



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

TESIS

**RECURSOS TURÍSTICOS PARA EL DISEÑO DE
LA PROPUESTA DE UNA APLICACIÓN MÓVIL EN
REALIDAD AUMENTADA EN LA CIUDAD DE
CHICLAYO**

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

Autor:

Bach. Coronado Falen Carlos Alberto

Asesor:

Mg. Solano Caveró Jessica Karin

Línea de Investigación

Planificación y Desarrollo Turístico

Pimentel – Perú

2017

**RECURSOS TURÍSTICOS PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA DE UNA
APLICACIÓN MÓVIL EN REALIDAD AUMENTADA EN LA CIUDAD DE
CHICLAYO**

APROBACIÓN DE LA TESIS

Mg. Solano Cavero Jessica Karin

Asesora metodóloga

Mg. Juan Amilcar Villanueva Calderón

Presidente del jurado de tesis

Mg. María Perpetua Manay Sáenz

Secretario del jurado de tesis

Mg. Astrid Poulet Sánchez Gamarra

Vocal del jurado de tesis

**RECURSOS TURÍSTICOS PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA DE UNA
APLICACIÓN MÓVIL EN REALIDAD AUMENTADA EN LA CIUDAD DE
CHICLAYO**

Autoría: Coronado Falen Carlos Alberto

INDICE

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
I. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Situación Problemática	7
1.2. Problema en cuestión de estudio.....	10
1.3. Objetivos.....	11
1.4. Justificación e importancia	11
1.5. Antecedentes de la investigación.....	12
1.6. Marco teórico de la investigación.....	22
II. MATERIAL Y MÉTODOS	29
2.1. Tipo y diseño de la investigación	29
2.2. Método de la investigación	29
2.3. Población y muestra.....	30
2.4. Hipótesis	30
2.5. Variables	31
2.6. Operacionalización	32
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
2.7.1. Técnicas de recolección de datos	33
2.7.2. Instrumentos de recolección de datos.....	34
2.8. Procedimiento para recolección de datos.....	34
2.9. Análisis estadístico de datos	35
2.10. Principios éticos	35
2.11. Criterios de rigor científico	36
III. RESULTADOS	37
IV. DISCUSIÓN	48
V. APORTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
VI. CONCLUSIONES.....	86
VII. REFERENCIAS.....	87
ANEXOS	91

RESUMEN

El presente trabajo es el resultado de la investigación de tesis denominada Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo, esta propuesta es la iniciativa tomada por la falta de información turística, lo cual se ha convertido en una de las principales causas para que el visitante no pueda conocer más lugares o se lleve una imagen equivocada de la ciudad de Chiclayo. El objetivo de este estudio es determinar los Recursos Turístico para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo. Para ello, mediante un muestreo se ha seleccionado 189 turistas que visitan la ciudad de Chiclayo, teniendo una población de turistas que visitaron la ciudad de Chiclayo en el mes de enero del periodo 2017 a un total de 15,248 turistas. La metodología utilizada para la investigación es de tipo cuantitativo. Se hallado que la ciudad de Chiclayo cuenta con recursos turísticos y una buena planta turística con servicio y calidad, pero a la vez se tiene una eficiente promoción e información hacia los turistas de los recursos turísticos que cuenta la ciudad de Chiclayo. Finalmente la ciudad de Chiclayo cuenta con escaso apoyo de los entes públicos y privados en conservación de los recursos turísticos y promoción turística de la ciudad de Chiclayo.

PALABRAS CLAVE

Recursos Turísticos, Aplicación Móvil.

ABSTRACT

The present work is the result of the investigation of thesis denominated Tourist Resources for the Design of the Proposal of a Mobile Application in Augmented Reality in the City of Chiclayo, this proposal is the initiative taken by the lack of tourist information, which has been Become one of the main causes so that the visitor can not know more places or take a wrong image of the city of Chiclayo. The objective of this study is to determine the Tourist Resources for the Design of the Proposal of a Mobile Application in Augmented Reality in the City of Chiclayo. To do this, a sample of 189 tourists were selected to visit the city of Chiclayo, with a population of tourists who visited the city of Chiclayo in January of the period 2017 to a total of 15,248 tourists. The methodology used for the research is quantitative. It was found that the city of Chiclayo has tourist resources and a good tourist plant with service and quality, but at the same time there is an efficient promotion and information to tourists of the tourist resources that the city of Chiclayo has. Finally, the city of Chiclayo has little support from public and private entities in conservation of tourist resources and tourist promotion of the city of Chiclayo.

KEY WORDS

Tourist Resources, Mobile Application

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Situación Problemática

Uno de los países más reconocidos por la variedad de sus recursos turísticos es el Perú, y con ello el potencial que tiene el país para el desarrollo del turismo, sin embargo para el desarrollo del turismo ha sido necesario desarrollar nuevas herramientas como la tecnología y poder brindar información a muchas más personas a través de redes sociales, aplicaciones, páginas web, etc.

En la ciudad de Chiclayo, la falta de información turística, se ha convertido en una de las principales causas para que el visitante no pueda conocer más lugares o se lleve una imagen equivocada de la ciudad de Chiclayo, ya sea por la información errónea que recibe por parte de personas ajenas al rubro turístico o simplemente no encuentra la información solicitada, trayendo como consecuencia el ineficiente trabajo en el sector público, específicamente los actores involucrados en la gestión del destino como la municipalidad, la Gerencia Regional de Comercio Exterior y Turismo (GERCETUR), Información y asistencia al turista (IPerú), entre otros; asimismo el sector privado también es responsable, ya que el sector público con el sector privado tienen que trabajar de la mano para lograr el desarrollo turístico de la localidad, ya que sin esto las consecuencias son la insatisfacción del turista, el escaso desarrollo turístico en la ciudad de Chiclayo (donde implica: centros de información turística, personal capacitado, el desarrollo de recursos turísticos, etc), entre otros.

La tecnología hoy en día, en el aspecto de dispositivos móviles y de las aplicaciones móviles han ido mejorando a pasos agigantados, hasta el punto que tengamos la gran posibilidad de tenerla en nuestras manos.

Los ámbitos para los cuales se desarrollan las aplicaciones para dispositivos móviles son totalmente variados, desde aplicaciones para entretenimiento hasta aplicaciones para facilitar el trabajo profesional.

La Realidad Aumentada es una de estas tecnologías que paso de laboratorio al alcance de la mayor parte de personas, masificándose en aplicaciones para dispositivos móviles, y sus ámbitos de aplicación son igualmente variados. La

aplicación móvil en realidad aumentada por ser una herramienta interactiva y que llama la atención es muy utilizada para realizar publicidad, marketing y turismo; debido a que crea la sensación en el usuario de ver las cosas en su pantalla como algo sumamente real.

El diseño de la propuesta de una aplicación orientado a dispositivos móviles como guía turística basado en Realidad Aumentada permitiría que el turista cuente con toda la información necesaria e incluso a que a diferencia de los folletos o libros turísticos pase a ser más interactiva e informativa. El aplicativo móvil involucrara las herramientas para el desarrollo de Realidad Aumentada.

A Nivel Internacional

Fernández-Cavia, J., & López, M. (2013). Communication, destination brands and mobile applications.

La comunicación en todos sus ámbitos se ha convertido en una herramienta utilizada por toda la humanidad, aparte de los medios tradicionales, en lo que respecta al turismo, muchos destinos utilizan portales oficiales en la web, redes sociales y aplicaciones móviles, debido a que facilita el contacto con los turistas de muchas maneras.

Este artículo analiza una muestra de aplicaciones usadas por diversos destinos de España, y además realiza comparativos con dos muestras de destinos internacionales y aplicaciones de marcas comerciales. Los resultados encontrados señalan una reutilización de los recursos por parte de los destinos de España, al mostrar casi los mismos contenidos en las aplicaciones móviles.

El turismo ha ido creciendo a pasos agigantados y de igual manera las herramientas que se pueden utilizar para llegar a los turistas y promocionar los destinos turísticos. Como por ejemplo: las redes sociales, páginas web, aplicaciones móviles, etc. gracias a estas herramientas muchos destinos turísticos han podido surgir y dar mejores servicios de calidad hacia los visitantes.

Pretel, I., & Lago, A. B. (2014). Evaluación remota de aplicaciones móviles híbridas: nueva aproximación en entornos reales. La problemática en este artículo científico es la carencia de herramientas para la evaluación remota de contextos dinámicos.

Es por esto que mediante este artículo se da una plataforma para la evaluación remota la cual registra la frecuencia de uso mediante el dispositivo móvil, de igual

manera se exhibe una evaluación preliminar en una aplicación móvil híbrida real donde se examina nivel de influencia de la plataforma en el interior de la interacción.

Efectivamente como nos cuentan Pretel y Lago, la evolución de la tecnología específicamente en móviles ha ido creciendo, debido a que cada día hay cosas nuevas , herramientas y actualizaciones específicamente en las aplicaciones, ya que están cada día están a la vanguardia para así enriquecer más las app y satisfacer a los usuarios.

Cadavieco, J. F., Sevillano, M. P., & Amador, M. F. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles.

En el mundo la aparición de dispositivos móviles han ido creciendo notablemente, donde en la actualidad estos dispositivos móviles han ido desarrollando herramientas innovadoras como la realidad aumentada, la cual muestra imágenes en tiempo real y la ubicación geográfica del usuario

La problemática que muestra este artículo científico es sobre la escases de aplicaciones móviles en realidad aumentada.

Debido al crecimiento veloz de las aplicaciones, han ido mejorando las propuestas, como por ejemplo actualmente existe la realidad aumentada. Esto en el turismo es algo que beneficia tanto al destino como a los turistas, debido a que se informan, promocionan y conocen un destino de forma interactiva.

A Nivel Nacional

Cuervo Gómez, W. O., & Ballesteros Ricaurte, J. A. (2015). Políticas sobre aprendizaje móvil y estándares de usabilidad para el Desarrollo de Aplicaciones Educativas Móviles.

Los inventos tecnológicos llevados a cabo en los últimos años en el ámbito de los dispositivos móviles, han hecho posible que especificaciones de hardware y software como las aplicaciones móviles, despertando el interés de docentes, contribuyendo a que ellos mismo desarrollen contenidos educativos interactivo e innovador, estas aplicaciones gracias a su característica de portabilidad, permite que los usuarios ejecutar tareas en cualquier momento y lugar, pero no toda la planta educativa cuenta con estas facilidades ni el acceso a ello, convirtiéndose en una problemática es la escases de aplicaciones móviles pedagógicos.

Es por ello, a partir de estas problemáticas encontradas en diversos centros de estudio, se realizó una revisión a documentación de la Unesco y se identificaron

políticas y recomendaciones que ayudan a obtener una mayor comprensión acerca de cómo la tecnología móvil en contextos académicos puede contribuir al mejoramiento de la calidad de los estudiantes. Además de ello se realizó una revisión de literatura en las bibliotecas digitales IEEE Xplore, Science Direct, Scopus y Google Scholar, donde se destacan los principales conceptos, definiciones y recomendaciones sobre la utilización y diseño de aplicaciones educativas móviles

Gracias al crecimiento tecnológico en dispositivos móviles, ha ido de la mano con innovación y nuevos software y hardware, que como resultado muestran aplicaciones nuevas y mejoradas.

Angulo, R. (2013). Aplicaciones móviles híbridas: lo mejor de dos mundos. El aumento desmesurado de las aplicaciones móviles, son el resultado del trabajo de los fabricantes, proveedores de servicios y las empresas de desarrollo. Estas aplicaciones presentan grandes funcionalidades especiales en los dispositivos móviles, como para aplicaciones del sistema operativo, IOS y Android.

Donde el problema es que la nueva demanda de aplicaciones móviles no son ajustadas a las nuevas actualizaciones de los sistemas operativos.

Como nos cuenta Angulo, debido a la gran competencia de sistemas operativos como lo son: Android, iOS , entre otros , se van mostrando cada vez más , mejores aplicaciones , como en este caso la creación de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística para la ciudad de Chiclayo en dispositivos Android.

A Nivel Local

En el contexto local no se ha encontrado ninguna investigación o antecedente sobre la problemática establecida en la investigación, es por ello que se propone una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la ciudad de Chiclayo, para brindar información turística a los visitantes de una manera interactiva y promocionar la ciudad de Chiclayo.

1.2. Problema en cuestión de estudio

¿En qué medida los Recursos Turísticos permitirán la Propuesta del Diseño de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo?

1.3. Objetivos

Objetivo General

Determinar los Recursos Turístico para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo.

Objetivo Específico

Identificar los recursos potenciales de la ciudad de Chiclayo para el diseño de la aplicación móvil en Realidad Aumentada.

Identificar la planta turística en la ciudad de Chiclayo para el diseño de la aplicación móvil en Realidad Aumentada

Diseñar una guía turística en realidad aumentada de la ciudad de Chiclayo

1.4. Justificación e importancia

Nuestro país ha sido visitado por turistas en los últimos años, algo que ha ido incrementando, sin embargo, en la ciudad de Chiclayo la demanda turística ha disminuido, donde uno de sus problemas es la falta de información de los recursos turísticos y el uso de limitadas herramientas para promocionarlo. Es por esto que la presente investigación propone el diseño de una aplicación móvil en realidad aumentada ya que no solo brindará información turística en forma didáctica (realidad aumentada), sino que también a su vez ayuda a promocionar más a la ciudad de Chiclayo, atrayendo más turistas lo cual es una ventaja para la población de Chiclayo ya que así incrementará sus ganancias en los distintos servicios que ofrezcan.

Así mismo, esta investigación hará que los visitantes e incluso los mismos pobladores tengan más conocimientos sobre los recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo de una forma didáctica y fácil de manejar permitiendo lograr acercar la información turística teniendo como consecuencia una población más informada y sensibilizada con el turismo en la ciudad de Chiclayo.

Por otro lado, con la aplicación móvil podemos disminuir el exceso de material informativo físico, y de esta manera minimizar la acumulación de papel que deteriora la imagen de la ciudad y contamina nuestro ambiente.

Gracias al avance tecnológico, específicamente en móviles, redes sociales, aplicaciones móviles, entre otras. Se ha convertido en la mejor herramienta para las

empresas, ya que con ellas han podido incrementar y mejorar sus empresas y su economía.

Al ver esos resultados, se propone diseñar una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la ciudad de Chiclayo, ya que debido a esto de la demanda de turistas aumentará en la ciudad de Chiclayo y con ello traerá como resultado el crecimiento económico en las empresas, micro empresas y servicios que ofrezcan los pobladores de la ciudad de Chiclayo. Donde a futuro disminuirá la pobreza en la ciudad de Chiclayo, debido a que habrá nuevas empresas que darán trabajo a los pobladores de la ciudad de Chiclayo, generando así un mejor estilo de vida en la población.

1.5. Antecedentes de la investigación

En el Contexto Internacional

Gordon. W. (2013) “Inventario de Atractivos Turísticos y Elaboración de una Ruta Turística temática interpretativa del Cantón Bolívar, Provincia del Carchi para promover la Oferta Turística Local”

La presente investigación surge de la necesidad de desarrollar el turismo local, como fuente alternativa de recursos económicos para las comunidades de la región norte del Ecuador. Por tanto, el propósito de este trabajo, fue diseñar una ruta turística temática en el Cantón Bolívar, provincia del Carchi, para potenciar el turismo local.

Para cumplir lo establecido se plantearon objetivos: Iniciando con el inventario de los atractivos turísticos naturales y culturales del cantón para establecer si es factible la realización de una ruta y finalizar con el diseño. Los resultados obtenidos fueron en parte alentadores, a pesar de la inexistencia de atractivos turísticos definidos, se encontró recursos que tienen gran posibilidad de convertirse en atractivos.

Llegando a la conclusión que: con esta investigación se ha obtenido información valiosa, cual contribuye a la actualización de datos para mejorar la infraestructura básica, infraestructura de producción, recursos y atractivos para el diseño de futuros proyectos turísticos en el lugar.

Gómez A. (2014) “Aplicación Android para la Empresa Travelling - Service”.

La empresa Travelling-Service es una agencia de viajes en on line, donde brinda servicios turísticos a través de su página web.

El proyecto de investigación en la empresa Travelling-Service, ha servido de base como prueba piloto entre las demás empresas dedicadas a este rubro, teniendo como base que mayoría de estas empresas cuenta con una aplicación móvil y pagina web para promocionarse en el mercado y captar un número mayor de clientes. Lo que diferencia a Travelling-Service de todas las demás empresas es que un gran porcentaje de ventas llega directamente por llamada telefónica, hasta incluso llega a tener más ventas que una agencia de viajes presencial. Es por ello que una aplicación móvil se ha convertido en una herramienta esencial con la finalidad de brindar mayor comodidad al usuario, y por ende ingresos a la empresa. La iniciativa de este proyecto es ofrecer una aplicación potente que permitirá tanto cliente como a la empresa de viajes, facilitar el acceso a nuevos destinos turísticos.

El objetivo principal de este es desarrollar una aplicación para dispositivo móvil en Android para facilitar la gestión y acceso a servicios relacionados con viajes, donde los clientes podrán registrarse, consultar y reservar aspectos relacionados con los viajes y destinos que deseen visitar, así como consultar datos sobre la empresa, y aumentar las ventas de la misma organización. Otro de los principales objetivos de un producto de estas características es la forma de llegar al usuario, por lo que una aplicación accesible e innovadora hace que su uso se vuelva indispensable. El último de los objetivos basados en la investigación fue destacar el reto que supone llevar a cabo un proyecto software desde cero, siendo necesario una planificación detallada del tiempo y los recursos planificando todas sus etapas, desde el estudio y análisis, hasta la codificación y las pruebas necesarias.

En conclusión se han cumplido todos los objetivos y requisitos mencionados en los capítulos, siendo el principal crear una aplicación móvil para Android, que sea capaz de ofrecer los servicios de la empresa a usuarios por medio de este canal. La aplicación desarrollada ofrece la búsqueda y posibles reservas de servicios, así como el contacto con ella vía correo electrónico. Desde el punto del desarrollo técnico del proyecto, de acuerdo al autor fue difícil sintetizar todas las ideas y requisitos que habían propuesto en

el grupo de trabajo, una vez realizadas las fases de análisis y diseño, las fases posteriores fueron establecidas rápidamente.

Morales.M.(2015) “Aplicación Móvil de Realidad Aumentada para la Promoción Turística de la Ciudad de Riobamba.”

Morales nos cuenta que en la ciudad de Riobamba se ha podido determinar que existe un gran porcentaje de turistas que desconocen datos relevantes sobre los parques del centro histórico de la ciudad, su difusión se ha limitado a la entrega de trípticos que tratan en forma general de los lugares turísticos de toda la ciudad, en los puntos de información dispuestos por el Ministerio de Turismo, ninguno de estos brindan información de los monumentos que se encuentran en los parques. Existen diferentes formas de crear realidad aumentada en una aplicación móvil, por mencionar las más relevantes, utilización de marcas, geolocalización, utilización de mapas, en este desarrollo se ha optado por las marcas, la detección de imágenes no es por visualización de marcas comunes si no por imágenes propias de los monumentos y pileta de los parques del centro histórico de la ciudad de Riobamba.

La aplicación desarrollada brinda información sobre los monumentos Pedro Vicente Maldonado en el parque Maldonado, Padre Juan de Velasco en el parque Libertad, Pileta de Neptuno en el parque Sucre y la fuente de agua en el parque Maldonado. Al ejecutar la aplicación la cámara se enciende, al enfocar una imagen utilizada como marca que se encuentre en el Target Collection creado gracias a la herramienta Target Manager, la parte virtual se presenta en la pantalla del celular mostrando datos relevantes de las imágenes reconocidas, es decir se busca coincidencias entre lo que se está viendo mediante la cámara con lo que hay almacenado en el Target Collection. No es necesario que el celular esté conectado al internet para que la aplicación funcione correctamente ya que los Drawables que son los recursos utilizados como parte virtual se encuentran almacenados localmente en el dispositivo. Puede ser instalada en teléfonos que tengan Android mínimo versión 2.2 como sistema operativo. Con este desarrollo se espera que el Ministerio de Turismo Zonal 3, apoye la creación de proyectos relacionados con aplicaciones móviles.

Donde como conclusión se da que los turistas que visitan la ciudad de Riobamba, consideran que es necesaria una evolución en la forma de difusión de información de sectores turísticos como los parques del centro histórico de la ciudad, como un adicional

de importancia, se 67 considera el obtener información histórica de los lugares que se encuentran visitando.

Masakiza J.(2015)“Aplicaciones Móviles Para La Promoción Turística De La Parroquia Salasaka, Cantón San Pedro De Pelileo Provincia De Tungurahua”

El presente trabajo de investigación procura promocionar el turismo, a través de un aplicativo móvil, orientada a fomentar los atractivos turísticos de la parroquia Salasaka. Siendo el objetivo general determinar la influencia de Aplicaciones Móviles para la promoción Turística de la Parroquia Salasaka, Cantón San Pedro de Pelileo Provincia de Tungurahua. Donde se detecto como problemática que en la Parroquia Salasaka no posee un proceso de observación turística a través de un aplicativo móvil, lo que da como resultado cierta inconformidad en los Turistas y Habitantes del sector, ya que no se está plasmando de forma evidente, la misma que debería mostrar los puntos de turismo de la Parroquia Salasaka, sus logros, evidencias de documentos y material cognitivo lo que representa una cultura indígena.

Donde para el avance de éste proyecto se indagó en contenidos pertinentes a las aplicaciones móviles que promocionan el turismo en contextos diferentes para luego aplicarlos en el ámbito local, las mismas que se constituyeron en variables sobre las cuales, se desarrolló la investigación, posteriormente se planteó una propuesta de solución, basados en el análisis e interpretación de resultados así como en las conclusiones y recomendaciones obtenidas. De esta manera se pretende ayudar el proceso turístico, en los visitantes y pobladores de la parroquia Salasaka, se lleva a cabo mediante la utilización de las aplicaciones móviles, se la comparte a través de una página web establecida para facilitar las descargas apropiadas de la App móvil, el mismo que puede ser descargado por los visitantes.

Se tiene como conclusión que los turistas y los pobladores no conocen sobre una aplicación móvil que promueva el turismo en el Ecuador, y las pocas personas que tienen conocimiento sobre algún tipo de aplicativo móvil solamente han visualizado contenido como mapas e imágenes en su gran mayoría.

En el Contexto Nacional

Caballero V. y Villacorta A.(2014) “Aplicación Móvil en realidad aumentada para promocionar los principales atractivos turísticos y restaurantes calificados del centro histórico de Lima.”

La presente investigación propone desarrollar una app móvil que facilite al turista informarse sobre los principales atractivos turísticos y restaurantes de la ciudad de Lima mediante la Realidad Aumentada, debido a la escases de herramientas tecnológicas que permitan brindar información a los turistas, a pesar que en la actualidad el uso de aplicaciones móviles ha ido aumentando. Dicha investigación está desarrollada mediante la metodología ágil SCRUM, ya que se cuenta con escaso tiempo para desarrollarlo. Donde el resultado obtenido fue brindar a los turistas una app móvil con Realidad Aumentada para poder brindar información sobre los atractivos y restaurantes relevantes que cuenta la ciudad de Lima. Teniendo como finalidad que el aplicativo móvil contribuirá en la difusión de los atractivos turísticos y restaurantes que cuenta el Centro Histórico de Lima, cuyo beneficio es brindar información turística relevante a los turistas que visiten el Centro Histórico de Lima

Como conclusión se dio que con el uso de la aplicación móvil los turistas podrán obtener información turística relevante durante su visita al Centro Histórico de Lima y así mejorar su estadía en nuestra ciudad.

D’angelo P. y Rodríguez M. (2015) “Aplicación móvil para información y ubicación del Turista Perdido.”

La presente investigación tiene como objetivo crear una aplicación móvil para la ubicación del turista perdido en la ciudad de Lima teniendo como fin prevenir algún incidente que afecte la seguridad del turista. Donde se obtuvo como resultado desarrollar el aplicativo móvil para la localización del turista perdido en la Ciudad de Lima, logrando así su retorno al lugar donde pernocta. Donde también a su vez brinda información sobre los recursos turísticos y restaurantes cercanos a la ubicación geográfica del turista. Como conclusión se da que tanto los hoteles y agencias de viajes lograran la disminución de algún turista extraviado, evitando así algún hecho delincuenciales y teniendo como resultado la satisfacción del turista durante su visita a la ciudad de Lima.

Sin embargo, esta solución puede ser aplicada en otro rubro distinto al turismo. Toda empresa por seguridad de su personal puede contar con esta aplicación. Por ejemplo, las empresas de mensajería podrían brindarla a su personal para su trabajo diario. Además, este proyecto se puede integrar a otras aplicaciones ya existentes en la actualidad.

Donde como conclusión se logró obtener una aplicación móvil que ayude al turista a poder regresar al lugar donde esta hospedado en caso de que se encuentre perdido, teniendo alternativas de solución para lograr esto. Puede ser a través de una alerta enviada al hotel usando la opción “Estoy perdido” o por sus propios medios con la opción “Como llegar”.

Herrera J.(2013) “Diseño e implementación de una aplicación móvil basada en tecnología NFC para acceso a información de las piezas de arte de un museo”

Herrera nos revela que su propuesta construye el plan y el uso de una aplicación portátil concentrada en el marco de trabajo de Android para agilizar el acceso a los datos de piezas de artesanía en un centro histórico. Por esta razón, se ajustará la base de datos del centro histórico arqueológico Josefina Ramos de Cox. Es más, una aplicación web se actualizará en el sistema Web2py para la administración de contenido que se mostrará en la versátil aplicación. La aplicación portátil se basará en la innovación de Near Field Communication para adquirir el identificador del bit de artesanía de una etiqueta NFC. Del mismo modo, se produce un beneficio web en Web2py para indagar la base de datos y devolver datos en la configuración JSON a la aplicación portátil.

Donde la problemática fue que al visitar los museos se presentan carencias en las estrategias para una mayor atracción en los visitantes. Además, se tiene que los ambientes suelen ser monótonos y muy extensos para el recorrido de los visitantes. Otro factor crítico es el costo de entrada, ya que puede incrementar en el caso de que usted elija contratar una guía. Asimismo, cuando se contrata a un guía, este siempre va en grupos y eso trae como consecuencia no escuchar ni entender lo que se está explicando, trayendo consigo incomodidad e insatisfacción. Además, si se elige hacer la visita personalmente, tenemos que la descripción que se encuentra en los objetos de los museos son ineficientes y esto restringe los datos dados al visitante; Si un turista está intrigado y necesita tener más aprendizaje sobre una pieza del museo, no tendrá la capacidad de informarse lo suficiente. Por último, las limitaciones impuestas por los

centros históricos con respecto a la toma de fotos a las piezas culturales, también agrega a la problemática establecida por los museos. Según lo explicado anteriormente tenemos como consecuencia la disminución de visitantes al museo. Donde esto se da por la falta de apoyo de la población y las escasas propuestas de proyectos innovadores.

Que como objetivo general se tiene a Diseñar e implementar una aplicación móvil basada en la tecnología NFC de uso fácil e intuitivo para el acceso a información, imágenes y temas relacionados de las piezas y obras artísticas de un museo.

Donde dicha tesis trajo como conclusión que los museos carecen de herramientas tecnológicas, ya que con ello podrían tener mayor interacción con los visitantes.

Victoria D.(2014) “Caso de Estudio: Desarrollo de una Aplicación móvil para Android para la medición del nivel de ruido integrando metodología ágiles y técnicas de usabilidad”

En esta tesis, se observa, a través de un caso de estudio, la forma de integrar las prácticas de usabilidad dentro de la metodología ágil más usada, Scrum, en el contexto del desarrollo de una aplicación para medir el ruido.

Siendo el objetivo general: Determinar a través de un caso de estudio el impacto en la usabilidad de un aplicativo móvil de incorporar las buenas prácticas de la plataforma móvil y de diseño orientado a usuario dentro de un proceso de desarrollo ágil usando Scrum.

Donde los resultados de la investigación demuestran que las prácticas de facilidad de uso, por ejemplo, prototipos, revisiones y evaluaciones heurísticas pueden ser coordinadas, ya que las empresas dentro del Scrum hacen hincapié en que las pruebas de facilidad de uso deben ser un procedimiento diferente después de la ejecución de cada énfasis. Además, se observa que la incorporación de métodos de conveniencia a lo largo de la acentuación se suma a la disminución de la gravedad de las cuestiones de facilidad de uso. Debido a lo anteriormente dicho, se dio como conclusión que Los patrones de la plataforma ayudaron a crear una sensación de comunidad en el usuario y para distinguir efectivamente la utilidad de la aplicación. En medio de la aprobación de diseño, se observó que todos los clientes en Sprint 1 y Sprint 2 utilizan con precisión los patrones. Como se muestra en esta aprobación, los problemas que ocurrieron con los patrones podrían ser debido a la forma de reflejarlos en la interfaz de usuario o una

decisión equivocada de los patrones, en lugar de una cuestión de la plataforma misma. Teniendo la sensación de comunidad en el cliente y distinguir efectivamente la utilidad de la aplicación. En medio de la aprobación de diseño, se observó que todos los clientes en Sprint 1 y Sprint 2 utilizan con precisión los patrones. En esta aprobación, los problemas que ocurrieron con los patrones podrían ser debidos a cómo reflejarlos en la interfaz de usuario o una decisión equivocada de los patrones, en lugar de a una cuestión de la plataforma misma. En la medida en que se trate de procedimientos de conveniencia, estos son integrables en dos enfoques en el flujo de Scrum: en medio de la ejecución y antes de la auditoría de guión como una aprobación adicional de preparación. Procedimientos que pueden ser incorporados como asignaciones dentro de la acumulación de guiones y de esta manera dentro de la ejecución de una carrera (Prototipos, Evaluación Heurística, Investigación Individual, Diseño de pruebas de facilidad de uso).

Debido a la solicitud individual y la evaluación heurística, esto se basa en que estas estrategias permiten refinar el exceso de ejecución. Los cuatro sistemas, comparten el elemento de no confiar en haber terminado todas los sistemas de ejecución. Por otra parte, las pruebas de facilidad de uso, que se llenan como aprobación del procedimiento de desarrollo, deberían incorporarse al final de cada ciclo, ya que se basan en tener un elemento posiblemente deliberarle, concebible y evaluable que no sucede hasta el final de cada guión. Esto es válido no obstante para Sprint 0, donde el artículo posiblemente entregable al cliente es el modelo de papel. Por último, hemos distinguido la oportunidad de desarrollar iterativamente las pruebas de facilidad de uso. A medida que avanza el desarrollo de la aplicación, el alcance de los incrementos de las pruebas, mientras que es importante aprobar y garantizar que los puntos de vista evaluados en ciclos pasados se ajusten o se hayan subsanado todas las consideraciones. Por lo tanto, es valioso tener la capacidad de refinar e incrementar la extensión de al menos una facilidad de las pruebas de uso que se desarrollan con el desarrollo de la aplicación, a diferencia de las pruebas de construcción sin ninguna preparación en cada énfasis. El elemento concebible que se entrega que deja ejecutar debe, de esta manera, incorporar las pruebas relacionadas con el cliente.

En el Contexto Regional

Revilla M.(2012) “ Evaluación de los recursos turísticos del distrito de Magdalena, Chachapoyas, Región Amazonas, Perú”

La presente investigación ha analizado los recursos turísticos (naturales, arqueológicos y de cultura viva) de la localidad de Magdalena, territorio Chachapoyas, distrito Amazonas-Perú con un enfoque turístico sostenible. Los mapas arqueológicos de Magdalena se desarrollaron utilizando la Carta Nacional 13h del Instituto Geográfico Nacional y aplicando estrategias de mapeo y geodesia incorporadas con marcos de PC. Se contrastaron percepciones insitu y registros de los bienes arqueológicos de Macro, Tella, Shihual y Machupircay y los que efectivamente se entendieron en la provincia de Chachapoyas.

Como conclusiones se tiene que: Los recursos turísticos arqueológicos ubicados en el distrito de Magdalena, Macro, Shihual, Tella y Machupirca, por comparación con otros recursos como es el caso Kuelap, corresponden a la cultura prehispánica de los Chachapoya(s), ubicada durante el periodo intermedio tardío.

Chavesta W.(2013) “Implementación de una aplicación móvil con Realidad aumentada basada en plataforma Android como apoyo a la promoción del turismo en el departamento de Lambayeque”

El presente proyecto pretende ayudar al avance del turismo en el departamento de Lambayeque haciendo uso de las herramientas tecnologías de Información y el desarrollo de los teléfonos celulares, para esto se actualizará una aplicación versátil con realidad aumentada en android para así incrementar el turismo de Lambayeque, ya que en los últimos años se está encontrando un declive en la demanda de turistas, ya que se encuentran en una circunstancia desorganizada debido al escaso apoyo de los entes referentes al sector turístico, teniendo como consecuencia la insatisfacción del turista.

Como problema de investigación tenemos el ¿Cómo promocionar el turismo en el Departamento de Lambayeque mediante un aplicativo móvil interactiva con El usuario?, como hipótesis: Implementando una aplicación móvil con realidad aumentada en plataforma Android para promover el turismo en el departamento de Lambayeque, este proyecto de investigación se justifica en la medida de que es necesario hacer uso de herramientas tecnológicas para promover el turismo en Lambayeque, esto nos permite

llegar a diferentes regiones del mundo y mostrar al mundo nuestra cultura milenaria, como objetivo principal es Implementar una aplicación móvil con Realidad Aumentada basada en plataforma Android para promoción del turismo en el departamento de Lambayeque, objetivos específicos: Analizar los requerimientos del software tanto funcionales como no funcionales, Diseñar el prototipo de software siguiendo la metodología de Programación Extrema y el estándar internacional de calidad de software ISO 9126, Desarrollar el prototipo considerando las normas, estándares pre establecidas, Realizar pruebas al prototipo en diferentes escenarios, Analizar económicamente el desarrollo del software.

Marruffo A. y Montenegro C. (2014) “Aplicativo móvil para el control de notas y asistencias con fines de tutoría para el centro educativo Saber del distrito de Chiclayo”

La presente investigación pretende desarrollar una aplicación móvil que permita mantener informado a los padres de familia o tutores de las notas y asistencias de sus hijos o apoderados del colegio Saber, el cual será desarrollado para dispositivos móviles con sistema operativo Android.

La problemática se manifiesta en que los padres de familia o tutores no se encuentran informados de manera adecuada sobre cómo va nivel académico de sus hijos en el centro educativo Saber, ya sea por falta de tiempo u otros factores que impide asistir al centro educativo para recibir dicha información.

La investigación va a permitir solucionar en parte el problema a través del desarrollo de la aplicación móvil, el cual permitirá en tiempo real mantener informado a los padres de familia o tutores sobre las asistencias y notas de sus hijos o apoderados.

Así mismo nuestra investigación permitirá a los padres de familia o tutores tener un mejor control sobre el desempeño académico de sus hijos o apoderados.

Se dio como conclusión que el aplicativo móvil reemplaza la asistencia del padre de familia o tutor al centro educativo, ya que mediante el uso del aplicativo móvil, no será necesario asistir al centro educativo para estar informados de manera permanente sobre las notas y asistencia de sus hijos.

1.6. Marco teórico de la investigación

1.6.1. Estado del Arte

TouristEye es una aplicación móvil que sirve como guía y planificador de viajes. Esta útil herramienta proporciona toda la información sobre diferentes destinos, consejos de usuarios y mapas sin necesidad de Internet, ya que también funcionan sin conexión a la red.

Colecciona ideas para sus salidas y escapadas. En el caso de que usted vea o prescriba un destino que usted necesita para visitar en algún momento en el futuro, guardarlo en una lista de cosas para obtener; Planee su excursión en segundos sin perder nada vital. Hacerlo de una manera directa y visual y con más de 10.000 destinos y 300.000 lugares, actividades y experiencias disponibles; Recomendaciones de lugares alrededor de tus viajes. Recomiendan destinos donde usted debe ir dependiendo en donde usted está, qué usted puede ser que quiera ver y la estación del día; Creado por el grupo y las listas de la comunidad de cosas para obtener listas. Encuentra nuevas ideas como "Las mejores costas para surfear" o "Ir a Nueva York con niños" y pide ayuda a sus compañeros para descubrir nuevos pensamientos; Datos integrados de Foursquare. Con el objetivo de que usted pueda obtener todos los datos pertinentes de una aplicación ; Textos, fotografías y mapas 100% offline. Olvidate el pago de cargos errantes, o depender del Wifi; Descubre las experiencias que debes vivir en cada objetivo. Atardeceres, gastronomía, entre otros; y un número grande de uno de las experiencias únicas en cada ciudad para hacer su viaje excepcional.

1.6.2. Bases Teóricas científicas

1.6.2.1. Recursos Turísticos:

Crespi (2011) en su trabajo menciona una definición de recurso turístico como "Conjunto de atractivos del territorio: su patrimonio natural y cultural, su clima y las personas que viven en el mismo", los cuales pueden ser: montañas, planicies, costas, lagos, lagunas, ríos, arroyos, caídas de agua, grutas y cavernas, lugares de observación de flora y fauna, lugares de caza y pesca, caminos pintorescos, termas, parques nacionales y reservas de flora y fauna, etc. Cualquier tipo de recurso natural es susceptible de aprovecharse turísticamente (Crespi & Planells, 2011, págs. 18,19).

En la investigación que se realiza se determinará que Chiclayo es poseedor de recursos, que todavía no pueden llamarse atractivos, pero que tienen gran potencial, los mismos que se tomarán en cuenta para realizar una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística.

Categoría (Tipo): Manual para la formulación del inventario de recursos turísticos a nivel nacional, Fase I – Categorización (2006). La categoría específicamente se refiere al tipo de recursos turísticos, de acuerdo al Manual de Inventario de Recursos Turísticos, la metodología a utilizar para categorizar los recursos turísticos, se relaciona a un procedimiento de fichas con los datos de cada recurso turístico, para un mejor uso del inventario, se fija la agrupación de cinco categorías de recursos turísticos, teniendo en cuenta las características propias del potencial turístico peruano:

1. Sitios Naturales; Son las áreas naturales y que con considerados parte importante del potencial turístico.

2. Manifestaciones Culturales; Se definen como las distintas muestras culturales de la región, pueblo o país desde antaño para así procurar recordar la evolución de la cultura específica en los diversos ámbitos como arqueología, sitios históricos, arte, etc.

3. Folclore; Son el grupo de costumbres, mitos, leyendas, y demás expresiones culturales, orales y escritas que representan a una determinada región.

4. Realizaciones Técnicas, Científicas y Artísticas Contemporáneas; Incluyen a todas las eventos organizados de los últimos años, que congregan y atraen la atención de los turistas como espectadores.

5. Acontecimientos Programados; categoría que agrupa a todos los eventos organizados, actuales o tradicionales, que atraen a los turistas como espectadores o actores.

El uso del recurso turístico requiere por el cumplimiento de los siguientes principios:

Accesibilidad: La accesibilidad es parte importante de cualquier atractivo turístico, debido que permite su uso a cualquier persona con independencia de su condición física, psíquica o sensorial.

Comunidad Receptora: La comunidad receptora de acuerdo a Crespi en su trabajo de investigación, lo considera como un elemento esencial en el sistema turístico, “la comunidad se considera como el gobierno local del desarrollo turístico”, aunque su incorporación en los procesos de planificación y gestión turística es frecuentemente mínima, su importancia radica en el apoyo u obstaculización al desarrollo turístico.

Planta Turística: Incluye diversos servicios que se les da a los turistas, con el fin de colmar sus expectativas sobre los diferentes requerimientos durante su estadía, incluyendo alojamiento, alimentación, esparcimiento, etc.

Estado de conservación: De acuerdo a Crespi, en el estado de conservación se describe el estado actual en el que se encuentra los recursos turísticos, o si está en buen, regular o mal estado de conservación.

1.6.2.2. Aplicación Móvil

Rul.S (2015) Mobile learning. La aplicación móvil, app o app es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo.

Teniendo como características básicas para la ejecución de una aplicación móvil, las siguientes:

Plataforma (Android): Es uno de los principales sistemas operativos, una plataforma de software para dispositivos móviles que incluye un Sistema Operativo y aplicaciones de base.

Android es un conjunto de herramientas y aplicaciones vinculadas a una distribución Linux para dispositivos móviles.

Google Play es la tienda en línea de software desarrollado por Google para dispositivos Android. Una aplicación llamada "Play Store" que se encuentra instalada en la mayoría de los dispositivos Android y permite a los usuarios navegar y descargar aplicaciones publicadas por los desarrolladores. Google retribuye a los desarrolladores el 70% del precio de las aplicaciones. Esta aplicación reemplazó a "Market"

Comunidad Receptora (Perfil): Hoy en día, gran parte de usuarios que utilizan aplicaciones móviles, tienen en particular tres características, y estas son: impulsivos, inconstantes e hiperactivos.

Son Impulsivos: La fidelidad no es algo que pueda caracterizar a un usuario de alguna aplicación en particular, ya que por la gran cantidad de demanda en el mundo tecnológico en aplicaciones, este es alguien que le gusta experimentar en diferentes apps. Con la facilidad que hoy en día en que alguien pueda adquirir un Smartphone, esto ha sido consecuencia a que el consumo de internet sea de manera masiva, pero en momentos específicos apps de su mayor uso, siendo las redes sociales su mayor consumo de datos y sesiones activas.

Son Inconstantes: Los usuarios móviles al momento de utilizar un app, con el tiempo suelen ser exquisitos y exigentes, y siempre quieren más ya sea de la misma app, o al momento de buscar otra. Así mismo estos refieren que las razones que llevan a que estos varíen de apps con tanta frecuencia son:

La utilizaron para con cierta finalidad, cumplieron su objetivo y pues ya no la necesitan.

Hay mejores opciones relacionadas a la finalidad de dicha app. Algunos refieren al espacio que ocupa en la memoria del equipo y/o algunos problemas técnicos.

Y en otros casos, pues se aburririeron de lo mismo. Estas son algunas y las más frecuentes razones por las cuales los usuarios móviles no suelen identificarse con alguna app para siempre, su máximo uso es de al menos 4 o 5 veces después de satisfacer su necesidad por la cual la descargo.

Son Hiperactivos: los usuarios móviles, de acuerdo al uso que emplean en alguna app suelen ser activos de forma constante dentro de un determinado periodo. Esto quiere decir que mientras más tiempo estén conectados a una app en específico puede darse cuenta que tan a gusto se siente con dicha app y las que estén relacionadas a esta, como por ejemplo las apps de redes sociales.

Guía Interactiva: Las guías interactivas en las aplicaciones móviles son usadas cada vez más, ya que se puede agregar diferentes actividades tecnológicas como la realidad aumentada, entre otras herramientas.

Frecuencia de Uso: La frecuencia de uso de una aplicación móvil indica cuál es la tasa en la que los usuarios se toman el trabajo de abrir la aplicación y utilizarla.

1.6.3. Definición de términos básicos

Realidad Aumentada: La Realidad Aumentada es una innovación que mezcla realidad y lo virtual, esto suena a realidad virtual pero en realidad no lo es, la distinción es que la realidad virtual se separa de lo auténtico y es simplemente virtual.

Entonces podemos caracterizar la realidad aumentada como el entorno mezclado con lo virtual se puede utilizar como parte de diferentes gadgets de PC a teléfonos celulares, Android HTC y gadgets de Iphone que están actualizando esta innovación. (Bernal S. 2009)

Software: El software es una expresión que alude a un programa o conjunto de programas que incorpora información, metodología y reglas que permiten realizar diversos emprendimientos en un sistema informático. Software, S. (2016). Significado de Software. Significados. Recuperado de: <http://www.significados.com/software/>.

Dispositivos móviles: Un dispositivo móvil se puede caracterizar como un pequeño gadget con algunas capacidades de manejo, con asociación inmutable o discontinua con un sistema, con memoria restringida, que ha sido especialmente destinada a una capacidad sin embargo que puede realizar diferentes capacidades más generales. Software, S. (2016). Significado de Software. Significados. Recuperado de: <http://www.significados.com/software/>.

Hardware: El hardware es la pieza física de un sistema informático, que comprende de los segmentos eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, por ejemplo, circuitos de enlace y circuitos de luz, placas, utensilios, cadenas y algún otro material, en física. Para que el hardware funcione. El término viene del Inglés, significa partes duras. admsaludv. (2011). QUE SON DISPOSITIVOS MOVILES. Recuperado de: <https://admsaludv.wordpress.com/59-2/>.

Android: Android es un sistema abierto y multitarea que permite a los usuarios acceder a los elementos fundamentales del gadget cualquier aplicación puede ser creada por personas ajenas, a través de aparatos proporcionados por Google, y a través de la programación de dialectos Java. Definista, (2016). *¿Qué es Android? - Su Definición, Concepto y Significado.* ConceptoDefinicion.de. Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/android/>.

iOS: iOS es el sistema de trabajo esbozado por Apple para sus artículos, iPhone, iPad, iPod Touch y Apple TV, diferentes gadgets como iPod Nano e iWatch utilizan otro sistema más fundamental y coordinado a una capacidad más particular en vista de iOS ya que consolida algunas de sus señales y símbolos y además se pueden sincronizar con teléfonos o tabletas. Presentado en 2007 junto con el primer teléfono de la organización para alterar el universo de PC y scratch pad, iOS puso un ejemplo notable cuando fue al mercado con un framework que no requería más claves físicas que el volumen, control on, bolt y un Captura singular llamado "Home" que permitió al cliente beneficiarse al inicio de su pantalla, casi todo el marco fue y todavía se utiliza con la pantalla táctil que consolidar sus gadgets. Definista, (2016). *¿Qué es iOS? - Su Definición, Concepto y Significado.* ConceptoDefinicion.de. Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/ios/>.

Geolocalización: Definista, (2016). *¿Qué es Geolocalización? - Su Definición, Concepto y Significado.* ConceptoDefinicion.de. Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/geolocalizacion/>

La geolocalización es un término que en la actualidad ha comenzado a tener más auge, ya que ha estado utilizando desde alrededor de mediados de 2009, para aludir a lo anterior. Algunos instrumentos que sirven para la geolocalización son Foursquare, Facebook Places, Twitter Places, Google Latitude, Waze, y así sucesivamente. Al final del día, estos son los más ampliamente reconocidos del mercado; Y en estos días debido a los teléfonos celulares es concebible utilizar estas aplicaciones de nuestros teléfonos para tener la capacidad de geolocalizar algo o alguien específicamente, aparte de esto podemos descubrir datos adicionales sobre los lugares de interés, por ejemplo, fotografías, Grabaciones, dirección, teléfono, reservas, comentarios entre otros.

Página web: Web, P. (2016). *Definición de Página Web, Qué es, Significado y Concepto*. Informaticamilenium.com.mx. Recuperado de: <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es-una-pagina-web.html>

Una página de Internet o página web es un archivo electrónico especialmente ajustado para la Web, que contiene datos específicos de un tema específico y que se guarda en un sistema de PC asociado con los datos mundiales que se conoce como Internet. Con el objetivo de que este archivo pueda ser asesorado por cualquier persona que se asocie con este sistema mundial de correspondencias y que tenga las autorizaciones apropiadas para hacerlo como tal.

Código QR: Unitag. (2016). *¿Qué es un código QR?*. Recuperado de: <https://www.unitag.io/es/qrcode/what-is-a-qr-code>

Un código QR es una etiqueta de escáner cuadrada bidimensional que puede almacenar la información codificada. La mayoría de las veces la información es una conexión a un sitio (URL).

Tecnología NFC: Interactivo, C. (2016). *¿Qué es NFC y para qué sirve?* . Recuperado de: http://parentesis.com/tutoriales/Que_es_NFC_y_para_que_sirve.

Las siglas aluden al término Near Field Communication, que en español es algo así como "Comunicación de campo cercano". Dado que su tasa es de alrededor de 424 kbit / s, su capacidad es principalmente el comercio de datos de momento entre gadgets cuando están cerca, no en absoluto como Wi-Fi o Bluetooth, que le permiten tratar de estar en las habitaciones y transmitir mucho de información.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Tipo y diseño de la investigación

2.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación sigue el enfoque cuantitativo ya que seguirá un orden de elaboración y se aplicó el instrumento para la recolección de datos.

“Hernández, Fernández y Baptista” (2014) sostienen que: El enfoque cuantitativo se da de forma progresiva y que prueben lo que con anterioridad se ha planteado. Las etapas son consecuenciales y persiguen un orden establecido.

Este tipo de enfoque parte de una premisa que ayuda a delimitar los objetivos y preguntas de la investigación, para dar pase a la revisión de bibliografía que construya el marco del tema propuesto.

2.1.2. Diseño de la investigación

El diseño de investigación es no experimental descriptiva ya que las variables no fueron manipuladas de manera directa.

Según Hernández se define como la investigación que se realiza sin manipular variable, es decir, se basa en investigaciones donde no se realiza cambios de forma intencional en las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables.

Lo que se debe tener en cuenta en la realización de una investigación no experimental es que no se puede manipular las variables y se enfocan en la observación de fenómenos que se desarrollan en un ambiente natural, sin intervención del investigador.

2.2. Método de la investigación

El método de la investigación es deductivo, ya que implica la extracción de teorías o herramientas que sustenten la hipótesis planteada y se desarrolla con la aplicación de instrumentos para la corroboración de resultados.

Según Hernández el método deductivo se utiliza cuando se analizan o se procesan datos obtenidos de encuestas, cuestionarios, y que se demuestra en el análisis como resultado de la información.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población de estudio

Los turistas nacionales y extranjeros que visitaron la ciudad de Chiclayo durante el mes de Enero del periodo 2017 siendo un total de 15,248 según la Unidad Ejecutora Naylamp se consideró este dato por ser el más actualizado.

2.3.2. Muestra de estudio

n° =Muestra

N = Población

$$n^\circ: \frac{Z^2 \cdot N \cdot (p \cdot q)}{e^2(N-1) + Z^2(p \cdot q)}$$

$$n^\circ: \frac{(1.96)^2 \times 15248(0.5 \times 0.5)}{0.05(15248-1) + (1.96)^2(0.5 \times 0.5)}$$

$$n^\circ: \frac{3.48 \times 15248 (0.25)}{0.0025 (15247) + 3.84(0.25)}$$

$$n^\circ: \frac{14638,08}{77.195}$$

n° : 189 visitantes (muestra)

2.4. Hipótesis

H_1 : Si se determina los recursos turísticos entonces se diseñará la propuesta de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la Ciudad de Chiclayo.

H_0 : Si no se determina los recursos turísticos entonces no se diseñará la propuesta de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la Ciudad de Chiclayo.

2.5. Variables

VARIABLES	DEFINICION
RECURSOS TURÍSTICOS	<p>Mincetur.gob.pe. (2016). <i>MINCETUR > Turismo > PENTUR > Documento PENTUR > Conceptos Clave</i>. Recuperado de: http://www.mincetur.gob.pe/newweb/Default.aspx?tabid=3243</p> <p>Son la biodiversidad natural, la pluricultura, tradiciones y costumbres que llegan a favorecer potencialmente la captación de visitantes mediante el interés extranjero por conocer nuevas culturas de una determinada región o país</p> <p>Concepto.de. (2016). <i>Concepto de aplicación - Definición y Concepto</i>. Recuperado de: http://concepto.de/aplicacion/.</p>
APLICACIÓN MÓVIL	<p>Una aplicación móvil es un programa diseñado para funcionar solo en teléfonos móviles, tablets o cualquier dispositivo inteligente. Pueden encontrarse en distintas plataformas que dependerán del fabricante y desarrollador en cuestión (Android, IOS, etc), y su distribución se encuentra en manos de tiendas virtuales, en donde pueden ser adquiridas gratuitamente o por una suma de dinero específica.</p>

Fuente: Elaboración Propia

2.6. Operacionalización

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
Recurso Turístico	Categoría (Tipo)	Diversidad de los recursos culturales de la ciudad de Chiclayo.	
		Diversidad de folklore, realizaciones técnicas y fiestas o eventos de la ciudad de Chiclayo.	
	Accesibilidad	Condición de las calles de la ciudad de Chiclayo.	Test / Cuestionario
	Comunidad Receptora	Recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo.	
	Planta Turística	Calidad de hoteles y restaurantes de la ciudad de Chiclayo.	
	Estado de conservación	Estado de conservación de los recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo.	

Fuente: Elaboración Propia

Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
Aplicación Móvil	Plataforma (Android)	Preferencia de Sistema Operativo Android.	Test / Cuestionario
		Preferencia de Sistema Operativo IOS.	
	Comunidad receptora (Perfil)	Uso de aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo	
	Guía interactiva	Preferencia de aplicación móvil en celular o Tablet.	
	Frecuencia de uso	Frecuencia de uso de las aplicaciones móviles.	

Fuente: Elaboración Propia

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.7.1. Técnicas de recolección de datos

Observación de campo, la observación es el procedimiento que permite a los especialistas averiguar acerca de las actividades de la población en general que se examina en el entorno regular por observar y tomar un interés en sus actividades. (DeWalt 2002)

Recolección de datos, la recolección de datos, su propósito no es medir las variables para transmitir las deducciones y análisis estadísticos. Lo que se busca es adquirir información (que convertirán en datos de seres vivos, comunidades, en cada uno se recolectan con finalidad de analizarlos y

comprenderlos y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento. (Hernández, 2014)

Cuestionario, el cuestionario de la encuesta está conformado por preguntas estructuradas que nos ayudará para la recopilación de información y a trazar los objetivos propuestos en la investigación. (Galán, 2009)

2.7.2. Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación de campo, la ficha de observación es una herramienta de campo, usada por el investigador para poder recabar información detallada de lugares, personas y grupos sociales donde se presenta la problemática que se tendrá presente en la investigación (Herrera, 2011)

La observación, es una técnica que ha servido de mucha ayuda para detectar la problemática sobre la falta de información turística en la ciudad de Chiclayo.

Bibliografía, es otra forma de recolectar datos, para realizarla se suele utilizar la revisión de documentos y artefactos personales e histórico, es un excelente método para comprender. (Hernández, 2014)

Encuesta, la encuesta es un instrumento que permite recabar información general y puntos de vista de un grupo de personas (Audirac, 2006).

2.8. Procedimiento para recolección de datos

El procedimiento para la recolección de datos que ayudo al desarrollo de la investigación fue por medio de la elaboración y aplicación de la encuesta que fue dirigida hacia los visitantes nacionales y extranjeros.

La encuesta fue validada por especialistas profesionales en el rubro con grado de maestría; el desarrollo estadístico de dicha encuesta fue a través del programa llamado SPSS.

2.9. Análisis estadístico de datos

Para el análisis de los resultados de la información obtenida, así como para procesar los datos que permitieron obtener los resultados, fueron realizados con la ayuda del programa Excel y el programa SPSS, los cuales me fueron útiles para analizar la información de esta manera poder llegar a las conclusiones oportunas.

Los resultados fueron expresados en, graficas de pie o sectores, graficas de columnas de barras.

2.10. Principios éticos

Los principios de rigor científico presentados a continuación son establecidos por los autores Hernández, Fernández y Baptista.

CRITERIOS	CARACTERÍSTICAS ÉTICAS DEL CRITERIO				
Confiabilidad	Es confiable porque el instrumento a aplicar contuvo las dimensiones adecuadas que permitieron evaluar los recursos turísticos para diseñar la propuesta de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la Ciudad de Chiclayo y fue analizado por el coeficiente del Alfa Cronbach. <table border="1"><caption>Estadísticos de fiabilidad</caption><thead><tr><th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr></thead><tbody><tr><td>,806</td><td>12</td></tr></tbody></table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,806	12
Alfa de Cronbach	N de elementos				
,806	12				
Validez	El instrumento es de validez de contenido debido a que la medición tuvo componentes de dominio de contenido de las variables que fueron medidas.				
Validez Total	Tuvo validez total tras a ver consumado la medición de las variables al aplicar el instrumento.				

Objetividad

Tras aplicar el instrumento y obtener resultados se diseñara una propuesta de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la ciudad de Chiclayo.

Fuente: Elaboración propia

2.11. Criterios de rigor científico

Los criterios éticos que se tomaron en cuenta para la investigación son los determinados por Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas y Rebolledo-Malpica (2012) que a continuación se detallan:

CRITERIOS	CARACTERÍSTICAS ÉTICAS DEL CRITERIO
Consentimiento informado	Al participantes de la presente investigación se les manifestó las condiciones, derechos y responsabilidades que el estudio involucra donde asumieron la condición de ser informantes.
Confidencialidad	Se le informo la seguridad y protección de su identidad como informantes valiosos de la investigación.
Observación participante	El investigador actuó con prudencia durante el proceso de acopio de los datos asumiendo su responsabilidad ética para todos los efectos y consecuencias que se derivaran de la interacción establecida con los sujetos participantes del estudio.

Fuente: Elaboración Propia

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en Tablas y Figuras

Tabla 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	76	39,6	40,2	40,2
	acuerdo				
	Acuerdo	113	58,9	59,8	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3,0	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

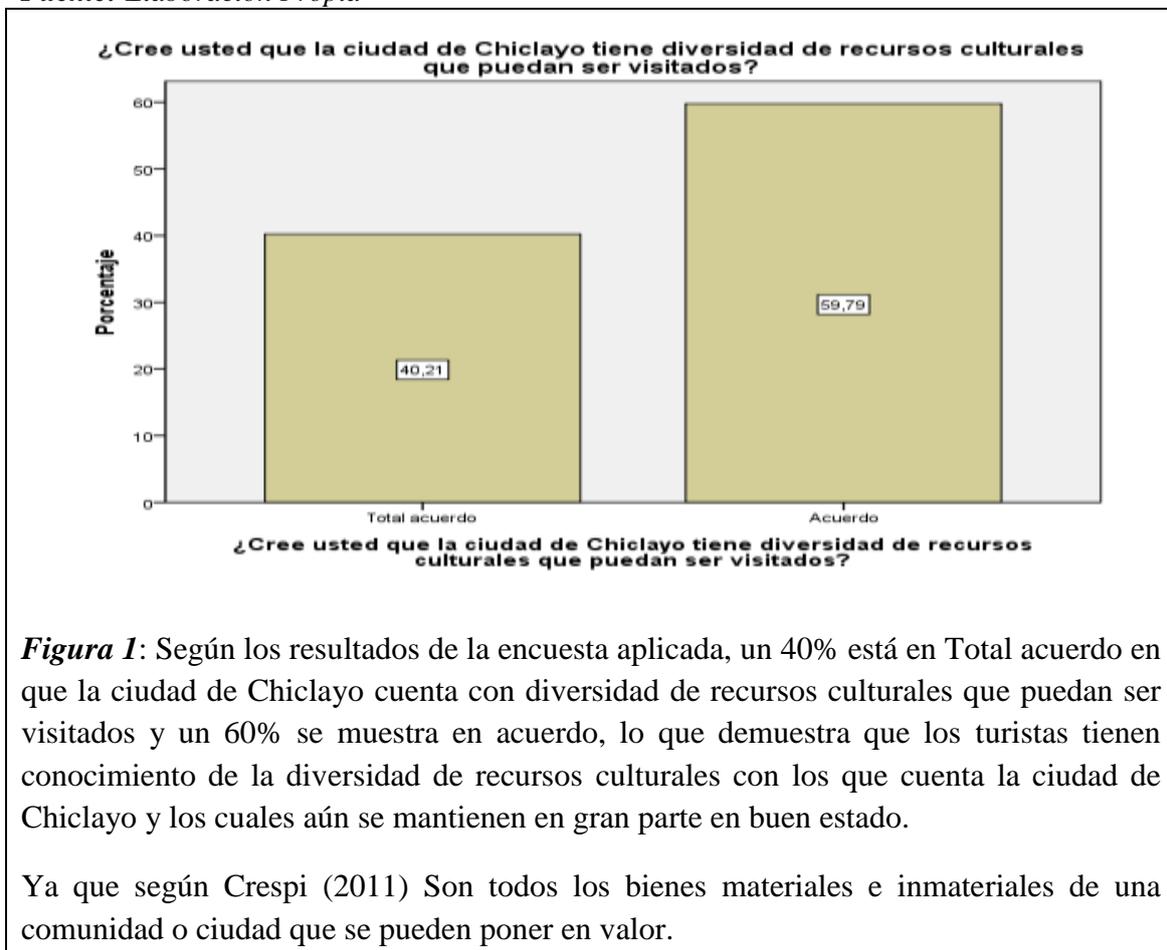


Figura 1: Según los resultados de la encuesta aplicada, un 40% está en Total acuerdo en que la ciudad de Chiclayo cuenta con diversidad de recursos culturales que puedan ser visitados y un 60% se muestra en acuerdo, lo que demuestra que los turistas tienen conocimiento de la diversidad de recursos culturales con los que cuenta la ciudad de Chiclayo y los cuales aún se mantienen en gran parte en buen estado.

Ya que según Crespi (2011) Son todos los bienes materiales e inmateriales de una comunidad o ciudad que se pueden poner en valor.

Tabla 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	20	10,4	10,6	10,6
	acuerdo				
	Acuerdo	163	84,9	86,2	96,8
	Indiferente	6	3,1	3,2	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

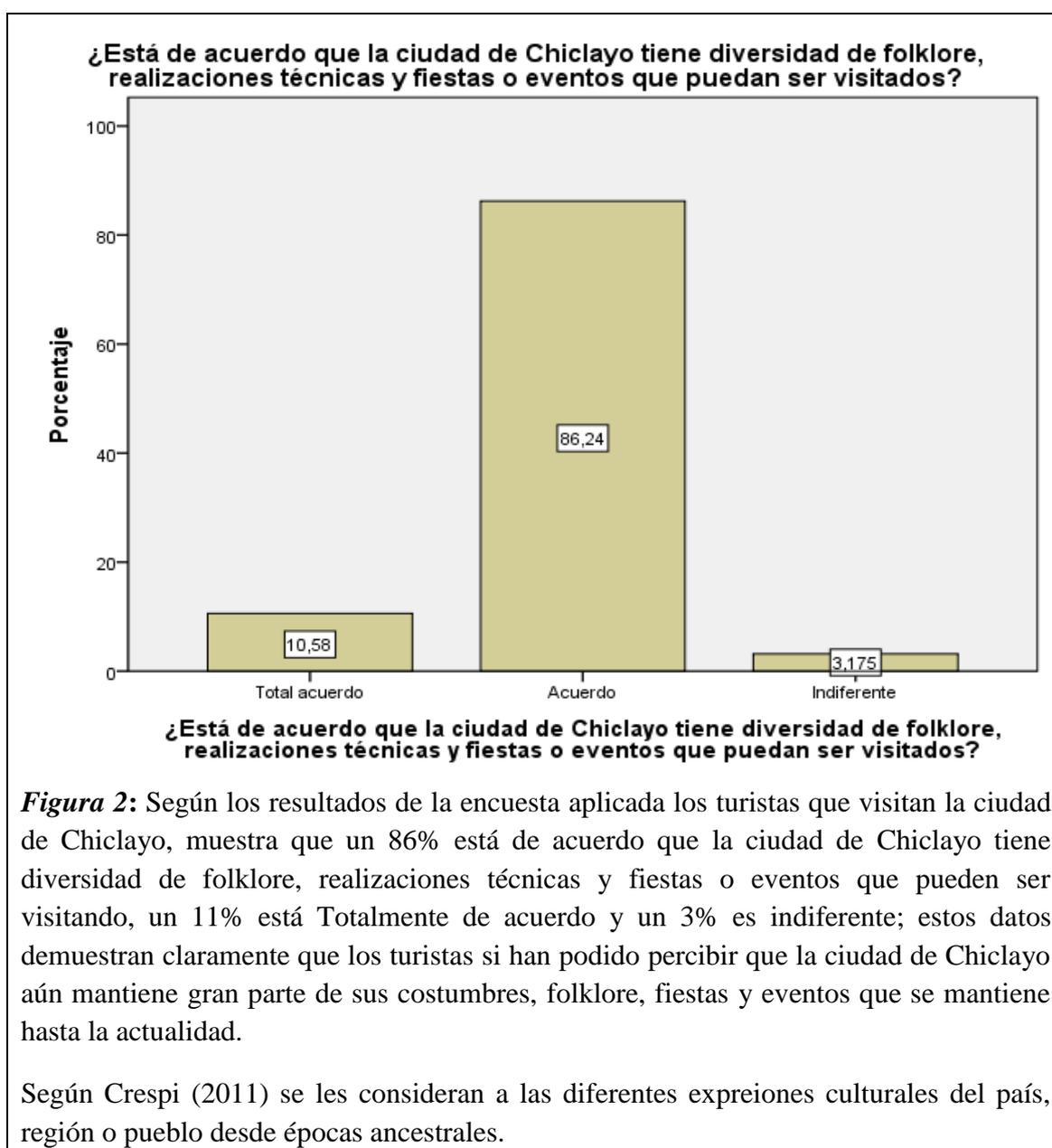


Tabla 3:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Desacuerdo	70	36,5	37,0	37,0
	Total	119	62,0	63,0	100,0
Perdidos	desacuerdo				
	Total	189	98,4	100,0	
Total	Sistema	3	1,6		
	Total	192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

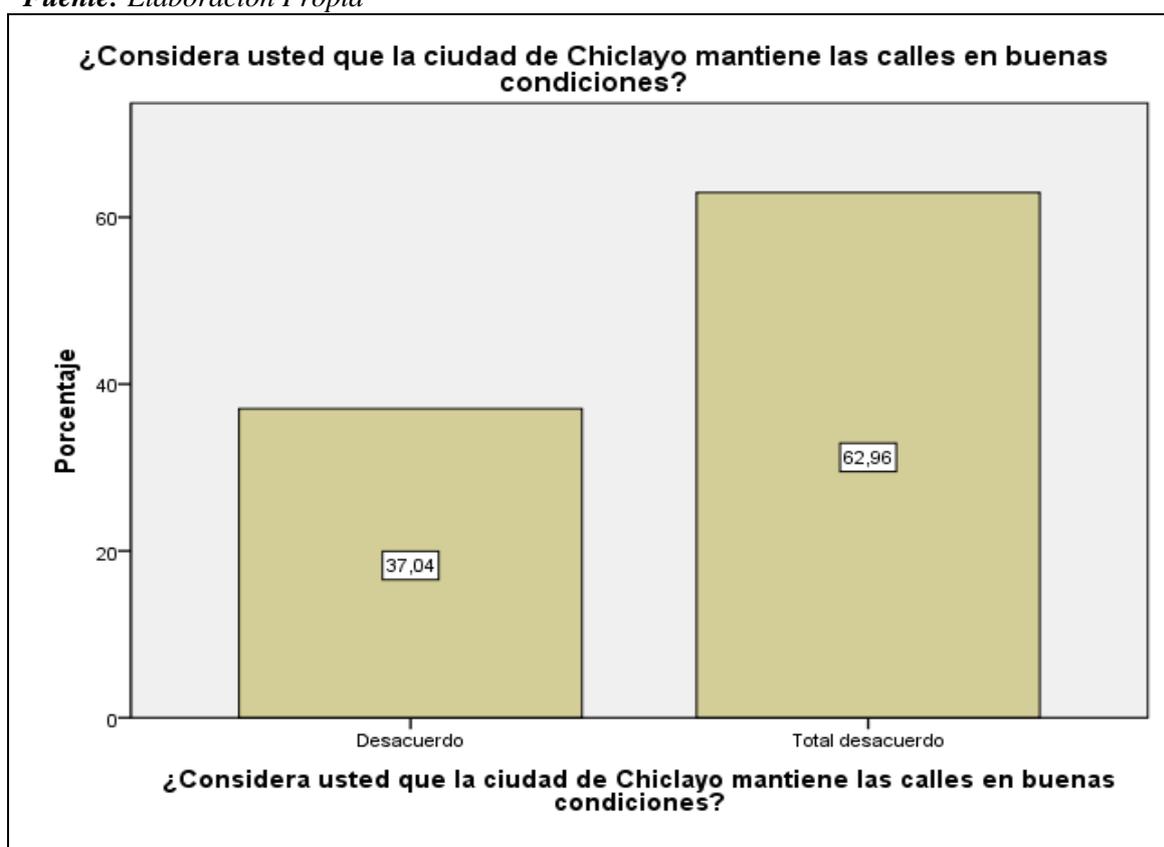


Figura 3: Dicho resultado de la encuesta dada nos dice que un 63% de turistas que llegan a la ciudad de Chiclayo está Totalmente desacuerdo que la ciudad de Chiclayo mantiene en buenas condiciones sus calles y un 37 % en desacuerdo, este resultado es verdaderamente preocupante, debido a que esta puede ser una de las razones para que la demanda de los turistas disminuirá cada vez más en la ciudad de Chiclayo, debido a la falta de organización y preocupación de las autoridades pertinentes para poder solucionar este tema.

Según Crespi(2011), la accesibilidad son las facilidades que tiene el turista para desplazarse por un recurso turístico.

Tabla 4:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	32	16,7	16,9	16,9
	acuerdo				
	Acuerdo	157	81,8	83,1	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
	Total	192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

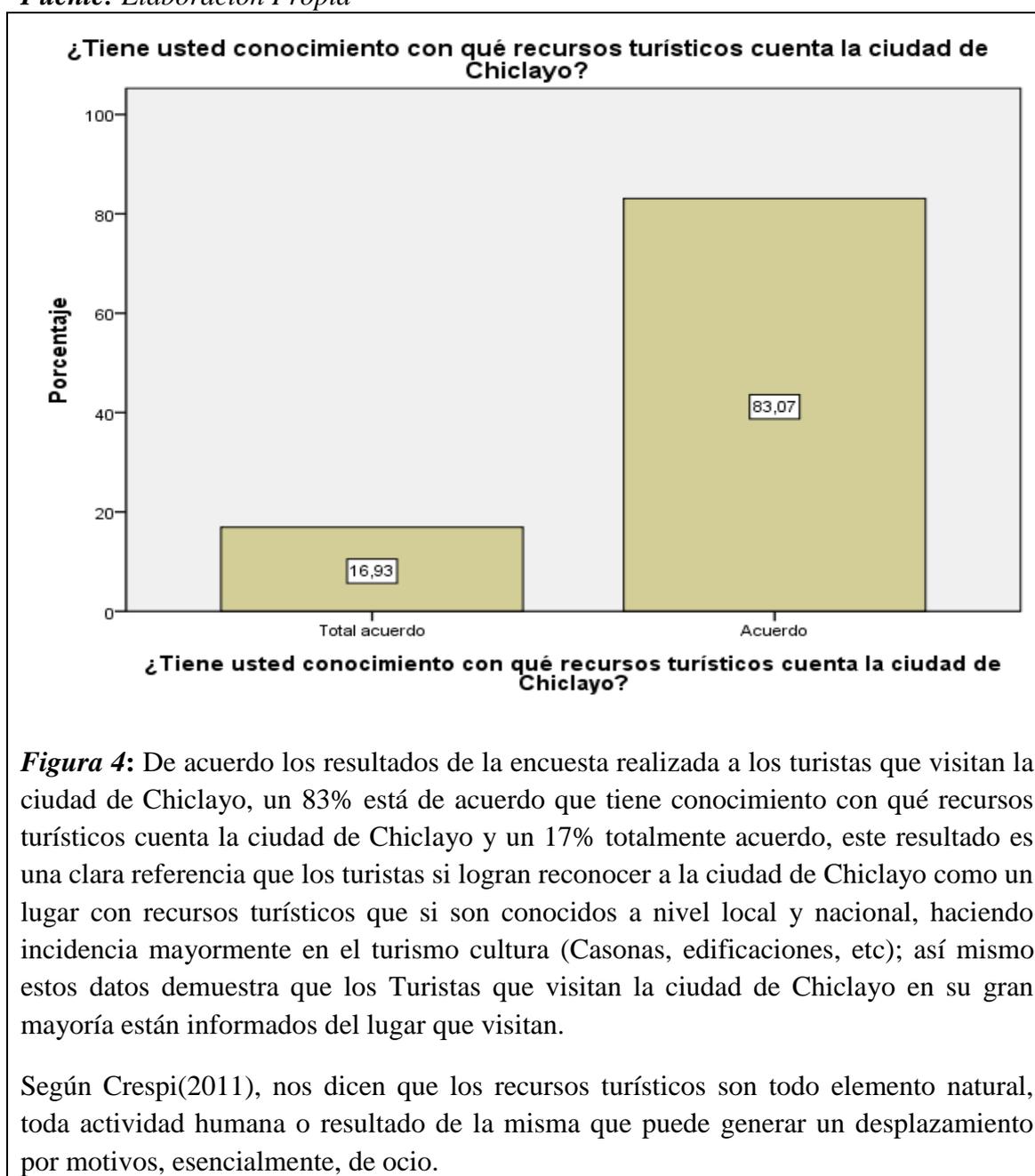


Figura 4: De acuerdo los resultados de la encuesta realizada a los turistas que visitan la ciudad de Chiclayo, un 83% está de acuerdo que tiene conocimiento con qué recursos turísticos cuenta la ciudad de Chiclayo y un 17% totalmente acuerdo, este resultado es una clara referencia que los turistas si logran reconocer a la ciudad de Chiclayo como un lugar con recursos turísticos que si son conocidos a nivel local y nacional, haciendo incidencia mayormente en el turismo cultura (Casonas, edificaciones, etc); así mismo estos datos demuestra que los Turistas que visitan la ciudad de Chiclayo en su gran mayoría están informados del lugar que visitan.

Según Crespi(2011), nos dicen que los recursos turísticos son todo elemento natural, toda actividad humana o resultado de la misma que puede generar un desplazamiento por motivos, esencialmente, de ocio.

Tabla 5:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	75	39,1	39,7	39,7
	acuerdo				
	Acuerdo	114	59,4	60,3	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

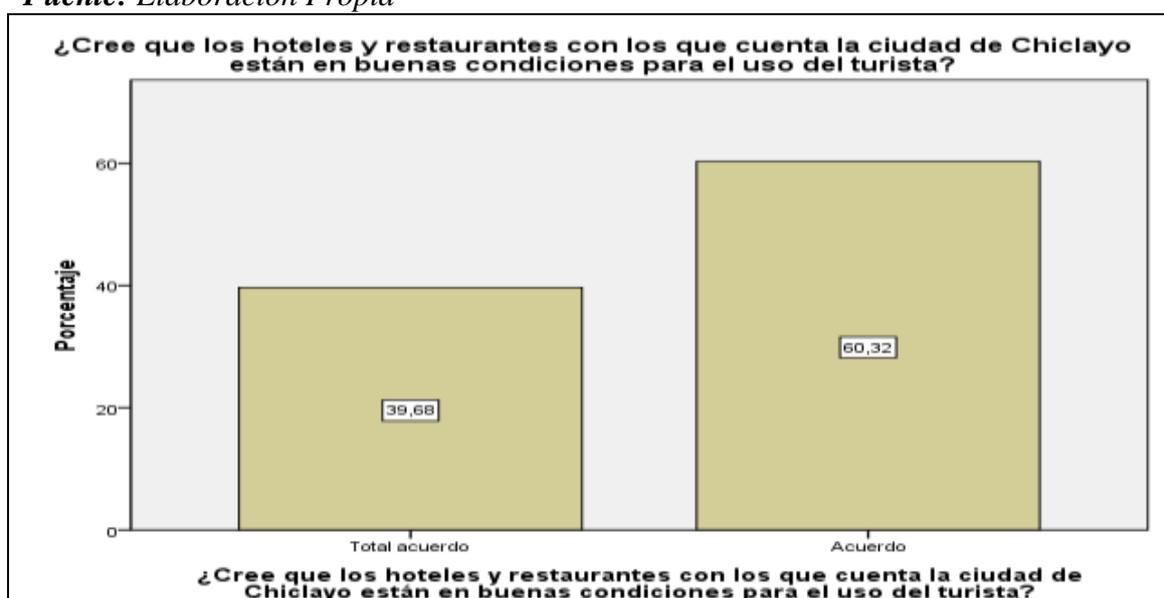


Figura 5: Según los resultados obtenidos en la encuesta, el 60% está de acuerdo que los hoteles y restaurantes de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso turístico y un 40% están totalmente en acuerdo, estos datos demuestran que la mayor parte de turistas consideran que la ciudad de Chiclayo si esta en acuerdo que los hoteles y restaurantes están en buenas condiciones, pero no es suficiente para poder brindar un servicio que logre superar expectativas con la intención de que tengan la iniciativa de recomendar o querer volver al mismo lugar.

Según Crespi (2011), entiende la calidad del turismo como "el resultado de un proceso que implica la satisfacción de todas las necesidades, exigencias y expectativas legítimas de los consumidores respecto a los productos y servicios, a un precio aceptable, de conformidad las condiciones contractuales mutuamente aceptadas y con los factores subyacentes que determinan la calidad tales como la seguridad, la higiene, la accesibilidad, la transparencia, la autenticidad y la armonía de una actividad turística preocupada por su entorno humano y natural".

Tabla 6:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Acuerdo	168	87,5	88,9	88,9
	Indiferente	21	10,9	11,1	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

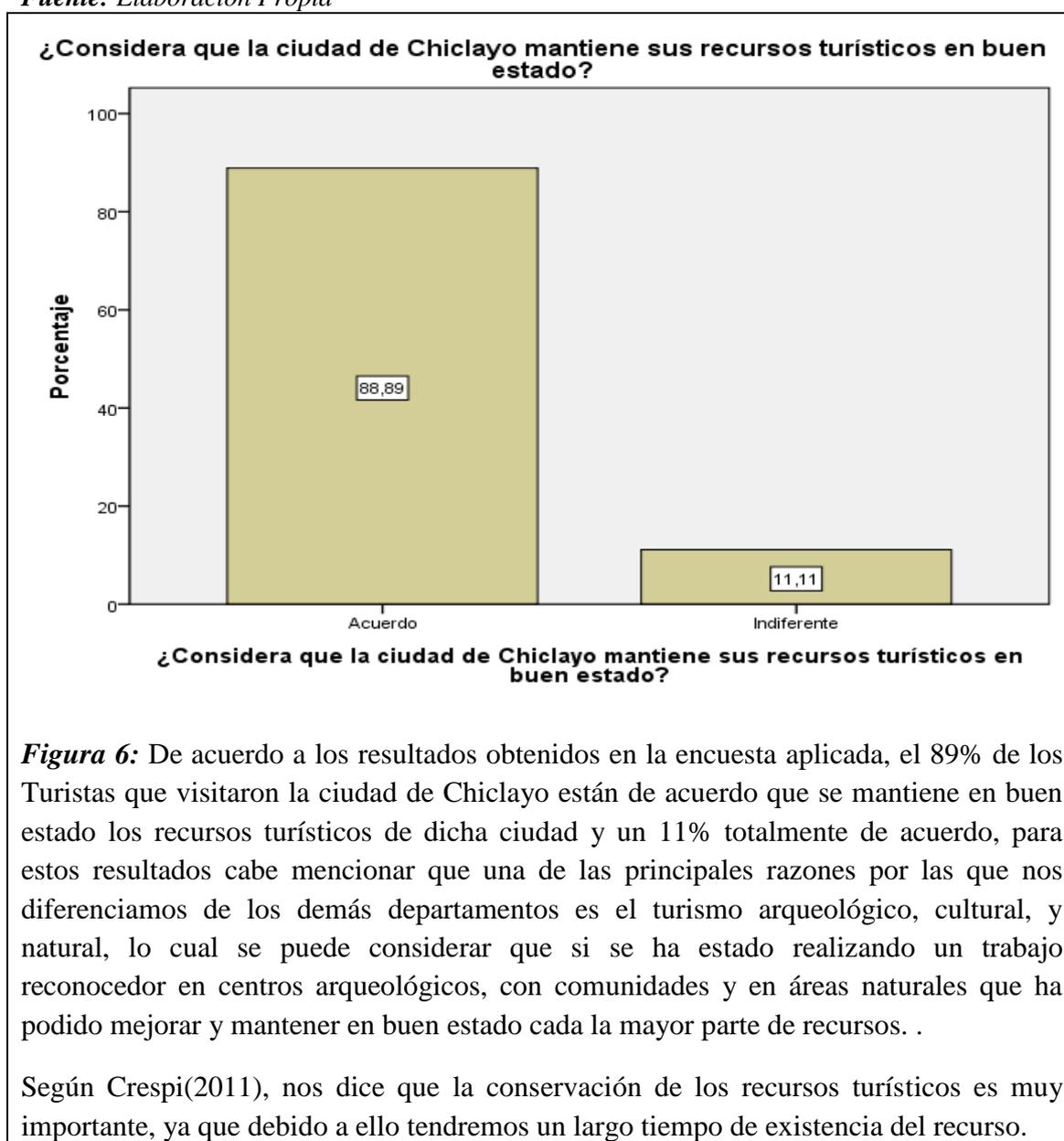


Tabla 7:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total acuerdo	72	37,5	38,1	38,1
	Acuerdo	95	49,5	50,3	88,4
	Desacuerdo	13	6,8	6,9	95,2
	Total	9	4,7	4,8	100,0
	desacuerdo				
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

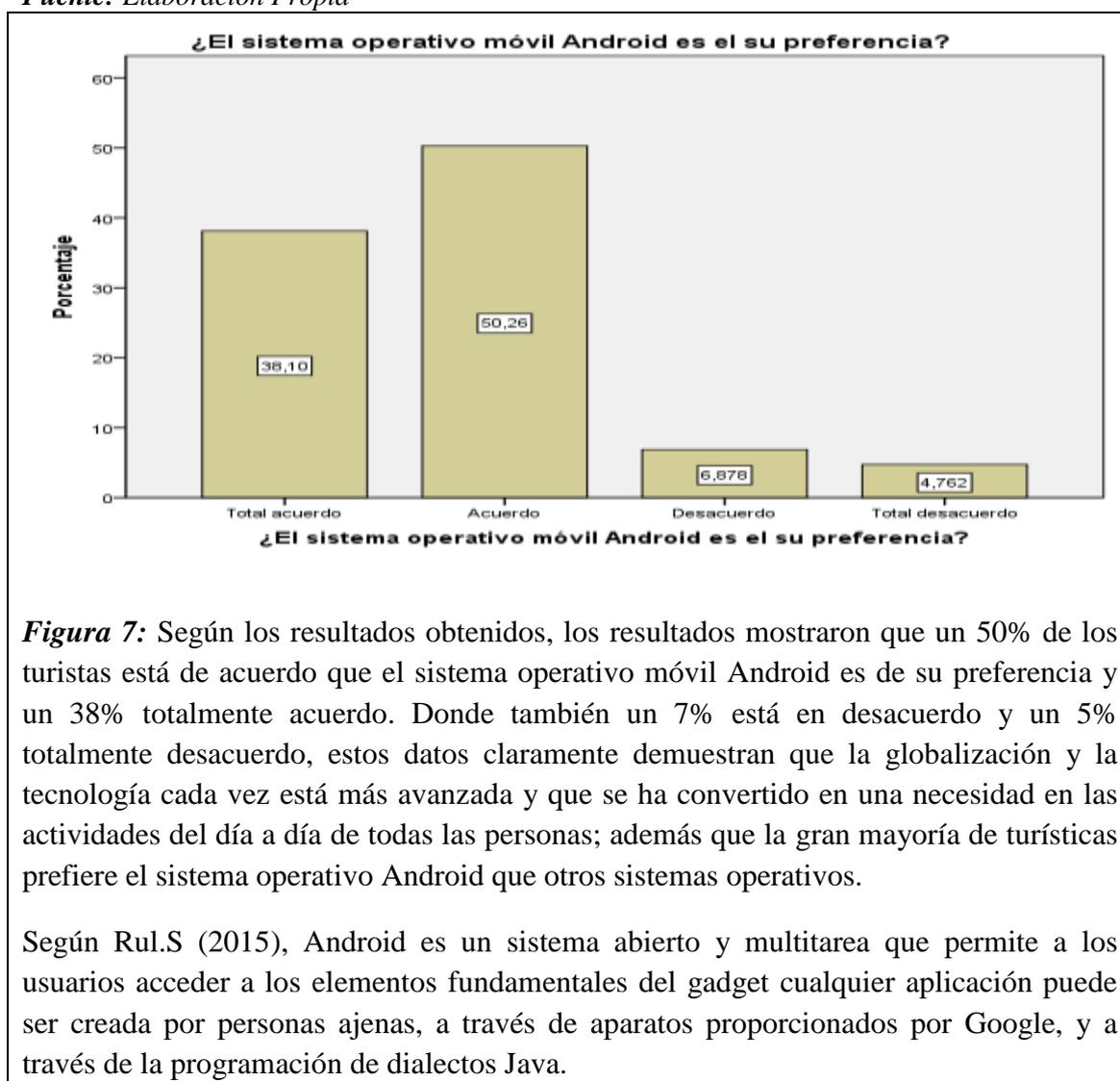


Tabla 8:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total acuerdo	8	4,2	4,2	4,2
	Acuerdo	14	7,3	7,4	11,6
	Desacuerdo	98	51,0	51,9	63,5
	Total	67	34,9	35,4	98,9
	desacuerdo				
	Indiferente	2	1,0	1,1	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

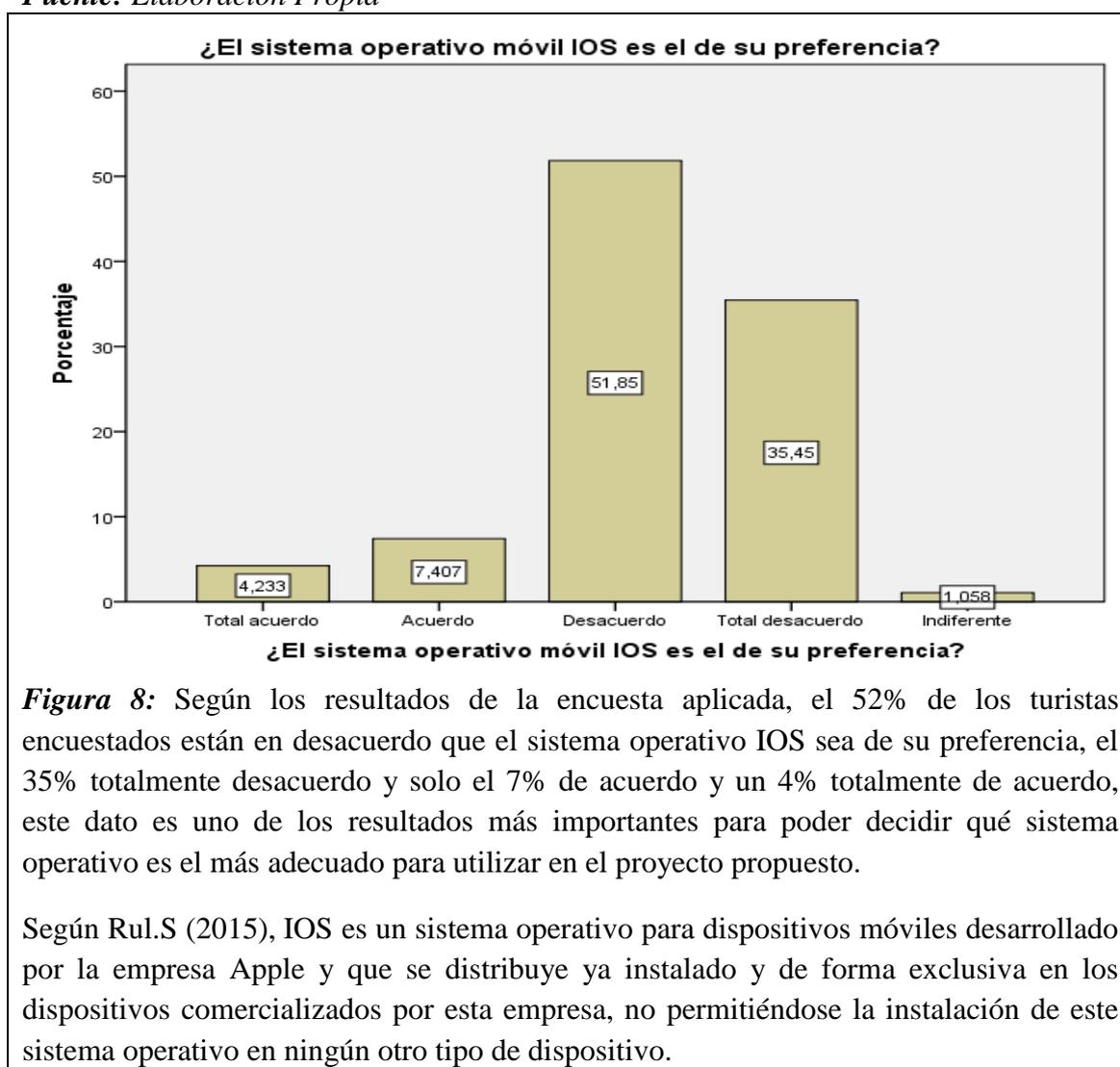


Tabla 9:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	32	16,7	16,9	16,9
	acuerdo				
	Acuerdo	156	81,3	82,5	99,5
	Indiferente	1	,5	,5	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
Total		192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

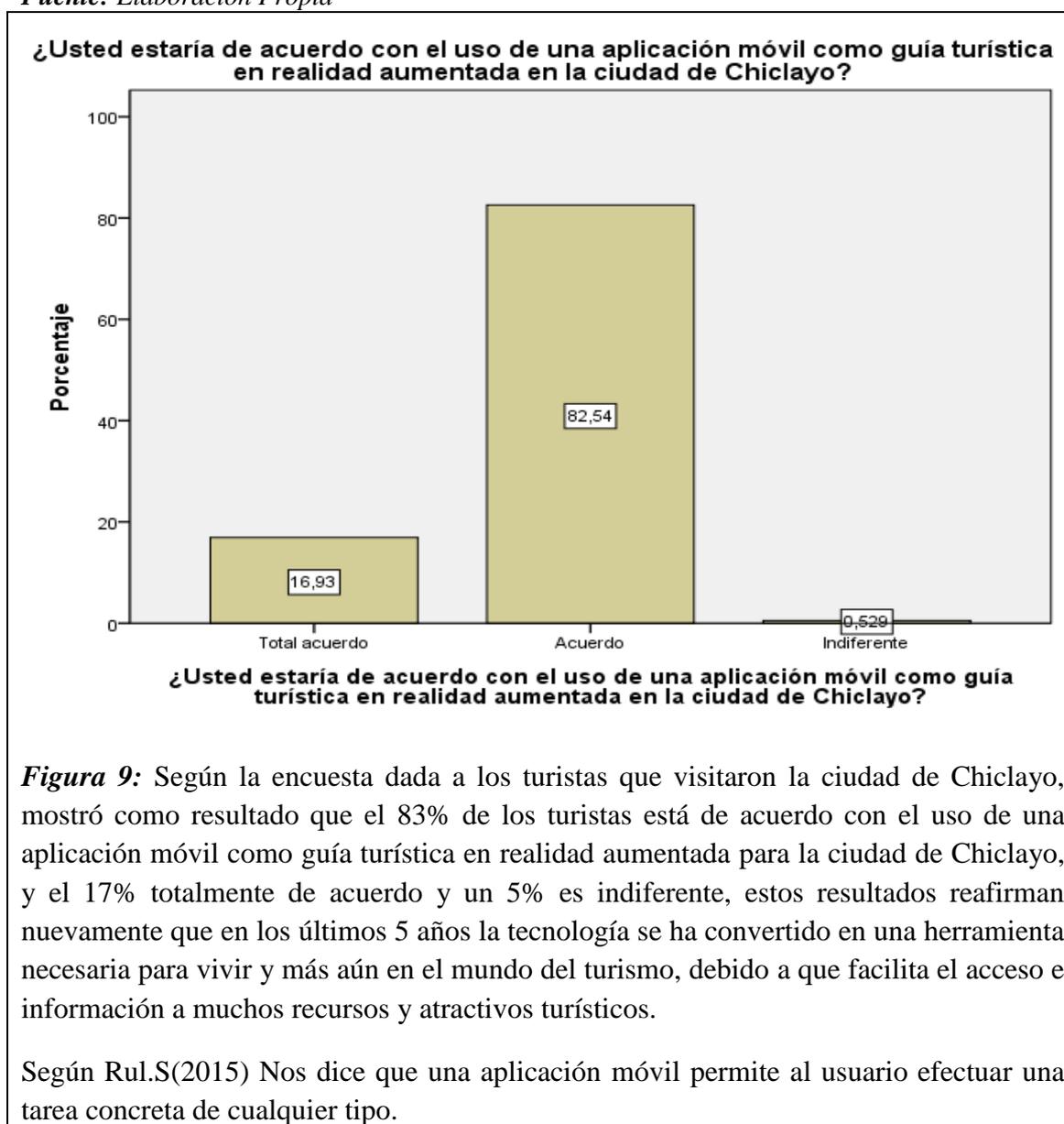


Figura 9: Según la encuesta dada a los turistas que visitaron la ciudad de Chiclayo, mostró como resultado que el 83% de los turistas está de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada para la ciudad de Chiclayo, y el 17% totalmente de acuerdo y un 5% es indiferente, estos resultados reafirman nuevamente que en los últimos 5 años la tecnología se ha convertido en una herramienta necesaria para vivir y más aún en el mundo del turismo, debido a que facilita el acceso e información a muchos recursos y atractivos turísticos.

Según Rul.S(2015) Nos dice que una aplicación móvil permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo.

Tabla 10:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	83	43,2	43,9	43,9
	acuerdo				
	Acuerdo	106	55,2	56,1	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
	Total	192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia

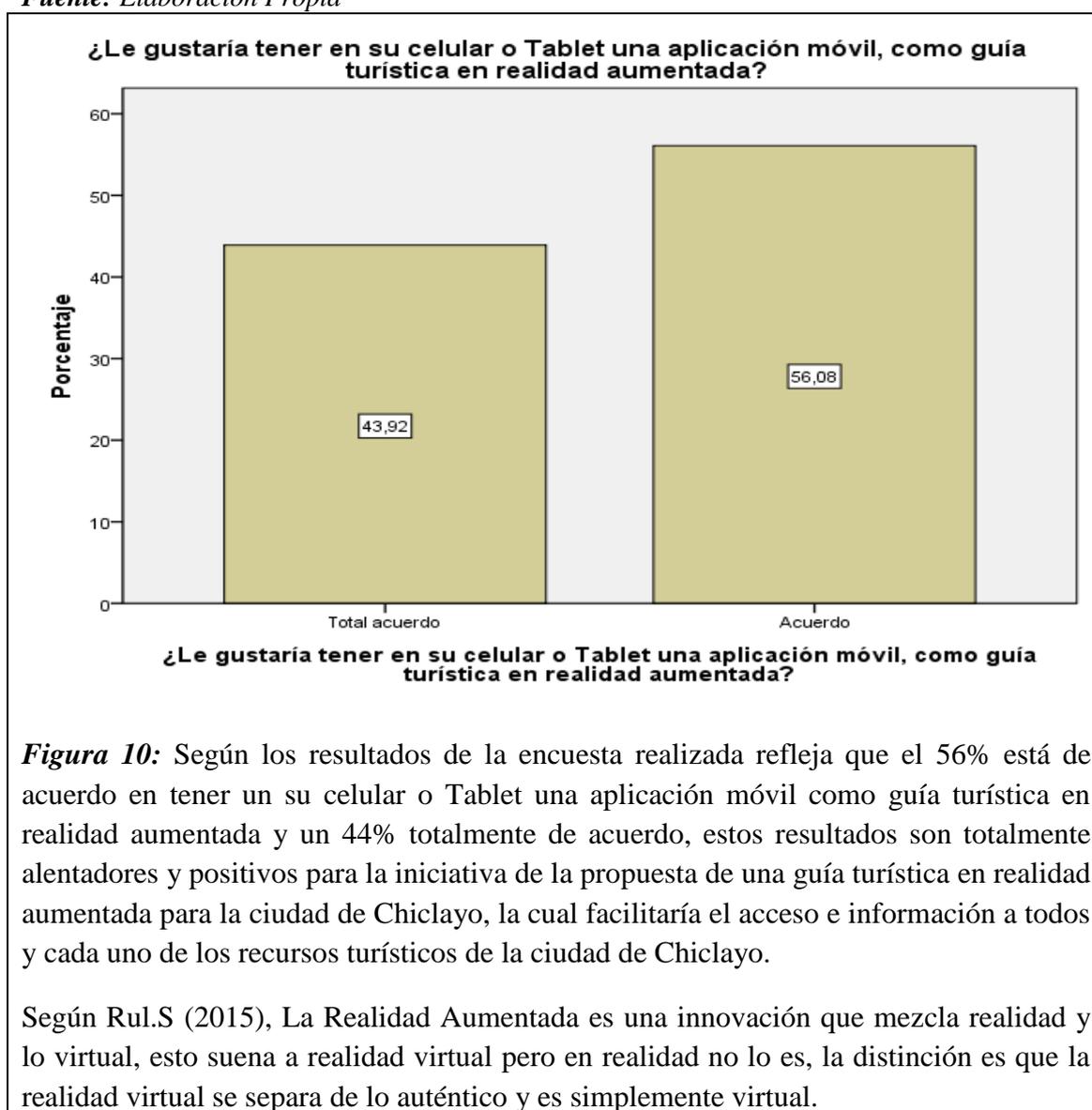


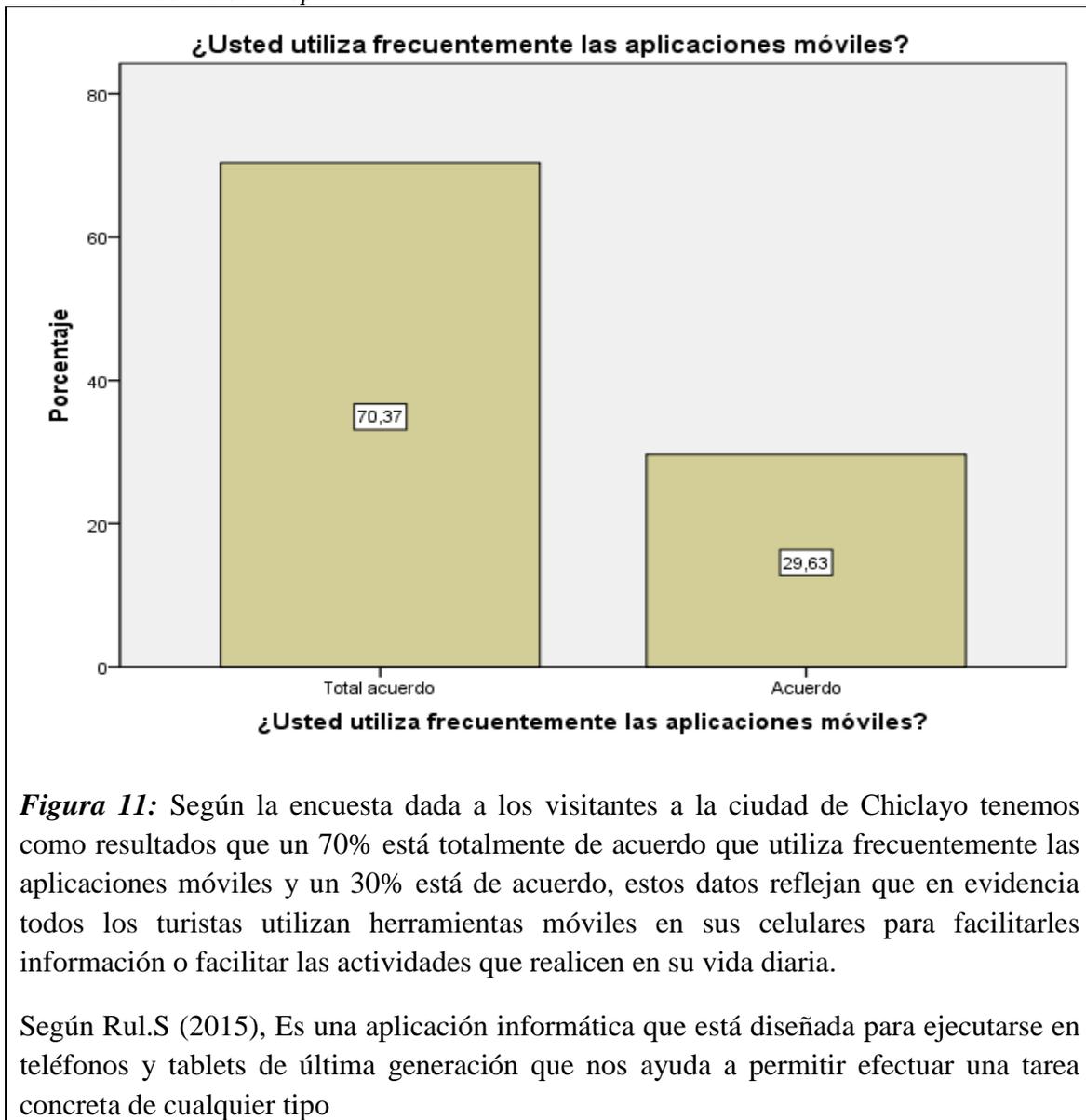
Figura 10: Según los resultados de la encuesta realizada refleja que el 56% está de acuerdo en tener un su celular o Tablet una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada y un 44% totalmente de acuerdo, estos resultados son totalmente alentadores y positivos para la iniciativa de la propuesta de una guía turística en realidad aumentada para la ciudad de Chiclayo, la cual facilitaría el acceso e información a todos y cada uno de los recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo.

Según Rul.S (2015), La Realidad Aumentada es una innovación que mezcla realidad y lo virtual, esto suena a realidad virtual pero en realidad no lo es, la distinción es que la realidad virtual se separa de lo auténtico y es simplemente virtual.

Tabla 11:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Total	133	69,3	70,4	70,4
	acuerdo				
	Acuerdo	56	29,2	29,6	100,0
	Total	189	98,4	100,0	
Perdidos	Sistema	3	1,6		
	Total	192	100,0		

Fuente: Elaboración Propia



IV. DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados de la tabla número 4, nos dice que los turistas que visitan la ciudad de Chiclayo un 83% está de acuerdo y un 17% totalmente de acuerdo que tienen conocimiento de los recursos turísticos que cuenta la ciudad de Chiclayo.

Dicho resultado nos corrobora que los turistas buscan información por su propio medio, pero se tiene una alta probabilidad que encuentren información errónea sobre todos los recursos que cuenta la ciudad de Chiclayo, teniendo en cuenta que los encuestados en su totalidad fueron turistas regionales, debido a la escasa demanda turística en los primeros meses del presente año donde se aplicó las encuestas, debido a los desastres de la naturaleza (lluvias) que dejó en nuestra ciudad, es por ello que se propone una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo, para así el turista cuente con información relevante de una manera interactiva.

Según los resultados de la tabla número 5 nos dice que los turistas que visitaron la ciudad de Chiclayo un 60% está de acuerdo y un 40% totalmente de acuerdo en que los hoteles y restaurantes que cuenta la ciudad de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso de los turistas.

Eso nos dicen que la ciudad de Chiclayo en su gran mayoría cuenta con hoteles y restaurantes con calidad y buen servicio, pero hay una escasa de información como una guía de restaurantes y hoteles que cuenta la ciudad de Chiclayo aptos para el uso turístico, es por ello que se propone una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turista, ya que con ella no solo nos brindara información de los recursos turísticos que cuenta la ciudad de Chiclayo, sino también información de hoteles y restaurantes aptos para el uso turístico.

Según los resultados de la tabla número 9, nos dicen que el 83% de los turistas visitantes a la ciudad de Chiclayo están de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.

Estos resultados reafirman nuevamente que en los últimos 5 años la tecnología se ha convertido en una herramienta necesaria para vivir y más aún en el mundo del turismo, es por ello que se propone el diseño de una aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la ciudad de Chiclayo.

Según los resultados de la tabla número 11 de la encuesta dada a los turistas que visitan la ciudad de Chiclayo nos dice que 70% está totalmente de acuerdo y un 30% de acuerdo que utilizan frecuentemente las aplicaciones móviles en sus vidas cotidianas.

Estos datos reflejan que en evidencia todos los turistas utilizan aplicaciones en sus celulares para diferentes usos. Es por ello que se propone el diseño de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo, y así estar a la vanguardia de la tecnología como en otras ciudades o países.

V. APORTES DE LA INVESTIGACIÓN

GUIA TURISTICA EN REALIDAD AUMENTADA PARA LA CIUDAD DE CHICLAYO

Fundamentación:

En la actualidad la tecnología móvil es una de las más usadas a nivel mundial, ha tenido un notable desarrollo y evolución en cuanto a aplicaciones en la última década.

La gran demanda en este amplio rango de posibilidades que poseen las aplicaciones móviles ha generado la exploración continua de nuevos campos de desarrollo fuera de lo ya conocido como: ocio, salud, educación, geo localización, etc.

Dentro de todo lo anteriormente mencionado tenemos al turismo, que promete dar la ayuda necesaria para la preparación de un viaje, interacciones con el turista dependiendo del destino y más.

Las aplicaciones móviles hoy en día nos minimizan el tiempo y muchas veces ahorro de dinero para los viajeros, ya que gracias a esto pueden planificar la vivencia del mismo al poder acceder, autogestionar y personalizar su viaje a partir de las aplicaciones que se tiene en el teléfono, Smartphone o tablets, que simboliza para la industria un considerable paradigma.

Justificación:

El turismo se ha desarrollado notablemente convirtiéndose en la actualidad en uno de los sectores de ingreso más importantes para el desarrollo del país, teniendo en cuenta el aspecto sociocultural del viajero, ya que este nos permite generar la recreación y aprovechamiento de cada minuto de tiempo, usando la pluriculturalidad de nuestro país y sus diversas costumbres, todo esto nos permite generar ingresos que ayudan en la mejora de los servicios que se ofrecen en esta industria

Sin embargo en la ciudad de Chiclayo el flujo turístico ha disminuido cada vez más, siendo uno de los principales problemas, la errónea información turística brindada a los turistas y las escasas herramientas para promocionar la ciudad de Chiclayo.

Debido a esto, la relevancia de las nuevas tecnologías usadas dentro de la ciudad de Chiclayo producirá una diferencia competitiva con las demás ciudades del país aprovechando todos los recursos que tiene a mano; esto ayuda a generar ideas

innovadoras que marquen la diferencia y no permitan el estancamiento de las diversas actividades que si se llegan a usar de manera adecuada generarían grandes beneficios para la ciudad, incluyendo beneficios a nivel del sector turismo posicionándolo como un bloque del país que favorezca el desarrollo de este, en los ámbitos socioeconómicos, culturales y sobre todo ambientales.

Por ello se desarrollará una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada para la ciudad de Chiclayo, ya que con ello se podrá brindar información precisa de los recursos turísticos, hoteles, restaurantes, agencias de viajes y centros de diversión para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo. Generando con ello el incremento del flujo turístico y mejorando así la economía de la ciudad de Chiclayo.

Análisis de las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades (DAFO):

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> a) Escases de herramientas tecnológicas informativas y de promoción turística. b) Limitado financiamiento para el desarrollo de aplicaciones móviles en el sector turístico. c) Escaso apoyo de los organismos estatales del sector turístico en la ciudad de Chiclayo. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Incremento de folletos con información turística errónea de la ciudad de Chiclayo. b) Escaso uso de aplicaciones móviles en personas de la tercera edad. c) Incremento de la delincuencia en la ciudad de Chiclayo.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> a) Incremento de la oferta turística en la ciudad de Chiclayo. b) Existencia de recursos turísticos en la ciudad de Chiclayo. c) Uso de la aplicación móvil como guía turística de la ciudad de Chiclayo utilizando la tecnología de Realidad Aumentada. d) Fácil acceso a información turística de la ciudad de Chiclayo mediante la 	<ul style="list-style-type: none"> a) Promover la aplicación móvil como guía turística de la ciudad de Chiclayo en ferias turísticas internacionales. b) Incremento de empresas turísticas en la ciudad de Chiclayo.

aplicación móvil. e) Facilidad de uso de la aplicación móvil como guía turística de la ciudad de Chiclayo.	
---	--

Fuente: Elaboración Propia

5.1. Objetivos:

5.1.1 Objetivo General:

Diseñar una Guía Turística en realidad aumentada para la ciudad de Chiclayo

5.1.2 Objetivo Específico:

- a) Determinar los procedimientos de la propuesta de una aplicación móvil de información turística.
- b) Proponer estrategias de promoción para la guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.

5.2. Estrategias:

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
a) Determinar los procedimientos de la propuesta de una aplicación móvil de información turística.	Diseñar la aplicación móvil de información turística tomando como referencia las app más utilizadas para guías turísticas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escoger la categoría de app, determinar el sistema operativo y analizar los requerimientos del sistema operativo 2. Escoger el nombre del App 3. Escoger el nombre del icono de la App 4. Crear la Plantilla 5. Diseño de la App 6. Diseño y creación del logo y fondo de pantalla. 7. Diseño de los iconos. 8. Creación y definición del estilo de pantalla. 9. Añadir las Funciones de la app.

	Determina los recursos turísticos que posee la ciudad de Chiclayo.	1. Seleccionar información de recursos turísticos, hoteles, restaurantes y centros de diversión, de primera mano para subir al app de guía turística de Chiclayo.
b) Proponer estrategias de promoción para la guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.	Uso de la aplicación móvil	<p>1. Crear cuentas en redes sociales, y así poder promocionar nuestra aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>2. Crear un blog para promocionar la aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística para la ciudad de Chiclayo, ya que con esta herramienta se mostrara lo que la aplicación móvil ofrece.</p> <p>3. Realizar eventos de pre-lanzamiento de la Aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística de la ciudad de Chiclayo.</p>

5.3. Detalle de estrategias y actividades.

Objetivos 01: Diseñar los procedimientos de la propuesta de una aplicación móvil de información turística.

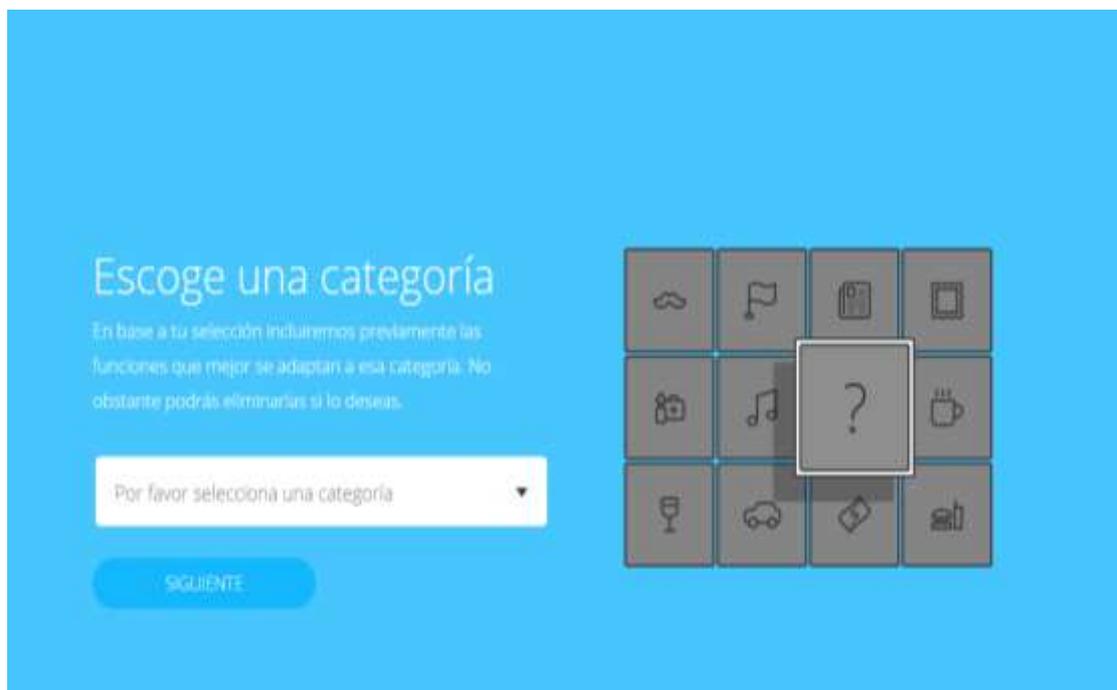
Estrategias:

1. Diseñar la aplicación móvil de información turística tomando como referencia las app más utilizadas para guías turísticas.

Actividad N° 1: Escoger la categoría de app, determinar el sistema operativo y analizar los requerimientos del sistema operativo.

La propuesta de la aplicación móvil se hizo vía online, mediante la web:

<https://www.tu-app.net/>.



Actividad N° 2: Escoger el nombre de la aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.



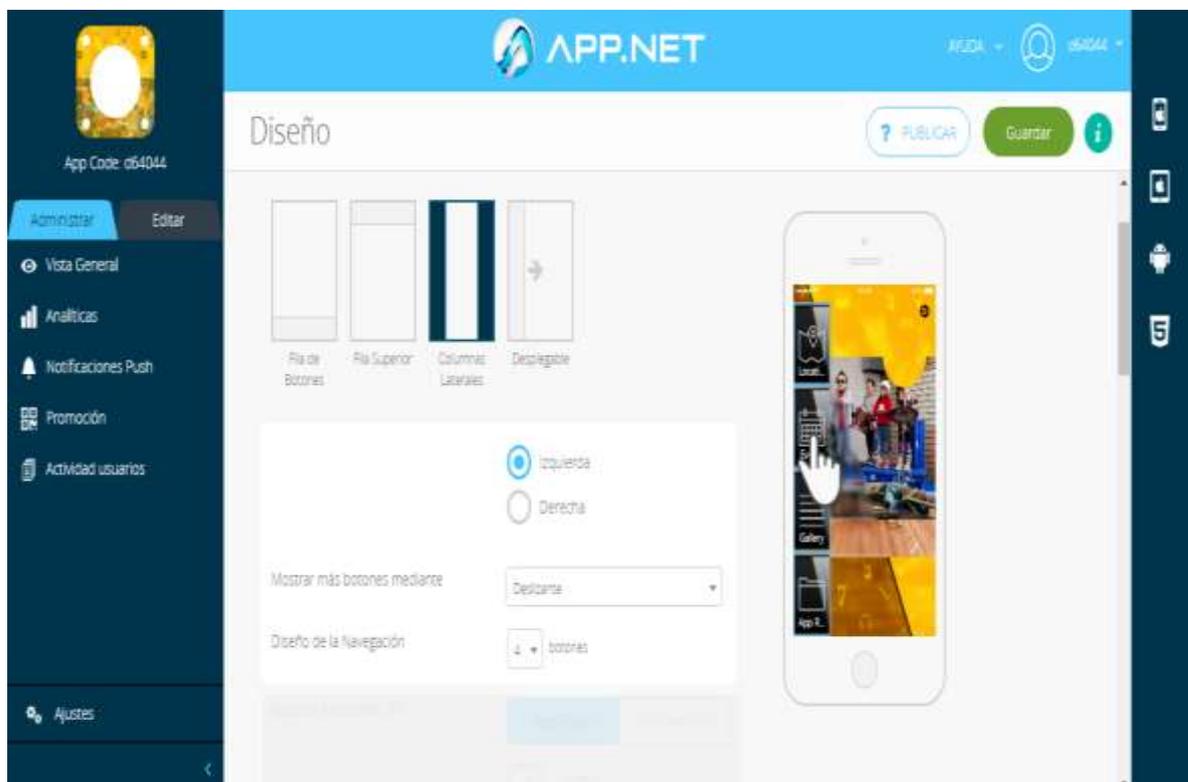
Actividad N° 3: Escoger el nombre del icono de la aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.



Actividad N° 4: Crear la Plantilla



Actividad N° 5: Diseño de la aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.



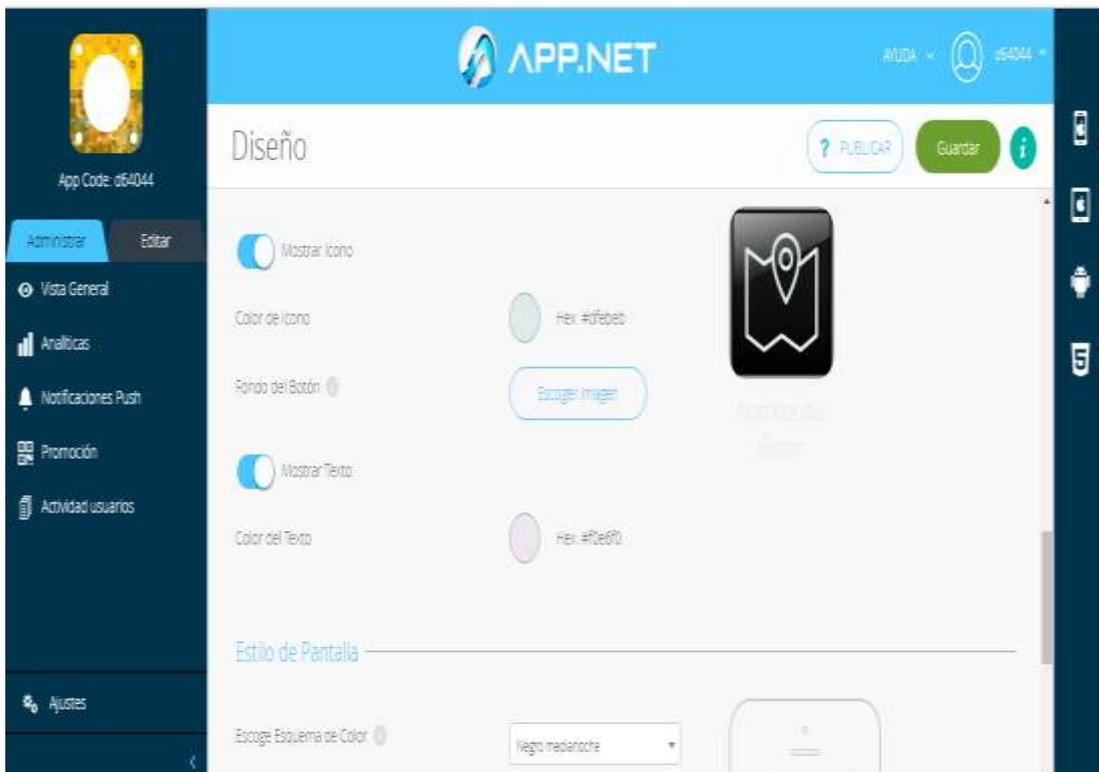
Actividad N° 6: Diseño y creación del logo y fondo de pantalla.



**Guía Turística en Realidad Aumentada
para la Ciudad de Chiclayo**



Actividad N° 7: Diseño de los iconos.

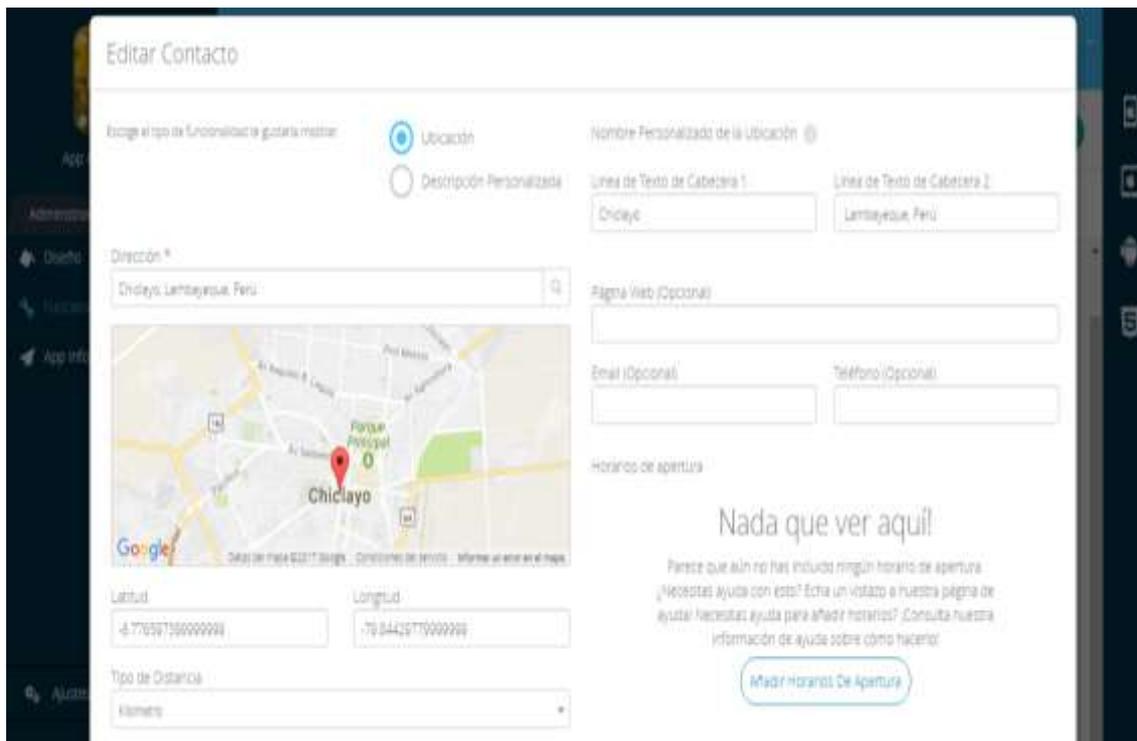


Actividad N° 8: Creación y definición del estilo de pantalla.



Actividad N° 9: Funciones de la aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.

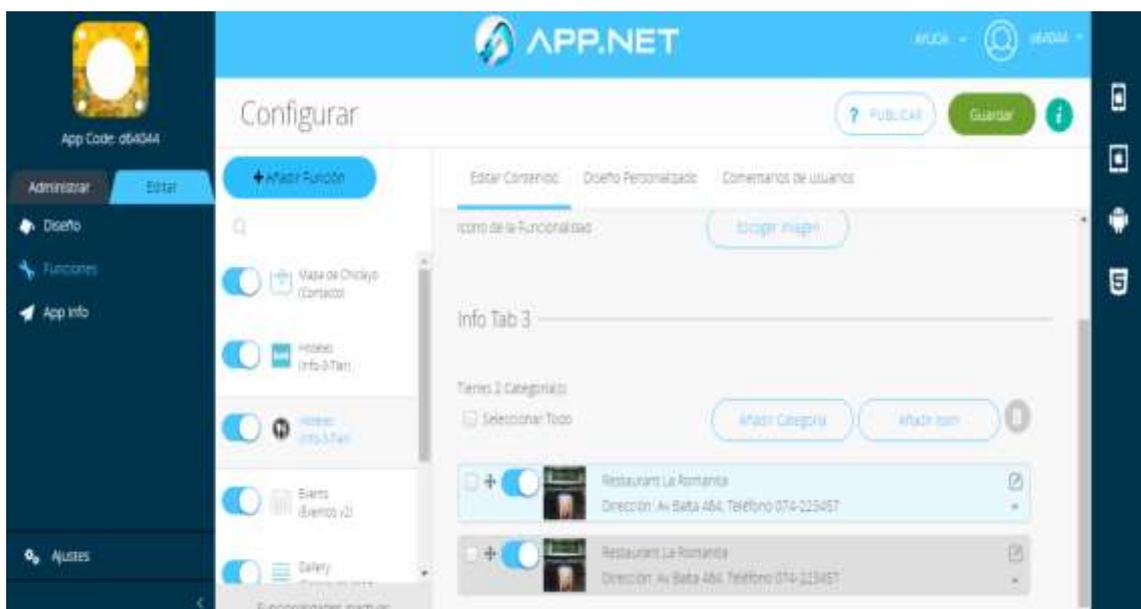
Mapa – Localización: En esta función de la aplicación móvil se podrá obtener el mapa de Chiclayo y puntos de localización de los recursos turísticos y servicios turísticos.



Hoteles: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de los hoteles calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



Restaurantes: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de los restaurantes calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



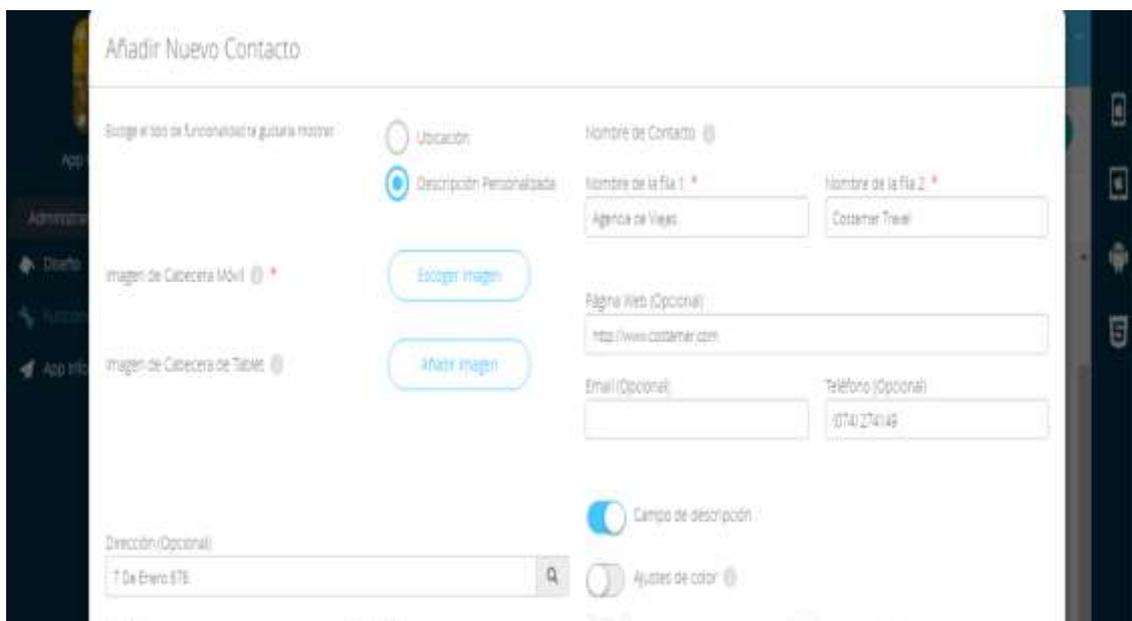
Discotecas / Bar: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de las discotecas y bares calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



Realidad Aumentada: En esta función de la aplicación móvil se podrá ver información en realidad aumentada, y se podrá utilizar solo cuando el turista este en el recurso turístico, para así poder enfocar el recurso y obtener la información necesaria.



Agencias de Viajes: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de las agencias de viajes de la ciudad de Chiclayo.



2. Dar a conocer los recursos turísticos que posee la ciudad de Chiclayo de manera didáctica mediante una aplicación móvil en realidad aumentada.

Actividad N° 1: Seleccionar información de recursos turísticos, hoteles, restaurantes y centros de diversión, de primera mano para subir al app de guía turística de Chiclayo.

Para poder seleccionar información relevante y de primera mano, se tomó como referencia el inventario de recursos turísticos del MINCETUR- Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, acerca del estado actual de los recursos turísticos, así mismo se tomó información de la GERCETUR, Gerencia Regional de Comercio Exterior y Turismo, además de páginas Web referenciales de turismo como Trip Advisor, Despegar.com entre otras que son una referencia de dónde encontrar los mejores hoteles, restaurantes y centros de diversión de la ciudad de Chiclayo.

Los puntos de interés seleccionados para el app de Guía turística de la ciudad de Chiclayo fueron los siguientes:

Recursos turísticos:

Catedral de Chiclayo	
Estado de Conservación	Buen Estado
Descripción: <p>La Catedral de Chiclayo o también llamada Santa María Catedral, este recurso turístico se encuentra ubicado frente al parque principal de la ciudad de Chiclayo,</p> <p>La catedral de Chiclayo, es considerado Patrimonio Cultural de la Nación. Es una edificación republicana, fue diseñada por el famoso arquitecto Gustavo Eiffel, quien llamo a esta edificación “Rose Meridionale” y fue construida en el año 1869 .</p>	
Imagen Referencial:	
	

Parque Principal de Chiclayo	
Estado de Conservación	Buen Estado
Descripción: El Parque principal de Chiclayo fue inaugurado el 30 de agosto de 1916. Su construcción se realizó por iniciativa de Don Víctor Larco Herrera, filántropo trujillano que financió los trabajos preliminares luego de su visita a nuestra ciudad el año 1915.	
Imagen Referencial: 	

Palacio Municipal de Chiclayo

Estado de Conservación

Buen Estado

Descripción:

La Municipalidad de Chiclayo se encuentra ubicado frente al parque principal de la ciudad. Tiene una arquitectura es republicana, fue diseñado por el italiano Giralдино. Este recurso cuenta con dos frentes: una hacia la calle San José y parque principal y la otra hacia la Av. Balta, inaugurado el 9 de diciembre de 1924 con ocasión del centenario de la batalla de Ayacucho.

En la actualidad en la Municipalidad de Chiclayo se hacen exposiciones culturales.

Imagen Referencial:



Plazuela Elías Aguirre

Estado de Conservación

Buen Estado

Descripción:

Ubicada al lado oeste de la ciudad de Chiclayo, lleva el nombre del héroe nacional capitán de fragata Remigio Elías Aguirre Romero, inaugurado el 28 de julio de 1897.

La plazuela se encuentra ubicada entre las calles San José y Elías Aguirre. Este lugar se convertido en un centro cultural, donde cada noche van grupos musicales para deleitar con sus suaves notas musicales a todos los lugareños.

Imagen Referencial:



Paseo las Musas	
Estado de Conservación	Buen Estado
<p>Descripción:</p> <p>Esta atracción turística fue instituida durante el mandato de Arturo Castillo Chirinos como alcalde de Chiclayo (1994-1995), con el fin de mejorar el ornato de la ciudad y mejorar el proceso de urbanización que ya existía en esta zona. Este paseo nos permite disfrutar la armoniosa constitución de estas esbeltas esculturas y la armonía en la que fueron posicionadas estas en un conjunto de pequeñas plazuelas distribuidas en todo el paseo, el cual muestra a 9 musas de la mitología griega; Polimnia (creadora de la poesía lírica), Melponeme (musa de la tragedia), Tertisicorde (musa de canto coral y baile), Erato (musa de la poesía lírica y erótica), Clio (musa de la historia), Caliope (musa de la poesía ética y elocuencia), Talia (musa creadora de la comedia), Uranie (musa de la astronomía), Euterpe (musa relacionada con el arte de los instrumentos de viento), todas estas musas inspiraron a las distintas personalidades griegas resaltantes en las distintas artes; y las esculturas de este paseo fueron esculpidas por el artista Celendino Miguel A. Diaz Diaz.</p>	
<p>Imagen Referencial:</p> 	

Paseo Ecológico Yortuque

Estado de Conservación

Buen Estado

Descripción:

Probablemente el proyecto peatonal más importante del norte en los últimos años, el más extenso del país, el primero en contar la historia completa del desarrollo de la civilización de un pueblo.

Bruno Alva, arqueólogo de profesión, supo plasmar junto a su equipo de técnicos especialistas esa idea a través de lo que serán 59 esculturas agrupadas en 9 conjuntos escultóricos, con 5 murales; todo ello reunido en los 1,630 metros de extensión que tiene el proyecto en ambas márgenes de la acequia Yortuque, desde la avenida Víctor Raúl hasta la avenida Grau, donde se asienta el paseo.

Imagen Referencial:



Servicios de Restaurante:

Fiesta Restaurant Gourmet Chiclayo	
Ubicación	Av. Salaverry 1820
Teléfono	(074) 201970
Horarios	10:00 - 22:00
Imagen Referencial:	
	

La Plaza Bar & Grill	
Ubicación	Av. Federico Villarreal 115
Teléfono	(074) 234911
Horarios	06:00 - 23:45
Imagen Referencial:	
	

Restaurant Romana	
Ubicación	Av. José Balta 512
Teléfono	(074) 223598
Horarios	07:00 - 01:00
Imagen Referencial:	
	

Paprika Restaurant Chiclayo	
Ubicación	Av. José Balta 399
Teléfono	(074) 227272
Horarios	10:00 - 22:00
Imagen Referencial:	
	

Muchik Restaurante	
Ubicación	Av. Sáenz Pena 396
Teléfono	(074) 225527
Horarios	06:30 - 23:00
Imagen Referencial:	
	

CHIFA CHINA	
Ubicación	Av. Bolognesi 773
Teléfono	978 068 803
Horarios	18:00 - 22:00
Imagen Referencial:	
	

Vichayo Restobar Eirl	
Ubicación	Los Alamos 230 Urb. Santa Victoria
Teléfono	(074) 227664
Horarios	12:30 - 16:30 20:00 - 00:30
Imagen Referencial:	
	

Thatai Resto - Bar	
Ubicación	La Libertad 150, Urb. Santa Victoria
Teléfono	(074) 207083
Horarios	11:00 - 17:00
Imagen Referencial:	
	

De Cajón	
Ubicación	Los Libertadores 281 Urb. Latina – José Leonardo Ortiz
Teléfono	971 503 884
Horarios	09:00 - 17:00
Imagen Referencial:	
	

Servicios de Hospedaje:

WinMeier Hotel y Casino	
Ubicación	Av. Francisco Bolognesi 756
Teléfono	(074) 228172
Sitio Web	www.winmeier.pe
Imagen Referencial:	
	

Casa Andina Select Chiclayo	
Ubicación	Av. Federico Villarreal 115
Teléfono	(074) 234911
Sitio Web	www.casa-andina.com
Imagen Referencial:	
	

LP Los Portales Hotel Chiclayo	
Ubicación	Av. Saenz Pena 396
Teléfono	(074) 225527
Sitio Web	www.losportaleshoteles.com.pe
Imagen Referencial:	
	

Costa del Sol Wyndham Chiclayo	
Ubicación	Av. Jose Balta 399
Teléfono	(074) 227272
Sitio Web	www.costadelsolperu.com
Imagen Referencial:	
	

Sunec Hotel Boutique	
Ubicación	Calle Manuel María Izaga 472
Teléfono	(074) 205110
Sitio Web	www.sunehotel.com.pe/
Imagen Referencial:	
	

Agencias de Viajes:

Costamar Travel	
Ubicación	Calle 7 De Enero 676
Teléfono	(074) 274149
Sitio Web	www.costamar.com
Imagen Referencial:	
	

Viajes Falabella	
Ubicación	Av. Miguel De Cervantes 300
Teléfono	(074) 599500
Sitio Web	www.viajesfalabella.com.pe
Imagen Referencial:	
	

Sipan Tours	
Ubicación	Calle 7 de Enero 772
Teléfono	(074) 229053
Sitio Web	www.sipantours.com
Imagen Referencial:	
 <p><i>...siempre contigo!!</i></p> <p>Sipán Tours</p> <p>Tour Operador - Mayorista</p> <p><i>...viajando por el Perú y el mundo!!</i></p>	

Perú Legendario	
Ubicación	Av. Luis Gonzales N°1185
Teléfono	(074) 781549
Sitio Web	www.perulegendario.com
Imagen Referencial:	
 <p>Operador de Turismo & Agencia de Viajes</p> <p>PERU Legendario</p> <p>Descubre y vive la Leyenda</p> <p>Av. Luis González N° 1185 ☎ 074 - 781549 📞 954852717</p> <p>RPM: *934989 / *0332431 ✉ operaciones_perulegendario@hotmail.com</p> <p>www.perulegendario.com / operaciones@perulegendario.com</p>	

Rutas y Rumbos	
Ubicación	Calle Elías Aguirre N°728, Piso 2
Teléfono	(074) 315751
Sitio Web	www.facebook.com/rutasyrumbosperu/
Imagen Referencial:	
	

Discotecas / Bar:

Discoteca Magno	
Ubicación	Av. José Leonardo Ortiz N°490
Teléfono	(074) 236266
Imagen Referencial:	
	

Discoteca Premium Boulevard	
Ubicación	Av. Balta N° 096
Teléfono	(074) 204833
Imagen Referencial:	
	

Night Disco	
Ubicación	Av. Francisco Bolognesi N°075
Teléfono	(074) 228707
Imagen Referencial:	
	

Martini Licorería Lounge	
Ubicación	Av. Santa Victoria, esquina con Garcilaso
Teléfono	(074) 325315
Imagen Referencial:	
	

Estación Rock Chiclayo	
Ubicación	Av. Sta. Victoria N°688
Teléfono	(074) 204463
Imagen Referencial:	
	

Karma Restobar	
Ubicación	Calle Jacarandas N°134
Teléfono	(074) 944 732 491
Imagen Referencial:	
	

Objetivos 02: Proponer estrategias de promoción para la guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.

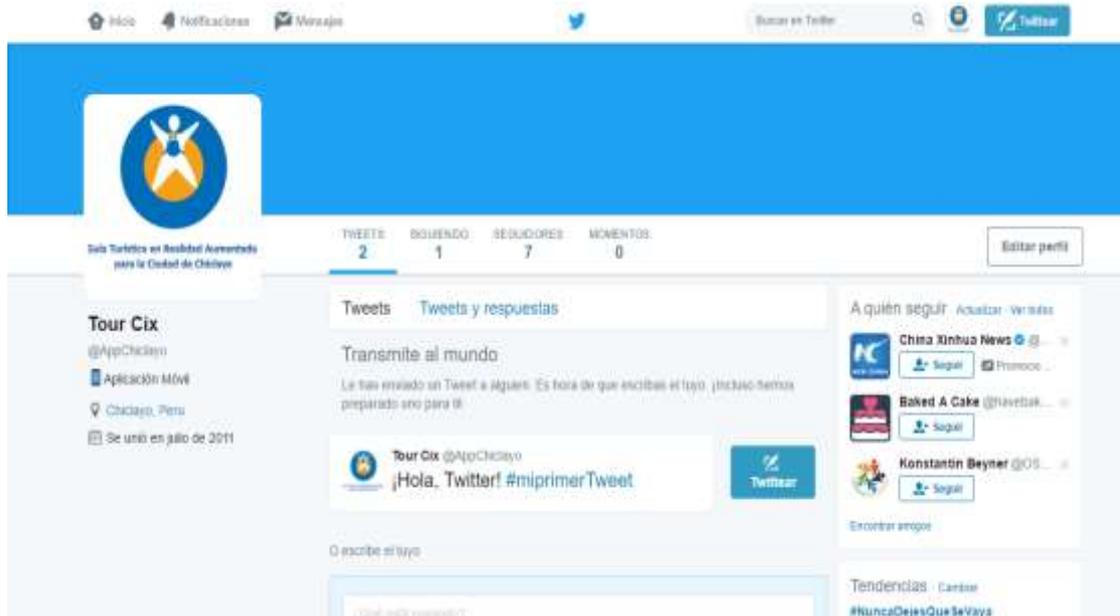
Estrategias 02: Planear los pasos a realizar para una buena promoción de la guía turística como app.

Actividad N° 1: Crear cuentas en redes sociales, y así poder promocionar nuestra aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.

Facebook: La red social Facebook es una de las más conocidas, y con ella nos ayudara a llegar a turistas nacionales como internacionales y así promocionar nuestra aplicación móvil para ser utilizada.



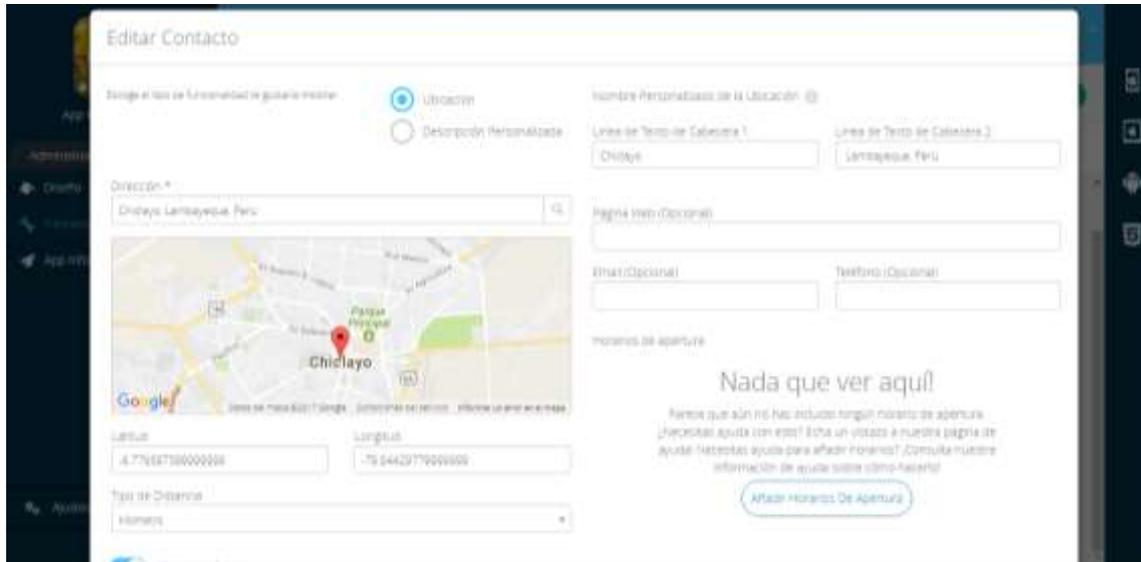
Twitter: La red social Twitter es una de las más conocidas después que Facebook, donde se utilizara como estrategia de promoción.



Actividad N° 2: Crear un blog para promocionar la aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística para la ciudad de Chiclayo, ya que con esta herramienta se mostrara lo que la aplicación móvil ofrece.



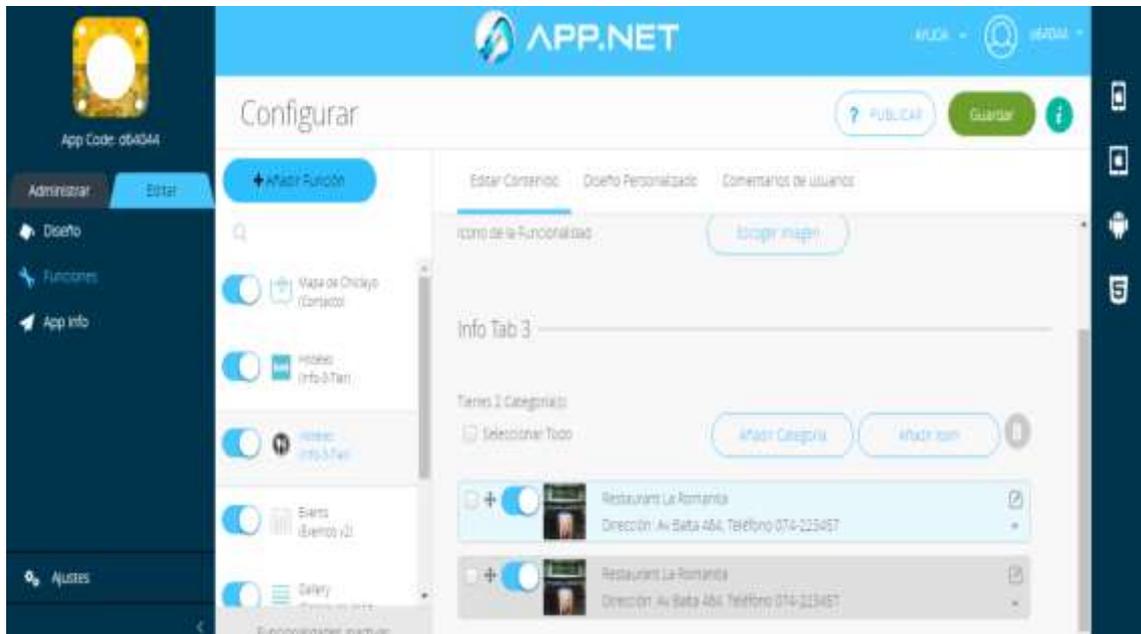
Mapa – Localización: En esta función de la aplicación móvil se podrá obtener el mapa de Chiclayo y puntos de localización de los recursos turísticos y servicios turísticos.



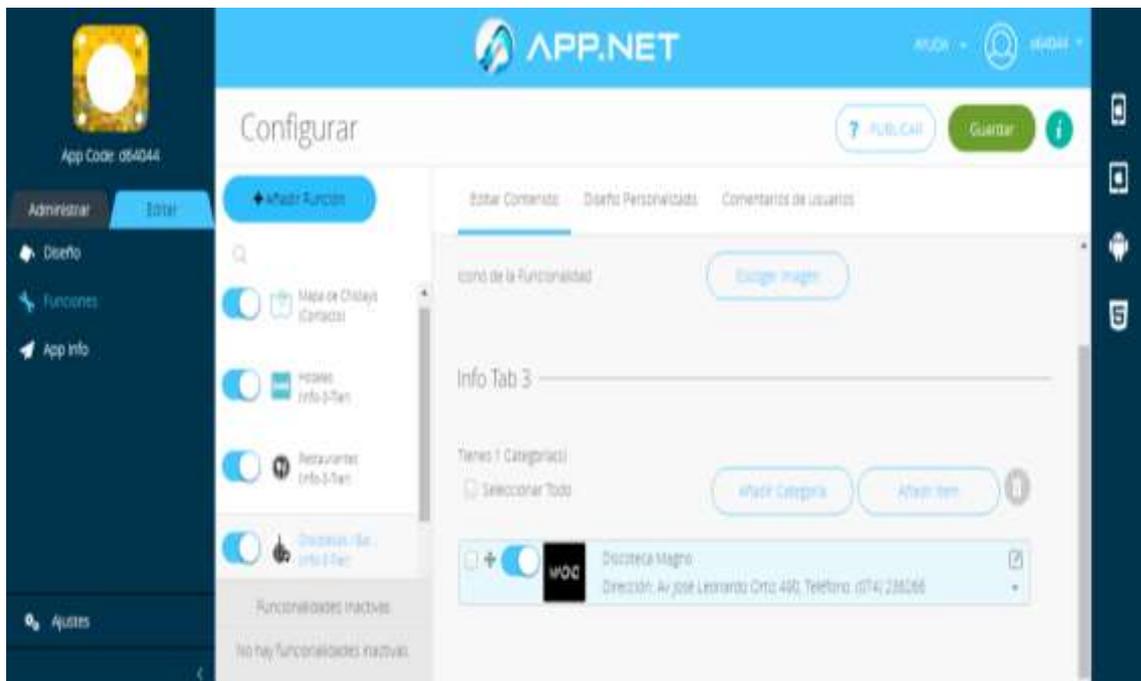
Hoteles: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de los hoteles calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



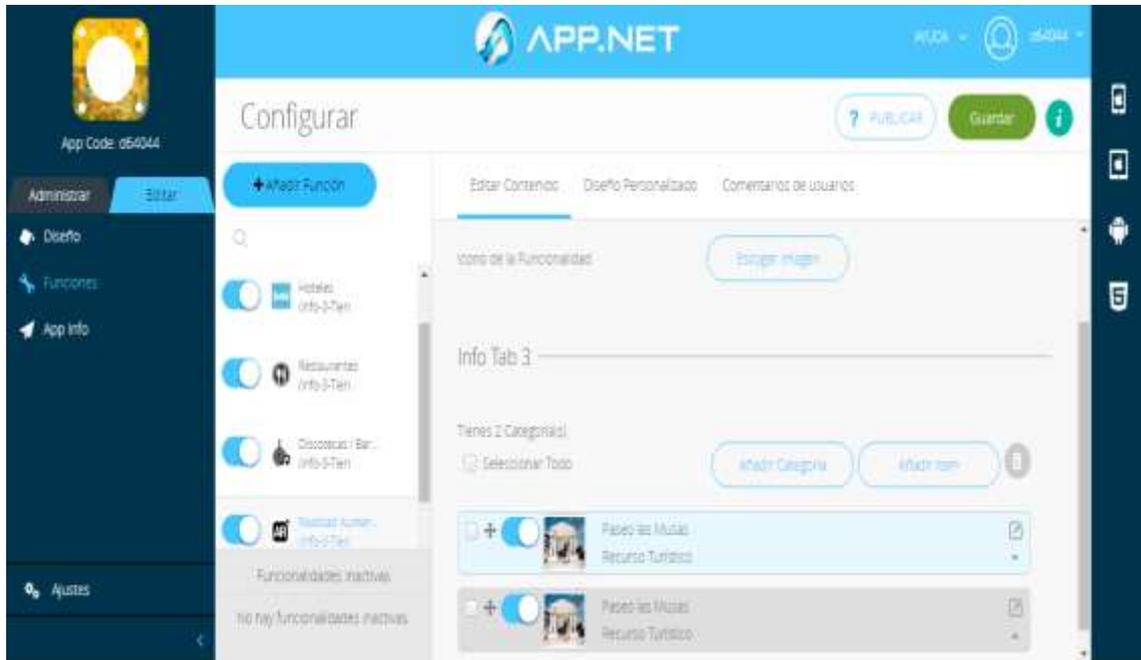
Restaurantes: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de los restaurantes calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



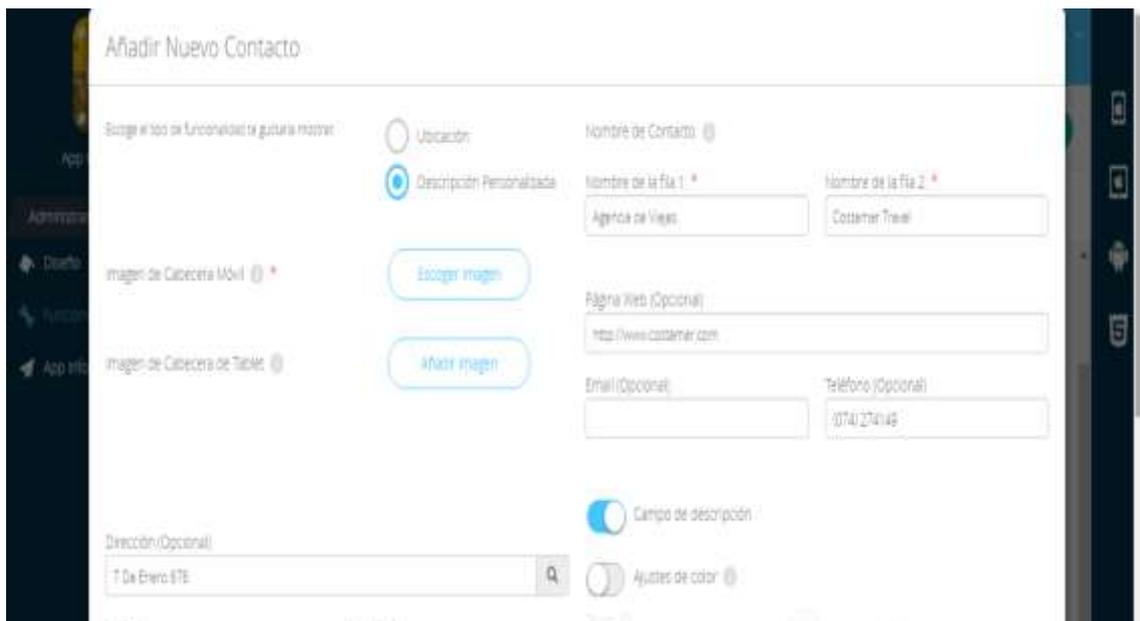
Discotecas / Bar: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de las discotecas y bares calificados para los turistas que visiten la ciudad de Chiclayo.



Realidad Aumentada: En esta función de la aplicación móvil se podrá ver información en realidad aumentada, y se podrá utilizar solo cuando el turista este en el recurso turístico, para así poder enfocar el recurso y obtener la información necesaria.



Agencias de Viajes: En esta función de la aplicación móvil se podrá tener la información de las agencias de viajes de la ciudad de Chiclayo.



Actividad N° 3: Realizar eventos en redes sociales de pre-lanzamiento de la aplicación móvil en realidad aumentada como guía turística en la ciudad de Chiclayo.



Presupuesto:

Detalle	Cantidad	Valor(S/.)	Total(S/.)
Diseñador de Aplicación Móvil en Realidad Aumentada	1	800.00	800.00
Sesión fotográfica de los Recursos Turísticos de la Ciudad de Chiclayo	1	100.00	100.00
Sesión fotográfica de la Planta Turística de la Ciudad de Chiclayo	1	100.00	100.00
Sub Total			1000.00

Fuente: Elaboración Propia

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Siguiendo nuestros objetivos se encontró que la ciudad de Chiclayo cuenta con recursos turísticos potenciales, donde a la vez se detectó el escaso apoyo de las autoridades, debido a su mal estado de conservación, donde traerá como consecuencia la escasa promoción de los recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo.

Se determinó que planta turística en ciudad de Chiclayo ha aumentado en los últimos años el 30%, donde seguirá trayendo gran demanda de turistas y empleo a los pobladores de la ciudad de Chiclayo.

Mediante los parámetros establecidos en la guía turística de realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo se logró aumentar la demanda de turistas a la ciudad de Chiclayo, así también a la vez promocionando esta ciudad a nivel mundial.

6.2. Recomendaciones

Los entes públicos y privados deberían involucrarse más en el sector turístico de la ciudad de Chiclayo, debido a que tienen descuidado los recursos turísticos de dicha ciudad, siendo el turismo un gran aporte en la localidad.

Los hoteles, restaurantes y afines de la ciudad de Chiclayo deberían seguir los procesos de las guías o manuales establecidos por el mincetur para un buen trato al turista y brindar servicio de calidad.

Los entes públicos y privados tendrán que renovar sus herramientas de trabajo, especialmente en el área de turismo, debido a que en la actualidad estamos en una época tecnológica.

Aplicar y ejecutar la Aplicación Móvil en Realidad Aumentada como Guía Turística en la Ciudad de Chiclayo.

VII. REFERENCIAS

- Aguado, J., Martínez, I. J., & Cañete-Sanz, L. (2015). Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles.(Artículo). Recuperado de: <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/nov/10.html>
- Angulo, R. (2013). Aplicaciones móviles híbridas: lo mejor de dos mundos.(Artículo)Recuperado de: <http://curso.ihmc.us/rid=1NTQ9NMKD-R1SKBP-24M4/Aplicaciones%20moviles%20hibridas-%20lo%20mejor%20de%20dos%20mundos.pdf>
- Arroyo-Vázquez, N. (2016). Aplicaciones móviles en las políticas de desarrollo de colecciones en las bibliotecas.(Artículo). Recuperado de : <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?sid=092e92e2-f8d2-419e-8583-ceb2572f232f%40sessionmgr106&vid=0&hid=129&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=117874649&db=a9h>
- Caballero V. y Villacorta A.(2014) “Aplicación Móvil en realidad aumentada para promocionar los principales atractivos turísticos y restaurantes calificados del centro histórico de Lima”. (“Tesis para previa Titulación, Universidad San Martín de Porres). Recuperado de: <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/1154>
- Cadavieco, J. F., Sevillano, M. P., & Amador, M. F. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles.(Artículo)Recupero de: <http://worldwidescience.org/topicpages/u/una+aplicacion+web.html>
- Concepto.de. (2016). Concepto de aplicación - Definición y Concepto. Recuperado de: <http://concepto.de/aplicacion/>.
- Cuervo Gómez, W. O., & Ballesteros Ricaurte, J. A. (2015). Políticas sobre aprendizaje móvil y estándares de usabilidad para el Desarrollo de Aplicaciones Educativas Móviles, Colombia. (Artículo).Recuperado de: <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/revcie/article/viewFile/8453/9975>
- Chavesta W.(2013) “Implementación de una aplicación móvil con Realidad aumentada basada en plataforma Android como apoyo a la promoción del turismo en el departamento de Lambayeque” (“Tesis para previa Titulación, Universidad Señor de Sipán”).Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/271270607/Proyecto-de-Tesis-Android-walter-Final>

- Crespi, M. y Planells, M.(2011).Recuperado de: <http://www.casadellibro.com/libro-recursos-turisticos/9788497567725/1894968>
- D'angelo P. y Rodríguez M. (2015) “Aplicación móvil para información y ubicación del Turista Perdido.”(Tesis para previa Titulación, Universidad San Martín de Porres). Recuperado de: <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/1449>
- Definista, (2016). ¿Qué es Android? - Su Definición, Concepto y Significado. ConceptoDefinicion.de. (Artículo). Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/android/>
- Definista, (2016). ¿Qué es iOS? - Su Definición, Concepto y Significado. ConceptoDefinicion.de.(Artículo). Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/ios/>
- Definista, (2016). ¿Qué es Geolocalización? - Su Definición, Concepto y Significado. ConceptoDefinicion.de. (Artículo).Recuperado de: <http://conceptoDefinicion.de/geolocalizacion/>
- Fernández-Cavia, J., & Lopez, M. (2013). Communication, destination brands and mobile applications. (Artículo)Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/35457/1/20130411130210.pdf>
- Gómez A. (2014) “Aplicación Android para la Empresa Travelling - Service”. .(Tesis para previa Titulación, Universidad Autónoma de Madrid). Recuperado de: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/662281/gomez_matesanz_alfonso_tfg.pdf?sequence=1
- Gordon. W. (2013) “Inventario de Atractivos Turísticos y Elaboración de una Ruta Turística temática interpretativa del Cantón Bolívar, Provincia del Carchi para promover la Oferta Turística Local”. (Tesis para previa Titulación, Universidad Política Estatal de Carchi”). Recuperado de: <http://181.198.77.140:8080/bitstream/123456789/179/1/054%20INVENTARIO%20DE%20ATRATIVOS%20TURISTICOS%20Y%20ELABORACI%C3%93N%20DE%20UNA%20RUTA%20TUR%C3%8DSTICA%20TEM%C3%81TICA%20INTERPRETATIVA%20DEL%20CANT%C3%93N%20BOL%C3%8DVAR,%20PROVINCIA%20DEL%20CARCHI%20PARA%20PROMOVER%20LA%20OFERTA%20TURISTICA%20LOCAL%20%20-%20GORD%C3%93N,%20WI.pdf>

Hernández, Fernández y Baptista (2014) Metodología de la Investigación. Recuperado de:
http://www.academia.edu/6399195/Metodologia_de_la_investigacion_5ta_Edicion_Sampieri

Herrera J.(2013) “Diseño e implementación de una aplicación móvil basada en tecnología NFC para acceso a información de las piezas de arte de un museo” (“Tesis para previa Titulación, Pontificia Universidad Católica del Perú”). Recuperado de: <http://docplayer.es/3689649-Pontificia-universidad-catolica-del-peru.html>

Interactivo, C. (2016). ¿Qué es NFC y para qué sirve?.(Artículo). Recuperado de:
http://parentesis.com/tutoriales/Que_es_NFC_y_para_que_sirve.

Marruffo A. y Montenegro C. (2014) “Aplicativo móvil para el control de notas y asistencias con fines de tutoría para el centro educativo Saber del distrito de Chiclayo” (“Tesis para previa Titulación, Universidad Pedro Ruiz Gallo”). Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/366>

Masakiza J.(2015)“Aplicaciones Móviles Para La Promoción Turística De La Parroquia Salasaka, Cantón San Pedro De Pelileo Provincia De Tungurahua”.(Artículo). Recuperado de: <http://www.uniandes.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Aplicaci%C3%B3n-m%C3%B3vil-de-realidad-aumentada-para-la-promoci%C3%B3n-tur%C3%ADstica-de-la-ciudad-de-Riobamba..pdf>

Mincetur.gob.pe. (2016). MINCETUR > Turismo > PENTUR > Documento PENTUR > Conceptos Clave. Recuperado de:
<http://www.mincetur.gob.pe/newweb/Default.aspx?tabid=3243>

Morales.M.(2015) “Aplicación Móvil de Realidad Aumentada para la Promoción Turística de la Ciudad de Riobamba.”(Artículo). Recuperado de:
<http://www.uniandes.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Aplicaci%C3%B3n-m%C3%B3vil-de-realidad-aumentada-para-la-promoci%C3%B3n-tur%C3%ADstica-de-la-ciudad-de-Riobamba..pdf>

Peinado Miguel, F., & Mateos Abarca, J. P. (2016). Promoción y monetización de las aplicaciones móviles editoriales. (Monografía). Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5615370.pdf>

- Pretel, I., & Lago, A. B. (2014). Evaluación remota de aplicaciones móviles híbridas: nueva aproximación en entornos reales.(Artículo). <http://morelab.deusto.es/media/publications/2014/conferencepaper/evaluacion-remota-de-aplicaciones-moviles-hibridas-nueva-aproximacion-en-entornos-reales.pdf>
- Revilla M.(2012) “ Evaluación de los recursos turísticos del distrito de Magdalena, Chachapoyas, Región Amazonas, Perú”(Artículo).Recuperado de: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/204/209>
- Rodríguez Molano, J. I., Sierra Yara, E., & Jaramillo García, L. K. (2015). Modelo para la medición de usabilidad de aplicaciones móviles tipo encuestador, mediante el análisis de atributos y métodos de evaluación de Usabilidad. Recuperado de: <https://udistrital.pure.elsevier.com/es/publications/model-for-measuring-usability-of-survey-mobile-apps-by-analysis-o>
- Rojas-Potosí, L. A., Wives, L. K., Fernández, A., & Corrales, J. C. (2014). Análisis del comportamiento contextual del usuario y su relación con el consumo de aplicaciones móviles. (Artículo). Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v13n24/v13n24a12.pdf>
- Rul.S (2015) Mobile learning.(Artículo). Recuperado de: <http://www.emagister.com/blog/apps-prevencion-riesgos-laborales/>
- Software, S. (2016). Significado de Software. Significados.(Artículo). Recuperado de: <http://www.significados.com/software/>
- Unitag. (2016). ¿Qué es un código QR?.(Artículo). Recuperado de: <https://www.unitag.io/es/qrcode/what-is-a-qr-code>
- Victoria D.(2014) “Caso de Estudio: Desarrollo de una Aplicación móvil para Android para la medición del nivel de ruido integrando metodología agiles y técnicas de usabilidad”. (“Tesis para previa Titulación, Pontificia Universidad Católica del Perú”).Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6683>
- Web, P. (2016). Definición de Página Web, Qué es, Significado y Concepto. Informaticamilenium.com.mx. (Artículo) Recuperado de: <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es-una-pagina-web.html>

ANEXOS

ANEXO N° 1

Ficha de observación

Autor: Coronado Falen Carlos Alberto

Fecha de observación: 30 de setiembre del 2016

Objetivo de la observación

Determinar los Recursos Turístico para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo.

	SI	NO
Características del atractivo turístico		
Existen Recursos Turísticos en la ciudad de Chiclayo.	X	
Características de la Comunidad Receptora		
La población conoce los recursos turísticos de la ciudad de Chiclayo.	X	
Características de la Planta Turística		
Cuenta con Hoteles, Restaurantes y Afines para el buen servicio a los turistas que visitan la ciudad de Chiclayo.	X	
Características del Estado de conservación		
Carencia de Apoyo del Sector Publico en la conservación de los recursos turísticos de la Ciudad de Chiclayo.	X	
Características de la Frecuencia de uso		
Existe demanda de uso de aplicaciones móviles en los Turistas que visitan la ciudad de Chiclayo.	X	

ANEXO N° 2

Modelo de Encuesta Aplicada a los Turistas que visitan la Ciudad de Chiclayo



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA DE TURISMO Y NEGOCIOS

Título de Tesis:

Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo

1. Sexo:
Edad:
Nacionalidad:
Estado Civil:
2. Cree usted que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de recursos culturales que puedan ser visitados.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente
3. Está de acuerdo que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de folklore, realizaciones técnicas y fiestas o eventos que puedan ser visitados.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente
4. Considera usted que la ciudad de Chiclayo mantiene las calles en buenas condiciones.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

5. Tiene usted conocimiento con qué recursos turísticos cuenta la ciudad de Chiclayo.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

6. Cree que los hoteles y restaurantes con los que cuenta la ciudad de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso del turista.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

7. Considera que la ciudad de Chiclayo mantiene sus recursos turísticos en buen estado.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

8. El sistema operativo móvil Android es el su preferencia.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

9. El sistema operativo móvil IOS es el de su preferencia.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

10. Usted estaría de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.
 - a) Total acuerdo
 - b) Acuerdo
 - c) Desacuerdo
 - d) Total desacuerdo
 - e) Indiferente

11. Le gustaría tener en su celular o Tablet una aplicación móvil, como guía turística en realidad aumentada.

- a) Total acuerdo
- b) Acuerdo
- c) Desacuerdo
- d) Total desacuerdo
- e) Indiferente

12. Usted utiliza frecuentemente las aplicaciones móviles.

- a) Total acuerdo
- b) Acuerdo
- c) Desacuerdo
- d) Total desacuerdo
- e) Indiferente

ANEXO N° 3

Instrumento de validación por Juicio de Expertos Cuestionario




**UNIVERSIDAD
SEÑOR DE SIPÁN**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA DE TURISMO Y NEGOCIOS
CARTILLA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1	Nombre del Juez	María Maray Sáenz
2	Profesión	Triciclista, Educadora
3	Mayor Grado Académico obtenido	Maestría
4	Experiencia Profesional (en años)	más de 15 años
5	Institución donde labora	Universidad Señor de Sipán
6	Cargo	Docente Temporaria

TESIS

TITULO
Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo

PROBLEMA:
¿En qué medida el Diseño de la Propuesta de los Recursos Turístico permitirá la elaboración de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo?

Autor: Coronado Falen Carlos Alberto

Instrumento evaluado	Cuestionario
Objetivo de la investigación	Determinar los Recursos Turístico para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo.
Detalle del Instrumento:	
I. Items	
1. Sexo: Edad: Nacionalidad: Estado Civil:	A() D() Sugerencias: _____ _____

<p>2. Cree usted que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de recursos culturales que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>3. Está de acuerdo que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de folklore, realizaciones técnicas y fiestas o eventos que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>4. Considera usted que la ciudad de Chiclayo mantiene las calles en buenas condiciones.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>5. Tiene usted conocimiento con qué recursos turísticos cuenta la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>6. Cree que los hoteles y restaurantes con los que cuenta la ciudad de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso del turista.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

<p>7. Considera que la ciudad de Chiclayo mantiene sus recursos turísticos en buen estado.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A(✓) D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>8. El sistema operativo móvil Android es el su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A(✓) D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>9. El sistema operativo móvil IOS es el de su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A(✓) D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>10. Usted estaría de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A(✓) D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>11. Le gustaría tener en su celular o Tablet una aplicación móvil, como guía turística en realidad aumentada.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A(✓) D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>12. Usted utiliza frecuentemente las aplicaciones móviles.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo</p>	<p>A(✓) D()</p>

d) Total desacuerdo e) Indiferente	Sugerencias: _____ _____
Observaciones: 	
Sugerencias Generales: 	

Fecha: 19 de Abril 2017.



FIRMA JUEZ EXPERTO
DNI N°: 16535944

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
 ESCUELA DE TURISMO Y NEGOCIOS
CARTILLA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1	Nombre del Juez	Astrid Sánchez G.
2	Profesión	Turismo y Negocios
3	Mayor Grado Académico obtenido	Magister
4	Experiencia Profesional (en años)	5 años
5	Institución donde labora	USS
6	Cargo	DTC
TESIS		
TITULO Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo		
PROBLEMA: ¿En qué medida el Diseño de la Propuesta de los Recursos Turístico permitirá la elaboración de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo?		
Autor: Coronado Falen Carlos Alberto		
Instrumento evaluado		Cuestionario
Objetivo de la investigación		Determinar los Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo.
Detalle del Instrumento:		
I. Items		
1. Sexo: Edad: Nacionalidad: Estado Civil:		A() D() Sugerencias: _____ _____

<p>2. Cree usted que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de recursos culturales que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>3. Está de acuerdo que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de folklore, realizaciones técnicas y fiestas o eventos que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>4. Considera usted que la ciudad de Chiclayo mantiene las calles en buenas condiciones.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>5. Tiene usted conocimiento con qué recursos turísticos cuenta la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>6. Cree que los hoteles y restaurantes con los que cuenta la ciudad de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso del turista.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

<p>7. Considera que la ciudad de Chiclayo mantiene sus recursos turísticos en buen estado.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>8. El sistema operativo móvil Android es el su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>9. El sistema operativo móvil IOS es el de su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>10. Usted estaría de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>11. Le gustaría tener en su celular o Tablet una aplicación móvil, como guía turística en realidad aumentada.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p>A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>12. Usted utiliza frecuentemente las aplicaciones móviles.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo</p>	<p>A() D()</p>

d) Total desacuerdo e) Indiferente	Sugerencias: _____ _____
Observaciones: 	
Sugerencias Generales: <i>Podrías considerar cuotas de los empujados respecto a los recursos (naturales, culturales o de naturaleza)</i>	

Fecha: 21-04-2014



FIRMA JUEZ EXPERTO
DNI N°: 46486221



**UNIVERSIDAD
SEÑOR DE SIPÁN**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA DE TURISMO Y NEGOCIOS

CARTILLA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1	Nombre del Juez	Juan Villanueva Calderini
2	Profesión	Ingeniero de Sistemas
3	Mayor Grado Académico obtenido	Magister
4	Experiencia Profesional (en años)	05 años
5	Institución donde labora	Universidad Señor de Sipán
6	Cargo	Docente Tiempo Completo
TESIS		
TITULO Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo		
PROBLEMA: ¿En qué medida el Diseño de la Propuesta de los Recursos Turístico permitirá la elaboración de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo?		
Autor: Coronado Falen Carlos Alberto		
Instrumento evaluado		Cuestionario
Objetivo de la investigación		Determinar los Recursos Turístico para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo.
Detalle del Instrumento:		
I. Items		
1. Sexo: Edad: Nacionalidad: Estado Civil:		A() D() Sugerencias: _____

<p>2. Cree usted que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de recursos culturales que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>3. Está de acuerdo que la ciudad de Chiclayo tiene diversidad de folklore, realizaciones técnicas y fiestas o eventos que puedan ser visitados.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>4. Considera usted que la ciudad de Chiclayo mantiene las calles en buenas condiciones.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>5. Tiene usted conocimiento con qué recursos turísticos cuenta la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>6. Cree que los hoteles y restaurantes con los que cuenta la ciudad de Chiclayo están en buenas condiciones para el uso del turista.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: right;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

<p>7. Considera que la ciudad de Chiclayo mantiene sus recursos turísticos en buen estado.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <hr/> <hr/>
<p>8. El sistema operativo móvil Android es el su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <hr/> <hr/>
<p>9. El sistema operativo móvil IOS es el de su preferencia.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <hr/> <hr/>
<p>10. Usted estaría de acuerdo con el uso de una aplicación móvil como guía turística en realidad aumentada en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <hr/> <hr/>
<p>11. Le gustaría tener en su celular o Tablet una aplicación móvil, como guía turística en realidad aumentada.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo d) Total desacuerdo e) Indiferente</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p> <p>Sugerencias:</p> <hr/> <hr/>
<p>12. Usted utiliza frecuentemente las aplicaciones móviles.</p> <p>a) Total acuerdo b) Acuerdo c) Desacuerdo</p>	<p style="text-align: center;">A() D()</p>

d) Total desacuerdo e) Indiferente	Sugerencias: _____ _____
Observaciones: Se justiprecia la presente encuesta para su ejecución.	
Sugerencias Generales: _____	

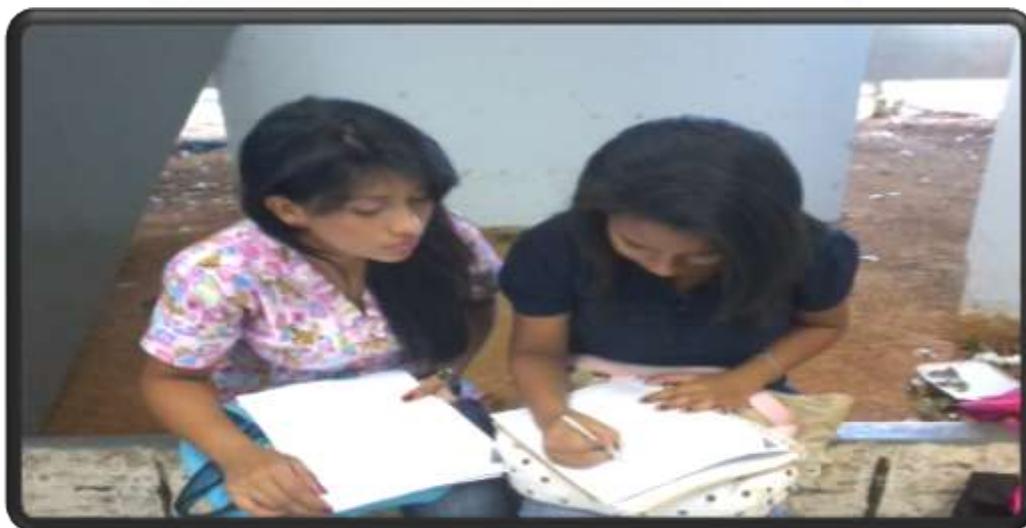
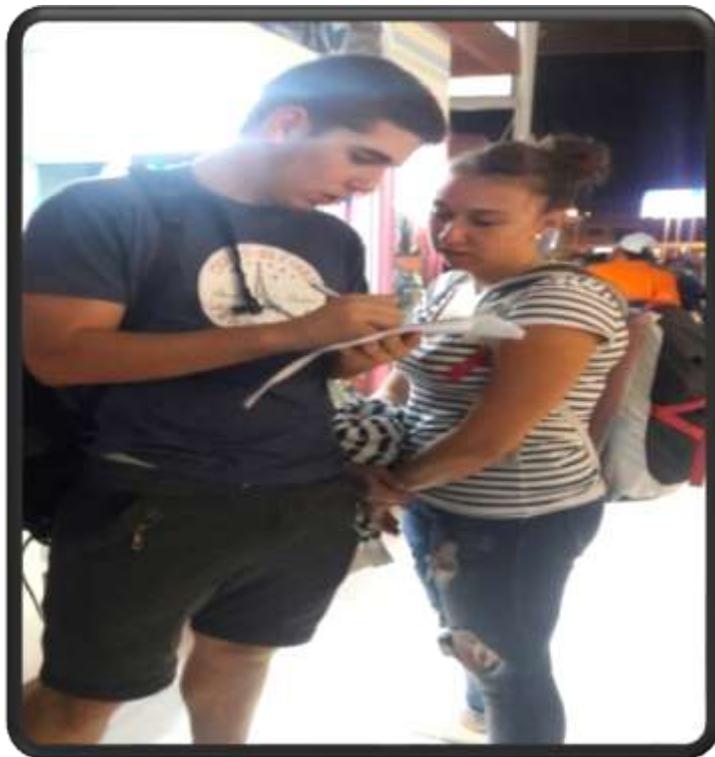
Fecha: 20-04-17

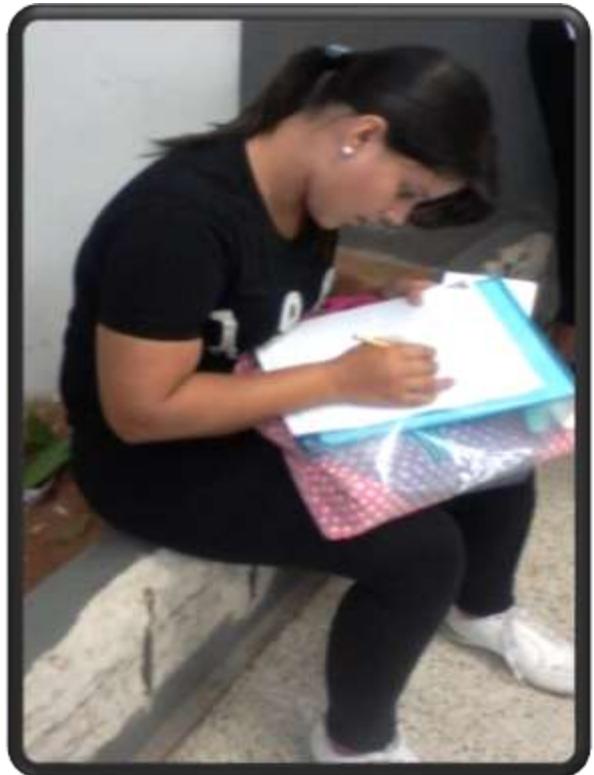


FIRMA JUEZ EXPERTO
DNI N°: 41400923

ANEXO N^o 4

Aplicando el instrumento de la encuesta a los turistas que visitan la Ciudad de Chiclayo.





Recursos Turísticos para el Diseño de la Propuesta de una Aplicación Móvil en Realidad Aumentada en la Ciudad de Chiclayo

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Señor de Sipan Trabajo del estudiante	2%
2	docplayer.es Fuente de Internet	2%
3	www.scribd.com Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	1%
7	prezi.com Fuente de Internet	1%
8	es.scribd.com	

Fuente de Internet

1%

9

Submitted to Universidad Manuela Beltrán
Virtual

Trabajo del estudiante

<1%

10

www.cybertesis.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

11

pt.scribd.com

Fuente de Internet

<1%

12

Submitted to National University College -
Online

Trabajo del estudiante

<1%

13

www.scout.org.pe

Fuente de Internet

<1%

14

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

15

Submitted to Universidad Científica del Sur

Trabajo del estudiante

<1%

16

www.emilianisomascos.edu.gt

Fuente de Internet

<1%

17

Submitted to Universidad Peruana de Ciencias
Aplicadas

Trabajo del estudiante

<1%

18

repositorio.uteq.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

19	dspace.unav.es Fuente de Internet	<1%
20	www.parentesis.com Fuente de Internet	<1%
21	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
22	Submitted to University of Hull Trabajo del estudiante	<1%
23	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1%
24	chiclayocityamistad.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
25	addiehu.ehu.es Fuente de Internet	<1%
26	revistas.udistrital.edu.co Fuente de Internet	<1%
27	theibfr.com Fuente de Internet	<1%
28	m.tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
29	planeacion.cali.gov.co Fuente de Internet	<1%

repositorio.ug.edu.ec

30	Fuente de Internet	<1%
31	www.dspace.espol.edu.ec Fuente de Internet	<1%
32	dspace.udla.edu.ec Fuente de Internet	<1%
33	www.eam.edu.co Fuente de Internet	<1%
34	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
35	www.the-emagazine.mx Fuente de Internet	<1%
36	esmeraldacristal30032001.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
37	www.legiscomex.com Fuente de Internet	<1%
38	concepto.de Fuente de Internet	<1%
39	kichwas.evocero.com Fuente de Internet	<1%
40	repository.unimilitar.edu.co Fuente de Internet	<1%

repositorio.ute.edu.ec

41	Fuente de Internet	<1%
42	www.ivanpretel.com Fuente de Internet	<1%
43	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1%
44	www.uci.ac.cr Fuente de Internet	<1%
45	www.cedem.org.ar Fuente de Internet	<1%
46	lavozdegalicia.es Fuente de Internet	<1%
47	Submitted to Systems Link Trabajo del estudiante	<1%
48	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1%
49	docs.com Fuente de Internet	<1%
50	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1%
51	www.raptravel.org Fuente de Internet	<1%
52	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%