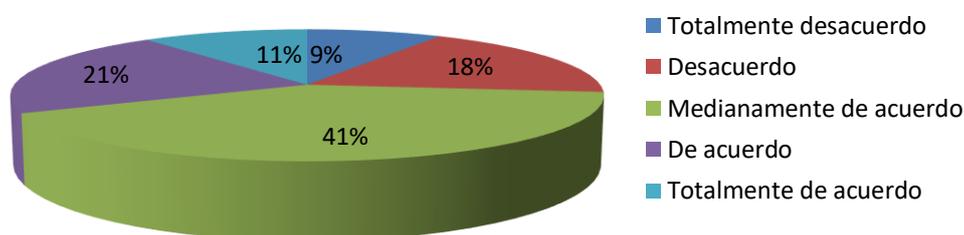
Nota 5. Del total de los encuestados el 40% se encuentran medianamente de acuerdo que los paneles interpretativos brindan la información necesaria, el 22% se encuentra de acuerdo, el 18% se encuentra en desacuerdo, el 11% se encuentra totalmente de acuerdo y el 9% totalmente desacuerdo en dicho criterio. Lo que genera que el 33% estén de acuerdo con la información y existe sólo un 27% que no concuerde con ellos.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 6: El contenido en los paneles interpretativos le sirvió durante el recorrido en su visita.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente desacuerdo	17	8.6
Desacuerdo	36	18.2
Medianamente de acuerdo	82	41.4
De acuerdo	42	21.2
Totalmente de acuerdo	21	10.6
TOTAL	198	100.0

Figura 6: El contenido en los paneles interpretativos le sirvió durante el recorrido en su visita.



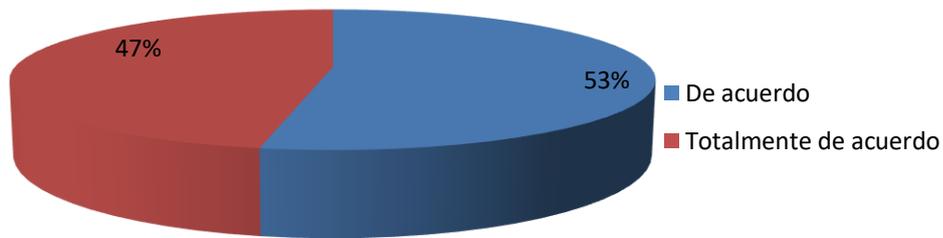
Nota 6. Del total de los encuestados el 41% se encuentran medianamente de acuerdo con cerca del contenido en los paneles interpretativos les sirvieron durante su recorrido, el 21% se encuentra de acuerdo, el 18% se encuentra en desacuerdo, el 11% se encuentra totalmente de acuerdo y el 9% totalmente desacuerdo en dicho criterio. Lo que genera que la mayoría de encuestados, el 73%, coinciden que el contenido les sirvió durante su visita.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 7: Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles interpretativos.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	105	53.0
Totalmente de acuerdo	93	47.0
TOTAL	198	100.0

Figura 7: Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles interpretativos.



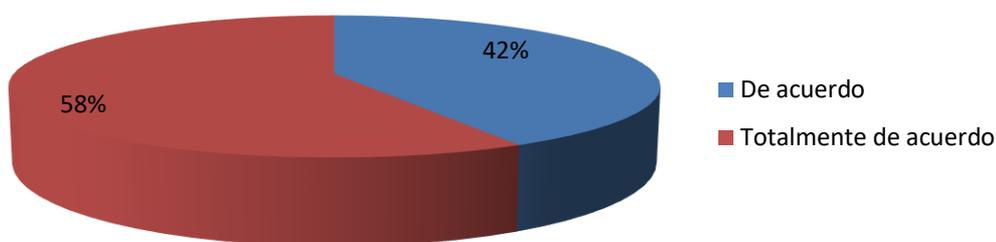
Nota 7. Del total de los encuestados el 53% se encuentran de acuerdo que deberían realizar mejoras en los paneles interpretativos y el 47% se encuentra totalmente de acuerdo dicho criterio. Esto refleja que el 100% de los encuestados están a favor que se realicen mejoras, lo que generaría mejores experiencias en la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 8: Durante su visita, le gustaría experimentar a través de los paneles interpretativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	83	41.9
Totalmente de acuerdo	115	58.1
TOTAL	198	100.0

Figura 8: Durante su visita, le gustaría experimentar a través de los paneles interpretativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume.



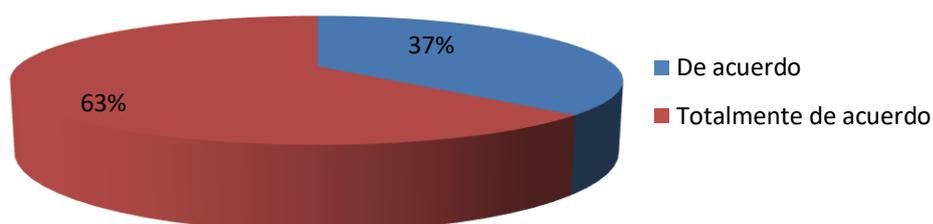
Nota 8. Del total de los encuestados el 58% se encuentran totalmente de acuerdo que durante su visita les gustaría experimentar a través en los paneles interpretativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume y el 42% se encuentra de acuerdo en dicho criterio. El 100% está de acuerdo con este criterio sin la existencia de oposición para la innovación, lo que conlleva que, si se realizan dichos cambios, las expectativas de los visitantes serán cumplidas.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

Tabla 9: Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de los turistas.

Experiencia	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	73	36.9
Totalmente de acuerdo	125	63.1
TOTAL	198	100.0

Figura 9: Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de los turistas.



Nota 9. Del total de los encuestados el 63% se encuentran totalmente de acuerdo que, con nuevos paneles innovadores, mejoraría la experiencia durante la visita en las Pirámides de Túcume y el 37% se encuentra de acuerdo en dicho criterio. Esto genera que todos los entrevistados concuerdan que es necesaria la intervención en los paneles, para que su experiencia sea positiva y regresen a visitar las Pirámides de Túcume.

Fuente: Elaboración propia en base al procedimiento de la encuesta.

3.1.2. Presentación de resultados de ficha de observación

La ficha de observación consta de algunas características tomadas por el manual de señalización turística que permitió observar el estado actual de los paneles interpretativos. Esta técnica se validó con la evaluación de 3 expertos en el rubro de turismo y fue aplicado a 6 paneles en el Complejo Arqueológico.

Los resultados mostrados a continuación se encuentran en función al objetivo específico número 2 “Determinar el estado actual en el que se encuentran los paneles interpretativos.”

Estas fichas se aplicaron de acuerdo con las imágenes fotográficas tomadas de un trabajo de Proyecto de Inversión Pública en el turismo, dado el estado de pandemia por el COVID – 19, fue difícil realizar las fichas de observación in situ y se optó por tomar la información de las imágenes mencionadas en dicho trabajo. De acuerdo con el Manual de Señalización, es recomendable que dichos paneles cuenten con las siguientes especificaciones generales: planchas metálicas de aleación de bronce, cromáticas, láminas retrorreflectivas de color marrón y blanco. y se observan los siguientes resultados:

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS**

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 01	Ubicación: Ruta "A"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda
Color	Marrón	X		4	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado
Idioma	Español	X			
	Inglés		X		
	Braille		X		
Contenido	Nombre del recurso	X			
	Infografía	X			
	Descripción del recurso		X		
	Actividades turísticas		X		
	Logo y orla de marca Perú.		X		
	Código QR		X		

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS**

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 02	Ubicación: Ruta "A"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda	
Color	Marrón	X		3	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado	
Idioma	Español	X				
	Inglés	X				
	Braille		X			
Contenido	Nombre del recurso	X				
	Infografía	X				
	Descripción del recurso	X				
	Actividades turísticas		X			
	Logo y orla de marca Perú.		X			
	Código QR		X	Codificación	PN02	

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 03	Ubicación: Ruta "A"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda		
Color	Marrón	X		4	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado		
Idioma	Español	X					
	Inglés		X				
	Braille		X				
Contenido	Nombre del recurso		X				
	Infografía	X					
	Descripción del recurso		X				
	Actividades turísticas		X				
	Logo y orla de marca Perú.		X				
	Código QR		X		<table border="1"> <tr> <td>Codificación</td> <td>PN03</td> </tr> </table>	Codificación	PN03
Codificación	PN03						

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 04	Ubicación: Ruta "B"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda		
Color	Marrón		X	5	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado		
Idioma	Español	X					
	Inglés		X				
	Braille		X				
Contenido	Nombre del recurso		X				
	Infografía	X					
	Descripción del recurso		X				
	Actividades turísticas		X				
	Logo y orla de marca Perú.		X				
	Código QR		X		<table border="1"> <tr> <td>Codificación</td> <td>PN04</td> </tr> </table>	Codificación	PN04
Codificación	PN04						

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 05	Ubicación: Ruta "B"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda
Color	Marrón		X	5	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado
Idioma	Español				
	Inglés		X		
	Braille		X		
Contenido	Nombre del recurso		X		
	Infografía		X		
	Descripción del recurso		X		
	Actividades turísticas		X		
	Logo y orla de marca Perú.		X		
	Código QR		X		
				Codificación	PN05

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 06	Ubicación: Ruta "B"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda
Color	Marrón	X		3	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado
Idioma	Español	X			
	Inglés	X			
	Braille		X		
Contenido	Nombre del recurso		X		
	Infografía	X			
	Descripción del recurso		X		
	Actividades turísticas		X		
	Logo y orla de marca Perú.		X		
	Código QR		X	Codificación	PN06

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS

Ficha de Observación de los Paneles Interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles interpretativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.



Fecha:	Panel N°: 07	Ubicación: Ruta "B"
---------------	---------------------	----------------------------

Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Leyenda
Color	Marrón		X	1	Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado 2: buen estado 3: regular estado 4: mal estado 5: pésimo estado
Idioma	Español	X			
	Inglés	X			
	Braille		X		
Contenido	Nombre del recurso		X		
	Infografía	X			
	Descripción del recurso	X			
	Actividades turísticas		X		
	Logo y orla de marca Perú.		X		
	Código QR		X		

3.1.3. Presentación de discusión de resultados de guía de entrevista

La guía de entrevista constó de 9 preguntas, los resultados obtenidos fueron hallados luego de aplicar el instrumento al Arqueólogo José Manuel Escudero Villalta, asistente del museo de Túcume. Esta técnica se validó con la evaluación de 3 expertos en el rubro de turismo, los resultados que se muestran a continuación se encuentran en función al objetivo específico número 3 “Identificar las actividades de innovación de los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume”, y se observan las siguientes respuestas:

1. ¿La información proyectada en las fichas de inventario turístico se encuentra publicada en los paneles interpretativos? ¿Por qué?

Respuesta: Si se encuentran publicadas en los paneles informativos. Porque como una institución de cultura, siempre hemos procurado que la información que brindamos a los visitantes vaya acorde con las investigaciones realizadas por nuestro proyecto arqueológico iniciado desde 1989.

Comentario: se puede observar que la institución se preocupa por brindar la información adecuada, mostrada también en las fichas de inventario turístico. Lo que es indispensable, ya que los visitantes están siempre buscando la información verdadera del lugar a visitar.

2. ¿Actualmente el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra dentro de una planificación turística? ¿Cuál es el diagnóstico que se obtiene?

Respuesta: Las labores de nuestro museo, así como los proyectos de excavación o de puesta en valor se encuentran contemplados en nuestro Plan de Manejo del Complejo Arqueológico de Túcume y Su Entorno Rural y Urbano.

Comentario: la respuesta nos muestra que el complejo está siempre dentro de proyectos para la mejora, lo que demuestra que es de carácter importante para la gestión.

3. ¿Qué acciones realiza o ha realizado el gestor en función del recurso turístico mediante la innovación? de ser negativa ¿Por qué no se ha realizado alguna acción innovadora?

Respuesta: Actualmente el museo a través de sus alianzas estratégicas, realiza acciones para la mejora de la propuesta turística, se implementó recientemente: los festivales gastronómicos (los primeros domingos de mes), se construyó la ramada curandera para la atención de los maestros curanderos, se implementó el bici tour para la visita al complejo en bicicleta y se viene trabajando con Plan COPESCO Nacional la construcción de dos coberturas definitivas para Huaca 1 y el Templo de la Piedra Sagrada que permitirá a los visitantes acceder a estos dos importantes monumentos arqueológicos.

Comentario: la gestión actual, está realizando actividades innovadoras, lo que indica que, está focalizado en brindar las mejores experiencias a los visitantes, de manera que, su visita sea la mejor y recomienden el lugar.

4. ¿Qué opina usted respecto a la situación actual en la que se encuentran los paneles interpretativos?

Respuesta: Somos conscientes que por el paso del tiempo y por las inclemencias de este, algunos de nuestros paneles interpretativos sobre todos los que forman parte de la visita al Complejo se encuentran en pésimo estado.

Comentario: la respuesta concuerda con las fichas aplicadas a los paneles interpretativos, esto conlleva que es necesario un mantenimiento constante, ya que refleja la importancia del complejo y los visitantes siempre están buscando lo mejor durante su visita.

5. ¿Actualmente se encuentran realizando algún mantenimiento a los paneles interpretativos? De ser el caso positivo, ¿Cómo es el proceso de mantenimiento? En caso negativo ¿Por qué no se realiza un mantenimiento?

Respuesta: Se han cambiado algunos en las salas de museo y por falta de presupuesto no se ha realizado el mantenimiento de los demás.

Comentario: los paneles interpretativos que se encuentran en el museo son actuales, sin embargo, es necesario que se les brinde prioridad a los que se encuentran en la ruta a la visita de las Pirámides, se puede obtener presupuesto a través de proyectos para la mejora del lugar.

6. ¿Existe algún plan de mejora o proyecto de innovación en los paneles interpretativos? De no ser el caso, ¿Cree usted que sería conveniente realizar alguna mejora en los paneles informativos?

Respuesta: Se viene trabajando a nivel de propuesta con el Plan COPESCO Nacional un proyecto de mejora de todos los paneles del Complejo.

Comentario: es importante que se esté realizando una propuesta para la mejora, esto significa que están siempre desarrollando proyectos para brindar lo mejor a los visitantes.

7. ¿Cómo cree usted que contar con un proyecto de innovación mejoraría la experiencia de la actividad turística?

Respuesta: Mejoraría considerablemente, haría en mi opinión, más fluida la visita.

Comentario: si comparamos la respuesta del arqueólogo con la de los encuestados, concuerdan que el uso de la innovación generaría experiencias distintas a las que encuentran normalmente en el complejo.

8. ¿Cree usted que a través de un proyecto de innovación mejoraría la puesta en valor del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? ¿Por qué?

Respuesta: Sí, porque todo proyecto de innovación, de mejora o ampliación de la oferta turística revaloriza la puesta en valor de los monumentos arqueológicos.

Comentario: es necesario innovar siempre y aún más cuando se trata de monumentos arqueológicos, pues como ya lo explica anteriormente el entrevistado, revaloriza la puesta en valor y esto conlleva que se interesen más en rescatar los monumentos arqueológicos y/o arquitectónicos.

9. ¿Cuánto ayudaría un panel interpretativo innovador con reconstrucción virtual a la difusión del patrimonio? ¿Por qué?

Respuesta: Mucho, los medios visuales hacen la visita más interactiva y es más fácil acceder a la información.

Comentario: de acuerdo con la respuesta, que los visitantes interactúen es necesario, sin embargo, es más necesario que los visitantes entiendan cómo funcionaban o se construían los monumentos arqueológicos, de manera que puedan observar por otros métodos la importancia de ellos.

3.2. Discusión de resultados

De acuerdo con los resultados encontrados en las encuestas realizadas a los visitantes del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume para determinar el nivel de satisfacción que generan los paneles de interpretación, se analizó con respecto a las tablas 02, 03, 04, 05 y 06 que la gran mayoría de los visitantes se encuentran medianamente satisfechos. Coincidiendo con los resultados encontrados por Nakano, (2019) también en Túcume, donde corroboró que los visitantes se encontraron insatisfechos con respecto a la señalización turística que brinda el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. Discrepando de los resultados de Campos, (2016) en México, donde los encuestados calificaron como excelente la calidad de los paneles, generándoles una experiencia muy buena durante su visita. Lo que implica que las señales (incluidos paneles) dispuestas en el lugar carecen de ciertas características que generan insatisfacción a los visitantes. Debido a lo anterior, es importante que se realicen estudios de mejora para identificar la falla que genera la insatisfacción en estos paneles, debido que durante ambas investigaciones los resultados sobre este punto siguen siendo el mismo y eso genera un negativo en la experiencia de los visitantes.

Por otro lado, se encontró en las tablas 07, 08 y 09 que los visitantes están de acuerdo que se realicen mejoras de innovación para mejorar su experiencia y visualizar de mejor manera el patrimonio. Coincidiendo con los resultados de la investigación por Mañas, (2018) en Madrid, donde a través de un focus group llegó a concluir que la innovación por parte de la tecnología en lugares históricos genera

mejores experiencias ya que hace interesante la visita por la curiosidad que causa poder visualizar de mejor manera el patrimonio y cumplen al 100% las expectativas. De la misma manera Arbildo y Tello, (2016) en la ciudad de Iquitos, sus resultados mostraron que, a través de la innovación para conocer el patrimonio histórico, la satisfacción de los visitantes aumentó en grandes medidas. Lo que implica, que la tecnología se encuentra jugando un papel muy importante en la actividad turística, brindando un valor agregado a cada lugar turístico y dando oportunidad al patrimonio histórico de reinventarse mediante la era tecnológica. De esta manera se puede concluir que los visitantes en los lugares turísticos siempre estarán dispuestos a nuevos métodos tecnológicos donde puedan entender de mejor manera el patrimonio.

De acuerdo con los resultados encontrados en la guía de observación aplicada en los paneles de información del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcumbe para determinar el estado actual en el que se encuentran, se analizó con respecto a las guías de observación 01, 02, 03, 04, 05 y 06 que la gran mayoría de los paneles se encuentran en mal estado. Discrepando de lo encontrado por Bazurto, (2018) en Ecuador, donde su ficha de observación arrojó que los servicios turísticos, dentro de ellos los paneles de interpretación, se encuentran en un grado de conservación bueno. Discrepando también de los resultados encontrados por Puyuelo, Val, Merino y Gual, (2017) en Valencia, donde los paneles interpretativos estudiados durante su caso se encuentran en muy buen estado incluso cuentan con paneles didácticos para el entendimiento del patrimonio de los lugares turísticos. Lo que implica que hacen falta ideas innovadoras para mejorar el aspecto estructural de los paneles. Concluyendo que hasta el momento no se ha realizado ningún tipo de mantenimiento en estos paneles ubicados en las rutas A y B, generando aspectos negativos durante la visita.

Las respuestas halladas a través de la guía de entrevista aplicada al Arqueólogo José Manuel Escudero Villalta, asistente del Museo de sitio Túcumbe, para identificar las actividades de innovación de los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcumbe, se analizó lo siguiente:

Con respecto a las preguntas 04, 05 y 06, sólo se desarrolla mantenimiento en los paneles que se encuentran en el museo de sitio y los que se encuentran en

las rutas A y B se encuentran deteriorados por las inclemencias del tiempo, se analiza también que los encargados están en propuesta de mejora para todos los paneles. Coincidiendo con los resultados encontrados por Nakano, (2019) también en Túcume, los paneles encontrados en el museo se encuentran en buen estado y son en los que más trabajan, esto se debe a que el museo es un proyecto inaugurado en 2015, un proyecto casi actual. De tal manera que concuerda que el apoyo financiero es casi escaso por parte de los gobiernos, pero, la relación con Plan COPESCO Nacional es muy buena, de tal manera que a lo largo del tiempo se ha venido desarrollando proyectos para la mejores del Complejo. De acuerdo también con Santillán, Velarde y Obombo, (2015) en México, donde encontraron que la señalética es insuficiente, sin embargo, se encuentran en busca de mejorarlos y agregar tecnología para la experiencia del visitante. Lo que implica que la gestión está interesada en brindar lo mejor, ya que están en constante actualización de actividades turísticas para los visitantes, así pues, concluyendo que actualmente los paneles interpretativos pueden estar en pésimo estado, sin embargo, están dispuestos a realizar mejoras para mantener o aumentar la valoración de los monumentos arqueológicos.

De acuerdo con las preguntas 07, 08 y 09, las preguntas fueron direccionadas hacia la innovación como mejora en la experiencia de la actividad turística, la puesta en valor y la difusión del patrimonio, por lo que se analiza que, todo es positivo con respecto a estos puntos, ya que la innovación en el Complejo mejoraría la experiencia, tendrían mejor valor los monumentos arqueológicos y la visita sería más interactiva. Coincidiendo con Sánchez, (2019) en Colombia, en sus resultados también demuestran que, a través de nuevas experiencias para el patrimonio, los visitantes podrán entender de mejor manera y más práctica, de manera que también los monumentos arqueológicos trasciendan a través del tiempo. De la misma manera Puiggrós, Tort y Fondevilla, (2017) en Barcelona, concluyó a través de sus resultados, que es necesario invertir en tecnología o innovación, de esta forma los visitantes tienen mejor interacción con el recurso turístico. También Caro, Luque y Zayas, (2015) concluyen que los destinos que cuentan con cultura, arqueología, se encuentran en un cambio con respecto a la tecnología, pues es necesario que puedan innovar para que los visitantes interpreten de mejor manera

el patrimonio, a través de la innovación como un valor añadido. Lo que implica, que, a través de estas investigaciones, todas concuerdan que los destinos que cuentan con turismo ligado a la arqueología necesitan estar en pendiente innovación, para que los visitantes estén interesados en entender el patrimonio y también tengan una mejor difusión y puesta en valor. Concluyendo que, cuando se trata de arqueología, la innovación es un reto, porque se utiliza la tecnología sin invadir los restos del patrimonio, logrando que los visitantes puedan entender e interactuar con la información plasmada, logrando mayor difusión del patrimonio a través de las experiencias vividas, estas experiencias generan una imagen positiva al recurso turístico.

3.3. Aporte práctico

MODELO DE PANEL INTERPRETATIVO CON RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL EN EL TEMPLO DE LA PIEDRA SAGRADA

1. Introducción

A través de la presente propuesta se pretende innovar con un modelo de panel interpretativo en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, exactamente en el Templo de la Piedra Sagrada, teniendo como herramienta principal la reconstrucción virtual, un elemento que servirá como rescate de monumentos arqueológicos para el mejor entendimiento de los visitantes.

Esta herramienta es una técnica no invasiva, de tal manera que se podrá trabajar en los monumentos arqueológicos sin daño alguno, logrando que se comprenda de mejor manera los monumentos, llevándolos a poder apreciar cómo se veían realmente estos monumentos.

Así pues, tiene el propósito de mejorar la experiencia de los visitantes a través de un panel, donde se tomó como referencia lo dictado por el Manual de Señalización Turística del Perú, acondicionando un espacio para la implementación de esta herramienta y colocando a través de un vidrio la proyección que se desea observar.

De manera que, primero se realizará un estudio sobre la funcionalidad del monumento, a través de la arquitectura, observando y analizando sus plantas, información en 3D, para luego pasar a realizar el redibujo en perspectiva, llevándolo a la proyección que se desee visualizar.

Se procederá al diseño del panel interpretativo, con el espacio pertinente para la implementación de la proyección, siguiendo las indicaciones del manual, se obtendrá un resultado innovador en éstos.

Y por último se realizará un fotomontaje sobre cómo sería la implementación de este modelo de panel en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, específicamente en el Templo de la Piedra Sagrada.

2. Fundamentación

La presente propuesta se lleva a cabo a través del análisis de los resultados que se encontraron, mostrando la insatisfacción de los visitantes con los paneles interpretativos encontrados en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, dejando como evidencia que están dispuestos a experimentar nuevos métodos para la visualización del patrimonio arqueológico. De manera que, también se muestra el aporte por parte del asistente del museo, que refiere, que es necesario realizar innovaciones, para mejorar la experiencia del visitante y fluida su visita.

Asimismo, se cuenta con los elementos necesarios para poder llevar a cabo esta herramienta, ya que se dispone del elemento principal: monumento arqueológico. Es necesario reinventar estos monumentos en un mundo actual, donde la tecnología cada vez gana más campo en estos tiempos, los turistas siempre están a la vanguardia de las innovaciones a través de las Tic's, y más aún cuando se trata de entender monumentos arqueológicos y/o arquitectónicos a través de la actividad turística.

De manera que, dicho lo anterior, se generen nuevas experiencias a los visitantes, superando sus expectativas al final de la visita en el Complejo, lo que conlleva a recomendarlo y, por ende, aumentar las visitas y generar más ingresos al lugar. De este modo se le estará brindando a los visitantes nuevas formas de entender el patrimonio arqueológico, ofreciéndoles nuevos métodos para que puedan visualizar como se encontraban en sus tiempos de auge, contribuyendo al interés de los visitantes por la historia y cultura de una localidad, entendiéndola desde una perspectiva innovadora.

También, contribuye a la difusión del Complejo Arqueológico, ya que a través de este modelo de panel se revalora la puesta en valor de estos monumentos, ofreciendo un valor agregado y mejorando el desarrollo del lugar, convirtiéndolos en pioneros de la innovación en paneles interpretativos a nivel nacional.

3. Objetivos de la propuesta

3.1. General

Incrementar la visita de turistas a través del modelo de panel interpretativo con reconstrucción virtual.

3.2. Específicos

Mejorar el nivel de satisfacción en los visitantes a través del panel interpretativo innovador.

Fortalecer las actividades de innovación en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume

Diseñar un prototipo de panel interpretativo en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume para incrementar la visita de turistas.

4. Generalidades de la empresa

El museo de sitio de Túcume fue creado el 20 de agosto de 1992, construido en las faldas del cerro Purgatorio, el museo resume las investigaciones científicas realizadas en el complejo arqueológico, presenta un componente etnográfico, con énfasis en los usos, costumbres y festividades de Túcume, se encuentra liderada por la directora del Museo Túcume, Bernarda Delgado Elías. En el año 2015 el nuevo museo de sitio de Túcume ganó premio a “mejor proyecto mundial” en el reino unido, el galardón fue otorgado por la Asociación Británica de Escritores de Viaje en el marco de la World Travel Market 2015, la feria más importante de la industria turística mundial.

Cuenta con tres salas de exposición independientes para que los visitantes aprecien el vínculo que existe entre cultura y naturaleza. La museografía es lúdica, interactiva y muy visual exhibiendo la historia de Túcume desde la época prehispánica hasta la actualidad.

5. Descripción del servicio

El museo de sitio de Túcume ofrece la visita al museo y recorrido de sus 3 salas: El señor de Túcume, Los dioses Lambayeque y Nuestro territorio. Cuenta también con dos rutas establecidas para visitar: la primera es la ruta “A”, donde puedes visitar el Vivero, la sala de depósitos, el mirador, el Templo de la Piedra Sagrada, entre otros. La ruta “B” puedes visitar Huaca las Balsas, estas rutas también puedes realizarlas en bici tour.

Cada primer domingo del mes, el museo de sitio de Túcume abre sus puertas totalmente gratis siguiendo el programa de “Museos Abiertos”, con la finalidad de incrementar visitar y disfrutar de las actividades culturales que desarrolla el museo, ofrece actividades culturales como: concurso de dibujo y pintura, ferias de gastronomía, artesanía y de productos orgánicos. Se realiza también música en vivo, danzas de los Diablicos de Túcume, actividades de arqueología para niños y venta de artesanía.

6. Descripción de la propuesta

6.1. Visión, Misión, Valores, Organigrama

Visión

El Complejo Arqueológico de Túcume será reconocido como el primer atractivo turístico innovador a nivel Regional, consolidando la arqueología, cultura, calidad, tecnología, competitividad y sostenibilidad.

Misión

Promover el desarrollo turístico a través de la innovación, impulsando la arqueología, valorando la cultura, mejorando la calidad de vida y brindando experiencias únicas a los visitantes.

Valores

Responsabilidad

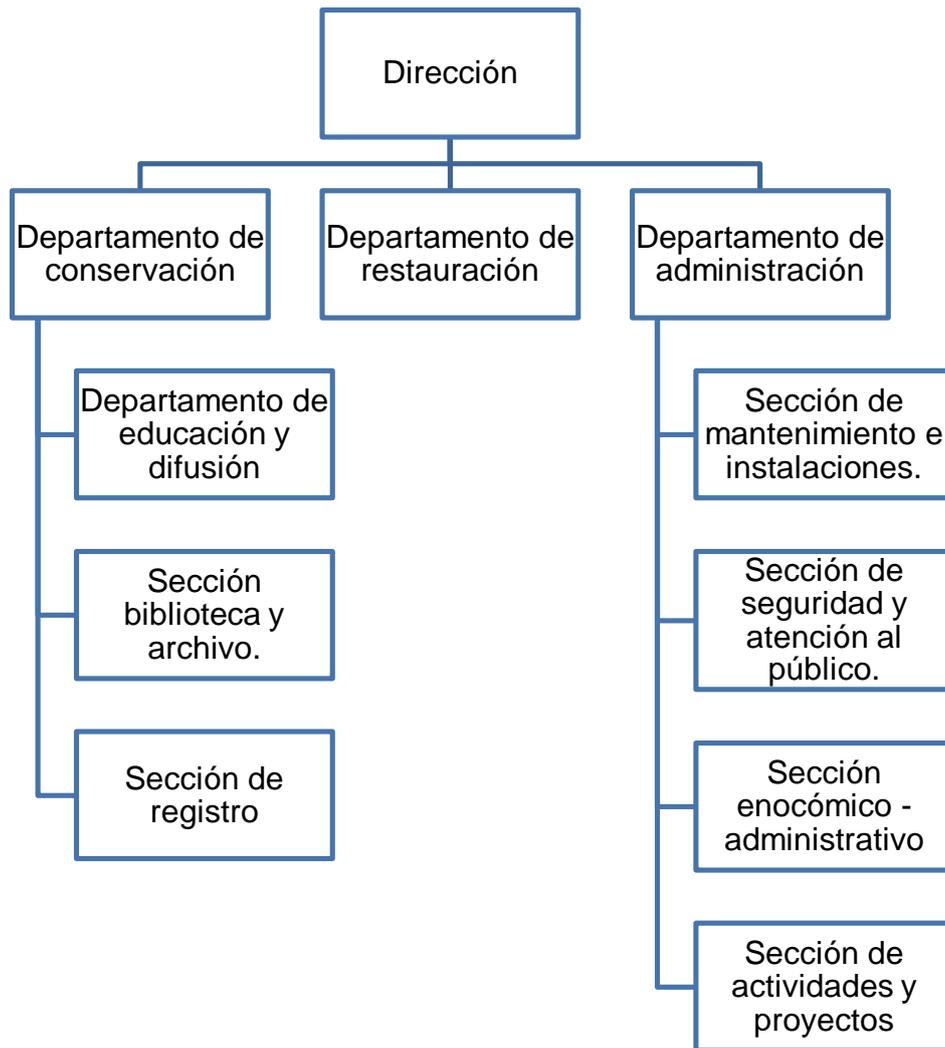
Honestidad

Respeto

Justicia

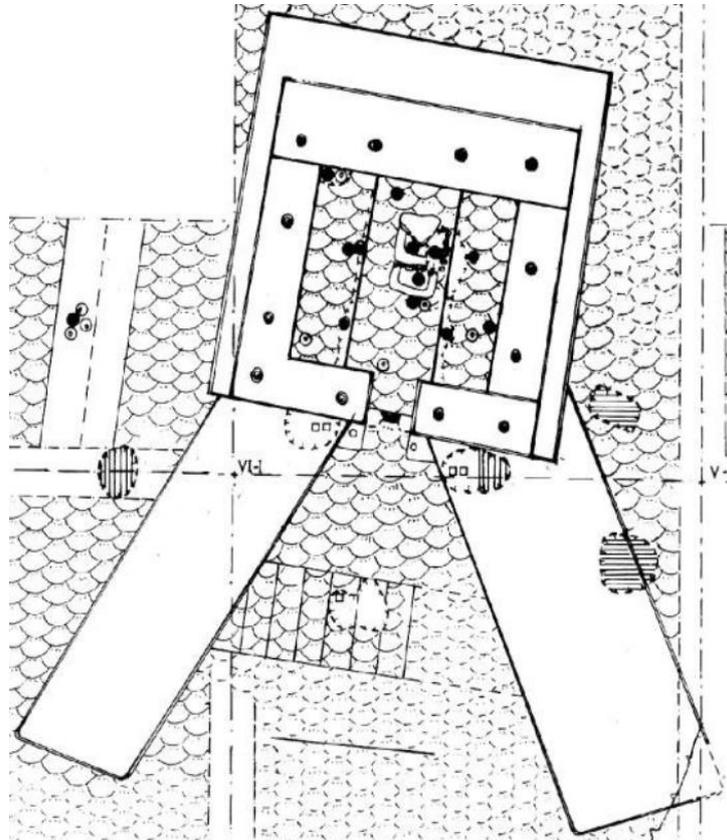
Equidad

Organigrama



Fuente: Elaboración propia

Figura 11: Plano del Templo de la Piedra Sagrada.

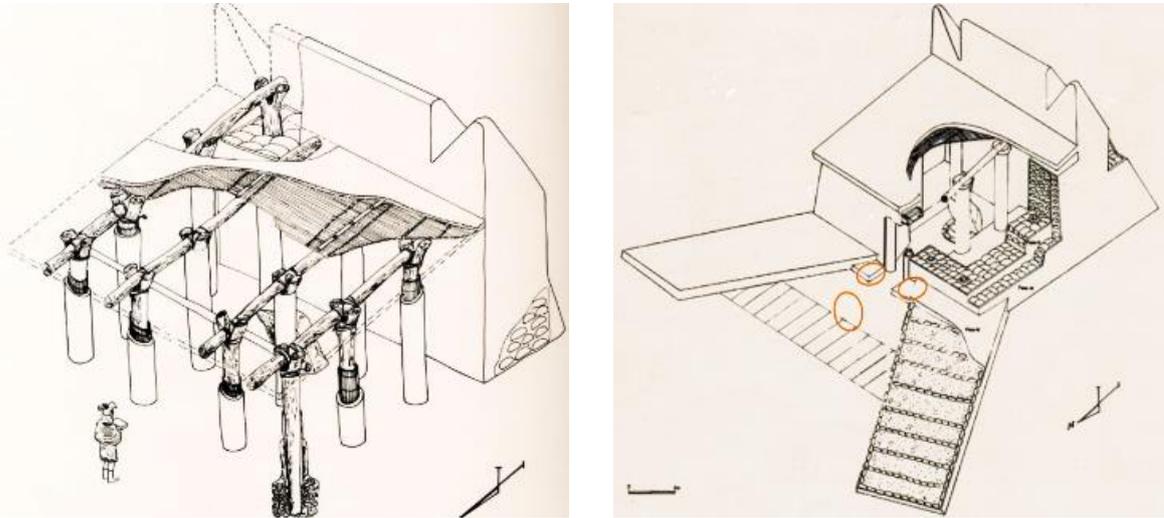


Nota 11: La figura muestra la planta y distribución de las 12 columnas utilizadas en el Templo.

Fuente: Delgado y Narváez (2016).

Esta pequeña estructura presenta una planta en U y se ubica dentro de un recinto delimitado por muros de escasa altura. La planta del templo mide 8.5 x 8 m y sus muros, que están hechos con adobes planos convexos, siguen los ejes cardinales, la puerta se ubicaba al centro del frontis orientado hacia el norte. El techo de la estructura fue soportado por 16 columnas de madera revestidas con cañas y enlucidas con barro, que se dispusieron ordenadamente a distancias equivalentes. En el centro de la edificación se encuentra enclavada verticalmente una gran piedra sin trabajar o huanca, que parece haber sido objeto de culto y gran reverencia, a juzgar tanto por la edificación que la alojaba como por la cantidad y calidad sobresaliente de las ofrendas depositadas en su entorno. (Arqueología del Perú, 2020)

Figura 12: Sistema constructivo del Templo de la Piedra Sagrada.



Nota 12. Las figuras muestran las fases del sistema constructivo, el interior del templo y la posición de la piedra sagrada en medio del recinto.

Fuente: Delgado y Narváez, (2016)

Al obtener la información necesaria del monumento arqueológico, como planos, fases de construcción, medidas y funcionalidad, se puede realizar el levantamiento de información en 3D, que proyecta una imagen de cómo se veían en el tiempo que funcionaba.

Figura 13: Vistas laterales en 3D



Nota 13. Las figuras muestran las medidas del templo tanto de los laterales como la medida de la entrada.

Fuente: Puig, (2020).

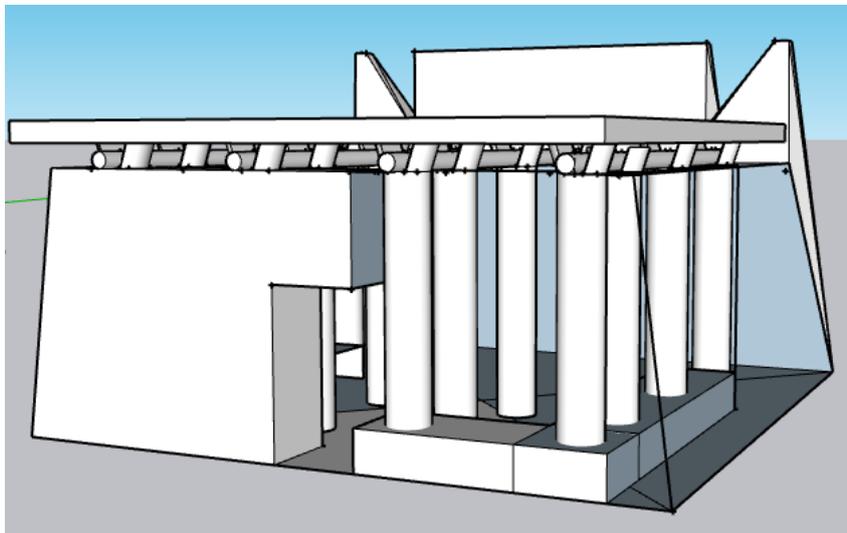
Figura 14: Zona frontal del Templo de la Piedra Sagrada.



Nota 14. La figura muestra el lado frontal del templo, visualizando la entrada, la cobertura y el sistema de vigas, utilizando troncos que forman parte de la localidad.

Fuente: Puig, (2019).

Figura 15: Zona angular del Templo de la Piedra Sagrada.

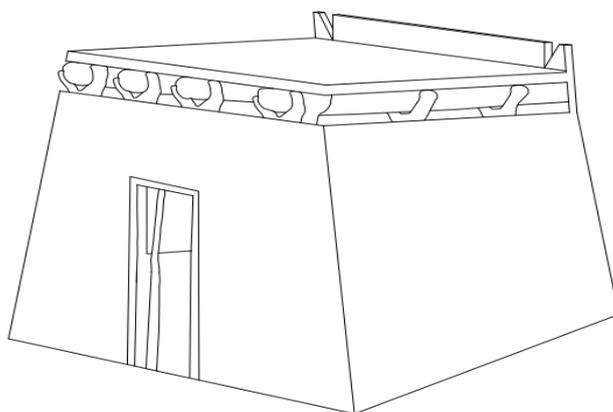


Nota 15. La figura muestra el lado angular del templo, visualizando una parte interna mostrando las columnas y el sistema de vigas.

Fuente: Elaboración propia

Teniendo como base las imágenes en 3D, se procede a realizar las líneas de proyección, que irán plasmadas en el panel interpretativo, analizadas desde el ángulo que se desee observar.

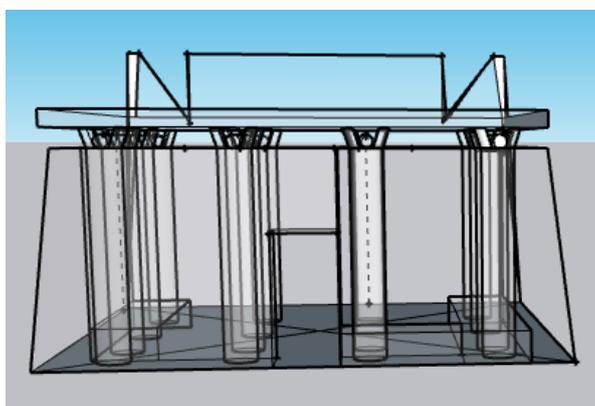
Figura 16: Redibujo del Templo de la Piedra Sagrada.



Nota 16: La figura muestra la vista desde un ángulo, donde se observa en la parte interior una columna y 4 vigas de troncos.

Fuente: Elaboración propia

Figura 17: Redibujo del Templo de la Piedra Sagrada.



Nota 17: La figura muestra la vista frontal, donde se observa en la parte interior 16 columnas y 4 vigas de troncos.

Fuente: Elaboración propia

Luego de realizar el redibujo, se procede a sobreponer la proyección sobre la imagen real del Templo de la Piedra Sagrada, colocándola en el ángulo que se haya estudiado o se desee observar.

La imagen a continuación muestra la situación actual del Templo de la Piedra Sagrada, deteriorada por el paso del tiempo y los fenómenos naturales, las líneas en negro muestran la proyección de cómo se veía el monumento arqueológico. Para realizar la colocación de la proyección, primero se escala la imagen, se puede tomar cualquier punto para referenciar, en este caso se utilizó el punto de la entrada al templo, que según los estudios realizados por arqueólogos y visto en el 3D, la medida de la entrada era aproximadamente 0.90 centímetros de ancho, lo que está dentro de las medidas actuales en arquitectura, luego de estar en escala la imagen, se procede a colocar la proyección y posicionarla correctamente, consiguiendo la visualización de la proyección en el monumento in situ.



Fuente: Diaz, (2020)

Luego de realizar lo explicado anteriormente, se procede a realizar la elaboración del panel interpretativo, siguiendo las indicaciones por el Manual de Señalización Turística del Perú, cabe resaltar que innovaremos en este panel, añadiendo la observación de la reconstrucción, donde se acondiciono un espacio para la colocación.

Figura 19: Panel interpretativo con Reconstrucción Virtual



Fuente: Elaboración propia

Especificaciones generales según Manual de señalización turística, (2016):

Estructura de la señal: La base estructural será en fierro tubular galvanizado con pintura epóxica. El marco del panel será de planchas de bronce acabado de fábrica mate o acero corten. De acuerdo con las condiciones del lugar se podrá ejecutar la señal en madera o estructura de concreto.

Soporte de la gráfica: Plancha de acero mate o panel compuesto de aluminio o panel fenólico.

Bases: pedestales de concreto armado con cimentación variable según estudio estructural específico, zócalo expuesto caravista y/o enchape de piedra del lugar.

Gráfica: La gráfica no deberá ser menor a 300 dpi. Impreso a colores en vinil fundido opaco blanco de impresión y adhesivo. Laminado fundido transparente de acabado semibrillante con protección UV. Las tintas para la impresión deben ser Eco Solventes. Al momento de la impresión se le debe dar 48 horas de secado antes de laminar el vinil para que la tinta seque y elimine todos los solventes. Después de secado se procede a laminar y se espera por 6 horas más antes de proceder con la instalación del vinil. Se recomienda el uso de sellador de bordes que evita que ingrese humedad y suciedad impermeabilizando el adhesivo del vinil al marco de soporte.

Cobertura: en caso de extrema lluvia y/o asolamiento se podrá colocar una cobertura de madera y/o teja estática inclinados a una sola agua.

Espacio de proyección: vidrio incoloro.

Figura 20: Panel interpretativo con reconstrucción virtual del Templo de la Piedra Sagrada



Nota 20: La figura muestra la implementación del panel con la reconstrucción virtual desde un ángulo, observando la proyección del Templo de la Piedra Sagrada, vista desde un ángulo estudiado para lograr el objetivo.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 21: Fotomontaje de ubicación del panel interpretativo.



Nota 21: La figura muestra la ubicación del panel interpretativo, en la zona estudiada para la correcta visualización del Templo de la Piedra Sagrada, observándose actualmente la zona acondicionada para el uso del visitante.

Fuente: Elaboración Propia, fotografía tomada por Vertiyork, (2020).

6.3. Políticas

Para el mantenimiento del panel interpretativo, se realizará la limpieza diaria, se observará minuciosamente si el vidrio con la reconstrucción virtual se encuentra con alguna ralladura o imperfección, de ser el caso tendrá que ser cambiado. Siguiendo el Manual de Señalización Turística del Perú, (2016) el panel interpretativo será colocado en una zona que permita una adecuada visibilidad respetando los elementos urbanos del entorno inmediato. La ubicación de la señal no debe afectar a los bienes integrantes del Patrimonio Cultural de la Nación.

6.4. Detalles complementarios

En caso de que los visitantes tengan dificultades de visualizar la reconstrucción virtual, debido a la altura del panel, se dispondrá de una escalinata para la mejor visualización.

6.5. Presupuesto

ITEM	Precio
Diseño de modelo 3d	S/. 816
Vidrio templado	S/. 200
Vinil	S/. 20
Panel interpretativo	S/. 3000
TOTAL	S/. 4036

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Se determinó que el nivel de satisfacción que genera la situación actual de los paneles interpretativos en los visitantes es medianamente satisfecho, a causa de la falta de mantenimiento, esto conlleva que la información plasmada no pueda ser apreciada durante la visita y de tal manera no utilicen la información en el recorrido.

Se determinó que el estado actual en el que se encuentran los paneles interpretativos es: en mal estado, ya que la falta de mantenimiento es uno de los principales factores, cabe resaltar que los paneles interpretativos que se encuentran en mal estado son los ubicados en el recorrido “A” y “B” del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume.

Se identificó que las actividades de innovación en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se realizaron principalmente en la actividad turística, innovando con bicitur, festivales gastronómicos y la ramada curandera, para mejorar la experiencia del visitante, sin embargo aún no se realiza ningún tipo de innovación en paneles de interpretación ubicados en el recorrido de las rutas “A” y “B”, ya que en el Museo de Sitio de Túcume, cuenta con paneles innovadores gracias a que este proyecto es actual y cuenta con reconocimiento internacional.

Se diseñó un prototipo de panel interpretativo en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, de manera que, siguiendo las respuestas de los encuestados y el entrevistado, un panel innovador mejoraría la experiencia del visitante, entendería los monumentos arqueológicos.

4.2. Recomendaciones

En convenios con empresas turísticas desarrollar propuestas para mejorar los paneles interpretativos y de tal manera ante una encuesta de satisfacción a los visitantes, su experiencia en la visita sea la adecuada.

A los encargados del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, dar prioridad a los paneles interpretativos ubicados en las rutas "A" y "B", de manera que tengan un correcto mantenimiento y los visitantes puedan acceder a la correcta información durante su visita.

A los responsables del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, incentivar a estudiantes universitarios y/o instituciones ligadas al rubro de turismo a realizar proyectos y/o talleres de innovación, donde el tema principal sea rescatar monumentos arqueológicos a través de las nuevas tecnologías para la actividad turística.

Se sugiere a las autoridades de Túcume valorar y analizar la propuesta expresada en paneles interpretativos, para una correcta implementación y desarrollar la innovación en dichos paneles.

REFERENCIAS

- Abián, M. A. (2018). *Finaliza el proyecto NODOS-TURISMO, en el cual se han desarrollado nuevos productos de valor añadido para ciudades inteligentes*. AIDIMME. Recuperado de <http://actualidad.aidimme.es/2018/05/17/finaliza-el-proyecto-nodos-turismo-en-el-cual-se-han-desarrollado-nuevos-productos-de-valor-anadido-para-ciudades-inteligentes/>
- Admin (2016,). *¿Campaña “Y tú que planes?” con Tótem Social*. [Web log post]. Recuperado de <http://holigram.pe/blog/promperu/>
- Andina, agencia peruana de noticias. (2019). *San Marcos: crean aplicación para conocer museos y casonas usando realidad aumentada*. Recuperado de <https://andina.pe/agencia/noticia-san-marcos-crean-aplicacion-para-conocer-museos-y-casonas-usando-realidad-aumentada-741955.aspx>
- Arbildo, J. A. & Tello, A. L. (2016). *Conocimiento e Identidad del Patrimonio Histórico Cultural con el uso de aplicaciones móviles con realidad aumentada en los visitantes del museo Iquitos en el año 2016*, (Tesis de Titulación). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos. Recuperado de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4271/Astrid_Tesis_Titulo_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bazurto, K. W. (2018). *Diseño de un sendero interpretativo en el Bosque Seco Tropical, sitio “El Retiro”, como aporte al desarrollo ecoturístico del Antón Jama*. (Tesis para titulación) Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”. Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/1110/1/ULEAM-HT-0012.pdf>
- Briceno, J. (2020). *Ciudad y territorio de los Andes*. Recuperado de <https://arqueologiadelperu.com/ciudad-y-territorio-de-los-andes/70/>
- Burgos, M. A. (2019). *Realidad Virtual para la mejora de las experiencias de turismo, educación y difusión de proyectos de investigación en construcciones históricas*. (Tesis de Titulación) Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Recuperado de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15542>

Cabrera, P. (2018). *Así son los tótems interactivos del Paseo Bandera*. [Web log post]. Recuperado de <https://amosantiago.cl/asi-son-los-totems-interactivos-del-paseo-bandera/>

Campos, M. I. (2016). *La interpretación del patrimonio como herramienta del turismo sustentable*. (Tesis de grado) Universidad De Quintana Roo. México. Recuperado de http://www.cozumel.uqroo.mx/mgst/productos/Tesis_La_Interpretacion_del_Patrimonio_como_herramienta_Turismo%20Sustentable.pdf

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 - 954. Recuperado de <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2015.13.063>

Chan Proyecto Especial Complejo Arqueológico. (2014). *Instalan paneles informativos con imágenes 3D en Huaca Esmeralda*. Recuperado de <https://chanchan.gob.pe/instalan-paneles-informativo-con-imagenes-en-3d-en-huaca-esmeralda/>

Cobos, J.M. (2016). *WoodTalk y un nuevo concepto del panel informativo*. Innovaspain. Recuperado de <https://www.innovaspain.com/woodtalk-y-un-nuevo-concepto-del-panel-informativo/>

Colacchio, L. (2018). *Realidad virtual en Turismo, influencias sobre la imagen inducida de un destino*. (Tesis de grado). Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Recuperado de https://www.academia.edu/39857879/Realidad_virtual_en_turismo_influencias_sobre_la_imagen_inducida_de_un_destino

Comisión Nacional para la protección de los sujetos humanos de investigación biomédica y comportamental. (1979). *Informe Belmont Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación*.

Recuperado de <http://www.conbioetica-mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/normatividad/normatinternacional/10. IN TL Informe Belmont.pdf>

Consejo Superior de Investigaciones Científicas. (2016). *Conservación y Restauración del patrimonio histórico, arquitectónico y arqueológico*.

Recuperado de <https://www.eea.csic.es/laac/investigacion-laac/conservacion-y-restauracion-del-patrimonio-historico-arquitectonico-y-arqueologico/>

Contreras, H. (2017). *Reconstrucción 3D del patrimonio histórico – artístico*.

Recuperado de <http://imprimaria3d.com/noticias/2017/05/14/009055/reconstruccion-3d-del-patrimonio-historico-artistico>

Delgado, B. y Narváez, A. (2016). *El Templo de la Piedra Sagrada de Túcume y los curanderos de hoy*. Recuperado de <https://prezi.com/fmebonmzahlk/el-templo-de-la-piedra-sagrada-de-tucume-y-los-curanderos-de/>

Echenique, N. G., Sokol, O. y Lozano, M. (2017). Reconstrucción virtual. Un aporte a la arqueología en tres dimensiones. *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano. Series especiales*. 4(4), 20-29.

Recuperado de https://www.academia.edu/33508615/RECONSTRUCCION_VIRTUAL_UN_APORTE_A_LA_ARQUEOLOGIA_EN_TRES_DIMENSIONES

Enciclopedia Económica (2019). *Muestreo aleatorio simple*. Recuperado de <https://enciclopediaeconomica.com/muestreo-aleatorio-simple/>

Espejo, A. (2018). *Realidad virtual aplicada al turismo*. (Tesis de grado). Universidad de Sevilla, España. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/88335/Realidad_virtual_aplicada_al_sector_turistico.pdf?sequence=1

Espinoza, W. (2017). *Diseño de un aplicativo móvil para la difusión de información turística en la provincia de Lima Este, 2017*. (Tesis de Titulación). Universidad Privada Norbert Winner, Lima. Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/706/TITULO%20%20Espinoza%20Bravo%20Wilder%20Julio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Forum Internacional de Arqueología Virtual. (2011). *Los Principios de Sevilla*. Recuperado de <https://www.antrophistoria.com/2017/04/la-arqueologia-virtual-y-los-principios.html>

García, K. (2018). *El patrimonio cultural como base para un modelo de desarrollo endógeno. La herencia cultural de un Periodo Liberal en Costa Rica (1870 – 1940) como capital cultural. Un estudio caso*. (Tesis doctoral) Universidad Autónoma de Madrid, España. Recuperado de <file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/TESIS DOCTORAL KENIA GARCIA.pdf>

Gregorio, M. (2014). *Impacto de las TICs en el sector Turístico*. (Trabajo de Grado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8459/TFGO%20435.pdf;jsessionid=4410D917CECC8156BEB65266BEC2B939?sequence=1>

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado de https://www.academia.edu/23889615/_Hern%C3%A1ndez_Sampieri_R._Fern%C3%A1ndez_Collado_C._y_Baptista_Lucio_M._P_2010_

Junta de Extremadura y Consejería de Cultura y Turismo, (s/f). “*Manual de Señalización Turística*”, Versión 1(1). Recuperado de https://www.laruinagrafica.com/sites/default/files/pdf/Manual_Senalizacion_Turistica_Extremadura_v1.1.pdf

Kraiselburd, R. (2017). *Crearon en Alemania “bosques” movibles de musgo para las ciudades*. El día. Recuperado de <https://www.eldia.com/nota/2017-8-27-9->

[0-51-crearon-en-alemania-bosques-movibles-de-musgo-para-las-ciudades-revista-domingo](#)

Krusevacgrad. (2019) *Torre Donjon “Ventana al pasado”*. Recuperado de <https://krusevacgrad.rs/prozor-u-proslost-donzon-kule/>

Lobos, P. (2014). *TIC Y TURISMO: Realidad aumentada aplicada a la ex Usina General San MARTÍN, Ingeniero White*. (Tesina de licenciatura). Universidad Nacional del Sur, departamento de geografía y turismo, Bahía Blanca. Recuperado de: https://cdn.fsbx.com/v/t59.2708-21/69820900_905264399858388_3435045312115245056_n.docx/Cuestionarioparaturistasreceptivos.docx?nc_cat=101&nc_eui2=AeGO0jG4tSUmbJK8BCZ_u1WharkQUVpJRUD0IL89RYIX0MJBhIB_NrPhzrJWF_nPs_RIacpyd8RTaV8Zxr6qbHruASIk55fxW_ss7lq5qDyRA&nc_oc=AQnXd5VnzFmzjJhN_HKfAJ7cUNTKxRW9U_9HYLd6LpUE6UPnII7TvadRcisbpb8ttARY&nc_ht=cdn.fsbx.com&oh=c05a95a74c4ea695dc34f7a4897b3fd9&oe=5D967AD6&dl=1&fbclid=IwAR0giROOckZKc30GV6VI9D3IVyIUWr4vW3nbcAVPbZ7hFI_4OuExvrLLZo

López, A., L & López, S., A. (2017). Impacto de las TIC en el turismo: Caso Colombiano. *Cuadernos de Turismo*, (41), 399 – 418. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.6018/turismo.41.327081>

Mañas, L. (2018). *Efectos de la realidad aumentada en el Turismo de Ruinas Históricas*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/322979349_EFECTOS_DE_LA_REALIDAD_AUMENTADA_EN_EL_TURISMO_DE_RUINAS_HISTORICAS

Ministerio de Comercio Exterior y Turismo. (2016). *Manual de señalización turística del Perú. Actualización 2016*. Recuperado de https://www.mincetur.gob.pe/wpcontent/uploads/documentos/turismo/documentos/Manual_Senalizacion_Turistica_2016.pdf

Mozombite, J. L. & Navarro, M. (2015). *Impacto de las tecnologías de la información y comunicación en las empresas del sector turismo en la Ciudad de Iquitos*

2015. (Tesis de Titulación). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos. Recuperado de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5194/Jos%C3%A9_tesis_titulo_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nakano, S. J. (2019). *Acondicionamiento de los servicios turísticos para incrementar el nivel de satisfacción de los turistas del Complejo Arqueológico de Túcume*. (Tesis de titulación). Universidad Señor de Sipán, Pimentel. Recuperado de <http://repositorio.uss.edu.pe/handle/uss/5878>

Noreña, A. L., Alcaraz, N., Rojas, J. M y Rebolledo, D. (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*. 12(3), 263 – 274. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/aqui/v12n3/v12n3a06.pdf>

Paleoymás. (2018). *Tipos de acciones para la protección del patrimonio cultural*. Recuperado de <https://www.paleoymas.com/tipos-de-acciones-para-la-proteccion-del-patrimonio-cultural/>

Peláez, A. (2017). *Ruta Smart Ribera del Duero: señalización turística inteligente conectada con Inventrip*. Recuperado de <https://www.esmartcity.es/comunicaciones/comunicacion-ruta-smart-ribera-del-duero-senalizacion-turistica-inteligente-conectada-inventrip>

Peña, P. (2015). *¿Es la reconstrucción virtual de patrimonio infoarquitectura? Actas del Congreso Internacional de Cultural Digital de la USJ*. Recuperado de https://www.academia.edu/16017108/Es_la_reconstrucci%C3%B3n_virtual_de_patrimonio_infoarquitectura_Actas_del_Congreso_Internacional_de_Cultura_Digital_de_la_USJ

Piquer, J; Capilla, E y Molina, P. (2015). *La reconstrucción virtual del patrimonio arquitectónico y su aplicación metodológica*. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/3674/4149>

Proyecto Especial Naylamp Lambayeque- Unidad Ejecutora N° 005. (2019). *Registro de visitantes a los Museos de Lambayeque 2019*. Recuperado de <http://www.naylamp.gob.pe/estadistica.html>

- Puig, R. (2019). *Túcume, el último centro religioso y político de Lambayeque, Perú*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HT0vK3HeaVY>
- Puiggrós, E., Tort, N & Fondevilla, J. (2017) Innovación, turismo y TIC: el caso de los museos de Barcelona. *Pasos. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 15(3), 619 – 632. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88151417008>
- Puyuelo, C. M., Val, F. M., & Merino, S. L. (2017). *Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Reyes, C. y Sánchez, H. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Visión Universitaria
- Sánchez, L. C. (2019). *Estrategias de articulación del turismo y las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial de las cocinas tradicionales de Colombia*. (Tesis de grado) Universidad Externado de Colombia. Bogotá. Recuperado de [https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1846/1/BAA-spa-2019-Estrategias de articulacion del turismo y las nuevas tecnologias de la i nformacion y las comunicaciones](https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1846/1/BAA-spa-2019-Estrategias%20de%20articulacion%20del%20turismo%20y%20las%20nuevas%20tecnologias%20de%20la%20informacion%20y%20las%20comunicaciones)
- Santillán, M. A., Velarde, M. & Obombo, K (2015). Tecnologías de Información y Comunicación al servicio del turismo en Mazatlán, Sinaloa, México. *Ciencias Holguin*, XXI (1), 1 – 10. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181537107003>
- Simonetta, R. (2016, 28 de abril). Las antiguas ruinas romanas de Carnuntun recreadas. *Panoram Italia*. Recuperado de <https://www.panoramitalia.com/index.php/2016/04/28/carnuntums-ancient-roman-ruins-recreated/>
- Turismo de Observación. (2018). *Los paneles informativos*. [Web log post]. Recuperado de <https://www.turismodeobservacion.com/los-paneles-informativos/blog/54/>

Turse. (2017). *Diseño de paneles directorio para las Regiones de la Costa Norte del Perú*. [Web log post]. Recuperado de <https://www.turse.pe/single-post/2017/09/01/panelesturisticos>

Vertiyork. (2020). *Túcume: mejor proyecto mundial de turismo*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Y-5OouxotU>

ANEXOS

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS Ficha de Observación de los Paneles Informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume					
Objetivo: la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.					<i>Fotografía</i>
Fecha:		Panel N°:		Ubicación:	
Dimensión	Indicador	Si	No	Estado de conservación	Observación
Tamaño	1.05 metros de alto y 1.85 cm de ancho				
Estructura	Fierro tubular, galvanizado				
	Plancha de bronce				
	base de concreto armado				
	Zócalo expuesto acabado caravista				
	Cobertura de madera y/o teja asfáltica inclinada.				
Color	Marrón				

Idioma	Español				
	Inglés				
Contenido	Nombre del recurso				
	Infografía				
	Descripción del recurso				
	Actividades turísticas				
	Logo y orla de marca Perú.				
	Código QR				

Leyenda: escala de estado de conservación:

- 1: muy buen estado
- 2: buen estado
- 3: regular estado
- 4: mal estado
- 5: pésimo estado

Codificación

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS Encuesta de satisfacción de los visitantes sobre los Paneles Informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume	
Objetivo: la presente encuesta se realiza con el propósito de medir la satisfacción que genera el estado actual de los paneles informativos en los visitantes al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, cumpliendo de esta manera con el objetivo número tres de la presente investigación.	
Cuestionario N°:	Edad:
Sexo:	
1. ¿Cómo se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Medianamente satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	
2. ¿Cómo se encuentra usted con los paneles informativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Medianamente satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	
3. ¿Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles informativos? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Medianamente satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	
4. ¿El contenido de los paneles informativos es visible y entendible? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo	
5. ¿Cree usted que los paneles informativos brindan la información necesaria a los visitantes? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo	
6. ¿El contenido en los paneles informativos le sirvió durante el recorrido en su visita? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo	

<p>d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo</p>
<p>7. ¿Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles informativos?</p> <p>a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo</p>
<p>8. Durante su visita, ¿le gustaría experimentar a través de los paneles informativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume?</p> <p>a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo</p>
<p>9. ¿Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de turistas?</p> <p>a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Medianamente de acuerdo d. Desacuerdo e. Totalmente desacuerdo</p>

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS
Entrevista Paneles Informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de
Túcume**

Objetivo: la presente entrevista se realiza con el objetivo de, Identificar si existen actividades de innovación para los paneles interpretativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume. Cumpliendo con unos de los objetivos específicos planteados para el desarrollo de la presente investigación.

Entrevistado:

Cargo:

1. ¿La información proyectada en las fichas de inventario turístico se encuentra publicada en los paneles informativos? ¿Por qué?

2. ¿Actualmente el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra dentro de una planificación turística? ¿Cuál es el diagnóstico que se obtiene?

3. ¿Qué acciones realiza o ha realizado el gestor en función del recurso turístico mediante la innovación? de ser negativa ¿Por qué no se ha realizado alguna acción innovadora?

4. ¿Qué opina usted respecto a la situación actual en la que se encuentran los paneles informativos?

5. ¿Actualmente se encuentran realizando algún mantenimiento a los paneles informativos? De ser el caso positivo, ¿Cómo es el proceso de mantenimiento? En caso negativo ¿Por qué no se realiza un mantenimiento?

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>6. ¿Existe algún plan de mejora o proyecto de innovación en los paneles informativos? De no ser el caso, ¿Cree usted que sería conveniente realizar alguna mejora en los paneles informativos?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>7. ¿Cómo cree usted que contar con un proyecto de innovación mejoraría la experiencia de la actividad turística?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>8. ¿Cree usted que a través de un proyecto de innovación mejoraría la puesta en valor del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? ¿Por qué?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>9. ¿Cuánto ayudaría un panel informativo innovador con reconstrucción virtual a la difusión del patrimonio? ¿Por qué?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Cilemy Cayotopa Ylatoma
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciatura y Maestra
ESPECIALIDAD	Gestión de empresas turísticas y hoteleras
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS
CARGO	Docente.

TITULO DE LA INVESTIGACION
RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación. Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado, 2: buen estado, 3: regular estado, 4: mal estado y 5: muy mal estado.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOLOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	De jar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. Tamaño	X			
2. Estructura	X			
3. Color	X			
4. Idioma	X			
5. Contenido	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	X			
Calidad de redacción de los Items	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Apreciación Cualitativa

.....

.....

.....

Observaciones:

.....

.....

.....

.....



Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Juana Graciela Palma Valljo.
PROFESION	Turismo y Negocios.
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciada y Bachiller en Turismo y Ma.
ESPECIALIDAD	Maestra en Administración de Negocios -VTBA.
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS y UCV Pura.
CARGO	Docente.

TITULO DE LA INVESTIGACION

RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	<p>la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.</p> <p>Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado, 2: buen estado, 3: regular estado, 4: mal estado y 5: muy mal estado.</p>

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

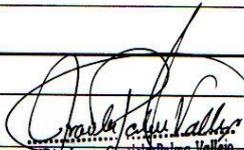
Item	De jar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. Tamaño	X			
2. Estructura	X			
3. Color	X			
4. Idioma	X			
5. Contenido	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	✓			
Calidad de redacción de los Items	✗			
Pertinencia de las variables con los indicadores	✗			
Relevancia del contenido	✗			
Factibilidad de aplicación	✗			

Apreciación Cualitativa

Observaciones:


 M.D. María del Valle
 ADMINISTRACIÓN EN NEGOCIOS
 TURISMO Y NEGOCIOS
 CLT - Lima N° 323

Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Daniel Enrique Rosillo Antinori
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Magister
ESPECIALIDAD	Costos del Turismo
INSTITUCION EN DONDE LABORA	Universidad Señor de Sipán
CARGO	Docente

TITULO DE LA INVESTIGACION

RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Oritz
INSTRUMENTO EVALUADO	Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	<p>la presente información es recolectada con el propósito de determinar si los paneles informativos del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, se encuentran cumpliendo totalmente y/o con algunos de los requisitos plasmados en el Manual de Señalización Turística, de la misma forma se determinará el estado actual de los paneles, cumpliendo con el objetivo número uno de la presente investigación.</p> <p>Escala de estado de conservación: 1: muy buen estado, 2: buen estado, 3: regular estado, 4: mal estado y 5: muy mal estado.</p>

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. Tamaño	<input checked="" type="checkbox"/>			
2. Estructura	<input checked="" type="checkbox"/>			
3. Color	<input checked="" type="checkbox"/>			
4. Idioma	<input checked="" type="checkbox"/>			
5. Contenido	<input checked="" type="checkbox"/>			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	X			
Calidad de redacción de los Items	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Apreciación Cualitativa

Observaciones:



Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Cilenny Cayotopa Ylatoma
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciatura y Maestra
ESPECIALIDAD	Gestión de empresas turísticas y hoteleras
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS
CARGO	Docente.

TITULO DE LA INVESTIGACION

RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Encuesta
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	la presente encuesta se realiza con el propósito de medir la satisfacción que genera el estado actual de los paneles informativos en los visitantes al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, cumpliendo de esta manera con el objetivo número tres de la presente investigación.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOLOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalizacion de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿Cómo se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
2. ¿Cómo se encuentra usted con los paneles informativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
3. ¿Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles informativos?	X			
4. ¿El contenido de los paneles informativos es visible y entendible?	X			
5. ¿Cree usted que los paneles informativos brindan la información necesaria a los visitantes?	X			
6. ¿El contenido en los paneles informativos le sirvió durante el recorrido en su visita?	X			
7. ¿Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles informativos?	X			
8. Durante su visita, ¿le gustaría experimentar a través de los paneles informativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume?	X			
9. ¿Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de turistas?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	✗			
Calidad de redacción de los Items	✗			
Pertinencia de las variables con los indicadores	✗			
Relevancia del contenido	✗			
Factibilidad de aplicacion	✗			

Apreciacion Cualitativa

.....

.....

Observaciones:

.....

.....

.....



Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Juana Graciela Palma Valljo.
PROFESION	Turismo y Negocios.
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciada y Bachiller en Turismo y Neg.
ESPECIALIDAD	Maestra en Administración de Negocios - MBA.
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS y UCV Pura.
CARGO	Docente.

TITULO DE LA INVESTIGACION
RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Encuesta
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	la presente encuesta se realiza con el propósito de medir la satisfacción que genera el estado actual de los paneles informativos en los visitantes al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, cumpliendo de esta manera con el objetivo número tres de la presente investigación.
INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO	
EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES	

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿Cómo se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
2. ¿Cómo se encuentra usted con los paneles informativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
3. ¿Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles informativos?	X			
4. ¿El contenido de los paneles informativos es visible y entendible?	X			
5. ¿Cree usted que los paneles informativos brindan la información necesaria a los visitantes?	X			
6. ¿El contenido en los paneles informativos le servicio durante el recorrido en su visita?	X			
7. ¿Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles informativos?	X			
8. Durante su visita, ¿le gustaría experimentar a través de los paneles informativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume?	X			
9. ¿Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de turistas?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	✓			
Calidad de redacción de los Items	✗			
Pertinencia de las variables con los indicadores	✗			
Relevancia del contenido	✗			
Factibilidad de aplicación	✗			

Apreciación Cualitativa

.....

.....

.....

Observaciones:

.....

.....

.....

.....


 N.º de Expediente:
 ADMINISTRACIÓN EN NEGOCIOS
 TURISMO Y NEGOCIOS
 CLT - Lima N° 323

Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Daniel Enrique Rosillo Antón
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Magister
ESPECIALIDAD	especialidad del Turismo
INSTITUCION EN DONDE LABORA	Universidad Señor de Sipán
CARGO	Docente

TITULO DE LA INVESTIGACION
RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Encuesta
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	la presente encuesta se realiza con el propósito de medir la satisfacción que genera el estado actual de los paneles informativos en los visitantes al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume, cumpliendo de esta manera con el objetivo número tres de la presente investigación.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO
EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿Cómo se siente usted con la visita al Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
2. ¿Cómo se encuentra usted con los paneles informativos en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume?	X			
3. ¿Cómo se encuentra usted con el contenido en los paneles informativos?	X			
4. ¿El contenido de los paneles informativos es visible y entendible?	X			
5. ¿Cree usted que los paneles informativos brindan la información necesaria a los visitantes?	X			
6. ¿El contenido en los paneles informativos le servicio durante el recorrido en su visita?	X			
7. ¿Cree usted que es necesario que se realicen mejoras en los paneles informativos?	X			
8. Durante su visita, ¿le gustaría experimentar a través de los paneles informativos nuevos métodos para la visualización de las Pirámides de Túcume?	X			
9. ¿Con nuevos paneles innovadores para la visualización de las Pirámides de Túcume, cree usted que mejoraría la experiencia de turistas?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	X			
Calidad de redacción de los Items	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Apreciación Cualitativa

Observaciones:



Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Cilenny Cayotopa Ylatoma
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciatura y Maestra
ESPECIALIDAD	Gestión de empresas turísticas y hoteleras
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS
CARGO	Docente.

INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Entrevista
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	La presente entrevista se realiza con el objetivo de, Identificar si la gestión por parte de la gestión encargada en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra organizando innovación o mejoras en los paneles informativos. Cumpliendo con unos de los objetivos específicos planteados para el desarrollo de la presente investigación.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOLOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿La información proyectada en las fichas de inventario turístico se encuentra publicada en los paneles informativos? ¿Por qué?	X			
2. ¿Actualmente el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra dentro de una planificación turística? ¿Cuál es el diagnóstico que se obtiene?	X			
3. ¿Qué acciones realiza o ha realizado el gestor en función del recurso turístico mediante la innovación? de ser negativa ¿Por qué no se ha realizado alguna acción innovadora?	X			
4. ¿Qué opina usted respecto a la situación actual en la que se encuentran los paneles informativos?	X			
5. ¿Actualmente se encuentran realizando algún mantenimiento a los paneles informativos? De ser el caso positivo, ¿Cómo es el proceso de mantenimiento? En caso negativo ¿Por qué no se realiza un mantenimiento?	X			
6. ¿Existe algún plan de mejora o proyecto de innovación en los paneles informativos? De no ser el caso, ¿Cree usted que sería conveniente realizar alguna mejora en los paneles informativos?	X			
7. ¿Cómo cree usted que contar con un proyecto de innovación mejoraría la experiencia de la actividad turística?	X			
8. ¿Cree usted que a través de un proyecto de innovación mejoraría la puesta en valor del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? ¿Por qué?	X			
9. ¿Cuánto ayudaría un panel informativo innovador con reconstrucción virtual a la difusión del patrimonio? ¿Por qué?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	X			
Calidad de redacción de los Items	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Apreciación Cualitativa

.....

.....

.....

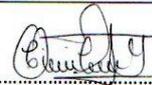
Observaciones:

.....

.....

.....

.....



Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Juana Graciela Palma Valljo.
PROFESION	Turismo y Negocios.
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Licenciada y Bachiller en Turismo y Neg.
ESPECIALIDAD	Maestra en Administración de Negocios.
INSTITUCION EN DONDE LABORA	USS y UCV Pura.
CARGO	Docente

TITULO DE LA INVESTIGACION
RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Entrevista
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	La presente entrevista se realiza con el objetivo de, Identificar si la gestión por parte de la gestión encargada en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra organizando innovación o mejoras en los paneles informativos. Cumpliendo con unos de los objetivos específicos planteados para el desarrollo de la presente investigación.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO

EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOLOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalización de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿La información proyectada en las fichas de inventario turístico se encuentra publicada en los paneles informativos? ¿Por qué?	X			
2. ¿Actualmente el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra dentro de una planificación turística? ¿Cuál es el diagnóstico que se obtiene?	X			
3. ¿Qué acciones realiza o ha realizado el gestor en función del recurso turístico mediante la innovación? de ser negativa ¿Por qué no se ha realizado alguna acción innovadora?	X			
4. ¿Qué opina usted respecto a la situación actual en la que se encuentran los paneles informativos?	X			
5. ¿Actualmente se encuentran realizando algún mantenimiento a los paneles informativos? De ser el caso positivo, ¿Cómo es el proceso de mantenimiento? En caso negativo ¿Por qué no se realiza un mantenimiento?	X			
6. ¿Existe algún plan de mejora o proyecto de innovación en los paneles informativos? De no ser el caso, ¿Cree usted que sería conveniente realizar alguna mejora en los paneles informativos?	X			
7. ¿Cómo cree usted que contar con un proyecto de innovación mejoraría la experiencia de la actividad turística?	X			
8. ¿Cree usted que a través de un proyecto de innovación mejoraría la puesta en valor del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? ¿Por qué?	X			
9. ¿Cuánto ayudaría un panel informativo innovador con reconstrucción virtual a la difusión del patrimonio? ¿Por qué?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	✓			
Calidad de redacción de los Items	✗			
Pertinencia de las variables con los indicadores	✗			
Relevancia del contenido	✗			
Factibilidad de aplicación	✗			

Apreciación Cualitativa

Observaciones:



 M.D. Juan Carlos Vallejo
 ADMINISTRACIÓN EN NEGOCIOS
 TURISMO Y NEGOCIOS
 CLT - Lima N° 323

Firma/Sello del experto

CARTILLA DE VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE DEL JUEZ	Daniel Enrique Rosillo Antón
PROFESION	Turismo y Negocios
TITULO Y GRADO ACADEMICO	Magister
ESPECIALIDAD	Gestión del turismo
INSTITUCION EN DONDE LABORA	Universidad Señor de Sipán
CARGO	Docente

TITULO DE LA INVESTIGACION RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INFORMATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME.

NOMBRE DEL TESISISTA	Fabiana Elyda Diaz Ortiz
INSTRUMENTO EVALUADO	Entrevista
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	La presente entrevista se realiza con el objetivo de, Identificar si la gestión por parte de la gestión encargada en el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra organizando innovación o mejoras en los paneles informativos. Cumpliendo con unos de los objetivos específicos planteados para el desarrollo de la presente investigación.

INSTRUCTIVO PARA EL EXPERTO EVALUE CADA UNO DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO RELACIONANDOS CON LOS INDICADORES Y DIMENSIONES DE LAS VARIABLES

- Adjuntar el instrumento y el cuadro de Operacionalizacion de variables

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUANTITATIVA

Por favor marque con una equis (X) la opción que considera debe aplicarse en cada ítem y realice de ser necesarias, sus observaciones

Item	Dejar	Modificar	Eliminar	Observaciones
1. ¿La información proyectada en las fichas de inventario turístico se encuentra publicada en los paneles informativos? ¿Por qué?	X			
2. ¿Actualmente el Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume se encuentra dentro de una planificación turística? ¿Cuál es el diagnóstico que se obtiene?	X			
3. ¿Qué acciones realiza o ha realizado el gestor en función del recurso turístico mediante la innovación? de ser negativa ¿Por qué no se ha realizado alguna acción innovadora?	X			
4. ¿Qué opina usted respecto a la situación actual en la que se encuentran los paneles informativos?	X			
5. ¿Actualmente se encuentran realizando algún mantenimiento a los paneles informativos? De ser el caso positivo, ¿Cómo es el proceso de mantenimiento? En caso negativo ¿Por qué no se realiza un mantenimiento?	X			
6. ¿Existe algún plan de mejora o proyecto de innovación en los paneles informativos? De no ser el caso, ¿Cree usted que sería conveniente realizar alguna mejora en los paneles informativos?	X			
7. ¿Cómo cree usted que contar con un proyecto de innovación mejoraría la experiencia de la actividad turística?	X			
8. ¿Cree usted que a través de un proyecto de innovación mejoraría la puesta en valor del Complejo Arqueológico Pirámides de Túcume? ¿Por qué?	X			
9. ¿Cuánto ayudaría un panel informativo innovador con reconstrucción virtual a la difusión del patrimonio? ¿Por qué?	X			

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento	X			
Calidad de redacción de los Items	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicacion	X			

Apreciacion Cualitativa

Observaciones:



Firma/Sello del experto

VALIDACIÓN DEL APOORTE DE LA INVESTIGACIÓN
Experto
ESTIMADO MAGÍSTER:

Ha sido seleccionado en calidad de experto con el objetivo de valorar la pertinencia en la aplicación del aporte práctico *“Modelo de Panel interpretativo con reconstrucción virtual en el Templo de la Piedra Sagrada”*

DATOS DEL EXPERTO:

NOMBRE DEL EXPERTO	Mg. Juan Carlos Lama Morales
PROFESIÓN	Lic. Turismo y Negocios
TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO	Maestro
ESPECIALIDAD	Gestión de Empresas Turísticas y Hoteleras
INSTITUCIÓN EN DONDE LABORA	USS
CARGO	Docente

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA A LA INNOVACIÓN DE PANELES INTERPRETATIVOS EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO PIRÁMIDES DE TÚCUME
LINEA DE INVESTIGACIÓN	GESTIÓN EMPRESARIAL Y EMPREDIMIENTO
NOMBRE DEL TESISISTA	FABIANA ELYDA DIAZ ORTIZ
APOORTE PRÁCTICO	“Modelo de Panel interpretativo con reconstrucción virtual en el Templo de la Piedra Sagrada”

(Marcará con una X según lo considere pertinente)

Novedad científica del aporte teórico.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
X				

Pertinencia de los fundamentos teóricos del aporte teórico.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
X				

Nivel de argumentación de las relaciones fundamentales aportadas en el desarrollo del aporte teórico.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
X				

Nivel de correspondencia entre el aporte teórico y el aporte práctico de la investigación.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
X				

Claridad en la finalidad de cada una de las acciones del aporte práctico propuesto.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	X			

Posibilidades de aplicación del aporte práctico.

Muy Adecuada	Bastante Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	No Adecuada
(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	X			

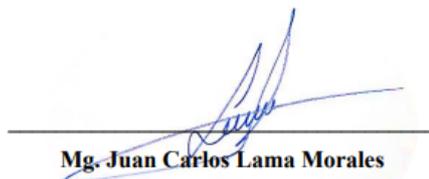
Concepción general del aporte práctico según sus acciones desde la perspectiva de los actores del proceso en el contexto.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Significación práctica del aporte.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Observaciones generales: *SIN OBSERVACIONES*



Mg. Juan Carlos Lama Morales
FIRMA

**PERÚ**

Ministerio de Cultura

Viceministerio
de Patrimonio Cultural
e Industrias CulturalesProyecto Especial
Naylamp - Lambayeque
Unidad Ejecutora 005**REGISTRO DE VISITANTES A LOS MUSEOS DE LAMBAYEQUE 2019**

MES	MUSEO TUMBAS REALES DE SIPÁN		MUSEO NACIONAL SICÁN		MUSEO NACIONAL ARQUEOLÓGICO BRÜNING		MUSEO DE SITIO HUACA RAJADA - SIPÁN		MUSEO DE SITIO TÚCUME		MUSEO DE SITIO CHOTUNA CHORNANCAP		TOTAL	
	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros	Nacionales	Extranjeros
ENERO	18,160		3,275		5,264		4,881		3,124		223		34,927	
	17,732	428	3,117	158	4,930	334	4,580	301	2887	237	216	7	33,462	1,465
FEBRERO	16,035		4,851		5,289		4,302		4,728		225		35,430	
	15,617	418	4,692	159	4,974	315	4,038	264	4,398	330	220	5	33,939	1,491
MARZO	7,957		2,635		2,781		2,289		2,549		230		18,441	
	7,564	393	2,539	96	2,586	195	2,060	229	2,171	378	224	6	17,144	1,297
ABRIL	10,462		3,542		3,612		2,861		4,492		802		25,771	
	9,979	483	3,396	146	3,445	167	2,543	318	4,075	417	798	4	24,236	1,535
MAYO	9,907		2,987		3,583		2,867		6,265		502		26,111	
	9,075	832	2,829	158	3,347	236	2,544	323	5,691	574	490	12	23,976	2,135
JUNIO	11,268		3,352		3,707		5,211		5,048		919		29,505	
	10,312	956	3,205	147	3,468	239	4,917	294	4,572	476	905	14	27,379	2,126
JULIO	21,634		7,349		6,758		6,278		8,466		1,180		51,665	
	20,282	1,352	7,138	211	6,472	286	5,915	363	7,790	676	1,169	11	48,766	2,899
AGOSTO	21,428		4,841		6,516		5,727		8,530		989		48,031	
	19,976	1,452	4,592	249	6,178	338	5,252	475	7,838	692	980	9	44,816	3,215
SETIEMBRE	16,385		4,506		6,918		4,843		7,606		1,824		42,082	
	15,193	1,192	4,292	214	6,666	252	4,445	398	7,026	580	1,820	4	39,442	2,640
OCTUBRE	0		0		0		0		0		0		0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NOVIEMBRE	0		0		0		0		0		0		0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DICIEMBRE	0		0		0		0		0		0		0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	133,236		37,338		44,428		39,259		50,808		6,894		311,963	
	125,730	7,506	35,800	1,538	42,066	2,362	36,294	2,965	46,448	4,360	6,822	72	293,160	18,803

Fuente: Oficina de Informática - Unidad Ejecutora 005