



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES
MULTIMEDIA**

**ESTUDIO DEL GRADO DE PRODUCCIÓN DE BIENES CULTURALES DE LA
CIUDAD DE GUAYAQUIL PREVIO AL DESARROLLO DE
IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA ARTÍSTICO-CULTURAL**

AUTOR:

ESPINOZA BAZÁN, FABIÁN ANDRÉS

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TUTOR:

LCDA. VÁSQUEZ MARIELA, Msc.

Guayaquil, Ecuador

2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA
CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Fabián Andrés Espinoza Bazán, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

TUTORA

Lcda. Vásquez Mariela, Msc.

REVISORES

Ing. Paladines Joffre, Msc.

Lcdo. Quintana Morales Washington, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lic. Moreno Díaz Victor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 22 del mes de Septiembre del 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Fabián Andrés Espinoza Bazán

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación “**Estudio del Grado de Producción de Bienes Culturales de la Ciudad de Guayaquil previo al Desarrollo de Implementación de una Guía Artístico-Cultural**” previa a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 22 del mes de Septiembre del 2014

EL AUTOR

FABIÁN ANDRÉS ESPINOZA BAZÁN



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Fabián Andrés Espinoza Bazán**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Estudio del Grado de Producción de Bienes Culturales de la Ciudad de Guayaquil previo al Desarrollo de Implementación de una Guía Artístico-Cultural**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 22 del mes de Septiembre del 2014

EL AUTOR:

Fabián Andrés Espinoza Bazán

AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis hubiera sido imposible sin el soporte de varias personas:

Agradezco sinceramente a la Profesora Mariela Vásquez por guiarme en el desarrollo de esta tesis, su apoyo y confianza han sido un aporte invaluable no solamente en cada una de las materias en las que fui su alumno, sino también en la culminación de la carrera.

Agradecimientos especiales:

Deseo agradecer también al Ing. César Vélez del Hierro y al Arq. Melvin Hoyos por su desinteresada ayuda, disponibilidad y paciencia para conversar sobre varios temas apasionantes de la ciudad.

FABIÁN ANDRÉS ESPINOZA BAZÁN

DEDICATORIA

A Dios por su infinita fidelidad y bondad por darme fuerzas y ganas para enfrentar cada día.

A mi padre, Víctor Ángel; a mi madre, Janeth Patricia, a mis abuelos Víctor y Melba quienes han velado por mi bienestar y brindarme su apoyo incondicional. A mi hermana, Romina por su cariño y amor.

A mis primos y tíos, también. A mis amigos con quienes compartí ratos buenos y malos. A aquellos que están y no están.

FABIÁN ANDRÉS ESPINOZA BAZÁN

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

LECTOR / DELEGADO

LECTOR / DELEGADO

DDIRECTOR DE CARRERA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

LCDA. VÁSQUEZ MARIELA, Msc.

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción.....	1
1.1 Planteamiento del problema.....	2
1.2 Justificación del problema.....	3
1.3 Objetivos.....	4
1.4 Hipótesis.....	5
2. Marco Teórico.....	6
2.1 Marco Conceptual.....	6
2.1.1 Arte.....	6
2.1.2 Breves definiciones de varias disciplinas artísticas.....	8
2.1.2.1 Arquitectura.....	8
2.1.2.2 Música.....	8
2.1.2.3 Pintura.....	9
2.1.2.4 Literatura.....	9
2.1.2.5 Cinematografía.....	10
2.1.2.6 Fotografía.....	11
2.1.2.7 Cómic.....	11
2.1.3 Cultura.....	12
2.1.3.1 Elementos de la Cultura.....	12
2.1.3.1.1 Cultura Material.....	12
2.1.3.1.2 Normas.....	12
2.1.3.1.3 Costumbres.....	13
2.1.3.1.4 Lenguaje.....	13
2.1.3.1.5 Símbolo.....	13
2.1.3.1.6 Valores.....	14
2.2 Marco Histórico.....	15
2.2.1 Breve Reseña Histórica de Guayaquil.....	15
2.2.2 Independencia de Guayaquil y Provincia Libre de Guayaquil...	17
2.2.3 Guayaquil en el Siglo XX.....	18
2.2.4 Guayaquil en la Actualidad.....	18
2.2.5 Indicadores del Uso de las TICs en Guayaquil y a nivel nacional	20

2.2.6 Arte en Guayaquil (Arquitectura, Literatura, Música, Artes Plásticas, Fotografía, Cómic).....	23
2.3 Marco Técnico.....	28
2.3.1 Smartphone (Dispositivos Móviles).....	28
2.3.2 Sistema Operativo Móvil.....	28
2.3.3 Android.....	28
2.3.3.1 Versiones de la plataforma Android.....	29
2.3.4 iOS.....	29
2.3.5 Aplicaciones Móviles.....	29
2.3.6 Desarrollo de Aplicaciones para Móviles.....	30
2.3.6.1 HTML.....	30
2.3.6.2 HTML5.....	30
2.3.6.3 CSS3.....	31
2.3.6.4 JavaScript.....	31
2.3.6.5 Framework.....	32
2.3.6.6 jQuery.....	32
2.3.6.6.1 Cuadro Estadístico de sitios que usan jQuery.....	33
2.3.6.7 jQuery Mobile.....	33
2.3.6.8 API.....	33
2.3.6.9 Base de datos.....	34
2.3.6.10 MySQL.....	34
3. Metodología.....	36
3.1 Diseño de la investigación.....	36
3.1.1 Diseño de recolección de datos.....	36
3.2 Localización, recursos humanos y materiales.....	38
3.3 Técnicas de investigación.....	39
3.4 Diagrama de Gantt.....	40
3.5 Población y Tamaño de la Muestra.....	42
4. Resultados y Análisis.....	46
4.1 Tabulación y análisis de datos de Encuesta #1: Estudio de Percepción de Arte y Cultura de Guayaquil.....	46

4.2	Análisis de datos de encuesta: Percepción de Arte y Cultura.....	50
4.3	Tabulación de datos de encuesta # 2: Uso de dispositivos móviles y preferencia de aplicaciones móviles.....	54
4.4	Análisis de datos de encuesta: Uso del Smartphone y tipo de aplicaciones.....	58
4.5	Resultado de Entrevista # 1: Ing. César Vélez del Hierro – Técnico de Gestión Turística.....	62
4.6	Resultado de Entrevista # 2: Arq. Melvin Hoyos Galarza – Director de Patrimonio y Promoción Cívica del Municipio de Guayaquil...	66
5.	Propuesta de Intervención.....	78
5.1	Descripción del proyecto.....	78
5.2	Alcance.....	78
5.3	Especificaciones funcionales.....	79
5.4	Módulos de la aplicación.....	79
5.4.1	Módulo de registro de usuario.....	79
5.4.2	Módulo de mapas (geolocalización).....	80
5.4.3	Módulo de llamadas.....	81
5.4.4	Módulo de comentarios.....	81
5.4.5	Módulo de contáctenos (sugerencias).....	82
5.5	Especificaciones técnicas.....	83
5.5.1	Diseño de base de datos.....	84
5.5.1.1	Descripción de las tablas.....	84
5.5.1.2	Formatos para almacenamiento de información.....	85
5.6	Funciones del aplicativo.....	87
5.7	Plan de Mercadeo.....	89
5.7.1	Estrategias de servicio.....	89
5.7.2	Estrategias de precio.....	90
5.7.2.1	Breve análisis de la competencia.....	90
5.7.2.2	Precio.....	90
5.7.3	Canales de distribución.....	91
5.7.4	Promoción.....	91

5.8 Análisis Financiero.....	92
5.8.1 Financiamiento del proyecto.....	93
5.8.2 Proyecciones de ventas y gastos.....	93
5.8.2.1. Proyección de ventas.....	93
5.8.2.2 Proyección de gastos.....	94
5.8.2.2.1 Tabla de Costos del Hardware.....	95
5.8.2.2.2 Tabla de Costos de Software.....	97
5.8.2.2.3 Tabla de Costos de Personal.....	98
5.8.2.2.4 Tabla de Costos de Útiles de Oficina.....	98
5.8.2.2.5 Tabla de Servicios Básicos e Internet.....	99
5.8.2.2.6 Tabla de Costos.....	100
5.8.3 Flujo de Caja.....	100
5.8.4 Tasa Interna de Retorno.....	101
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	103
Glosario.....	107
Referencias Bibliográficas.....	109
Anexos.....	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de las Artes.....	7
Tabla 2. Clasificación de Elementos Universales de la Cultura.....	14
Tabla 3. Evolución de carga no petrolera en el Ecuador.....	19
Tabla 4. Porcentaje de personas que tienen computadora por provincia.....	21
Tabla 5. Porcentaje de personas que tienen Smartphone por provincia.....	23
Tabla 6. Versiones del sistema operativo móvil Android.....	29
Tabla 7. Materiales usados en el desarrollo investigativo.....	39
Tabla 8. Diagrama de Gantt, Tareas del proyecto.....	41
Tabla 9. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?.....	50
Tabla 10. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 2: ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?.....	50
Tabla 11. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 3: ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes escénicas como el teatro?.....	51
Tabla 12. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 4: ¿Gusta Ud. De ir a ver películas de cine independiente?.....	51
Tabla 13. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 5: ¿Cuál de estas categorías está dispuesto a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable...	52
Tabla 14. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?.....	52
Tabla 15. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 7: ¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?.....	53
Tabla 16. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 8: ¿Por qué medio de comunicación se enteró?.....	53
Tabla 17. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?.....	58
Tabla 18. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 2: Sexo.....	58

Tabla 19. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 3: ¿Tiene un Dispositivo inteligente?.....	59
Tabla 20. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 4: ¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?.....	59
Tabla 21. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 5: ¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?.....	60
Tabla 22. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 6: ¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?.....	60
Tabla 23. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 7: ¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?.....	61
Tabla 24. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 8: ¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?.....	61
Tabla 25. Características técnicas de tipo de datos enteros.....	85
Tabla 26. Diferencias técnicas entre CHAR y VARCHAR en almacenamiento de datos.....	86
Tabla 27. Computadora de escritorio, equipo # 1.....	87
Tabla 28. Computadora portátil, equipo # 2.....	88
Tabla 29. Financiamiento del proyecto.....	93
Tabla 30. Proyección de ventas primer año.....	94
Tabla 31. Características técnicas del servidor.....	94
Tabla 32. Software de desarrollo y diseño.....	95
Tabla 33. Costos del Hardware.....	96
Tabla 34. Costos del Software.....	97
Tabla 35. Costos del Personal.....	98
Tabla 36. Costos de Útiles de Oficina.....	98
Tabla 37. Costos de Servicios Básicos e Internet.....	99
Tabla 38. Costos.....	99
Tabla 39. Flujo de Caja.....	100
Tabla 40. Tasa Interna de Retorno.....	101
Tabla 41. TIR y VAN.....	102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Hogares que tienen teléfono fijo y celular.....	20
Figura 2. Hogares que tienen acceso a Internet.....	20
Figura 3. Porcentaje de personas que tienen celular activado.....	22
Figura 4. Cuadro estadístico del uso de tecnología jQuery.....	33
Figura 5. Cálculo de la muestra para el Estudio de percepción de arte y cultura en Guayaquil.....	43
Figura 6. Cálculo de la muestra para determinar preferencias de uso en dispositivos móviles.....	45
Figura 7. Módulo de Inicio de sesión en el aplicativo móvil.....	80
Figura 8. Módulo de Mapas.....	80
Figura 9. Módulo de Llamadas.....	81
Figura 10. Módulo de Contactos y Sugerencias.....	82
Figura 11. Diseño de la base de datos, modelo entidad-relación.....	83
Figura 12. Capturas de Pantalla de Diferentes Módulos del Aplicativo Móvil.....	89
Figura 13. Fórmula Tasa Interna de Retorno (TIR).....	101
Figura 14. Formula Valor Actual Neto (VAN, VNA)	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Gráfico 1. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?.....	46
Gráfico 2. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 2: ¿Gusta Ud. de ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?.....	46
Gráfico 3. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 3: ¿Gusta Ud. de ir a eventos de artes escénicas como el teatro?.....	47
Gráfico 4. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 4: ¿Gusta Ud. de ir a ver películas de cine independiente?.....	47
Gráfico 5. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 5: ¿Cuál de estas categorías estaría dispuesto a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.....	48
Gráfico 6. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?.....	48
Gráfico 7. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 7: ¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?.....	49
Gráfico 8. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 8: ¿Por qué medio de comunicación se enteró?	49
Gráfico 9. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?.....	54
Gráfico 10. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 2: Sexo	54
Gráfico 11. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 3: ¿Tiene un Dispositivo inteligente?.....	55
Gráfico 12. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 4: ¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?.....	55
Gráfico 13. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 5: ¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?.....	56

Gráfico 14. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 6: ¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?..... 56

Gráfico 15. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 7: ¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?..... 57

Gráfico 16. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 8: ¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?..... 57

RESUMEN (ABSTRACT)

El Estudio de Percepción de Arte y Cultura en Guayaquil previo al Desarrollo e Implementación de una Guía Artístico-Cultural, es un trabajo de tesis que contiene una breve reseña histórica-cultural de este pueblo, el avance tecnológico de la ciudad, se presenta una investigación clave y un estudio de factibilidad de desarrollo e implementación de una aplicación móvil artístico-cultural.

La historia de Guayaquil explora los acontecimientos más importantes desde sus inicios hasta la actualidad haciendo énfasis también en el avance en tecnología que ha experimentado últimamente. A breves rasgos, se ilustra en la introducción y aceptación de nuevas tecnologías y el vertiginoso uso de los Smartphone. La investigación del tema propuesto se hace uso de bibliografía de otros autores y técnicas para recopilar información tales como encuesta, entrevistas y observación. El estudio de factibilidad explica la potencial aceptación del proyecto propuesto, esta aplicación será muy fácil de usar y no requerirá de conocimiento previo para navegar en ella. En las recomendaciones y conclusiones del presente trabajo se destaca el potencial de la aplicación así como el potencial del arte y cultura para la ciudad, se sugiere la unión de esfuerzos para contribuir al desarrollo de Guayaquil y el Ecuador.

Palabras Claves: Guayaquil, Guayas, Historia, Arte, Cultura, Aplicación móvil, Map&Art

1. INTRODUCCIÓN

El arte y cultura guayaquileña han sido de suma importancia tanto para la ciudad como para el país. Estos fenómenos socio-culturales se dan en varios contextos: histórico, económico y artísticos. La cultura está en constante movimiento, es adaptativa, inculcada y aprendida de generación en generación (Valdés de Martínez, 1998).

Guayaquil se encuentra en la Región Litoral del Ecuador, siendo una de las ciudades de mayor capital económico, es la más poblada del país (Ecuador en cifras, 2014). La ciudad posee una amplia gama de lugares artísticos y culturales por conocer. A nivel cultural, la Urbe posee significativos museos que recopilan importantes piezas de la historia y el arte; incluso, en las festividades cívicas las Autoridades Locales y Estatales realizan diversos eventos en ellos.

Cabe recalcar que en el Ayuntamiento guayaquileño, existe una organización que desarrolla eventos al aire libre con distintos fines culturales. Por otro lado, hay poca promoción a estos eventos culturales desarrollados por estas entidades. Sin embargo, por la localización de su puerto y los variados centros comerciales la Urbe Porteña es mayormente tomada en cuenta para realizar compras.

Sus ciudadanos poco conocen la oferta de lugares culturales y eventos debido al ritmo acelerado en la metrópoli. El presente trabajo de tesis trata de posicionar en la mente del lector, a Guayaquil como un referente a nivel artístico y cultural.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Históricamente, Guayaquil fue un importante Puerto en la Época Colonial ya que permitió a la Audiencia de Quito construir y mantener lazos económicos con los demás países de la región. Actualmente, el panorama se mantiene pero siendo una de las ciudades de mayor crecimiento económico del país parece existir una percepción equivocada de que nuestra ciudad es un punto comercial falto de manifestaciones culturales. En un trabajo de titulación de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, de la Carrera de Ingeniería en Administración de Empresas Turísticas y Hoteleras se llegó a la conclusión de que la mitad de los visitantes de Guayaquil arriban por motivos de negocios, un cuarto por estudios y un poco menos del cuarto restante por ocio (Campoverde, 2012), lo cual indica que Guayaquil no tiene mayor connotación cultural, a nivel nacional.

Se tiene la percepción de que es poca la cultura de los guayaquileños. Existe el estereotipo de que el guayaquileño/a es desinteresado/a del mundo artístico y cultural, muchos turistas piensan en fiestas y lugares de diversión tipo discotecas, bares, pubs y otros. Posiblemente, la Urbe Porteña es un lugar de ardua actividad económica, el ritmo de vida de sus ciudadanos es tan acelerado que no se interesan por el arte y la cultura.

El problema se presenta, como la falta de una percepción positiva en cuanto a que Guayaquil es una ciudad cultural, artística, accesible al turista nacional y extranjero; que genera eventos creativos y originales, propios del ingenio de nuestro pueblo.

Pregunta: ¿Es Guayaquil una ciudad referente para coterráneos y extranjeros como un punto cultural y artístico? ¿Qué atractivos de estas características posee?

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El presente proyecto de investigación está en concordancia a los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017:

Objetivo 5, “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”.

Sub-objetivo 5.2, “Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memorias colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión”.

Sub-objetivo 5.3, “Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas”.

Según, el PLANDETUR 2020 del Ministerio de Turismo en su Inventario de Atractivos se nota que la provincia del Guayas tiene un índice muy bajo sobre Manifestaciones Culturales y Sitios Naturales ahondando en la necesidad de difundir los lugares referentes de Guayaquil (ver Anexo 1).

Guayaquil necesita diversificar la propuesta turística. La ciudad posee un entorno natural atractivo para el turista que ya está siendo explotado, no en su totalidad pero que produce atracción de turistas. Ahora será necesario apuntarle al turismo de promoción cultural que es un área casi inexplorada. De esta manera, se crearán mayores oportunidades de trabajo, los propietarios de teatros y salas de arte tendrán nuevos visitantes; los museos y lugares históricos se llenarían de ciudadanos de otras latitudes; nuestros artistas plásticos, músicos y emprendedores cinematográficos tendrían nuevo público que estimularía la producción de nuevos talentos.

Además, la importancia de este estudio y proyecto radica en que puede ser un aporte significativo como una guía para los ciudadanos, turistas nacionales y extranjeros incluso para las entidades gubernamentales permitiendo la democratización de la información, libre acceso a la información y difusión cultural masiva. Principalmente el conocimiento de lado cultural de Guayaquil es lo que se desea motivar.

1.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Demostrar a la ciudad de Guayaquil como un sitio de interés a nivel cultural y artístico a turistas nacionales y/o extranjeros mediante medios digitales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar los puntos de interés artístico-culturales de la ciudad de Guayaquil para turistas nacionales y extranjeros.
- Definir una lista de las manifestaciones de cultura y arte, tanto permanentes, como eventuales que se realizan durante el año.
- Generar una herramienta dinámica digital para mostrar los sitios culturales de la urbe, y cómo acceder a ellos logísticamente.

1.4 HIPÓTESIS

Se asume que la ciudad de Guayaquil no tiene mayor connotación a nivel nacional en eventos artísticos y culturales.

Se presume que los ciudadanos porteños son desinteresados de eventos culturales y artísticos.

El supuesto desinterés de sus ciudadanos probablemente es debido a la falta de información y falta de difusión de eventos culturales.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 MARCO CONCEPTUAL

2.1.1 ARTE

La palabra Arte derive del vocablo griego *ars* que significa habilidad. “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.” (RAE, 2014)

De acuerdo a los filósofos sofistas presocráticos establecieron clasificaciones de arte, artes útiles (utilidad o fin para la sociedad) y las artes placenteras (entretenimiento). Plutarco, añadió una nueva categoría: las *artes perfectas* actualmente las ciencias exactas. En cambio, Platón estableció diferencias entre las *artes productivas* (creación de objetos nuevos) y artes imitativas (imitación de objetos ya existentes)(Tatarkiewicz, Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética, 2002).

La clasificación propuesta por Galeno en el siglo II es: *artes liberales*, dividida en trívium (gramática, retórica y dialéctica) y quadrivium (aritmética, geometría, astronomía y música); y, *artes vulgares* como la arquitectura, escultura y pintura (Tatarkiewicz, 2000).

Para el siglo XVI, se consideró a la arquitectura, pintura y escultura como actividades de concepción intelectual y no estrictamente actividades de oficio y destreza. De esta manera quedó establecido el concepto de arte, durante el Renacimiento conocido como *artes del diseño*, ya que diseñar es el inicio de toda obra artística (Tatarkiewicz, 2002).

Según Marsilio Ficino, las *artes musicales* son la fuente de inspiración de las demás artes. Claude-François Menestrier fue el primero en acuñar el término *artes pictóricas*. En 1658, Emanuele Tesauro usó el término *artes poéticas*. Finalmente, en 1746, Charles Batteux hizo uso de la expresión *Las bellas*

artes reducidas a un único principio (pintura, escultura, música, poesía, danza, arquitectura, retórica y teatro) (Tatarkiewicz, 2002).

Luego de tantas clasificaciones y teniendo en cuenta el avance tecnológico y social surgió un nuevo concepto que abarque nuevas disciplinas como: cine, fotografía y el cómic ideado por Juan Acha quien organiza el arte en grupos como: “Cuerpo-Objeto”, “Superficie-Objetos”, “Superficies-Icónicas”, “Superficies-Literarias”, “Espectáculos” y “Audiciones” (1981). En cambio, Trías (2003) propone una clasificación más sencilla y define al artista como un habitante y al oficio artístico como un habitáculo que es dividido en:

Artes estáticas o espaciales	Artes mixtas	Artes dinámicas o temporales
Arquitectura	Cine	Música
Escultura	Teatro	Danza
Pintura	Ópera	Literatura

Tabla 1. Clasificación de las artes, (Trías, 2003)

Actualmente, el arte es clasificado en:

1. Arquitectura
2. Danza
3. Escultura
4. Música
5. Pintura
6. Literatura en general
7. Cinematografía
8. Fotografía
9. Cómic

Hay discrepancia en definir el décimo arte. Los curadores y estudiosos de arte proponer a los siguientes campos artísticos: gastronomía, perfumería,

televisión, publicidad, teatro, moda, animación o los videojuegos (Tatarkiewicz, 2002).

2.1.2 Breves definiciones de varias disciplinas artísticas

2.1.2.1 Arquitectura

De acuerdo al tratado más antiguo que data desde el siglo I A.C., *De Architectura*, Vitruvio afirma que la arquitectura se basa en tres reglas: belleza, firmeza, utilidad. La arquitectura es el equilibrio de estos tres elementos, cada uno de ellos tiene igual importancia.

“La arquitectura no es solo los edificios, sino que es más que eso. No es todo, pero es algo más que edificios. En un extremo de la escala de la arquitectura son los paisajes, que son estrategias a largo plazo que subyacen a toda acción arquitectónica. En el centro están los edificios que representan unas pocas generaciones [...]”.
(Shepherd, 2003)

2.1.2.2 Música

Es el arte de combinar sonidos de forma agradable al oído (Rousseau, 2007). Se compone de dos elementos básicos: sonidos y silencios.

“La música es una estructura sonora invisible, intangible que es producida por el hombre a través de herramientas que permiten obtener ondas sonoras, intelectualmente organizadas. La dificultad de atrapar a la música en un concepto, al parecer, se debe a que ella se construye con elementos que no pueden decirse con palabras [...], así como por la diversidad de expresiones sonoras que existen en el planeta.”(Pablo, 2012)

2.1.2.3 Pintura

De acuerdo a Elkin (2000), la pintura es alquimia. El pintor usa materiales sin saber sus propiedades, es un experimento ciego, pinta por la sensación de la pintura. En el dibujo, se hace uso del tacto ya que se presiona el carbón sobre el papel y el crayón o aceite entre los dedos.

Otros periodos pictóricos relevantes son: pinturas de la época faraónica de Egipto, Antigua Roma hasta el Renacimiento (sus máximos exponentes: Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Rafael, Tiziano, Donatello, Durero), Manierismo (Tintoretto, Vasari, El Greco), Barroco (Bernini, Velázquez, Caravaggio, van Dyck, Rembrandt, Rubens), Romanticismo (Goya, Turner, Constable, Caspar David Friedrich, Delacroix) y el Impresionismo (Monet, Degas, Renoir, Cézanne, Morisot, Manet). A partir del siglo XX, surgen varias corrientes paulatinamente tales como: Fauvismo, Expresionismo, Cubismo, Pintura Abstracta, Pop-Art, Minimalismo entre otros. Esta etapa es llamada por los estudiosos como la época de los ismos.

2.1.2.4 Literatura

En el libro *A Little History of Literature*, una de las definiciones de literatura es “es una colección de combinaciones únicas de veintiséis pequeñas marcas negras en una superficie blanca - «letras», en otras palabras, ya que la palabra ‘literatura’ significa cosas hechas de letras. Citando textualmente la misma obra, otra definición de este campo artístico es:

“[...] es la mente humana en la cúspide de su habilidad para expresar e interpretar el mundo que nos rodea. La literatura, en su mejor momento, no simplifica, sino que amplía nuestras mentes y sensibilidades al punto en que podemos manejar mejor la complejidad [...]” (Sutherland, 2013)

2.1.2.5 Cinematografía

El término cinematografía deriva de la raíz griega que significa “escribir con movimiento”. El cine es rodaje pero la cinematografía comprende mucho más que eso. Es el proceso de tomar ideas, palabras, acciones, emociones, tono y otras formas de comunicación no verbal y convertirlas en términos visuales. La expresión técnica cinematográfica quiere decir el conjunto de métodos y técnicas usadas para adicionar capas de significado al contenido del filme – diálogo y acción (Brown, 2011).

Dejando a un lado los inicios del cine, es necesario tener presente los géneros cinematográficos tienen sus orígenes en la literatura. De la obra *La literatura universal a través de autores selectos* (Edmée, 2010) se recoge los siguientes géneros:

- Género épico, la epopeya narra la historia de un pueblo descrito por su historia (llamado también como género objetivo).
- Género lírico, el autor da a conocer sus sentimientos pensamientos (género subjetivo).
- Género dramático, la trama es desarrollada entre varios personajes, se subdivide en:
 - Tragedia
 - Drama
 - Comedia

Según la *New York Film Academy*, los grandes directores de todos los tiempos son: Steven Spielberg, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubric, Akira Kurosawa, Sir Ridley Scott, Quentin Tarantino, Peter Jackson, Orson Welles, Woody Allen, Clint Eastwood, Sir David Lean, Los hermanos Coen, James Cameron, Francis Ford Coppola, Oliver Stone, Sergio Leone, John Ford, Billy Wilder y Sam Peckinpah (2010).

2.1.2.6 Fotografía

Los primeros pasos de la fotografía tuvieron lugar en la era renacentista con la invención de la cámara oscura; otros pasos importantes son el descubrimiento de sustancias fotosensibles y la cámara estenopeica. El primer procedimiento fotográfico, el daguerrotipo, fue lanzado en 1839 marcando el inicio de lo que hoy es la fotografía (VV.AA., 2001).

El desarrollo de la lente, la creación de la caja de madera, el estudio de la luz y el fisionotrazo son considerados los precursores ideológicos de la fotografía (Freund, 2001).

El Pictorialismo, movimiento impresionista de fotógrafos, tiene a sus máximos exponentes a: Ansel Adams, Peter Henry Emerson, Robert Demachy, Henry Peach Robinson, Cecil W. Bostock, Paul Anderson, Alice M. Broughton, Anne W. Brigman, Julia Margaret Cameron (Nordstrom, 2008).

2.1.2.7 Cómic

El libro del cómic es un arte secuencial. De manera más precisa, el cómic es la yuxtaposición de varias imágenes de manera secuencial (Duncan & Smith, 2009).

El libro del cómic es un arte secuencial. De manera más precisa, el cómic es la yuxtaposición de varias imágenes de manera secuencial (Duncan & Smith, 2009).

No existe consenso sobre la fecha exacta del comienzo de los cómics pero William Hogarth (1697-1764) fue el primero en establecer los fundamentos del arte secuencial. W. Hogarth fue un pintor que se promocionaba como artista quien vendía las impresiones de sus pinturas (Duncan & Smith, 2009).

En otros países, el comic recibe los nombres de: manga (Japón), *bandedesinée* (Francia) e historieta (Latinoamérica).

2.1.3 CULTURA

La cultura es aprendida, inculcada y adaptativa. “El arte es una forma de manifestación de la cultura; nace, se desarrolla, es parte constitutiva y llega a ser elemento representativo por excelencia de un contexto cultural”. (Valdés, 1998)

2.1.3.1 ELEMENTOS DE LA CULTURA

De acuerdo a varios autores, existe un consenso de elementos: Cultura Material, costumbres, normas, lenguaje verbal, sistemas simbólicos y valores (UO Virtual, 2013).

2.1.3.1.1 Cultura Material

Algunos antropólogos dicen que la cultura no tiene materia, sino el simbolismo de objetos creados. Por ejemplo: Desde las construcciones de la antigüedad como las Pirámides de Egipto, hasta construcciones modernas como los estadios sustentables de Brasil 2014 (FIFA, 2013) y el edificio más alto del mundo el Burj Khalifa de Dubái.

2.1.3.1.2 Normas

“Simplemente un standard (de comportamiento) compartido, de un grupo social, al que se espera que sus miembros adapten su quehacer correspondiente” (Birx, 2005).

“El comportamiento, actitud u opinión promedio o modal encontrado en un grupo social” (Birx, 2005).

2.1.3.1.3 Costumbres

De acuerdo al autor Malinowski dice que últimamente los términos costumbre y norma son usados en el mismo contexto: designar las normas de vida de las culturas tradicionales (1986).

“La totalidad de las pautas de comportamientos socialmente adquiridas, apoyadas por la tradición y generalmente exhibidas por miembros de nuestra sociedad” (Hunter & Whitten, 1976).

2.1.3.1.4 Lenguajes

De no existir los lenguajes, no existiría tampoco la cultura. Hay varios tipos de lenguaje: hablado, escrito; y otros sistema de lenguaje: vestimenta, arquitectura, gestos, símbolos e íconos.

2.1.3.1.5 Símbolo

La vida está llena de símbolos y simbolismos. El género humano es el único animal capaz de crear y entender símbolos, el ser humano es considerado un animal simbólico (Cassirer, 1962).

Al estudiar símbolo, es necesario tener en cuenta signo, significante y significado, términos usados en la ciencia de la Semiótica o Semiología. Según Umberto Eco(1976), estos dos vocablos tienen orígenes históricos diferentes: Semiología proviene de la “línea lingüístico saussureana (Saussure)”; y, la procedencia de la Semiótica de la “línea filosófico peiriciana y morrisiana (Pierce y Morris)”.

Una definición propuesta por Salvador de Madariaga (1886 - 1978), humanista español; opositor de la dictadura franquista, en el punto “Por el mito y el símbolo” extracto tomado de un foro organizado por el Instituto Internacional de Cooperación Intelectual sobre “La formación del hombre moderno” (1935).

2.1.3.1.6 Valores

Término propuesto por Platón. En el transcurso del siglo XIX, el término evolucionó y fue aplicado a varias ramas de la Filosofía: ética, lógica, epistemología bajo el concepto de axiología (UO Virtual, 2013).

“Son concepciones generales de “lo que es bueno”, ideas acerca de las clases de fines que la gente debería buscar y/o perseguir a lo largo de sus vidas y a través de las muchas actividades en las que se comprometen. Los valores son concepciones relativamente difusas de los fines que los seres humanos deberían seguir en la medida que pueden ser buscados en muchos contextos y situaciones diferentes y realizados en un amplio rango de fines específicos”. (Worsley, 1983)

Es importante diferenciar valores de juicios de valor. Juicios de valor es cuando un grupo de personas expresan sus pensamientos de acuerdo a su concepción en detrimento de otros (Giddens, 1977).

Nivel más objetivo	<ul style="list-style-type: none">• Cultura material• Cultura normativa• Costumbres• Lenguaje verbal• Sistemas simbólicos• Sistemas de valores
Nivel más subjetivo	

Tabla 2. Clasificación de Elementos Universales de la Cultura (UO Virtual, 2013)

2.2 MARCO HISTÓRICO

2.2.1 Breve Reseña Histórica de Guayaquil

Fundada el 15 de agosto de 1534 como Santiago de Quito en las orillas de la laguna de Colta, cerca del antiguo poblado indígena de Riobamba, con la posibilidad de ser reasentada en un lugar más adecuado.

Luego, la ciudad fue trasladada a diferentes puntos de la región llamada entonces de Huailaquile en donde adoptó el nombre de Santiago de Guayaquil (Hoyos & Avilés, 2008).

Cabe recalcar que desde la Época Colonial, en el puerto de la ciudad se comercializaban productos con Lima, Panamá y el Virreinato de Nueva España (Hoyos & Avilés, 2008).

Arte Prehispánico

Según los autores Hoyos y Avilés (2008), tenemos la división de los periodos:

Formativo.- Inicia con la invención de la cerámica por parte de la cultura Valdivia, se distribuyeron en todo el territorio del Guayas. El desarrollo de la cerámica fue muy importante que evolucionó de objeto utilitaria a ornamental.

Varias innovaciones con el uso de la cerámica fueron introducidas: decoración con incisos, uso del acordelado, técnica del maíz, decorado con uñas y el biselado.

Para el 1500 a.C. la cultura Valdivia llegó a su cénit desplazándose en la ribera oriental del río Babahoyo, actualmente Provincia de Los Ríos, conocida como Chorrera.

Ésta cultura hizo uso muy particular de la cerámica para la construcción de casas; las casas como las habitaciones hacen uso de diseño.

Desarrollo Regional.- En base a las culturas antes mencionadas, se establece señoríos basados en parentescos y clanes familiares las cuales desarrollarán elementos diferenciadores en técnicas decorativas, vestidos y ornamentos, cerámica y metalurgia. Periodo comprendido entre 500 a.C. y 500 d.C.

En el área de Guayaquil se asentaron cuatro culturas: Guangala, Guayaquil, Daule-Tejar y Jambelí. Fuera de la cuenca del río Guayas, cabe destacar a Bahía y Jama-Coaque (norte de Manabí).

Bahía tiene un amplio desarrollo en área de la cerámica, metalurgia y el manejo del oro. Por otro lado, Jama-Coaque produjo sellos y pintaderas usados para el estampado de tejidos.

Integración de los Pueblos y Nacimiento de Naciones Prehispánicas en el Litoral.- Los arqueólogos afirman la existencia de las naciones Manteño-Huancavilca y Milagro-Quevedo.

Manteño-Huancavilca ocupó la totalidad de la provincia del Guayas y la mitad de Manabí. Reconocidos navegantes (uso de la balsa) y comerciantes, especialistas en trabajar el oro y plata. Se tiene registro de que realizaban en sus ceremonias religiosas sacrificios humanos.

Época Colonial

Astilleros.- Los astilleros de la ciudad eran reconocidos a nivel internacional. Se fabricaba barcos de transporte y carga, y también barcos destinados al fortalecimiento de la Armada Española (naves de hasta 1000 toneladas de desplazamiento).

El Malecón.- Andrés Contero, procurador de 1563, ordenó la construcción de un malecón entre el actual Museo del Bombero hasta el Estero Villamar (calle Loja).

Educación.- Los jesuitas llegaron en 1638, año en el cual los ciudadanos trataron de convencer a la Orden religiosa a administrar el hospital y crear escuelas. Desafortunadamente, la ciudad no podía costear los servicios prestados por los jesuitas. Posteriormente, en 1705 la Corona Española expidió Real Cédula en la cual se autorizaba a los jesuitas a la construcción del primer colegio de la ciudad. Los jesuitas que destacaron intelectualmente son: los padres Antonio Bastidas, Jacinto de Elvia, Jacinto Morán de Butrón y Juan Bautista Aguirre.

El Dr. Abel Romeo Castillo asevera:

“Guayaquil, mientras perteneció a Lima, se vio amparada por los virreyes del Perú y elevada a categoría de Primer Astillero del Mar de Sur y uno de sus más importantes puertos; con permiso para comerciar con los puertos de Nueva España –a pesar de la prohibición existente– medida esta última que la enriqueció inmensamente y fue origen de su predominio y primacía durante los siglos XVII y XVIII”. (Romeo, 1931)

Fuego Grande.- Para 1763, la Urbe Porteña gozaba de una condición económica favorable debido a sus relaciones con otros puertos de la costa del Pacífico e incluso con otras ciudades no costeras.

Desafortunadamente, en 1764 la Ciudad Vieja sufre un incendio que consumió casi todo. Los bienes inmuebles que sobrevivieron fueron: Convento San Francisco, Hospital San Juan de Dios, Colegio de la Compañía de Jesús, la Real Contaduría y Hacienda y ciertas casas.

2.2.2 Independencia de Guayaquil y la Provincia Libre de Guayaquil

Presidente de la Junta de Gobierno de la Provincia Libre de Guayaquil.- Madrid fue invadida por las tropas napoleónicas en 1808 y fue despojado de la corona Fernando VII. En las ciudades más importantes de América se

constituyeron juntas a favor del Monarca Español. En 1810, José Joaquín de Olmedo fue designado como representante guayaquileño ante las Cortes de Cádiz. Para 1812, Olmedo denunció los abusos de los españoles en las Indias y logró suprimir las mitas.

Después de la visita a Europa, Olmedo y José de Antepara regresaron con otros paradigmas políticos. Mantenían reuniones en secreto en términos de independencia y democracia. La Independencia de la ciudad se dio en la Fragua de Vulcano (reuniones acaecidas entre el 1 al 9 de octubre de 1820 con el objetivo de establecer un golpe revolucionario tomando los cuarteles por sorpresa) comandada por próceres ecuatorianos y venezolanos.

2.2.3 Guayaquil en el Siglo XX

Hubo un periodo de prosperidad en la década del 20. Después, surgió crisis por las altas tasas de inflación y el descenso de las importaciones (las plantaciones de cacao fueron destruidas por plagas). Al tiempo que nacen los sindicatos, principalmente la Federación de Trabajadores Regional de Ecuador.

Otros hechos que ahondaron la etapa de crisis fueron: la Segunda Guerra Mundial, por consiguiente la Gran Depresión y la Guerra Peruano-Ecuatoriana de 1941. Sin embargo, la ciudad continuó siendo eje motor del país. (M.I. Municipalidad de Guayaquil, 2007)

2.2.4 Guayaquil en la actualidad

En la actualidad, la ciudad desempeña una ardua actividad económica. Según datos del último censo proveídos por INEC (El Telégrafo, 2011), el comercio es la actividad lucrativa preferida por los guayaquileños.

En la ciudad existen 87.206 establecimientos económicos (17,4% del total nacional) que generan 35.507 millones de dólares por ventas (21,5% del

país). Estas empresas ofrecen empleo directo a 441.976 personas (21,5% del país).

Este censo también reveló que las actividades que generan mayores recursos en la ciudad son:

- Comercio
- Industrias manufactureras
- Actividades financieras

A inicios de diciembre de 2013, el Puerto Marítimo Simón Bolívar de la ciudad logró la cifra record de un millón de contenedores. Además, este puerto está entre los primeros de América Latina según CEPAL y ocupa el puesto 88 a nivel mundial según Lloyd'sList (El Universo, 2013).

De acuerdo a un informe del 2012 del Ministerio de Transporte y Obras Públicas, el puerto guayaquileño y las trece terminales privadas de la ciudad maneja 82,4% de la carga no petrolera del país (El Universo, 2013).

PUERTOS DEL ECUADOR	POR TONELADAS MÉTRICAS				CONTENEDORES POR AÑO Por Teus (medida equivalente a contenedores de 20 pies)				NÚMERO DE NAVES QUE ARRIBAN POR AÑO			
	2009	2010	2011	2012	2009	2010	2011	2012	2009	2010	2011	2012
Autoridad Portuaria de Guayaquil	7'325.218	7'657.235	9'628.062	10'864.367	609.527	693.489	945.344	971.036	1.296	1.185	1.254	983
Terminales privadas habilitadas (todas en Guayaquil)	5'013.024	6'039.971	5'892.006	5'441.424	274.573	429.609	460.419	477.805	877	917	911	722
Autoridad Portuaria de Puerto Bolívar	1'797.617	2'040.296	2'027.259	1'680.020	68.530	61.940	53.943	54.814	500	536	479	381
Autoridad Portuaria de Esmeraldas	636.536	645.514	857.350	1'059.164	44.341	62.017	66.764	86.687	208	208	287	312
Autoridad Portuaria de Manta	667.157	817.539	722.840	761.557	3.924	3.808	913	864	393	354	359	378

CARGA DE LA INDUSTRIA PETROLERA DURANTE EL 2012	
Superintendencia del Terminal Petrolero de Balao (Esmeraldas)	22'006.073 (t)
Superintendencia del Terminal Petrolero de La Libertad (Santa Elena)	2'490.726 (t)
Superintendencia del Terminal Petrolero de El Salitral (Guayas)	1'446.401 (t)

Tabla 3. Evolución de carga no petrolera en el Ecuador (El Universo, 2013)

2.2.5 Indicadores del Uso de las TICs en Guayaquil y a nivel nacional

A nivel nacional se ha registrado un incremento de los hogares que poseen teléfono fijo y celular. El 81,7% de los hogares tiene por lo menos un celular (8,2% más que en 2009).

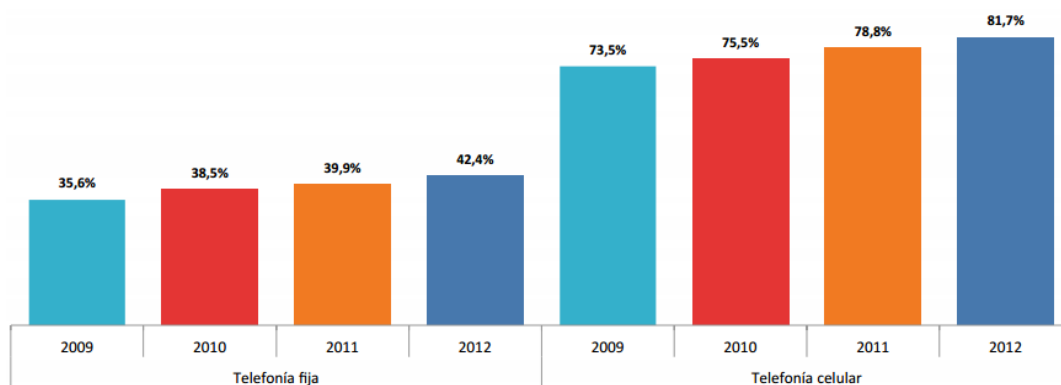


Figura 1. Hogares que tienen teléfono fijo y celular (INEC, 2012)

Con respecto al uso de Internet en los hogares, los usuarios prefieren conectarse a través de módem o teléfono (53,5%), uso del internet inalámbrico incrementó en relación al 2011 en 11,7 puntos en un total de 20,1%.

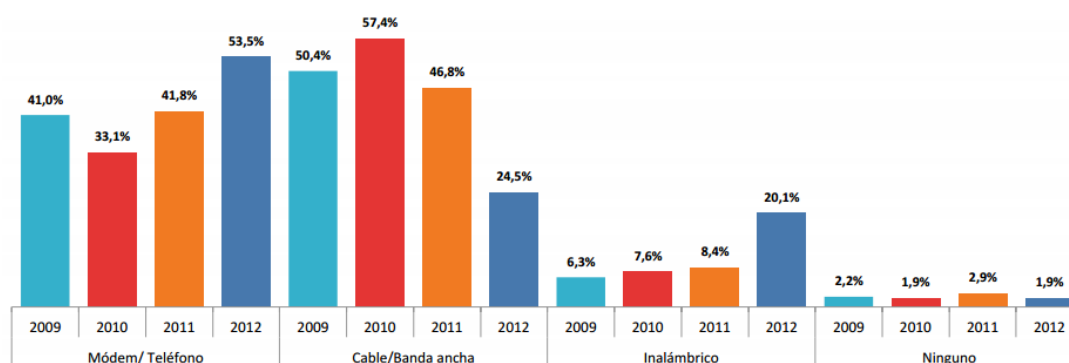


Figura 2. Hogares que tienen acceso a Internet (INEC, 2012)

El grupo de edades que da mayor uso a la Internet es de 16 a 24 años (64,9%) seguido por el grupo de 25 a 34 años (46,2%).

Guayas es una de las provincias que posee mayor porcentaje a nivel nacional de personas que tienen computadora:

	2009	2010	2011	2012
Pichincha	45,60%	55,00%	48,60%	49,40%
Azuay	42,70%	45,20%	43,10%	47,80%
Guayas	33,90%	36,60%	38,40%	42,30%
Tungurahua	37,90%	39,60%	39,80%	41,40%
NACIONAL	33,60%	37,50%	36,10%	38,70%
El Oro	32,10%	37,60%	35,90%	37,40%
Chimborazo	30,90%	36,20%	32,70%	36,30%
Santo Domingo	-	34,90%	33,80%	36,00%
Loja	32,10%	34,90%	38,50%	35,80%
Imbabura	32,70%	35,50%	34,40%	34,70%
Cañar	28,30%	32,40%	31,40%	34,10%
Cotopaxi	30,20%	29,80%	30,00%	33,60%
Amazonia	30,30%	33,20%	25,00%	32,70%
Los Ríos	18,70%	25,90%	24,90%	32,30%
Santa Elena	-	26,20%	25,00%	29,70%
Carchi	28,60%	29,20%	28,60%	28,70%
Manabí	21,60%	26,00%	26,30%	28,30%
Bolívar	30,30%	31,20%	26,30%	26,60%
Esmeraldas	24,00%	26,40%	29,50%	24,80%
Zonas no delimitadas	17,80%	16,50%	21,10%	24,10%

Tabla 4. Porcentaje de personas que tienen computadora por provincia (INEC, 2012)

De acuerdo al estudio del INEC, la población no pobre que accede a la Internet lo hace desde el hogar 51,4%, en relación al 2011 fue de 42,7%.

Internet es usado para obtener información lo cual representa al 36% de los encuestados y 28,2% lo utiliza como canal de comunicación.

La tenencia de un celular activado en el 2012 es del 50,4% de la población. El área urbana del país obtiene 57,6% de tenencia de por lo menos un celular activado.

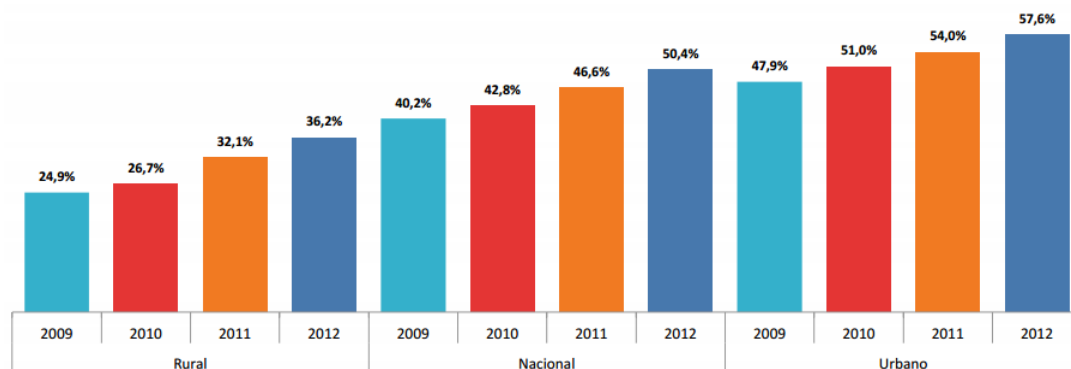


Figura 3. Porcentaje de personas que tienen celular activado (INEC, 2012)

Dentro del rango de personas que poseen una línea celular activa, de ellos solo el 12,2% posee un Smartphone en comparación a 2011 se aumentó 3,8 porcentuales.

En 2012 en comparación al año anterior el grupo de usuarios que poseen un Smartphone fue de 839.705 personas reportando un incremento del 60%. Guayas es la provincia del país que tiene superior número de usuarios de dispositivos móviles con el 20,8% seguida por Pichincha con 12,6% (Ecuador en cifras, 2013)

	2011	2012
Guayas	14,3%	20,8%
Pichincha	7,4%	12,6%
NACIONAL	8,4%	12,2%
Azuay	10,7%	11,7%
Santo Domingo	6,2%	11,6%
Tungurahua	6,8%	10,9%
Imbabura	5,6%	9,8%
El Oro	11,2%	9,4%
Amazonia	4,0%	7,7%
Loja	3,2%	7,4%
Los Ríos	4,4%	7,3%
Cañar	5,9%	6,6%
Manabí	5,2%	6,0%
Esmeraldas	2,4%	6,0%
Carchi	2,3%	5,0%
Cotopaxi	1,9%	4,9%
Santa Elena	5,2%	4,9%
Bolívar	3,8%	4,0%
Chimborazo	4,5%	3,8%

Tabla 5. Porcentaje de personas que tienen Smartphone por provincia (INEC, 2012)

La provincia con mayor grado de personas que usan redes sociales es Los Ríos con el 91,6% de sus habitantes.

2.2.6 Arte en Guayaquil (Arquitectura, Literatura, Música, Artes Plásticas, Fotografía y Cómic)

Literatura.- De la época colonial, la figura más representativa es José Joaquín de Olmedo.

A finales del siglo XIX, surge el movimiento conocido como Generación Decapitada integrada por dos guayaquileños: Medardo Ángel Silva y Ernesto Noboa y Caamaño. El nombre de este grupo fue propuesto por Raúl Andrade por su identificación a Baudelaire y Verlaine –Los Poetas Malditos–.

Una definición del grupo Generación Decapitada fue “aludiendo simbólicamente el hecho criminal de su autovictimación consciente a través

de las lecturas exóticas, la bohemia y los estupefacientes que les fue pasión caracterizante en la corta existencia que llevaron” (Pesántez, 1986).

A comienzos del siglo XX, aparece el Grupo de Guayaquil conformado por: Joaquín Gallegos Lara, Enrique Gil Gilbert, Demetrio Malta, José de la Cuadra y Alfredo Pareja Diezcanseco (Avilés, 2012).

En el género de la poesía los guayaquileños que destacan son: Abel Romero Castillo, José Alfredo Llerena, Fernando Artieda, Marcelo Báez Meza, Fernando Balseca, Ana Cecilia Blum, Maritza Cino, Rafael Díaz Ycaza, Miguel Donoso Pareja, Ileana Espinel, Ángel Emilio Hidalgo, Fernando Iturburu, David Ledesma, Violeta Luna, Adolfo Macías, Luis Carlos Mussó, Fernando Nieto, Edgar Ramírez Estrada, Carlos Rojas, Carmen Vásconez, Humberto Vinuesa, Agustín Vulgarín, Simón Zavala (Literatura Ecuatoriana, 2001).

En la narrativa destacan: Elysa Ayala, José Antonio Campos, José de la Cuadra, Rafael Díaz Ycaza, Miguel Donoso Gutiérrez, Adolfo Macías, Francisco Parra Gil, Israel Pérez, Alsino Ramírez Estrada (Literatura Ecuatoriana, 2001).

Música.- Género ecuatoriano musical, un tanto lento y melancólico. Entre sus exponentes encontramos a: Nicasio Safadi y Lauro Dávila, siendo su máximo intérprete Julio Jaramillo (Pérez, 1987). Justamente se celebra el 1 de octubre el día del pasillo en homenaje al día de su fallecimiento.

Héctor Napolitano es un cantante guayaquileño que ha incursionado en varios géneros (Martillo, 2011).

En la década del 80, surgieron varias bandas de distintos géneros y solistas: Tranzas, Reynaldo Egas, Mike Albornoz y Alfredo Mármol quien representó al país en el Festival OTI. A principios de los 90 aparecen Gerardo, AU-D y el grupo Van Mozart. A partir del 2000, emergen bandas con nuevos géneros

musicales en la ciudad: L.E.G.O. primera banda de rock guayaquileña en ser nominada a un premio internacional.

Bibliotecas, Museos y Teatros.- En la ciudad existe una variedad de museos-bibliotecas y teatros como:

- Biblioteca Municipal de Guayaquil
- Biblioteca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas
- Museo Nahím Isaías
- Museo Presley Norton
- Museo de la Música Popular Julio Jaramillo
- Museo del Cuerpo de Bomberos
- Museo del Municipio de Guayaquil
- Museo Naval Contemporáneo
- Museo Histórico Bae Calderón
- Museo Libertador Simón Bolívar
- Teatro Centro de Arte
- Teatro Sánchez Aguilar
- Teatro Centro Cívico
- Teatro del Ángel
- Teatro de la Casa de la Cultura Ecuatoriana José Martínez Queirolo
- Teatro Sarao

Arquitectura e Iglesias.- El Ministerio Coordinador de Patrimonio, a través del Proyecto Emblemático Ciudades Patrimoniales del Ecuador, elevó a Guayaquil a la categoría de Ciudad Patrimonial. El Puerto Principal posee importantes bienes arquitectónicos patrimoniales así como conjuntos urbanos como Las Peñas y el Cementerio General (El Comercio, 2011).

Hay lugares de interés histórico, religioso, político entre los cuales están:

- Catedral Metropolitana de Guayaquil San Pedro
- Basílica Menor La Merced
- Iglesia San Agustín
- Iglesia Santo Domingo de Guzmán (Las Peñas)
- Iglesia Nuestra Señora de los Ángeles
- Iglesia de San Alejo
- Iglesia de San José (El Universo, 2013)
- Iglesia de San Francisco
- Templo Budista Yuan Heng (El Universo, 2012)
- Edificio de la Gobernación del Guayas
- Edificio de la Municipalidad de Guayaquil
- Cementerio General de Guayaquil
- Barrio de Las Peñas y el Faro
- Malecón Simón Bolívar

Áreas sustentables.- En Guayaquil y sus alrededores, hay sitios de interés eco turísticos:

- Parque Histórico de Guayaquil– Zoológico
- Reserva de Manglares de Churute – Zoológico El Pantanal
- Reserva Ecológica Cerro Colorado
- Bosque Protector Cerro Blanco
- Bosque Protector El Paraíso
- Bosque Protector La Prosperina
- Bosque Protector Sendero del Palo Santo
- Área de Recreación Nacional Parque El Lago
- Reserva de Manglares El Salado (Mapas de Acción Ecológica, 2009)
- Jardín Botánico de Guayaquil
- Parque de Los Samanes
- Parque Ecodeportivo La Isla Trinitaria Sur
- Paseo Ecológico Isla Santay

Fotografía.- En una edición con cuantiosas imágenes, el Dr. Felipe Díaz Heredia nos brinda la historia de la fotografía en el Ecuador en las ciudades de Quito, Guayaquil y Cuenca. Este libro comprende el periodo comprendido entre 1879 (llegada del daguerrotipo al país) hasta 1960. Guayaquil estuvo ligada a fotógrafos extranjeros (Cordero, 2010).

En la época de la fotografía temprana (1850-1900), la ciudad contaba con estudios fotográficos entre los más renombrados figuran: Estudio Noboa, Julio Basconez & Pérez, Méndez & Jaramillo. Dichos talleres se caracterizaban por la decoración que ciertas veces opacaba al personaje fotografiado. Julio Basconez se autodenomina como fotógrafo de personajes políticos e intelectuales debido al retrato de Eloy Alfaro (Echeverría & Quevedo, 2002).

Se realizó la publicación de dos libros para promover al Ecuador a nivel internacional mediante este campo artístico *El Ecuador en Chicago* con fotografías de Basconez, Salvatierra, Neumane, Till, Noboa, Rivadeneira, Ubilla, Borja y Witt todos éstos considerados los mejores fotógrafos de la década de 1890; y, *La Monumental Guía Comercial, Agrícola e Industrial de la República* editada por Belisario González Basso e ilustrada por el fotógrafo español radicado en Guayaquil Enrique Grau (Echeverría & Quevedo, 2002).

Cómic.- Los trabajos anteriores al cómic a nivel nacional son las caricaturas satíricas hacia mediados del siglo XIX. Un gran caricaturesco es Juan Agustín Guerrero (1818-1886).

El Ecuador Ilustrado (1883) fue la primera revista formato periódico que hace uso de ésta técnica. Otros diarios que utilizan la caricatura son: *El Murciélago*, *El Perico*, *El Jorobadito* (Flores, 2010).

Francisco Nugué realizó secuencias narrativas de planos gráficos siendo uno de los primeros dibujantes que usaron caricaturas a todo color en la

publicación *La Página Cómica* de la revista *Patria* de Guayaquil (Flores, 2010).

En 1924, Miguel Ángel Gómez de *El Universo* dibuja las tiras *Aventuras de Saeta y Raffles* (primera serie gráfica del país) (Flores, 2010).

En 1962, Luis Peñaherrera M. (Robin), reconocido por el personaje de Juan Pueblo, publica *Flechazos*. En 1978, José Daniel Santibáñez exhibe la tira cómica *El Gato* (Flores, 2010).

En 1984, José Daniel Santibáñez crea la revista de cómics autofinanciada *Ecuador Ninja* (Flores, 2010).

2.3 MARCO TÉCNICO

2.3.1 Smartphone (Dispositivos Móviles)

Un Smartphone es un término de habla inglesa que se refiere a un teléfono celular de características mucho más avanzadas que un teléfono celular normal. Posee un sistema operativo que permite hacer diferentes tareas al usuario así como en una computadora normal (AT&T, 2007).

2.3.2 Sistema Operativo Móvil

Es un sistema operativo diseñado con una UI (User Interface) para pantallas pequeñas. Los sistemas operativos móviles de mayor reconocimiento son: iOS, Android, BlackBerry y Windows Phone (PCMag, 2007).

2.3.3 Android

Androides fue creado por Andy Rubin. Es un sistema operativo móvil abierto y libre que fue creado a inicios del 2000. En 2005, Google adquirió Android Inc.

Su core está basado en el kernel del sistema operativo Linux y programado en Java. Actualmente, varias grandes compañías tales como: HTC, Samsung, LG Electronics, T-Mobile incluyen Android en sus dispositivos (Jackson, 2012).

2.3.3.1 Versiones de la plataforma Android

Versión	Nombre	API	Distribución
2.2	Froyo	8	1.7%
2.3.3 – 2.3.7	Gingerbread	10	26.3%
3.2	Honeycomb	13	0.1%
4.0.3 – 4.0.4	Ice CreamSandwich	15	19.8%
4.1.x	JellyBean	16	37.3%
4.2.x		17	12.5%
4.3		18	2.3%

Tabla 6. Versiones del sistema operativo móvil Android (2013)

2.3.4 iOS

También conocido como iPhone OS fue presentado por Steve Jobs en enero de 2007 en la Conferencia MacWorld. Antes del lanzamiento de este teléfono móvil, los celulares tenían teclados, además; el mercado era dominado por Motorola, Nokia y Blackberry (los dispositivos de éste último fabricante eran considerados los más avanzados en su tiempo) (Dixon, 2012).

2.3.5 Aplicaciones Móviles

De acuerdo a Bruce A. Curtis (Wargo, 2012), la diferencia principal entre las aplicaciones nativas y aplicaciones web es que las primeras permiten manipular funciones del dispositivo (cámara, acelerómetro). En cambio, las aplicaciones web están limitadas a las funciones del navegador. Existe un

nuevo tipo de aplicación: aplicación híbrida la cual es codificada usando tecnologías web y mediante JavaScript se accede a funcionalidades de algún API.

2.3.6 Desarrollo de Aplicaciones para Móviles

2.3.6.1 HTML

Las siglas HTML se derivan del acrónimo en inglés, de HyperText Markup Language, que en español quiere decir Lenguaje de Etiquetas de Hipertexto. Este lenguaje es utilizado para estructurar el contenido y presentarlo en forma de hipertexto, que es el formato estándar a utilizar dentro de la creación de un sitio web. Se piensa que HTML es un lenguaje de programación pero éste se basa en sentencias que son conocidas como etiquetas las cuales pueden ser visualizadas a través de los navegadores de internet como: Internet Explorer, Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, entre otros (Brooks, 2011).

2.3.6.2 HTML5

Inicialmente, fue propuesto por varias empresas entre las cuales destacan: Apple, Mozilla Foundation y Opera Software grupo conocido como Web Hypertext Application Technology Working Group o WHATWG. Luego, W3C hizo anuncio de la nueva especificación.

HTML 5 es la última versión del lenguaje utilizado en la World Wide Web, que en conjunto a CSS3 han creado nuevos estándares de desarrollo ya sea para computadoras de escritorios o dispositivos móviles (además, esta versión es compatible con documentos HTML y XHTML), en donde se puede observar algunas de las siguientes ventajas:

- Optimación de tiempo de carga, y mayor veracidad en herramientas SEO.

- Diseño adaptativo, el sitio web que se desarrolló podrá ser visualizado en cualquier interface que utiliza el usuario.
- Permite la interacción de unas etiquetas para la elaboración de animaciones y la inclusión de manera más rápida de contenidos multimedia.
- HTML5 soporta sintaxis externa como SVG (Scalable Vector Graphics) y MathML. (Sikos, 2011)

2.3.6.3 CSS3

La especificación CSS3 comenzó a ser trabajada a finales de la década de los 90 (alrededor de la época en la que la especificación CSS2 fue terminada).

Algunas de las cualidades mejoradas de esta especificación son:

- Incrustación de fuentes tipográficas.
- Disposición de múltiples columnas.
- Creación de nuevas etiquetas con el objetivo de escribir menos código. Anteriormente, para hacer que un elemento web tenga bordes redondeados era necesario tipear varios <div> anidados, por ejemplo: con la propiedad border-radius se soluciona este inconveniente.
- Interfaz de usuario dinámica con la utilización de librerías basadas en JavaScript (animación web) (Mills, 2012).

2.3.6.4 JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, esto quiere decir que no requiere compilación. Es mayormente utilizado en el desarrollo de sitios web, ya que se incrusta en el código HTML o similares a éste. Esto ayuda a los programadores web en la creación de contenidos dinámicos (Brooks, 2011).

2.3.6.5 Framework

Un framework integra componentes variados para el desarrollo de aplicaciones, pero trabaja en conjunto al lenguaje y el ambiente de desarrollo en donde trabajemos.

Los objetivos principales en la utilización de los frameworks, es que permite acelerar el proceso de desarrollo, reutilizar el código ya existente para la optimización de recursos como el uso de patrones ya establecidos. En otras palabras, es una estructura jerárquica que encapsula recursos compartidos (cabeceras, archivos, imágenes, entre otros) en un solo paquete.

Son empleados en muchos ámbitos de desarrollo de sistemas de software, no solo para aplicaciones web sino que también sirven para el desarrollo de aplicaciones médicas, juegos, entre otras ramas que trabajan con la tecnología (Apple, 2013).

2.3.6.6 jQuery

Es una librería muy popular de JavaScript. Creada por John Resig durante su vida universitaria en el Instituto de Tecnología de Rochester.

Algunas ventajas de esta tecnología son: soporta Ajax, es una librería *cross-browser*, hace uso de selectores, puede crear o eliminar elementos HTML, soporta animaciones y efectos (Holzner, 2010).

2.3.6.6.1 Cuadro Estadístico de sitios que usan jQuery

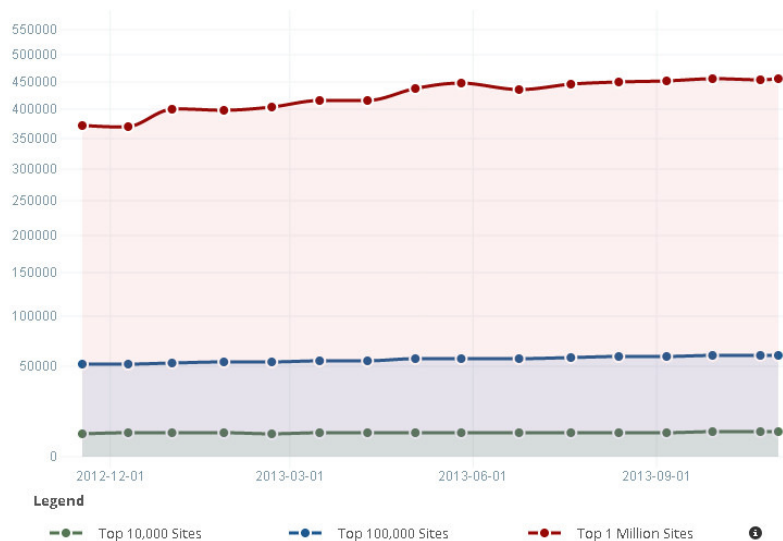


Figura 4. Cuadro estadístico del uso de tecnología jQuery (Built With, 2013)

2.3.6.7 jQuery Mobile

jQuery Mobile es desarrollado por jQuery en combinación de HTML5 para la elaboración de sitios web móviles, ya que en la actualidad la mayoría de las personas utilizan sus dispositivos móviles para la búsqueda de información o de servicios en el internet.

Dentro del marco de trabajo de jQuery Mobile se pueden encontrar componentes para el manejo de la interfaz del usuario y al desarrollo completo de aplicaciones y sitios web móviles, sin la necesidad de mucho tiempo de esfuerzo y desarrollo dado que este framework se basa en la integración de eventos avanzados junto a la utilización de APIs para una mayor personalización del contenido o interacción con dispositivo del usuario (jQuery Mobile, 2010).

2.3.6.8 API

API viene de las siglas en inglés de Application Programming Interface que en español quiere decir Interfaz de programación de Aplicaciones (IPA), es

el conjunto de funciones e instrucciones en la programación orientada a objetos que facilita el acceso a una aplicación o herramienta web. Buscando que el desarrollador pueda interactuar con el usuario de una mejor manera por medio del dispositivo móvil que en este caso sería los teléfonos inteligentes (Roos, 2013).

2.3.6.9 Base de Datos

Una base de datos es el almacenamiento de información de manera organizada, de acuerdo a grupos de tendencias o categorías de servicios, que van a permitir la búsqueda de una manera más rápida de los datos que se necesite.

Esta se va a organizar por medio de campos, registros y archivos. Siendo el campo un registro único de información, un registro es un sistema de campos, y un archivo es la recopilación de los registros (CyberSchool, UQL, 2009).

De acuerdo a los autores García-Molina y Ullman (2008), una base de datos es un conjunto de datos que es gestionado mediante un DBMS. Algunas funciones que se puede hacer en el DBMS son:

- Crear nuevas base de datos y especificar su estructura lógica de datos
- Permitir consultas y la modificación de datos
- Soportar el almacenamiento de gran cantidad de datos (incluso terabytes o más) por periodo largo, permitiendo el acceso eficiente a los datos para consultas y modificaciones.

2.3.6.10 MySQL

Es un sistema de gestión de bases de datos relacional creado bajo la licencia de GPL (General Public License) de GNU, que quiere decir que puede ser utilizado de manera libre o software libre como también se lo

conoce. Puede soportar una gran carga de forma eficiente gracias a su diseño multihilo.

Las principales características de MySQL, es su potencia de sistemas multiprocesador, el soporte a gran cantidad de tipos de datos por columnas, la utilización de lenguajes (C, C++, Java, PHP, etc.), su gestor de usuarios y contraseñas para el control de seguridad en los datos.

En la actualidad es el software más utilizado para la administración de una base de datos, debido a la gran rapidez, facilidad de uso, infinidad de librerías y otras herramientas que permiten su funcionalidad en conjunto con otros lenguajes de programación sin olvidar que es de uso gratuita como ya lo mencionamos anteriormente, sumando a su factible instalación y configuración (Oracle Corporation, 2013).

3. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

El método a utilizarse en la investigación será el exploratorio. Este tipo de investigación sirve para examinar un tema poco estudiado, para habituarnos con temas poco conocidos, investigar nuevos problemas, establecer prioridades para indagaciones posteriores, y proponer afirmaciones (Hernández & Fernández, 2010).

Existen tres enfoques de la investigación: Cuantitativo, Cualitativo y el Mixto; de los cuales se utilizará el método mixto. El enfoque mixto es un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación, poseen una fase de recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos para hacer conclusiones o inferencias (metainferencias) y conseguir un mayor entendimiento del problema estudiado (Hernández & Fernández, 2010).

3.1.1 Diseño de recolección de datos

Encuestas

De acuerdo a los autores Marsden y Wright (2010), las encuestas de muestreo son uno de los métodos básicos de investigación más importantes en las ciencias sociales. Anotando textualmente, este método está formado por cuatro elementos:

- Muestreo: las encuestas toman muestras representativas de la población cuyas características observadas proporcionan estimaciones no sesgadas de las características de esas poblaciones.
- Inferencia: la teoría de la inferencia estadística permite la generalización de las estadísticas de muestra para estimar los parámetros de la población dentro de los márgenes de error calculables.

- Mediciones: “*The art of asking questions*” (Payne, 1951) y las estrategias para escribir cuestionarios tratan de obtener respuestas válidas y confiables acerca de una variedad de temas.
- Análisis: técnicas de análisis de datos multivariantes (y la potencia de cálculo asociada) permiten la estimación de relaciones estadísticas complejas entre muchas variables y ajustes por muchas otras fuentes de incertidumbre en los datos de encuestas.

Estadísticas

Gertrudys Torres (2010) puede constatar que hay programas informáticos que facilitan la tabulación de datos. Con la utilización de pruebas estadísticas se obtiene resultados más objetivos y precisos.

Entrevistas

Los autores Gubrium y Holstein(2001) aseveran que la entrevista cualitativa es fundamentada en la conversación (Kvale, 1996) y hace énfasis en el investigador en realizar preguntas y escuchar, y los encuestados en responder (Rubin & Rubin, 1995).

Para las entrevistas se eligió dos personas referentes en el tema artístico-cultural:

- Ing. César Vélez del Hierro es Técnico de la Unidad de Gestión Turística del Ministerio del ramo (área: turismo histórico-cultural). El Ing. César Vélez fue escogido para saber políticas de entidades gubernamentales en el tema histórico-cultural.
- Arq. Melvin Hoyos, historiador guayaquileño, autor de varios libros tales como: Catalogo de Medallas Ecuatorianas, Historia de la Moneda Ecuatoriana a través de los tiempos, Historia del Papel Moneda en el Ecuador, El Palacio Municipal, entre otros. Actualmente, se desempeña como Director de Cultura y Promoción

Cívica del Municipio de la ciudad (área: historia, arte y cultura). El Arq. Hoyos fue elegido ya que es un referente a nivel nacional sobre Historia del país y es uno de los organizadores de eventos culturales, dichos eventos son promovidos por el Cabildo guayaquileño. El objetivo de la entrevista al historiador es saber proyectos emprendidos por el Ayuntamiento y saber de modo breve la historia cultural de este pueblo.

Análisis cualitativo

De acuerdo a Hernández (2010), los objetivos de este análisis son:

- Estructurar datos (Patton, 2002)
- Detallar experiencias de las personas estudiadas (Creswell, 2008)
- Entender el contexto de los datos recolectados (Daymon, 2010)
- Descifrar temas y patrones (Henderson, 2009)
- El análisis cualitativo es contextual
- La interpretación de datos difiere de cada investigador.

3.2 Localización, recursos humanos y materiales

Este trabajo investigativo se realizó en la ciudad de Guayaquil en el periodo comprendido entre Noviembre 2013 y Febrero 2014.

Los recursos humanos que intervienen en el desarrollo de este trabajo son:

- Autor de la tesis
- Tutora de la tesis
- Lectores (2)
- Entrevista # 1: Ing. César Vélez del Hierro – Técnico de Gestión Turística (Ministerio de Turismo)
- Entrevista # 2: Arq. Melvin Hoyos Galarza –Director de la Jefatura de Promoción Cívica (Dirección de Cultura y PromociónCívica)

Los materiales en el desarrollo de esta investigación son:

Cantidad	Detalle	Valor
1	Resma de hojas	\$3.50
5	Impresiones a color	\$1.00
500	Copias blanco y negro	\$25.00
3	Internet (mensual)	\$75.00
5	Transporte (taxi)	\$50.00
	TOTAL	\$154.50

Tabla 7. Materiales usados en el desarrollo investigativo

Otros materiales usados son:

- Computadora, impresora, disco duro externo, grabadora, cámara fotográfica y de video, grapadora, perforadora.

3.3 Técnicas de investigación

Encuesta # 1: Se realiza 271 encuestas (ver figura 5), rango de edad 20 a 45 años sobre la percepción de Arte y Cultura en Guayaquil con el objetivo de recabar información sobre gustos culturales y frecuencia de visita a eventos culturales. Tiempo estimado 3 a 4 horas.

Encuesta # 2: Se realiza 371 encuestas (ver figura 6), rango de edad 20 a 45 años sobre el Uso de Dispositivos Móviles y Preferencia de Aplicaciones con el fin de conocer tipo de aplicaciones que son usadas y determinar el grado de aceptación de una aplicación artístico-cultural para la urbe. Tiempo estimado 3 a 4 horas.

Entrevista # 1: Se entrevista a un técnico del Departamento de Gestión Turística perteneciente al Ministerio de Turismo para averiguar sobre proyectos de esta índole en Guayaquil, incidencia de la comunidad guayaquileña y la importancia del turismo artístico-cultural para Guayaquil. Tiempo estimado 30 minutos.

Entrevista # 2: Se entrevista a un reconocido historiador guayaquileño quien preside la Dirección de Cultura y Promoción Cívica del Ayuntamiento para saber proyectos que están realizándose y saber un poco de historia a nivel artístico-cultural sobre el Puerto Principal. Tiempo estimado 45 minutos a 1 hora.

Observación: Al realizar la segunda encuesta, se observa el dispositivo inteligente que posea el encuestado para determinar cuál sistema operativo móvil es el más usado. Tiempo estimado 3 a 4 horas.

3.4 Diagrama de Gantt

Actividades	Noviembre 2013	Diciembre 2013	Enero 2014	Febrero 2014	Marzo 2014	Abril 2014
Búsqueda del tema	X					
Planteamiento del tema	X					
Consulta del tema	X					
Planeación del proyecto	X					
Clases	X	X	X	x		
Planteamiento de la metodología		X				
Recopilación de bibliografía		X				
Esquema del		x	x			

anteproyecto						
Construcción del documento		X	X	x		
Avance 1			X			
Construcción del documento		X	X	x		
Construcción de la aplicación			X	x		
Pruebas de la aplicación				x		
Avance 2				x		
Entrega de proyecto					x	
Sustentación						x

Tabla 8. Diagrama de Gantt, Tareas del proyecto

3.5 Población y Tamaño de la Muestra

Encuesta investigativa # 1

El estudio de percepción se realiza a los ciudadanos residentes en la ciudad de Guayaquil. Según los datos del último censo del INEC (2010), hay 2'278.691 en la ciudad (universo) (Herrera, 2011).

Es necesario definir el margen de error (5%), el porcentaje estimado de la muestra o nivel de heterogeneidad (50%) y el nivel de confianza (90%).

Ya que la población estudiada es mayor a 100000, ésta es considerada como universo infinito. Es por esto que aplicará la fórmula (material facilitado por Mae. Sophía Galárraga):

$$n = \frac{z^2 p q}{e^2}$$

Actualmente, existen aplicación informáticas orientadas a las Estadísticas que permiten la automatización y sistematización de datos. Una de estas aplicaciones es STATS ®.

Datos:

$N = 2'278.691$ habitantes

$z = 90\%$

$e = 5\%$

$p = 0,9, q = 0,1$

Recomendación: La sumatoria de p y q siempre de ser igual a la unidad (100%)

Para optimizar el desarrollo de la fórmula, se utilizará la calculadora de muestra gratuita (Netquest, 1997):

Calculadora de muestras

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población (universo) dado, utiliza la siguiente calculadora:

Margen de Error que estarías dispuesto a aceptar: (5% suele ser lo habitual)	<input type="text" value="5"/> %	Menores márgenes de Error requieren mayores muestras. ¿Qué es el margen de error?
Nivel de confianza (90%, 95%, o 99%)	<input type="text" value="90"/> %	Cuanto mayor sea el nivel de confianza mayor tendrá que ser la muestra. ¿ Qué es el nivel de confianza?
Tamaño del universo a encuestar:	<input type="text" value="2291158"/>	Número de personas que componen la población a la que se desea inferir los resultados.
Nivel de heterogeneidad (Suele ser 50%)	<input type="text" value="50"/> %	El nivel de heterogeneidad es lo diverso que sea el universo. Lo habitual suele ser 50%
El tamaño muestral recomendado es:	271	

Cálculo basado en una [distribución normal](#), usando script de [raosoft](#).

Figura 5. Cálculo de la muestra para el Estudio de percepción de arte y cultura en Guayaquil

Del tamaño muestral de la encuesta 1, se recopiló datos virtualmente mediante el uso de SurveyMonkey® entre el 3 al 20 de febrero. Total de usuarios encuestados en medio digital: 126.

Para la difusión de esta encuesta electrónica, se realizó una breve campaña de *mailing* intrusivo en la cual se pedía llenar una rápida encuesta a través del link: <https://es.surveymonkey.com/s/D7KCSP3>

Encuesta preferencias en dispositivos móviles # 2

Al igual que el caso anterior, se aplicará la fórmula: $n = \frac{z^2 p q}{e^2}$

Datos:

$N = 2'278.691$ habitantes

$z = 90\%$

$e = 5\%$

$p = 0,9$

$q = 0,1$

Para determinar la muestra, como en el ejemplo anterior se hace uso de una herramienta *open source* (Netquest, 1997):

Calculadora de muestras

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población (universo) dado, utiliza la siguiente calculadora:

Margen de Error que estarías dispuesto a aceptar: (5% suele ser lo habitual)	<input type="text" value="5"/> %	Menores márgenes de Error requieren mayores muestras. ¿Qué es el margen de error?
Nivel de confianza (90%, 95%, o 99%)	<input type="text" value="95"/> %	Cuanto mayor sea el nivel de confianza mayor tendrá que ser la muestra. ¿Qué es el nivel de confianza?
Tamaño del universo a encuestar:	<input type="text" value="2278691"/>	Número de personas que componen la población a la que se desea inferir los resultados.
Nivel de heterogeneidad (Suele ser 50%)	<input type="text" value="50"/> %	El nivel de heterogeneidad es lo diverso que sea el universo. Lo habitual suele ser 50%
El tamaño muestral recomendado es:	385	

Cálculo basado en una [distribución normal](#), usando script de [raosoft](#).

Figura 6. Cálculo de la muestra para determinar preferencias de uso en dispositivos móviles

4. Resultados y Análisis

4.1 Tabulación y análisis de datos de Encuesta# 1: Estudio de percepción de arte y cultura de Guayaquil

¿Qué edad tiene?

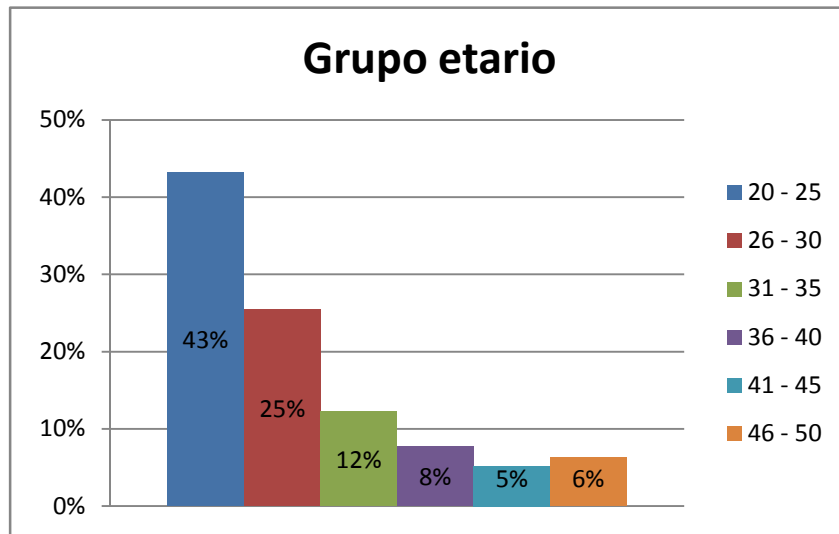


Gráfico 1. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?

¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?

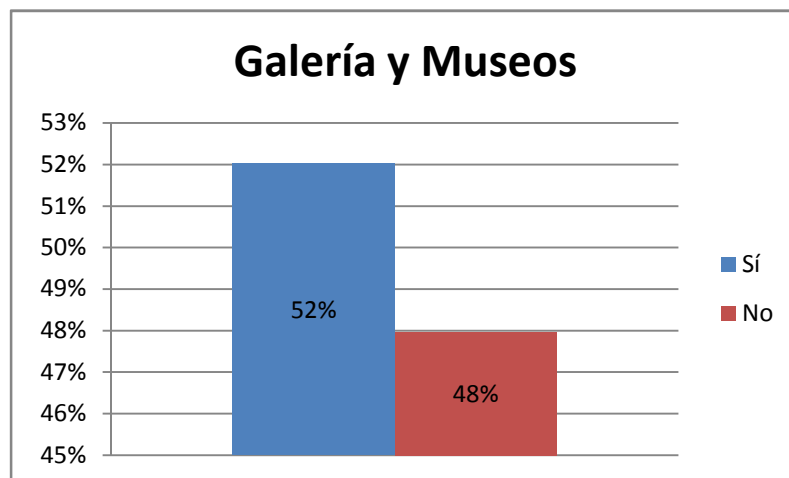


Gráfico 2. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 2: ¿Gusta Ud. de ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?

¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes escénicas como el teatro?

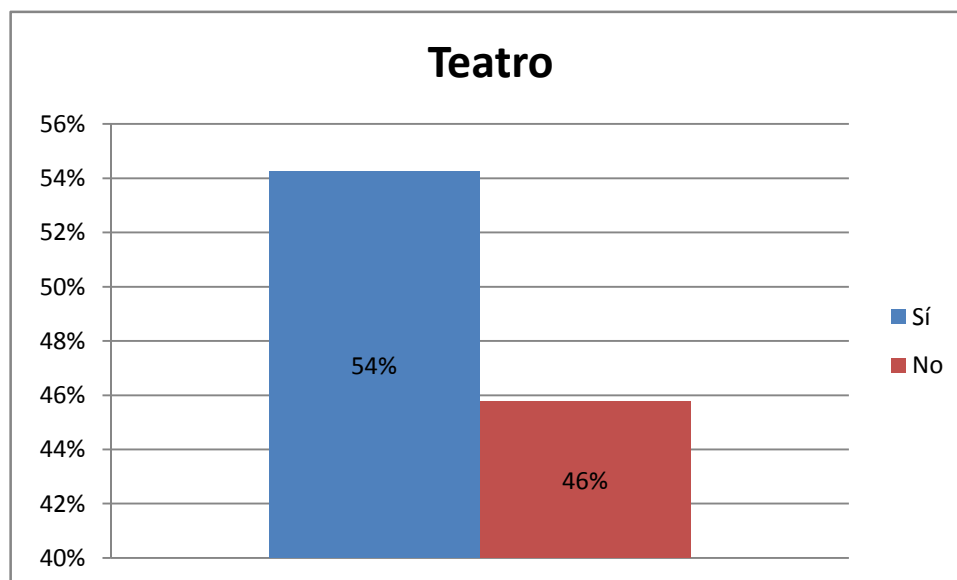


Gráfico 3. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 3: ¿Gusta Ud. de ir a eventos de artes escénicas como el teatro?

¿Gusta Ud. De ir a ver películas de cine independiente?

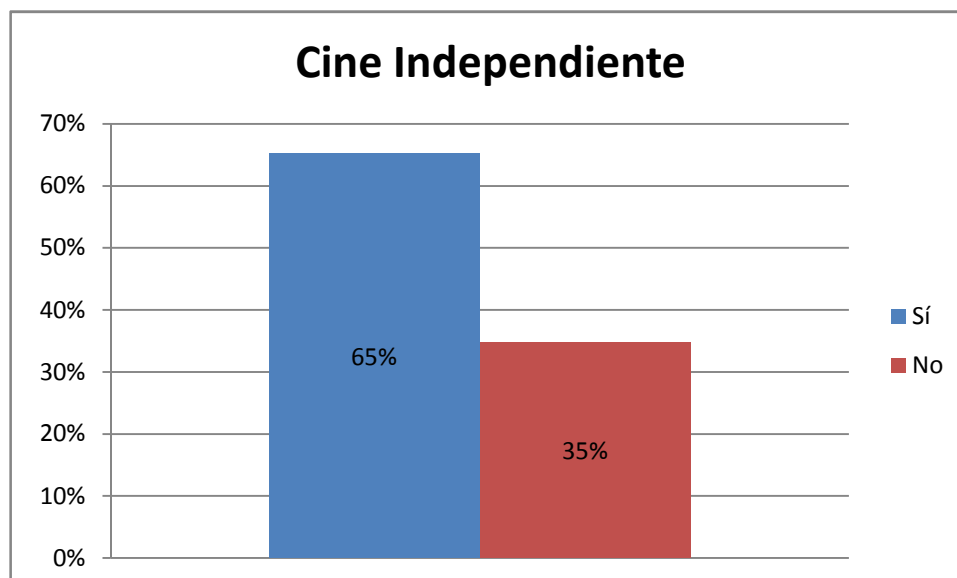


Gráfico 4. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 4: ¿Gusta Ud. de ir a ver películas de cine independiente?

¿Cuál de estas categorías estaría dispuesto/a a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.

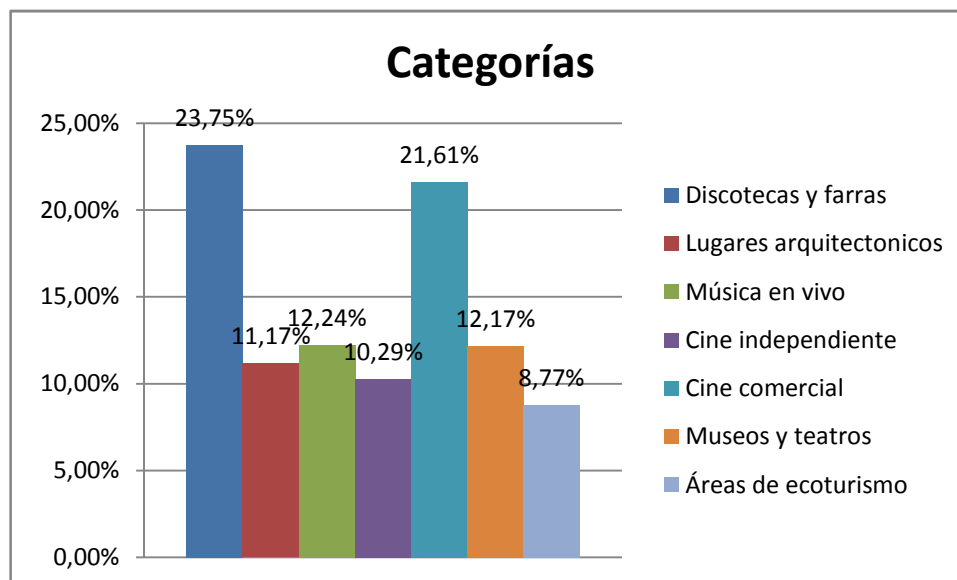


Gráfico 5. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 5: ¿Cuál de estas categorías estaría dispuesto a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.

¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?

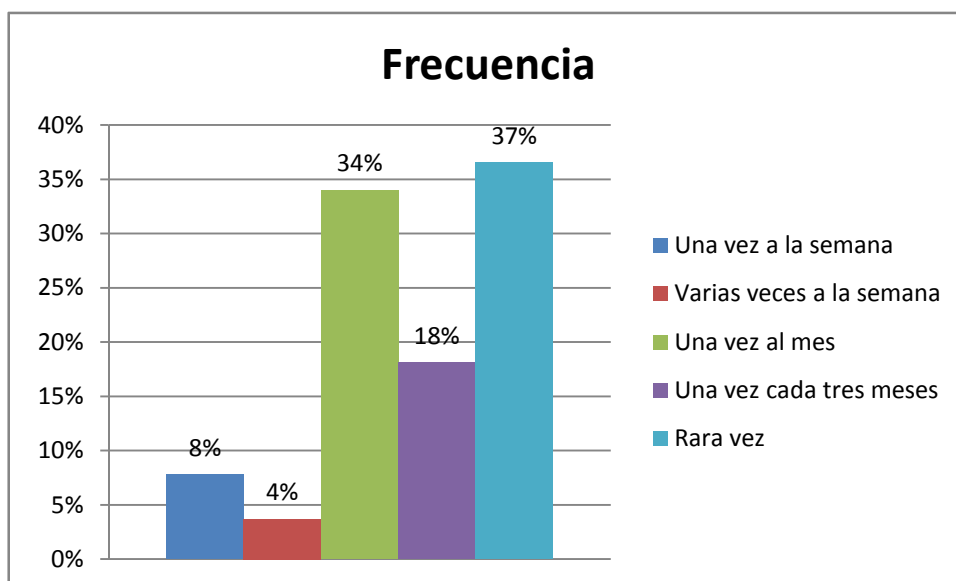


Gráfico 6. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?

¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?

Si su respuesta es No, la encuesta ha terminado.

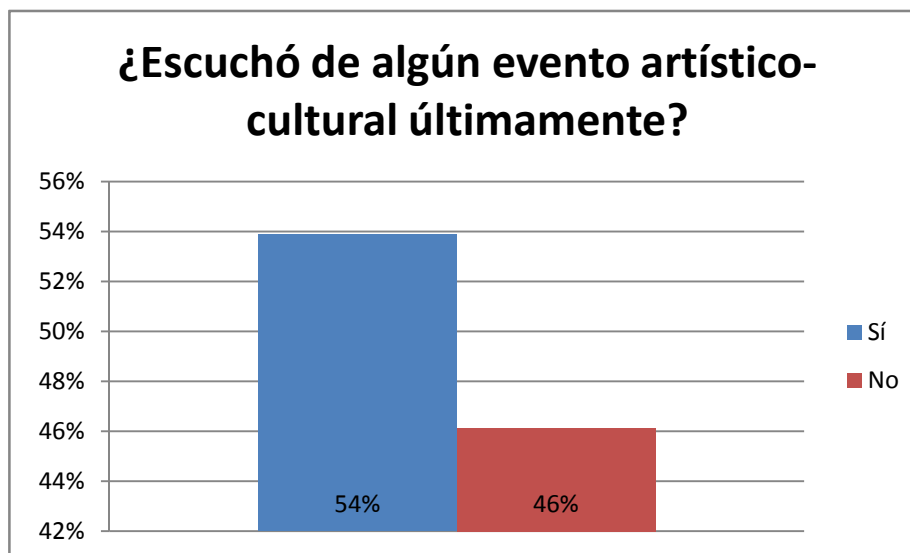


Gráfico 7. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 7: ¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?

¿Por qué medio de comunicación se enteró?

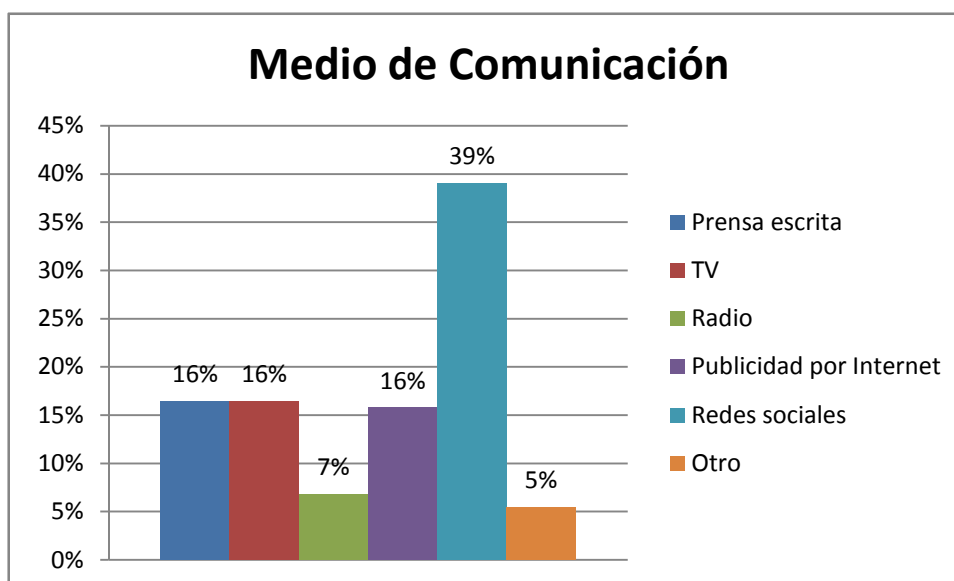


Gráfico 8. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 8: ¿Por qué medio de comunicación se enteró?

4.2 Análisis de datos de encuesta: Percepción de Arte y Cultura

¿Qué edad tiene?

El rango de edades que más respondió esta encuesta fueron los jóvenes de 20 a 25 años (43%), de 26 a 30 años obtiene el segundo lugar con el 25%.

Rango de edad	Cantidad	Porcentaje
20 a 25 años	117	43%
26 a 30 años	69	25%
31 a 35 años	33	12%
36 a 40 años	21	8%
41 a 45 años	14	5%
46 a 50 años	17	6%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 9. Tabulación Encuesta 1–Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?

¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?

Sobre los gustos de galerías y museos, 141 respondieron a favor de este género (52%). Mientras que, 130 encuestados afirmaron que no les interesa las galerías o museos (48%).

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	141	52%
No	130	48%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 10. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 2: ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?

¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes escénicas como el teatro?

Acerca de las artes escénicas, 147 personas aseguran estar dispuestos a visitar un teatro (54%) y 127 dicen no gustar del teatro (46%).

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	147	54%
No	124	46%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 11. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 3: ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes escénicas como el teatro?

¿Gusta Ud. De ir a ver películas de cine independiente?

Los encuestados que degustan de ir a salas de cine independiente son 177 personas, por el otro lado; 94 personas afirmaron no gustar de este cine.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	177	65%
No	94	35%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 12. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 4: ¿Gusta Ud. De ir a ver películas de cine independiente?

¿Cuál de estas categorías estaría dispuesto/a a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.

Esta pregunta fue realizada para saber preferencias de categorías entre lugares artísticos y lugares de recreación o esparcimiento. Las categorías más votadas que los encuestados están dispuestos a visitar son discotecas y farras (64 personas) y cine comercial (59 personas).

Categoría	Cantidad	Porcentaje
Discotecas y farras	64	23,75%
Lugares arquitectónicos	29	11,17%
Música en vivo	34	12,24%
Cine independiente	28	10,29%
Cine comercial	59	21,61%
Museos y teatros	33	12,17%
Áreas de ecoturismo	24	8,77%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 13. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 5: ¿Cuál de estas categorías está dispuesto a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.

¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?

Los residentes en Guayaquil respondieron mayoritariamente visitar rara vez lugares artísticos-culturales (99 personas), y 92 personas visitan una vez al mes.

Categoría	Cantidad	Porcentaje
Una vez a la semana	21	8%
Varias veces a la semana	10	4%
Una vez al mes	92	34%
Una vez cada tres meses	49	18%
Rara vez	99	37%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 14. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?

¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?

Los encuestados aseguran haber escuchado de algún evento artístico-cultural en la metrópoli (146 personas) en comparación a 125 personas que no saben sobre estos eventos recientemente. Es necesario recalcar que las personas que respondieron Sí, pueden contestar la pregunta posterior.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	146	54%
No	125	46%
Sumatoria Σ	271	100%

Tabla 15. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 7: ¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?

¿Por qué medio de comunicación se enteró?

La difusión en medios de comunicación de eventos artísticos-culturales fue observada principalmente en redes sociales (57 personas), prensa escrita y televisión están empatadas (24 personas cada una).

Medios de comunicación	Cantidad	Porcentaje
Prensa escrita	24	16%
TV	24	16%
Radio	10	7%
Publicidad por Internet	23	16%
Redes sociales	57	39%
Otro	8	5%
Sumatoria Σ	146	100%

Tabla 16. Tabulación Encuesta 1 – Pregunta 8: ¿Por qué medio de comunicación se enteró?

4.3 Tabulación de datos de encuesta # 2: Uso de dispositivos móviles y preferencia de aplicaciones móviles

¿Qué edad tiene?

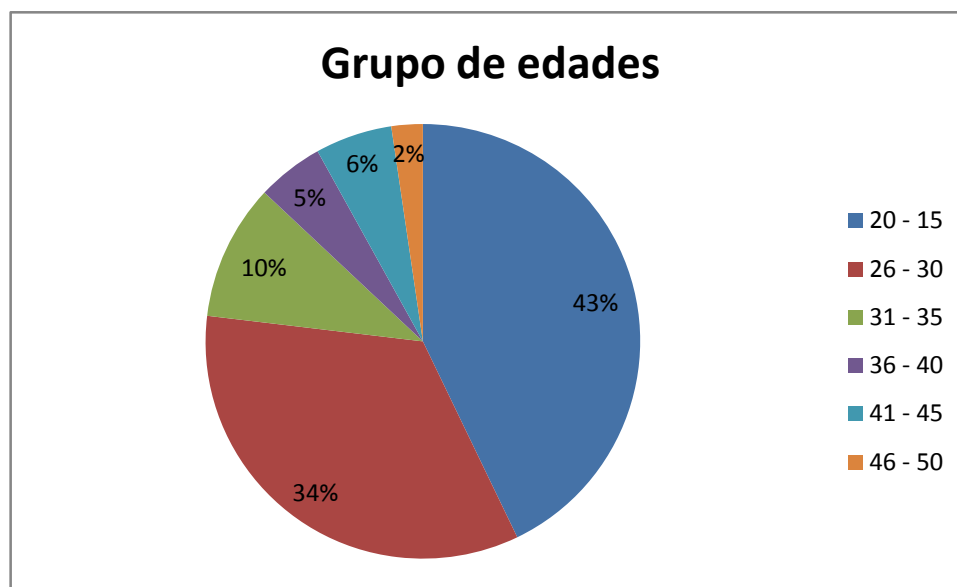


Gráfico 9. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?

Sexo:

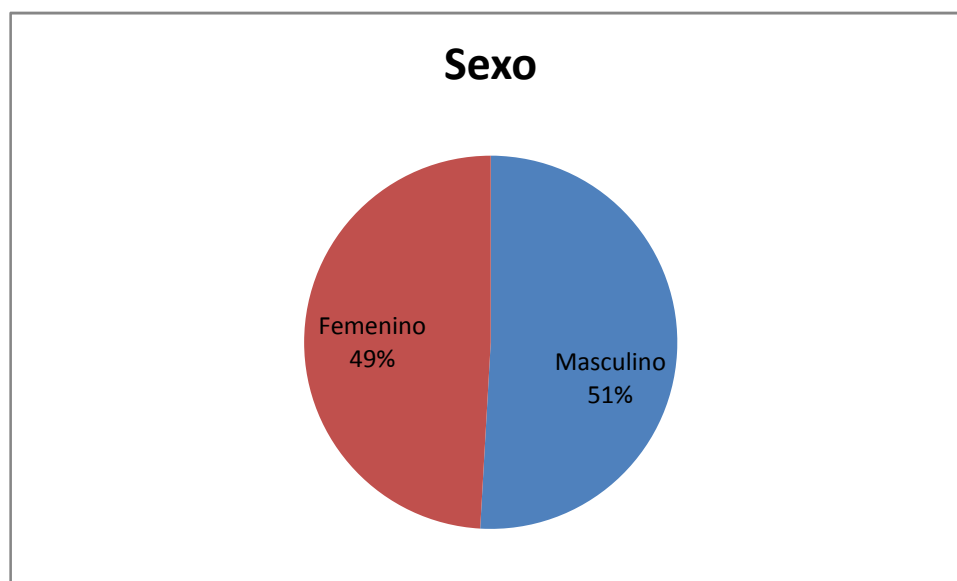


Gráfico 10. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 2: Sexo

¿Tiene un Dispositivo inteligente?



Gráfico 11. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 3: ¿Tiene un Dispositivo inteligente?

¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?

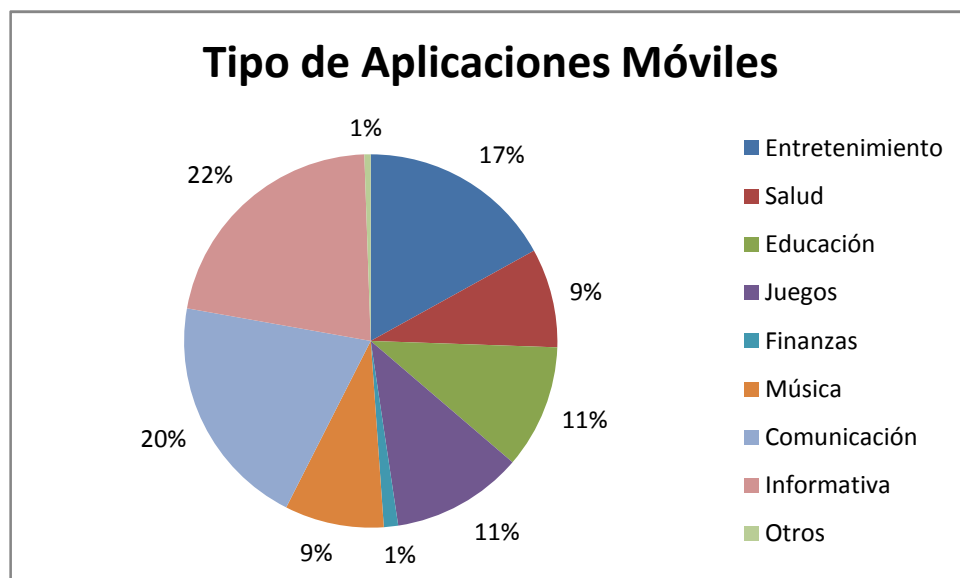


Gráfico 12. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 4: ¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?

¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?

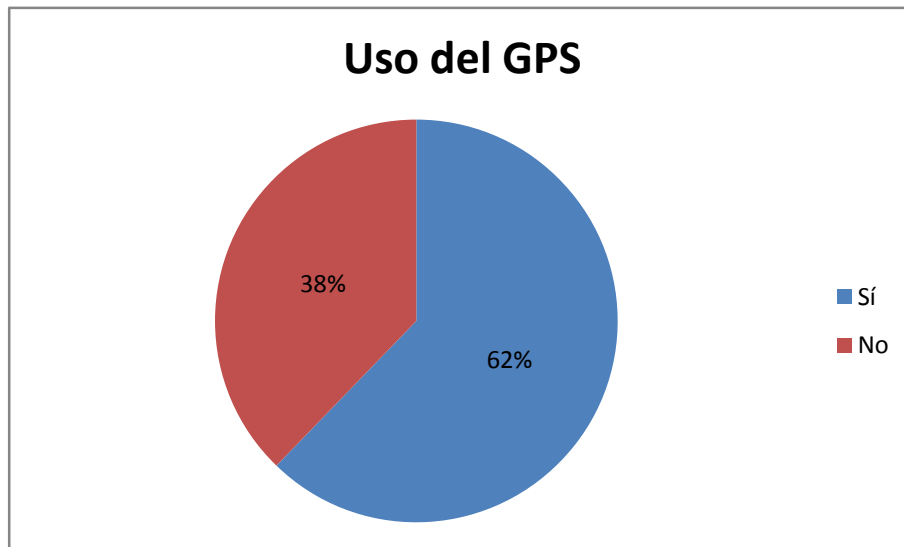


Gráfico 13. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 5: ¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?

¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?

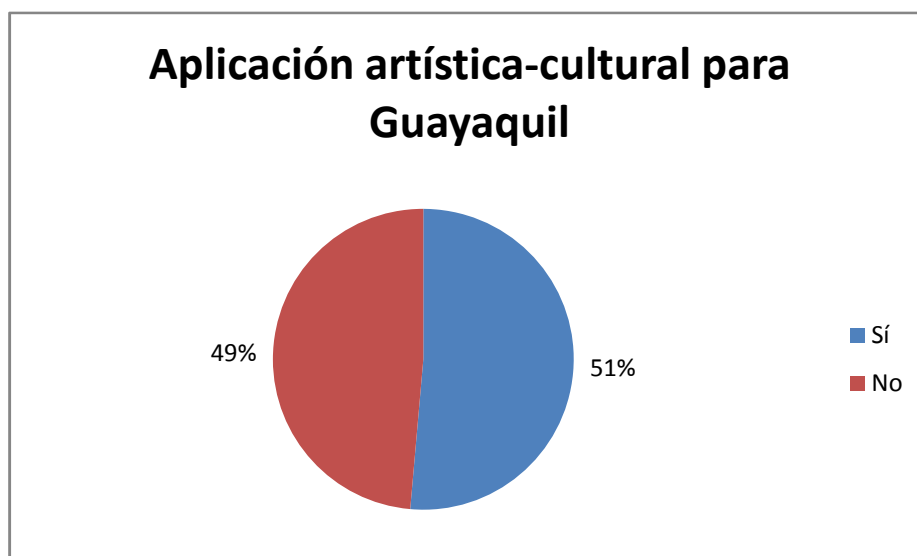


Gráfico 14. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 6: ¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?

¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

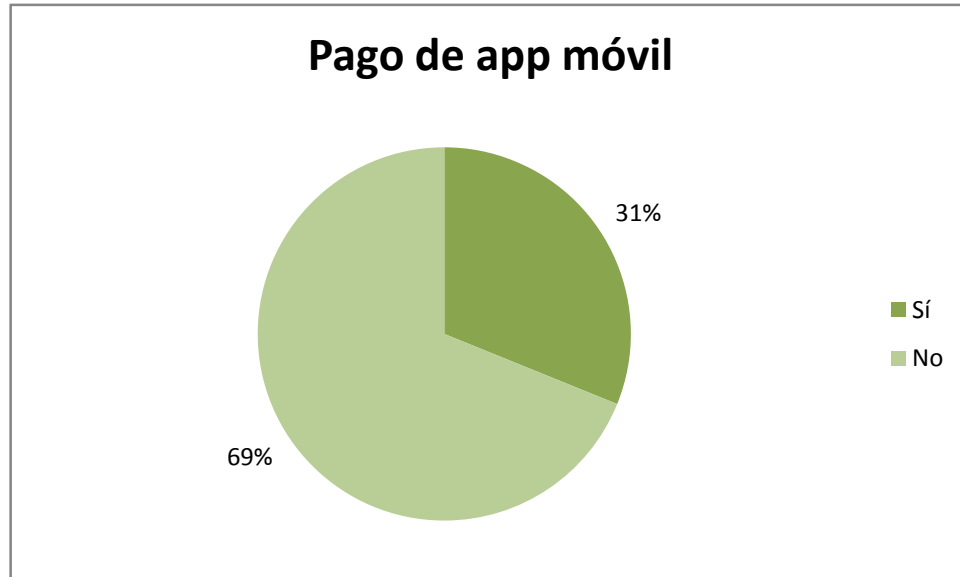


Gráfico 15. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 7: ¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?

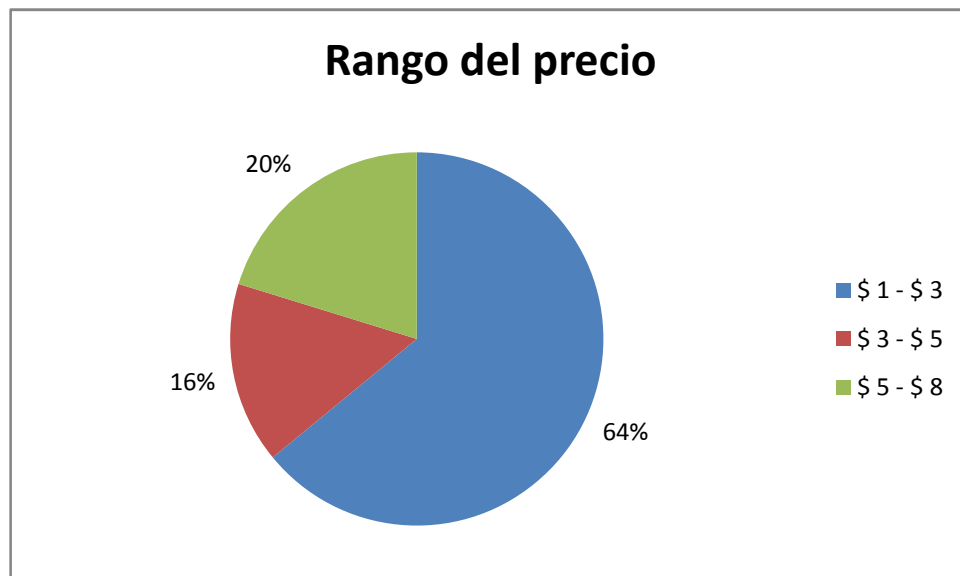


Gráfico 16. Gráfico estadístico Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 8: ¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?

4.4 Análisis de datos de encuesta: Uso del Smartphone y tipo de aplicaciones

¿Qué edad tiene?

Al igual que en la encuesta anterior, el grupo que más veces fue encuestado es del rango de 20 a 25 años (165 personas) y de 26 a 30 años con 131 encuestados.

Rango de edad	Cantidad	Porcentaje
20 a 25 años	165	43%
26 a 30 años	131	34%
31 a 35 años	39	10%
36 a 40 años	19	5%
41 a 45 años	22	6%
46 a 50 años	9	2%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 17. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 1: ¿Qué edad tiene?

Sexo:

El género masculino figura con mayor superioridad en los resultados de esta encuesta con 196 hombres en contraste del género femenino con 189 encuestadas.

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Masculino	196	51%
Femenino	189	49%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 18. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 2: Sexo

¿Tiene un Dispositivo inteligente?

Se observa que la mayoría de los encuestados poseen un Smartphone, 286 personas respondieron afirmativamente en comparación a 99 personas que no tienen un dispositivo inteligente.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	286	74%
No	99	26%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 19. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 3: ¿Tiene un Dispositivo inteligente?

¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?

Las categorías de aplicaciones más descargas son: informativa (84 personas = 22%), comunicación (77 personas = 20%) y la categoría de entretenimiento (65 personas = 17%).

Otras categorías que obtienen significancia son: educación y juegos (cada una con 11% de descargas).

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Entretenimiento	65	17%
Salud	34	9%
Educación	42	11%
Juegos	42	11%
Finanzas	3	1%
Música	35	9%
Comunicación	77	20%
Informativa	84	22%
Otros	3	1%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 20. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 4: ¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?

¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?

238 personas aseguran haber usado por lo menos una vez en su dispositivo móvil el GPS (representando 62% de encuestados) mientras que 147 individuos dicen no haberlo usado nunca (38%).

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	238	62%
No	147	38%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 21. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 5: ¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?

¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?

Las personas dispuestas a descargar una app artística-cultural de Guayaquil suman 196 (51%) y 189 personas no están interesadas en descargarla (49%).

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	196	51%
No	189	49%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 22. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 6: ¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?

¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

Un importante número de personas (266 encuestados que constituye el 69%) no está dispuesto a pagar por la aplicación. Solo el 31% de encuestados (119 personas) pagaría por el aplicativo móvil.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	119	31%
No	266	69%
Sumatoria Σ	385	100%

Tabla 23. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 7: ¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?

Teniendo en cuenta que 199 personas están dispuestas a pagar por una aplicación, 76 de ellas están dispuestas a pagar desde \$ 1 a \$ 3 (64% de encuestados), 24 pueden pagar desde \$ 3 a \$ 5 (20%) y solo 19 encuestados podrían pagar desde \$ 5 a un máximo de \$ 8 (16%).

Rango de precios	Cantidad	Porcentaje
\$1 - \$ 3	76	64%
\$3 - \$ 5	24	20%
\$ 5 - \$ 8	19	16%
Sumatoria Σ	119	100%

Tabla 24. Tabulación Encuesta 2 – Pregunta 8: ¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?

Observación.- Al realizar las encuestas se constató la presencia mayoritaria de tabletas o celulares inteligentes con sistema operativo móvil Android (Samsung y LG, en pocos casos Alcatel). Una menor presencia existe de dispositivos iOS. Unos cuantos aun poseen dispositivos de la marca BlackBerry. Hubo un pequeño número de personas que contestaron no tener uno de estos dispositivos. Ellos poseían celulares convencionales que no ofrecen las características de un Smartphone (Nokia).

4.5 Resultado de Entrevista # 1: Ing. César Vélez del Hierro – Técnico de Gestión Turística

Pregunta: ¿Cuáles son las tareas del Ministerio de Turismo?

El Ministerio de Turismo tiene como principal tarea la promoción del país a nivel nacional e internacional y dar todas las facilidades para que la actividad turística en el Ecuador se realice sin ningún tipo de problemas; es decir, dotar de implementación, de facilidades, de capacitación, seguridad y demás cosas que nos permiten que la actividad turística tanto a nivel provincial, cantonal, parroquial se realice sin ningún tipo de problema.

Pregunta: ¿Cuáles áreas son prioridad para el Ministerio?

Ahora con la nueva estructura que se conformó con el nuevo ministro, Iván Alvarado, trabajamos en cinco pilares básicamente: Seguridad, Calidad, Promoción, Destinos y Productos y Conectividad. En base a estos 5 pilares, estamos trabajando todos los proyectos que se están realizando en el Ministerio de Turismo.

Pregunta: ¿Cuáles son los proyectos que se realiza a nivel artístico-cultural en la Ciudad de Guayaquil?

Como Ministerio de Turismo no estamos tanto enfocados a la parte de cultura y artística. Eso se encarga el Ministerio de Cultura y Patrimonio. Nosotros como Ministerio de Turismo estamos haciendo proyectos que de una u otra manera impulsen la actividad turística en el Río Guayas. Es decir que la gente que venga a Guayaquil no solamente visite la ciudad como tal sino todos los atractivos que estén cruzando el río: Isla Santay, Isla Puná, Manglares Churute y otras reservas ecológicas.

Pregunta: ¿Cuáles medios de comunicación usan para promover eventos turísticos?

Básicamente son redes sociales, mailing, hacemos visitas o llamadas por teléfono, utilizamos canales de Youtube. Más que todo son canales no

convencionales pero que son utilizados actualmente por otras empresas también.

Pregunta: ¿Qué proyectos realiza el Ministerio de Turismo con otras entidades gubernamentales o privadas?

Siempre trabajamos en conjunto con otras entidades públicas. Básicamente, siempre estamos ligados al Ministerio de Ambiente. La mayoría de actividades turísticas, que realizamos en la provincia o en el país, están vinculadas a las áreas protegidas. Que legalmente y jurisdiccionalmente son parte del Ministerio de Ambiente. Trabajamos también con Cultura y Patrimonio, Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura, con el Ministerio del Interior trabajamos en conjunto con el asunto de seguridad que es primordial, que se trabaje de manera integral. Que busquemos un proyecto para sacar al país adelante no solamente con uno de los pilares sino con todos los que están involucrados.

Pregunta: ¿Cómo el Ministerio del ramo aborda la creación de nuevos productos artísticos y turísticos?

Nosotros abordamos más que todo siempre en conjunto con la comunidad. Nosotros no somos de los que imponemos. Sino más bien lo socializamos y lo compartimos con la comunidad. Siempre hacemos que haya un empoderamiento de la parroquia, de la comuna, del pueblo que esté interesado, que tenga el atractivo turístico para que se lo explote en conjunto. Se socializa con ellos cual es la manera autóctona para que se explote entre comillas o que se bien use este producto para que todos estén felices y no solamente el Ministerio haga su obra sin socializarlo con otras personas.

Pregunta: En el caso de Guayaquil, ¿cómo la comunidad aporta a la creación y socialización de estos proyectos?

Aporta muchísimo porque insisto como Ministerio de Turismo ayudamos a la promoción y a que las estrategias sean bien creadas. La comunidad en fin

de cuentas es la que tiene el poder y la que está día a día con el turista. Siempre vinculamos a ellos con talleres de socialización, nos aportan con ideas, nos dan sugerencias, nos dan iniciativas nuevas para que las empleemos.

Pregunta: Anteriormente, ¿han existido proyectos referentes en el tema artístico-cultural?

Más que todo en la parte histórico cultural. Se realizó un proyecto puntual en la comunidad de Sacachún, Santa Elena. El Ministerio de Turismo ayudó con la implementación de la glorieta de Sacachún, luego con la ampliación de la glorieta, se hizo la parte museográfica, la parte de señalización turística, se capacitó a la comunidad en este aspecto y también se trabajó en conjunto con el Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura, Ministerio de Patrimonio y Cultura para que se pueda traer el monolito de San Biritute desde el museo que estaba en Guayaquil a la comunidad propia donde estaba la figura.

Pregunta: ¿Qué tan importante es para el Ministeriode Turismo la producción artística cultural en la ciudad?

Es sumamente importante. Hay varios tipos de productos turísticos que hemos identificado. Uno de ellos es el turismo cultural que quizá no es muy explotado en la ciudad de Guayaquil. Pero sí es explotado en ciudades como Quito o Cuenca, que tienen mayores manifestaciones no por cantidad sino que se las distribuye mejor o se las da a conocer más.

Insisto, es muy importante para nosotros la parte de cultura. Guayaquil y sus alrededores tienen mucha cultura ancestral. Los punáes, las tribus que habitaron por aquí, los piratas y todo este conjunto de cosas que sin duda alguna bien consolidada forman un producto muy interesante para los turistas nacionales y extranjeros.

Pregunta: ¿Qué proyectos históricos culturales existen actualmente en la ciudad?

Tenemos un circuito que habilitamos hace poco que se denomina Ciudad Vieja. Este circuito hace un recorrido por la parte más vieja de la ciudad que es el Barrio Las Peñas, se toma la parte nueva Puerto Santa Ana. Se vinculan también museos que están dentro de Puerto Santa Ana como el Museo de la Historia de la Música Ecuatoriana Julio Jaramillo, se vincula también el Museo del Bombero que está en la Plaza Colón. Es un circuito que la gente puede realizarlo con o sin guía. Tenemos la folletería ya elaborada. Se hicieron varios recorridos pilotos y de familiarización con prensa escrita, radial y televisiva y operadores turísticos para que ellos se motiven también y hagan la visita de todos estos lugares importantes de Guayaquil y tengan una nueva alternativa para el turista, es decir que el turista no solamente venga, vaya al Malecón, Cerro Santa Ana, Malecón del Estero Salado y demás sino que realice este recorrido histórico que le permita ver de otra manera la ciudad.

Pregunta: A nivel internacional los operadores turísticos trabajan con oficinas de turismo o el ministerio del ramo. En nuestro caso, ¿los operadores turísticos manejan algún proyecto en conjunto con Uds.?

Nosotros siempre trabajamos los proyectos de manera integral. Siempre los vinculamos a los operadores turísticos desde el nacimiento del producto. Incluso para que ellos desde su punto de vista y su perspectiva todas las opciones o las diferentes herramientas que podemos emplear. A fin de cuentas, el Ministerio de Turismo legalmente no puede hacer operación turística. La puede regular de hecho. Tiene la capacidad de regular las actividades turísticas del país pero nosotros no podemos operar legalmente. Los que operan son propiamente los operadores turísticos. Siempre trabajamos con ellos en conjunto para que si incluso hay que ajustar una cosa, la trabajamos con ellos. Ellos siempre están en constante contacto con

el Ministerio se les ayuda con folletería con asistencia técnica, con capacitaciones todo dentro de la actividad turística.

4.6 Resultados de Entrevista # 2: Arq. Melvin Hoyos Galarza – Director de Patrimonio y Promoción Cívica del Municipio de Guayaquil

Pregunta: ¿Cuáles son las tareas de la Dirección de Cultura y Promoción Cívica del Municipio?

Son muchas. La Dirección de Cultura y Promoción Cívica del Municipio de Guayaquil tiene como objetivo básico y como objetivo general: el poder desarrollar de mejor manera la cultura de nuestra ciudad y de sus pobladores recurriendo a cuanta herramienta sea necesario para este efecto.

Nosotros, para poder llegar a esta meta, hemos creado una serie de programas que están ajustados a esa política general: la de coger y obtener en base a estas herramientas un rescate de la identidad cultural de este pueblo.

Dentro de cada una de las jefaturas que tiene esta dirección: Jefatura de Museo, Jefatura de Biblioteca y el Museo de la Música existen programas que persiguen ese objetivo. Por ejemplo: el caso del museo, el museo tiene dos tipos de programas: los pasivos, que son los que se desarrolla en cualquier museo tradicional y convencional, y los dinámicos o activos, que son los que se desarrollan en un museo cálido, un museo que sale de sus paredes y se proyecta a la comunidad con programas especiales. Dentro de esta sección, nosotros hemos desarrollado desde hace más de trece años una serie de actividades que procuran llegar a obtener los objetivos mencionados. Este gran mega programa se conoce como Museo de la Gran Ciudad y tiene dentro de él: Festival de Artes al Aire Libre, tiene Musi-

Muestras, tiene el programa Teatro Muestras, Salón de Julio, Salón de Julio Itinerante, Museo Itinerante, Teatrino Itinerante, el programa Museo Cobra Vida que se desarrolla en Julio y Octubre, Salón de Julio Itinerante, tiene sus Tours Históricos. Todos y cada uno de estos programas con su propia parafernalia, con su propia estructura y sus objetivos específicos:

- Cultivar la danza, la música, la literatura, las artes plásticas y cada una de las manifestaciones artísticas que se ponen en juego en festivales como FAAL en donde hasta la fotografía, el teatro y el cine tienen su espacio.
- Lograr consolidar, más aún, este trabajo en eventos tanto Musi-Muestras que es una muestra aleatoria de un género musical que se hace año por año para que se mejora la cultura musical de nuestro pueblo utilizando directores conceptuales, que enseñan lo que el público va a escuchar con los conceptos y la teoría que se requiere para que el momento en el que el público escuche ya sepa que es lo que escucha y tengan conocimiento teórico con respecto a la teoría musical que está observando y va a degustar.

Lo propio y bajo el mismo concepto Teatro Muestra. Y, ¿Qué decir con respecto a Museo y Teatro Itinerante? Museo Itinerante que enseña nuestra historia a todo aquel que no viene a los museos, el museo va hacia él. Entonces, de esta manera nosotros recuperamos la identidad histórica no solamente entre los estudiantes porque hay tres museos itinerantes de las mismas características, este museo va a las fábricas, va a los bancos, este museo va a los centros comerciales, y cuentan dentro del ciudadano común cómo fue el desarrollo evolutivo de nuestra historia. Como para los niños no hay este mismo lenguaje, se hace con el Teatrino Itinerante; entonces, se lleva el teatro de títeres en las escuelas y el niño conoce con un lenguaje coloquial, con un lenguaje que evoca más lo lúdico la Independencia de Guayaquil, la Fundación e incluso la Revolución Liberal. Esto de aquí, más el trabajo que hacemos nosotros, para las fiestas tanto de Octubre y Julio en

donde hacemos que resuciten los próceres, hacemos que los próceres cuenten cómo fueron sus hechos, cómo fueron sus ejecutorias para hacer de Guayaquil lo que es. Y los tours históricos que muestran cuáles son los lugares más históricos importantes dentro del campo del arte, de la historia, dentro del campo de la arquitectura y el urbanismo de nuestra ciudad, hacen una suerte de programa muy integral para coger y mostrar lo que es Guayaquil dentro del campo histórico y cultural.

Museo municipal, Salón de Julio y el FAAL son totalmente complementarios también para coger y catapultar el potencial artístico en lo que a artes plásticas se refiere de nuestra ciudad. Esto de aquí nosotros lo complementamos también con un Salón de Julio Itinerante que no es otra cosa que una muestra de las mejores obras que se han realizado a través del tiempo en el Salón de Julio. Y, también un Salón de Julio Internacional ¿Qué es esto? Nosotros, cada dos años, cogemos las obras de los últimos cinco años y las llevamos a Argentina, Chile, Colombia, México, a diferentes partes. ¿Para qué? Para que nuestros jóvenes artistas sean conocidos fuera de los linderos patrios. Esto es importantísimo porque en el extranjero solamente conocen Guayasamín, Kingman, Endara, pare de contar. Tábara también. Pero ya era hora desde hace algunos años, hace muchísimos años diría yo, de que también se conozcan los jóvenes valores de la plástica y esto es lo que hemos venido haciendo.

Todo dentro del campo de desarrollo cultural que el Museo lleva adelante. Esto, como repito, independiente de la parte pasiva de las exposiciones que hace el museo tanto permanente como temporales, préstamos que hace el museo de sus espacios para poder realizar estas exposiciones a otras personas que necesitan de espacio y no tienen recursos para alquilarlos. Y también de los eventos que nosotros auspiciamos con recursos del museo para que otras instituciones y entidades culturales puedan hacer realidad sus trabajos. Desde los recursos de la Dirección de Cultura, se hace un apoyo importantísimo a entidades como el Teatro Centro de Arte, la Casa de la

Cultura, fundaciones como la Fundación Beatriz Parra, la Orquesta Sinfónica. Nosotros entregamos recursos para la Orquesta, para el Conservatorio Antonio Neumane, nosotros tenemos una ordenanza que se llama la “Ordenanza al Fomento de la Cultura” gracias a la cual las entidades culturales guayaquileñas pueden hacer realidad muchos de sus proyectos. Esto sale desde nuestra dirección.

Independiente de esto, la Biblioteca Municipal tiene sus propios proyectos. Dentro de ellos, el que es proyecto estrella, y no es un proyecto sino un programa ya perfectamente consolidado y establecido desde el año 98 es el Programa Editorial. El Programa Editorial Municipal ya tiene más de 400 obras publicadas, con este programa se han beneficiado no solamente quienes leen las obras que publicamos nosotros sino también los escritores que si no tienen recursos, pueden acudir al programa editorial para poder hacer realidad la publicación de sus obras; obras de ciencias sociales, de ciencias naturales, de una innumerable cantidad de disciplinas que han visto la luz gracias a ese programa editorial que no solamente publica las obras inéditas de autores y las obras raras que se encuentran ya sin circulación en el país. Sino que además, dentro del mismo programa se le compra a autores obras para que se justifique que ellos por su cuenta las hayan publicado y las distribuyan en las bibliotecas públicas de la ciudad. Este programa editorial es el más importante que se ha creado en la nación. Hemos visto que han intentado replicarlo en el Gobierno y nos parece bien que nos copien todo lo bueno que hacemos.

Esto es interesante porque se complementa perfectamente con un programa de cursos o seminarios o charlas que se llevan a cabo durante todo el año sobre historia y diferentes disciplinas dentro del Salón Pedro Carbo de la Biblioteca Municipal. La Biblioteca Municipal es sede de la Confraternidad de Historiadores Camilo Destruge, confraternidad de investigadores que contribuye con sus investigaciones para alimentar dos publicaciones municipales: el Boletín de la Biblioteca Municipal y el Boletín del Museo

Municipal. Ambos que tienen una enorme acogida dentro del campo de los intelectuales guayaquileños y ecuatorianos en general porque contienen cosas generalmente desconocidas para nuestra comunidad cultural.

Debo destacar también nuestro apoyo al desarrollo de la música nacional que se realiza desde el Museo Municipal de la Música Julio Jaramillo. Este museo regentado y dirigido por la Sra. Jenny Estrada Ruiz es otro de los espacios que el Municipio lleva adelante dentro del campo de la cultura y es importantísimo en la medida que, gracias a ese museo, nosotros podemos decir sin temor a equivocarnos que la música nacional se ha salvado para las nuevas generaciones. La Escuela del Pasillo, que funciona dentro del museo, tiene como principales maestros institutores a: Naldo Campos, el más grande requintista que existe en la nación; Grecia Saavedra, el maestro de los maestros Carlos Rubira Infante son solo tres de los grandes maestros que tiene la Escuela del Pasillo y que ha podido rescatar nuestra música para las generaciones venideras.

La Dirección de Cultura, como pueden ver, pretende con su trabajo influir de la manera más positiva dentro de todas las actividades que se desarrollan dentro del campo de la cultura en nuestra ciudad. Lo que no hacemos, ayudamos a que se haga porque hay otras entidades dentro del campo de la cultura en la ciudad que también desarrollan su trabajo pero que requieren de nuestra ayuda en muchas ocasiones como por ejemplo: el ITAE, que no existiría si no fuera por el Municipio de Guayaquil. Fue justamente el Municipio que le dio los espacios y recursos cuando el Gobierno Nacional estaba a punto de exterminarlo. Hoy vemos con alegría que el ITAE (Instituto Tecnológico de Artes del Ecuador) está perfectamente consolidado gracias al trabajo municipal y a su propio esfuerzo; y es eje nacional de esa nueva universidad que el Estado pretende abrir con respecto a las artes.

Pregunta: ¿Cuáles áreas son prioridad para Dirección de Cultura y PromociónCívica del Municipio?

Nosotros tenemos como prioritario el coger y facilitar a la comunidad aquellos elementos culturales que justamente los que hacen falta. Cuando nosotros pudimos monitorear el muy bajo conocimiento de la historia local que existe en esta ciudad, vimos que la mejor forma de hacerlo era creando cómics. Cómics que pudieran hablar en un lenguaje sencillo, fácil de digerir, que pudieran hablar de cada momento importante de nuestra historia: la Fundación, la Independencia, los Ataques Piratas, los incendios, la vida de los hombres y mujeres más importantes que han pasado por esta ciudad y que han escrito con letras de oro su vida y su historia dejando un modelo de conducta para seguir. Estos cómics nosotros los regalamos cada vez que los producimos en las estaciones de la Metrovía. Y hacemos un monitoreo del impacto socio-cultural que ha generado el cómic cada 15 días después de la entrega del cómic. Como generalmente en esa misma estación, es la misma gente que coge la Metrovía entonces tenemos la seguridad de que a quienes vamos a entrevistar sean las personas que cogieron el cómic igual se les pregunta antes. Pero lo interesante de todo esto, es que de esa manera nosotros hemos podido darnos cuenta de que existe una respuesta importantísima a nuestro programa, una respuesta donde vemos que ha sido efectivo y que realmente ha servido a la comunidad. Este tipo de cosas son las que nosotros hacemos y consideramos más importantes que buscar la falencia dentro del campo de la cultura para dar la solución. Este ejemplo que es solamente con respecto a la identidad histórica de nuestra ciudad, es sólo eso un ejemplo porque lo propio hemos hecho en el campo de la música y esto lo tiene a cargo la Escuela del Pasillo en el Museo de la Música; y, lo propio hemos hecho en la Danza, en las Artes Plásticas porque justamente los proyectos que se han hecho realidad son para darle respuesta a esos problemas.

Pregunta: ¿Cuáles son los proyectos que realiza la Dirección de Cultura a nivel artístico-cultural?

A nivel artístico propiamente dicho, yo creo que tenemos el Teatro Muestras (teatro-arte), Musi-Muestras (música-arte), Salón de Julio (pintura y artes plásticas en general), FAAL (todas las manifestaciones artísticas, porque en él tenemos en concurso: pintura, escultura, artes alternativas, música, danza, teatro, fotografía, cine... si se me escapa alguna, pero son algo así como diez); cubrimos todo el espectro. Esto de aquí, no solamente entra en concurso las artes generales sino que además sirve el festival como un elemento motivador para la gente que viene y participa porque tiene premios, y los jurados que se definen para cada una de las manifestaciones artísticas son jurados que tienen muy en cuenta la evolución que ha experimentado esa manifestación artística de un año a otro al momento de hacer la calificación y la premiación. Entonces, esto de aquí es sumamente importante porque nos permite no solamente medir el desarrollo y el nivel de influencia que hemos tenido con nuestro trabajo sino que permite también monitorear qué tanto ha mejorado el artista nacional y local con nuestro trabajo.

Pregunta: ¿Cuáles medios de comunicación usan para promover eventos artísticos-culturales?

Todos. Todos pero ninguno contratado. Simple y llanamente, les decimos porque no tenemos recursos para promocionar nuestro trabajo. Nuestro trabajo se promociona sólo. ¿Por qué se promociona sólo? Porque nosotros tratamos de mantener el mayor nivel de creatividad posible; siempre termina siendo noticia. Entonces, ¿qué es lo que pasa? La gente de los medios les interesa estar donde está la noticia. Lo que sí hacemos es una convocatoria de prensa para que los medios vengan y vean qué es lo que estamos haciendo como generalmente es algo nuevo, aunque los programas siguen

siendo los mismos; la forma de abordarlos puede ser diferente de año en año, los medios se interesan en cubrir y saber lo que nosotros hacemos.

Pregunta: ¿Qué proyectos realiza la Dirección de Cultura y Promoción Cívica con otras entidades públicas o privadas?

Nosotros tenemos la ordenanza de “Fomento a la Cultura”, ¿qué hace la ordenanza? La ordenanza ayuda a otras entidades culturales. Hacer proyectos en conjunto muy rara vez. Se hizo alguna vez un trabajo en conjunto con la Bienal de Cuenca, una vez un trabajo en conjunto con el MAAC en el campo de las exposiciones arqueológica, histórica y de artes plásticas, se ha hecho en alguna ocasión un trabajo en conjunto con la Casa de la Cultura pero generalmente nosotros tenemos nuestra propia agenda y nuestras propias actividades que se desarrollan sin estar vinculados con otras instituciones. Ayudamos, como repito, a que las demás instituciones puedan hacer realidad muchos de sus proyectos.

Pregunta: ¿Cómo la Dirección de Cultura y Promoción Cívica aborda la creación de nuevos productos artísticos culturales?

Nosotros estamos abiertos generalmente a eso. Por eso es que cada vez que viene alguna persona o sea alguna entidad con una propuesta interesante, nosotros no solamente que los apoyamos con infraestructura en ocasiones sino que también los apoyamos económicamente. La entidad de desarrollo artístico-cultural que más apoyo le da en este país, mire lo que digo, más que el Ministerio de Cultura, a las iniciativas de esta índole es la Dirección de Cultura del Municipio de Guayaquil. Una prueba le pongo: el escritor quiteño, Javier Vásconez una de las plumas más importantes que tiene la nación desde hace más de 20 años. Reconocido en Europa y en Estados Unidos como uno de los grandes escritores latinoamericanos, de origen quiteño, cada vez que ha tenido una iniciativa, como por ejemplo la colección 29 tomos que se publicó de *Novelas Contemporáneas*, en donde el único lugar donde ha encontrado apoyo es el Municipio de Guayaquil.

Aquí hemos publicado esa colección de un literato quiteño que no encontró ni en el Municipio de Quito ni en el Gobierno Central el apoyo que necesitaba para hacer realidad uno de sus principales proyectos. Esto es solo un ejemplo que le pongo, es decir, no solamente ayudamos al escritor local, al artista local sino al escritor y artista nacional que vemos que podría influenciar su trabajo de manera muy positiva a la comunidad y al país en su totalidad.

Pregunta: Anteriormente, ¿han existido proyectos referentes en el tema artístico-cultural?

Sí, antes del año 2000 han existido, lo que no han encontrado es el apoyo oficial ni han encontrado incluso apoyo particular para hacer realidad sus proyectos. Yo escribí un libro sobre los 100 años del Museo, 100 años que se cumplieron en 2008, y en este trabajo pongo énfasis, mucho énfasis en los proyectos que se intentaron sacar adelante en los últimos 30 años del siglo XX.

Han habido proyectos, sí, pero el problema es que al no encontrar tierra fértil para que esto de aquí fructifique y crezcan, simple y llanamente no se logran hacer.

Pregunta: En el siglo XX, ¿Cómo se caracterizaba Guayaquil en el ámbito cultural?

Guayaquil, fue una ciudad que perdió ese empuje desde el punto de vista cultural que tenía a inicios del siglo XX. Guayaquil tenía teatro. A inicios del siglo XX, tenía el Teatro Olmedo uno de los teatros más concurridos en Latinoamérica, aquí vinieron Antonio Vico, vinieron bailarinas como la Pablova. Se presentó en el Teatro Olmedo Sarah Bernhardt, era una ciudad con un desarrollo cultural extraordinario. Pero, luego de la Revolución Juliana a mediados de los 20, se comenzó a dar un fenómeno de lo más curioso. Es un fenómeno por medio del cual, la Capital le roba el

protagonismo económico a la ciudad porque se llevó todo el oro de los bancos guayaquileños a Quito y creó el Banco Central con ese oro. El dinero, llamémoslo que había ahorrado la ciudad más poderosa del país que era Guayaquil durante más de siglo y medio y gracias al cual la nación entera había crecido. Ese dinero, ese oro se fue para servir entre comillas para servir a la nación desde Quito en el Banco Central. De ahí vino una decadencia dentro del campo económico, dentro del campo cultural le quitan la competencia a los municipios del país de poder hacer los libros en los que se educaran los jóvenes y entonces pasa la competencia al Ministerio de Educación en Quito. Y comienza un proceso de aculturación en donde comienzan a terminar, a acabar con toda la historia de las regiones y de los cantones que se estudiaban en libros como *Mi tierra*, estos libros dejan de existir y pasa la competencia al Ministerio de Educación y básicamente comienza a estudiarse la Historia de Quito.

Entonces, este regionalismo que fue sumamente absorbente hace que poco a poco la educación decrezca en calidad. Decrece la educación en calidad y al decrecer la economía, hay un esfuerzo más mayor de parte de los guayaquileños por no perder los espacios que habían tenido y comienzan a trabajar más y a dejar de lado un poco el campo de la cultura.

Entonces, uno va a ver que dentro de Guayaquil comienza por no perder sus espacios dentro del aspecto económico y comercial, hay mucho más énfasis en dedicarse a eso y va perdiendo espacio la cultura. Dentro del Gobierno Central, se centra mucho más la cultura en la Capital porque el regionalismo hace que todos los intereses cojan y converjan en la Capital. ¿Qué sucede? Poco a poco, va perdiendo la ciudad ese carácter de ciudad culta que había tenido hasta que definitivamente se convierte solo en una ciudad comercial y esto es uno de los aspectos más negativos que tiene el desarrollo de la ciudad porque es una involución, una involución que se para en el año de 1992 cuando el Ing. León Febres Cordero coge y le da un giro a todo en la ciudad y comienza a darle impulso a la parte cultural, a la parte urbanística,

a la parte infraestructural, y comienza a limpiar la ciudad y darle los servicios básicos, a mejorarlos, que está necesitado. Este cambio genera un cambio dentro de la personalidad de los guayaquileños y hace que nuevamente los productos culturales comiencen a adquirir un espacio. Eso es lo que comienza a hacer que Guayaquil otra vez retome el perfil que había tenido en la primera mitad del siglo XX.

Pregunta: ¿Qué tan importante es para la Dirección de Cultura y Promoción Cívica la producción artística cultural en la ciudad?

El mismo hecho de que nosotros llevamos el nombre de Dirección de Cultura te hace ver que para nosotros es el objetivo básico. Nuestro objetivo básico es el impulso del desarrollo cultural porque estamos convencidos de que un pueblo culto y un pueblo educado es un pueblo con futuro.

Pregunta: ¿Considera Ud. Importante el Desarrollo de una Guía Artístico Cultural para la ciudad?

Por supuesto. Es importante contar con una guía artístico-cultural porque la oferta cultural es lo que hace una ciudad atractiva para ser visitada. Y dentro de una oferta cultural no solamente nosotros estamos hablando de lo que en esta ciudad se hace dentro del campo de la cultura, sino también todo lo que tiene la ciudad dentro del campo de la historia, del campo de la arquitectura y el urbanismo.

Una guía artístico-cultural obviamente tendría que tener la historia de sus parques, de sus iglesias, la historia de sus principales edificios y monumentos, la historia de aquel patrimonio intangible que tienen sus calles, vías y rutas. E independientemente de eso, también la oferta dentro del campo de la pintura, del campo de la escultura, danza y de la música que se realiza dentro de las entidades artísticas como el Teatro Centro de Arte, Casa de la Cultura, el Museo Municipal, el Museo Nahím Isaías, el MAAC y todas aquellas entidades tanto municipales, particulares como de gobierno

que hacen de estas actividades culturales uno de los ganchos que pueden ser atractivo turístico para Guayaquil.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Descripción del proyecto

Teniendo en cuenta la aceptación de los Smartphone en el mercado nacional, se propone como solución a la problemática la realización de una aplicación móvil que muestre los lugares de interés artístico-cultural de la ciudad. El proyecto estará disponible para dispositivos móviles con sistema operativo móvil Android. Esta aplicación está dirigida para los ciudadanos establecidos en la ciudad de Guayaquil así como para los turistas extranjeros que estén interesados en manifestaciones artístico-culturales.

El aplicativo dispondrá de las siguientes categorías:

- Lugares arquitectónicos
- Música
- Museos
- Artes escénicas
- Artes plásticas
- Cómic
- Bibliotecas
- Áreas sustentables

La aplicación permitirá al usuario saber cuáles son los lugares más cercanos en base a su posición (GPS). Además, el usuario podrá dejar comentarios sobre los lugares visitados, de esta manera; creando una comunidad virtual.

El aplicativo móvil tendrá información básica sobre la ciudad: dónde hospedarse, intercambio de divisas, cajeros automáticos.

5.2 Alcance

Se realizará una demo funcional con características básicas tales como:

- Ingreso de usuario
- Información básica de Guayaquil
- Geoposicionamiento
- Listado de atractivos artísticos-culturales
- Comentarios en ciertas categorías
- Llamadas

5.3 Especificaciones funcionales

Esta aplicación será fácil y amigable de usar, los turistas nacionales y extranjeros que dispongan de un teléfono inteligente con acceso a Internet podrán descargar la aplicación desde Google Play.

Uno de los servicios que brinda la aplicación es brindar información precisa sobre lugares artísticos culturales mediante la utilización de Google Maps.

Además, habrá recomendaciones a tomar antes de la visita a la ciudad, guía de hospitales, policía, cajeros automáticos y un área de sugerencias. Esta área de sugerencias es considerada una manera estratégica de obtener retroalimentación de los usuarios; así se podrá agregar o mejorar funcionalidades de la aplicación.

5.4 Módulos de la aplicación

5.4.1 Módulo de registro de usuario

Este módulo permite los registros de creación y actualización de datos de los usuarios mediante la utilización de una base de datos.



Figura 7. Módulo de Inicio de sesión en el aplicativo móvil.

5.4.2 Módulo de mapas (geolocalización)

Este módulo admite la visualización de puntos de interés artístico-cultural en la ciudad de acuerdo a la categoría. Además, permitirá saber una ruta de recorrido desde el punto actual del usuario al punto deseado. Se podrá ver un listado de todos los puntos de interés dependiendo de la categoría seleccionada.

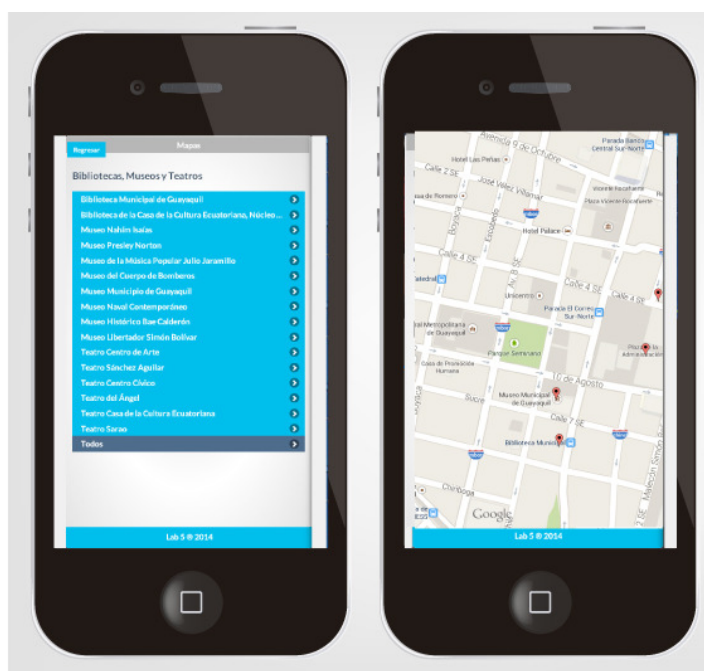


Figura 8. Módulo de Mapas.

5.4.3 Módulo de Llamadas

Usando esta aplicación, los usuarios podrán realizar llamadas siempre que dispongan de un plan contratado o prepago logrando comunicar al interesado con el centro cultural de su preferencia.



Figura 9. Módulo de Llamadas.

5.4.4 Módulo de comentarios

Ciertos puntos turísticos tendrán habilitada la opción de ver comentarios lo que permite crear una comunidad virtual que podrá saber cuál lugar ofrece variedad de espectáculos.

5.4.5 Módulo de contáctenos (sugerencias)

Este módulo tiene como objetivo saber fortaleza y deficiencias para tomar correctivos en la aplicación. Incluso, en caso de que haga falta una opción que los usuarios consideren importante los desarrolladores podrán tomarla en consideración. Esta información se recibirá en un correo electrónico.

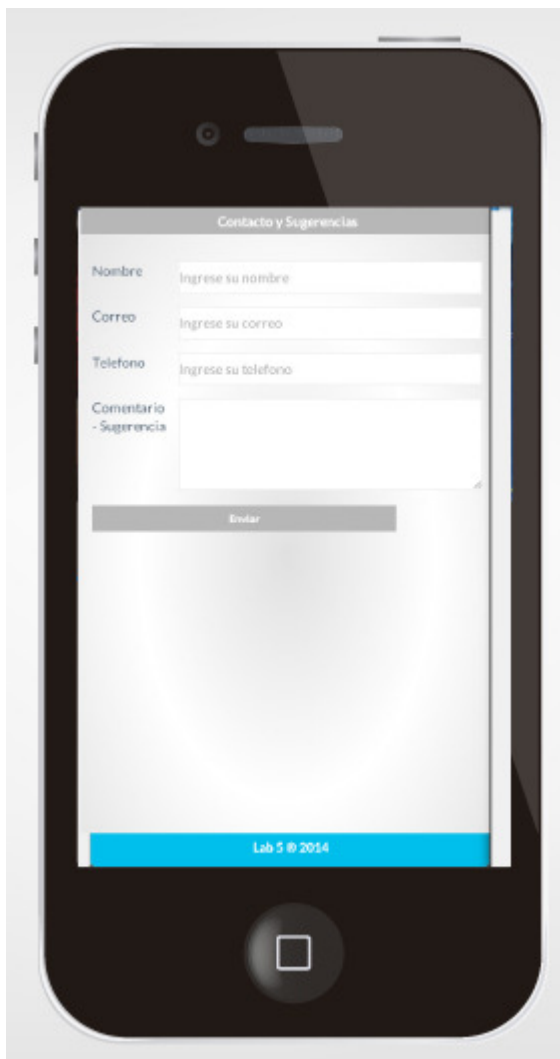


Figura 10. Módulo de Contactos y Sugerencias.

5.5 Especificaciones técnicas

Sistema operativo móvil.

En su primera fase, esta aplicación podrá ser descargada para dispositivos móviles con sistema operativo Android y BlackBerry. En su segunda fase, podrá ser descargada para dispositivos Apple (sistema operativo iOS).

Entorno de desarrollo.

Para desarrollar esta aplicación se usa software de Adobe: Dreamweaver CS6 que es un editor WYSIWYG que permite la correcta visualización del código en una vista de diseño. Y Adobe Photoshop y Adobe Illustrator CS6 para realizar diseños y llevar los elementos gráficos creados en ellos para importarlos en Dreamweaver.

Los lenguajes de programación que hacen posible esta aplicación son HTML, CSS, Javascript. Otros frameworks a usar son: jQuery y jQuery Mobile. En la fase de diseño también se utiliza el ThemeRoller que permite crear interfaces dinámicas para aplicaciones móviles.

En la fase de pruebas del aplicativo, se utiliza el navegador web Google Chrome al cual se le instala una extensión RippleSites que es un emulador de dispositivos móviles para el navegador web. Este emulador es capaz de emular varios sistemas operativos móviles en el navegador.

Para compilar la aplicación, se crea el archivo ejecutable mediante el servicio en la nube de Adobe PhoneGapBuild. Este servicio convierte el código web que se ha programado en código ejecutable para dispositivos móviles para diferentes plataformas móviles (Android, iOS, Windows Phone, BlackBerry y webOS). Cabe recalcar que para exportar a iOS es necesario pagar la licencia de desarrollador en App Store.

Antes de instalar la aplicación en dispositivos de cualquier sistema operativo móvil es necesario tener instalada alguna aplicación que acceda la lectura de códigos QR. Para Android, se recomienda instalar el aplicativo QR Droid™. Una vez ya instalada la aplicación lectora de códigos QR, podemos escanear el código QR de nuestra aplicación.

5.5.1 Diseño de base de datos

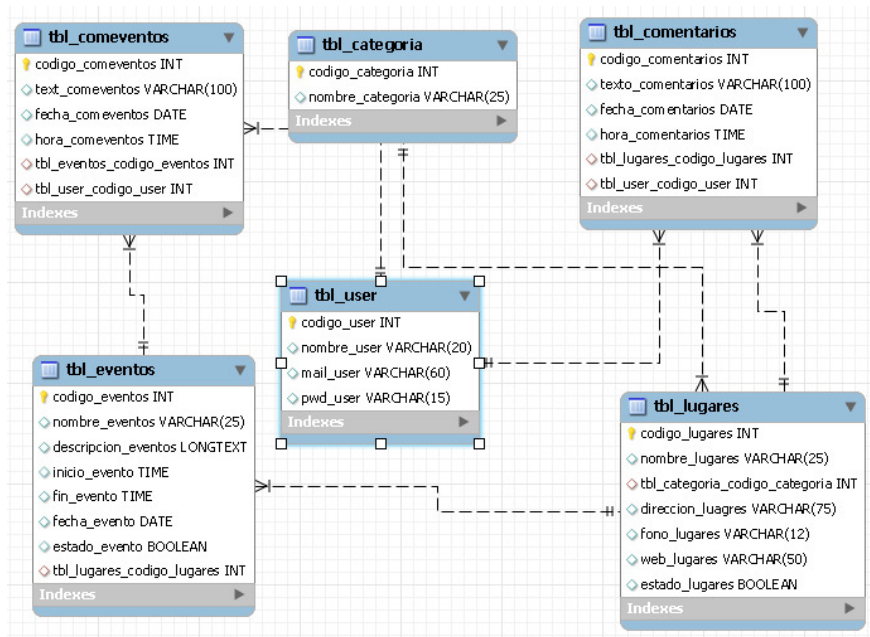


Figura 11. Diseño de la base de datos, modelo entidad-relación

5.5.1.1 Descripción de las tablas

Tabla de usuario (tbl_usuario).- Permite el almacenamiento del nombre del usuario, mail del usuario y un password.

Tabla de categoría (tbl_categoria).- Dicha tabla tendrá almacenada información de categorías de lugares.

Tabla de lugares (tbl_lugares).- De manera predeterminada la aplicación mostrara información sobre los lugares artísticos culturales de la ciudad.

Tabla de comentarios (tbl_comentarios).- Un usuario puede realizar los comentarios sobre esta tabla. Cuando un usuario registre su comentario en

los lugares, se guardará también la fecha y hora de registro del comentario desde el dispositivo móvil.

Tabla de eventos (tbl_eventos).- Un lugar podría ofrecer un listado de eventos a realizarse.

Tabla de comentarios de eventos (tbl_comeventos).- Los usuarios podrán escribir sus comentarios sobre los eventos.

5.5.1.2 Formatos para almacenamiento de información

De los manuales de documentación de MySQL(1997) se toma los siguientes tipos de datos:

INT.- Tipo de dato entero estándar. Otros tipos de datos de enteros son: SMALLINT, TINYINT, MEDIUMINT y BIGINT. La tabla posterior muestra ciertas características técnicas de cada tipo de entero:

Tipo de dato	Cantidad	Valor mínimo	Valor máximo
	Bytes	Positivo/Negativo	Positivo/Negativo
TINYINT	1	-128	127
		0	255
SMALLINT	2	-32768	32767
		0	65535
MEDIUMINT	3	-8388608	8388607
		0	16777215
INT	4	-2147483648	2147483647
		0	4294967295
BIGINT	8	-922337203685477808	9223372036854775807
		0	188446744073709551615

Tabla 25. Características técnicas de tipo de datos enteros(MySQL, 1997).

VARCHAR.- Tipo de cadena de texto. Es diferente al tipo CHAR en el almacenamiento y recuperación de datos. La longitud de columnas VARCHAR es variable y no hace distinción alguna entre mayúsculas y minúsculas al almacenar datos. En la versión MySQL 5.0.3 y posteriores, la longitud va desde 0 a 65,535.

Valor	CHAR(4)	Almacena	VARCHAR(4)	Almacena
“	‘ ’	4 bytes	“	1 byte
‘ab’	‘ab ’	4 bytes	‘ab’	3 bytes
‘abcd’	‘abcd’	4 bytes	‘abcd’	5 bytes
‘abcdefgh’	‘abcd’	4 bytes	‘abcd’	5 bytes

Tabla 26. Diferencias técnicas entre CHAR y VARCHAR en almacenamiento de datos(MySQL, 1997).

LONGTEXT.- Existen cuatro tipos de TEXT: TINYTEXT, TEXT, MEDIUMTEXT y LONGTEXT. Las columnas LONGTEXT permiten una longitud máxima de 4,294,967,295 o 4Gb ($2^{32} - 1$).

TIME.- Este formato tiene de disponibilidad en su rango desde ‘-838:59:59’ a ‘838:59:59’. Según el mencionado manual, este tipo de dato tiene un rango tan grande ya que puede representar una hora del día, sino también el intervalo de tiempo entre dos eventos.

DATE.- Este tipo almacena fecha sin la hora en formato ‘YYYY-MM-DD’. Soporta los rangos ‘1000-01-01’ a ‘999-12-31’.

BOOLEAN.- También conocido como BOOL. Considerados como sinónimos de TINYINT(1). 0 se toma como falso, valores diferentes a éste son verdaderos.

5.6 Funciones del aplicativo

Para el desarrollo de esta aplicación se requiere dos computadoras de escritorio con las siguientes características:

Equipo	Características:
Monitor LCD Widescreen de 18.5 pulgadas Compaq Q1859	<ul style="list-style-type: none"> • 1000:1 Ratio • 1366 por 768 (resolución en pixeles) • 18.5 pulgadas • 5 ms On/Off • 250 nits de brillo
CyberpowerPC Business Intrinsic BIA100 computadora de escritorio (CPU)	<ul style="list-style-type: none"> • Procesador AMD A-6 6400 Dual Core de 3.9 Ghz. • Memoria RAM de 4GB DDR3 SDRAM. • Disco duro de 500 GB SATA III 7200 rpm. • Lector de DVD RW 24x • Canal de audio HD integrado 5.1 • Soporte de video DVI y VGA • Ethernet 10/100/1000 Mb/s • Sistema operativo Windows 7 Professional 64-bits.
Mouse Logitech M100	<ul style="list-style-type: none"> • Mouse puerto USB

Tabla 27. Computadora de escritorio, equipo # 1

Alternando con una laptop:

Equipo	Características:
Dell Inspiron 15 i15RV-1382BLK de 15.6 pulgadas – Notebook.	<ul style="list-style-type: none"> • Procesador Intel Pentium 2127U Dual-Core de 1.9 Ghz. • Memoria RAM DDR3 de 4 GB de 1600 Hz. • Disco duro de 500GB 5400 rpm. • Tarjeta gráfica integrada Intel HD. • Monitor LED HD de 15.6 pulgadas. • Resolución nativa de 1366px por 768px. • Quemador DVD SulperMulti. • WiFi • Bluetooth. • Webcam integrada. • Micrófono y altavoz. • Sistema operativo Windows 8 de 64-bits.

Tabla 28. Computadora portátil, equipo # 2

Para el correcto funcionamiento de la aplicación móvil, el dispositivo debe cumplir con las siguientes especificaciones técnicas a nivel de hardware:

- Paquete de datos o WiFi
- GPS
- E-mail
- Procesador 512 GHz

- 216 Mb de memoria RAM
- Compatibilidad a partir del sistema operativo AndroidGingerbread hasta KitKat.



Figura 12. Capturas de Pantalla de Diferentes Módulos del Aplicativo Móvil.

5.7 Plan de Mercadeo

5.7.1 Estrategias de servicio

Previo a la introducción del aplicativo, es necesario establecer una alianza con una o varias entidades estatales que promueven el desarrollo cultural por ejemplo: Municipalidad de Guayaquil, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural o el Ministerio de Cultura.

Otro paso previo al lanzamiento del aplicativo es la creación y un *landing page* que genera interés sobre la aplicación. El objetivo de este *landing page* es obtener información básica de potenciales usuario (el correo electrónico)

para luego realizar una campaña de marketing no intrusiva con un código QR para descargar la app.

Adicional a la aplicación, es necesaria la puesta en marcha de una página web que explique la funcionalidad de cada uno de los módulos haciendo énfasis en una interfaz amigable y fácil de usar.

5.7.2 Estrategias de precio

5.7.2.1 Breve análisis de la competencia

Guayaquil móvil Guía turística: Aplicación gratuita desarrollada por EuroNetworks y auspiciada por el Honorable Cuerpo Consular de Guayaquil, puede ser adquirida en Google Play desde septiembre de 2013. Numero de descargas: 11. También disponible en versión inglés. (Google Play, 2013).

Guayaquil streetmap: Aplicación disponible para Google Play a partir de septiembre de 2013, desarrollada por Dubbele.com. Costo de la aplicación \$2.74. A la fecha no posee descargas (Google Play, 2013).

Offline Map Guayaquil: Disponible para Google Play desde octubre de 2013, desarrollador: Applantation Ltd. Precio \$3.35. Número de descargas: 9 (Google Play, 2013).

Guayaquil Mobile: Tienda Google Play. Desarrollado por InmobiTrend, disponible a partir de agosto 2011. Idioma de la aplicación: portugués. Es gratuita y no se posee registro de descargas (Google Play, 2013).

5.7.2.2 Precio

Teniendo en cuenta los datos obtenidos de la encuesta # 2 y del análisis de la competencia, sería muy complicado vender la aplicación en Google Play.

Las ventas por Internet requieren de más seguridad y confianza. En 2011, las cifras de ecuatorianos en Facebook son de 3 millones y en Twitter 2,5

millones. A pesar de este indicador atractivo, los ecuatorianos no se alientan a comprar on-line. Marcos Pueyrredon, presidente del ILCE, afirma que “la gente no compra por Internet y las empresas no se animan a ofertar el servicio” (Diario Hoy, 2011). En el medio ecuatoriano es difícil que una aplicación sea comprada.

Se aconseja poner en las tiendas virtuales a la aplicación de manera gratuita. La aplicación será vendida a una entidad cultural de la ciudad y de ésta depende cual modelo debe seguir.

Uno de los módulos del app es el listado de puntos artísticos-culturales. Una propuesta de modelo de negocio a poner en marcha en esta aplicación sería mostrar los lugares artísticos-culturales que han pagado para estar en esa posición. De este modo, la institución que compre la aplicación generaría más ingresos mediante la utilización de la misma.

5.7.3 Canales de distribución

Se recomienda poner a disposición de los usuarios en las tiendas virtuales más reconocidas: Google Play, BlackBerry App World y Windows Phone. Otro medio de distribución sería colocar códigos QR con un diseño limpio en áreas estratégicas de la ciudad y de puntos culturales.

5.7.4 Promoción

Campaña SEO.- Desarrollo de una *landing page*. Dicha página requerirá de un estudio previo de palabras claves, de este modo; se permitirá que los principales buscadores web puedan indexar nuestro producto. Cabe recalcar, que el tiempo estimado de indexación de estos buscadores es de 3 a 6 meses aproximadamente.

Redes sociales (YouTube, Vimeo) – Campaña SEM.- Se realizará campañas audiovisuales haciendo énfasis de cada una de las características

técnicas de la aplicación. Cada video se centrara en una sola característica y su duración será de máximo 45 segundos para generar interés y pregnancia.

Por otro lado, se hará uso de estas redes sociales para hacer video tutoriales para usuarios *newbies*.

Dicha campaña hará énfasis en promover el servicio de nuestra aplicación. Los contenidos del mensaje serán informativos. De acuerdo a los autores Salmon y Atkin (2003), una campaña debería tener alguna de las siguientes cualidades:

- **Credibilidad**, el mensaje debe ser preciso y válido. Los autores afirman que la credibilidad se logra por la veracidad y competencia de la fuente y presentación de pruebas convincentes.
- El estilo y las ideas deben ser **participativos**. Crear un estilo y tener ideas que sean atractivos y entretenidos. Además, el contenido debe ser interesante y estimulante.
- La presentación del contenido debe ser **relevante** causando así en los receptores del mensaje recomendaciones.
- La **comprensibilidad** del mensaje favorece el aprendizaje a través de la presentación del material el cual es simple, explícito y detallado.
- Proveer de **incentivos convincentes** o apelaciones motivaciones para persuadir a la audiencia.

5.8 Análisis Financiero

“El análisis financiero forma parte de un sistema o proceso de información cuya misión es la de aportar datos que permitan conocer la situación actual de la empresa y pronosticar su futuro, lo cual resulta de gran interés para gran parte de la sociedad actual ya que los individuos son empleados por las empresas, adquieren sus bienes y servicios, invierten en ellas, obtienen información de ellas, sufren su contaminación y se benefician de los impuestos que las empresas pagan” (Gil Álvarez, 2004).

5.8.1 Financiamiento del proyecto

Financiamiento		
Detalle	Valor	Tiempo
Préstamo	\$18,000	
Interés	15%	Anual
Periodo de pagos	36	Meses
Pagos mensuales	\$623.98	Total = \$22,463.28

Tabla 29. Financiamiento del proyecto

5.8.2 Proyecciones de ventas y gastos

5.8.2.1 Proyección de ventas

En la ciudad, las entidades públicas encargadas de esta área son: Municipio de Guayaquil, Prefectura del Guayas, Ministerio de Cultura y el INPC. Por otro lado, las entidades privadas más notables en Guayaquil son: Centro Cultural Alemán, Sociedad Italiana Garibaldi, Centro Ecuatoriano Norteamericano, Alianza Francesa, Centro Cultural Chino, Centro Cultural Sarao, Teatro Centro de Arte y Teatro Sánchez Aguilar.

En el primer año, se estima vender la aplicación a tres entidades entre las que más figuran: M.I. Municipalidad de Guayaquil, Ministerio de Cultura y Patrimonio y el Teatro Sánchez Aguilar consiguiendo de este modo ingresos por \$45000.

Proyección de ventas	
Detalle	Precio
Municipalidad	\$20,000.00
Ministerio de Cultura y Patrimonio	\$20,000.00
TOTAL	\$40,000.00

Tabla 30. Proyección de ventas primer año

Cabe recalcar que estos precios son tomados en cuenta si la aplicación es vendida sin requerimientos adicionales. En caso que le entidad contratante desee cambios, los valores incrementarán.

5.8.2.2 Proyección de gastos

Para el desarrollo de la propuesta de intervención se toma en cuenta gastos de desarrollo, gastos técnicos y de recursos humanos. El tiempo del proyecto es de 3 meses. Para el desarrollo del *landing page* y hacer pruebas se requiere un servidor web con las siguientes funcionalidades:

Equipo	Características:
Servidor Anual	<ul style="list-style-type: none"> • Dominios ilimitados • Espacio en disco ilimitado • Ancho de banda ilimitado • Certificado compartido SSL • CPanel, e-mail ilimitados • Base de datos MySQL • CGI, PHP 5, Perl, Python, SSI

Tabla 31. Características técnicas del servidor

Descripción de software:

Desarrollador	Aplicaciones:
Adobe CS6	<ul style="list-style-type: none"> • Photoshop • Illustrator • Dreamweaver
Herramientas gratuitas	<ul style="list-style-type: none"> • FileZilla • Notepad++ • Cuenta gratuita PhoneGap • Navegadores web

Tabla 32. Software de desarrollo y diseño

Otros servicios: para el desarrollo de la aplicación se usa servicios de internet, agua, luz, plan mensual de Internet y teléfono.

Recursos humanos: director de proyectos, programador y diseñador.

Mobiliario, útiles de oficina: para comodidad del personal del proyecto se requiere escritorios, sillas, acondicionador de aire y dispensador de agua.

5.8.2.2.1 Tabla de Costos del Hardware

COSTOS DEL HARDWARE			
Cant.	Descripción	Precio unitario	Total
2	CyberpowerPC Business Intrinsic BIA100 computadora de escritorio (CPU) – BHPPhotoVideo	\$479.00	\$958.00
	Impuesto Salida Divisas 5%		\$47.90

2	Monitor LCD Widescreen Compaq Q1859 – Amazon.com	\$108.99	\$217.98
	Impuesto Salida Divisas 5% monitores		\$10.90
2	Mouse Logitech M100 – BHPPhotoVideo	\$7.49	\$14.98
	Impuesto Salida Divisas 5% mouse		\$0.75
1	Dell Inspiron 15 i15RV-1382BLK de 15.6 pulgadas Notebook – Amazon.com	\$404.99	\$404.99
	Impuesto Salida Divisas 5% Laptop		\$20.25
1	Envíos a Guayaquil – Ecuador	\$420.00	\$500.00
	Impuesto Salida Divisas 5% Envíos		\$25.00
1	UPS	\$100.00	\$100.00
TOTAL			\$2,300.75

Tabla 33. Costos del Hardware

5.8.2.2.2 Tabla de Costos de Software

COSTOS DEL SOFTWARE			
Cant.	Descripción	Precio unitario	Total
1	Adobe Photoshop (mensual)	\$19.99	\$19.99
1	Adobe Illustrator (mensual)	\$19.99	\$19.99
1	Adobe Dreamweaver (mensual)	\$19.99	\$19.99
	Impuesto Salida Divisas 5% Adobe (mensual)		\$2.99
1	Plan de hosting anual	\$135.00	\$135.00
	Impuesto Salida Divisas 5%		\$6.75
1	Microsoft Office 2013	\$150.00	\$150.00
TOTAL			\$480.63

Tabla 34. Costos del Software

5.8.2.2.3 Tabla de Costos de Personal

COSTOS RECURSOS HUMANOS			
Cant.	Descripción	Precio unitario	Total
1	Diseñador (mensual)	\$550.00	\$550.00
1	Programador (mensual)	\$550.00	\$550.00
1	Director de proyectos (mensual)	\$650.00	\$650.00
TOTAL			\$5250.00

Tabla 35. Costos del Personal

5.8.2.2.4 Tabla de Costos de Útiles de Oficina

COSTOS ÚTILES DE OFICINA			
Cant.	Descripción	Precio unitario	Total
3	Escritorios	\$100.00	\$300.00
3	Sillas	\$60.00	\$120.00
1	Acondicionador de aire	\$600.00	\$600.00
1	Dispensador de agua	\$120.00	\$120.00
1	Varios útiles de oficina	\$120.00	\$120.00
1	Teléfono	\$80.00	\$80.00
TOTAL			\$1340.00

Tabla 36. Costos de Útiles de Oficina

5.8.2.2.5 Tabla de Servicios Básicos e Internet

COSTOS SERVICIOS BÁSICOS E INTERNET			
Cant.	Descripción	Precio unitario	Total
1	Plan mensual Internet (mensual)	\$100.00	\$100.00
1	Servicios básicos (mensual)	\$100.00	\$100.00
TOTAL			\$600.00

Tabla 37.Costos de Servicios Básicos e Internet

5.8.2.2.6 Tabla de Costos

COSTOS DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	
Descripción	Total
Costos de Hardware	\$2300.75
Costos de Software	\$480.63
Costos de Personal	\$5250.00
Costos de Útiles de Oficina	\$1340.00
Costos de Servicios Básicos e Internet	\$600.00
TOTAL	\$9971.38

Tabla 38.Costos

5.8.3 Flujo de Caja

FLUJO DE CAJA		
Saldo anterior	\$0.00	\$0.00
Ingresos		
Ventas		\$40,000.00
Total Ingresos		\$40,000.00
Egresos		
Hardware	\$2,300.75	
Software	\$480.63	
Recursos Humanos	\$5,250.00	
Útiles de Oficina	\$1,340.00	
Servicios básicos	\$600.00	
Gastos de constitución	\$837.00	
Dividendos	\$0.00	
Préstamo (3 meses)	\$1,871.94	
Total Egresos	\$(12,680.32)	
Flujo Caja		\$27.319,68

Flujo Neto		\$27.319,68
Préstamo (33 meses)	\$(20.591,34)	
Caja Final		\$6.728,34

Tabla 39. Flujo de Caja

5.8.4 Tasa Interna de Retorno

TASA INTERNA DE RETORNO (ROI)					
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Flujo de caja	\$2.711,97	\$3.118,77	\$6.728,34	\$9.083,26	\$13.170,73

Tabla 40. Tasa Interna de Retorno

Desembolso inicial (año 0) = \$(18.000,00)

$$TIR = 0 = -I_0 + \frac{CF_1}{1+i} + \frac{CF_2}{(1+i)^2} + \dots + \frac{CF_n}{(1+i)^n}$$

Figura 13. Fórmula Tasa Interna de Retorno (TIR) (López, Elsevier Ciencia, 2003)

$$VAN = -I_0 + \frac{(Cash\ flow)_t}{1+i} + \frac{CF_2}{(1+i)^2} + \dots + \frac{CF_n}{(1+i)^n}$$

Figura 14. Fórmula Valor Actual Neto (VAN, VNA) (López, 2003)

TIR – VAN	
TIR	19,99%
VAN	\$2.506,11
Años	5

Tabla 41.TIR y VAN

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Existe la percepción de que los guayaquileños no están interesados en el arte y la cultura primordialmente la ciudad es tomada como un punto comercial. Históricamente, Guayaquil ha sido un importante puerto desde la Época Colonial hasta la actualidad. Su ubicación estratégica y sus bosques ricos en maderas permitieron que sea un importante astillero en el siglo XVII.

Guayaquil es una de las ciudades ecuatorianas de vasta actividad económica. En la publicación de abril 2002 de la revista América Economía, la ciudad ocupa el sexto puesto de ciudades que brindan facilidades para emprender negocios obteniendo el índice de 3,88 después de Monterrey (5,34), Sao Paulo (4,56), Santiago de Chile (4,45), Bogotá (4,40) y México D.F. (4,26). Además, según un trabajo de tesis realizado por un alumno de UCSG se estableció que gran parte de las personas que visitan la ciudad es por negocios.

De acuerdo al Arq. Melvin Hoyos, hasta el siglo XX la ciudad poseía un remarcado interés artístico-cultural. Luego, por diversos eventos acaecidos a nivel nacional e internacional sus ciudadanos se dedicaron a realizar actividades comerciales dejando a un lado el aspecto artístico-cultural en Guayaquil. Esto puede ser corroborado con los datos obtenidos de una de las encuestas. Los ciudadanos encuestados afirmaron preferir discotecas como medio de distracción seguido de cine comercial (23,75% y 21,61% respectivamente).

A partir de inicios del 2000, la ciudad sufrió un cambio vertiginoso de parte de sus autoridades locales. La urbe fue reconstruida, se brindó servicios básicos a sus pobladores, y desde ese año las autoridades tuvieron en cuenta la creación de una ordenanza para promover arte y cultura. Dicha ordenanza ofrece financiamiento a varias entidades culturales. La oferta cultural, a pesar del gran esfuerzo realizado, es un tema pendiente y una oportunidad para explotar este mercado. Durante el proceso de entrevistas,

personal de Municipio afirmó luego de la entrevista que el Gobierno Central no está comprometido del todo con la ciudad y que ellos realizan proyectos sin ayuda de Autoridades Nacionales. Según personal municipal, cada vez que autoridades guayaquileñas realizan un proyecto, autoridades quiteñas se encargan de “empequeñecer” las actividades porteñas.

Por el lado del Gobierno Nacional, la administración actual trata de restablecer a la ciudad como un referente artístico-cultural mediante el desarrollo de varios proyectos. Las entidades que velan por esta área en la ciudad son: Ministerio de Cultura, Ministerio de Turismo y el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Cabe apuntar que durante el desarrollo de este estudio personal de Cultura y el INPC se rehusaron a brindar información bajo condición del anonimato afirmaron existe regionalismo y que ciertas autoridades no están comprometidas con el desarrollo cultural de la ciudad. Por ejemplo: en el caso del Ministerio de Cultura, de acuerdo al Plan Nacional del Buen Vivir y el COOTAD cada ministerio debe estar organizado de manera autónoma promoviendo la creación de Direcciones Zonales (Zona 5: Guayas, Los Ríos, Santa Elena y Zona 8: Guayaquil – Durán – Samborondón) para originar proyectos del ámbito arte-cultura con exponentes locales y su respectiva difusión a la sociedad. Mandato constitucional que no han acatado las autoridades pertinentes.

Por otro lado, en este estudio se evidencia la falta de interés por la cultura de los guayaquileños ya que el 37% de los encuestados afirma que rara vez acude a un evento cultural. Este problema puede ser causado por la poca difusión y promoción de eventos artísticos-culturales (ésta es una gran oportunidad para nuestra aplicación ya que servirá a un nicho muy importante); y, otro motivo de la falta de interés es el ritmo acelerado de vida en la Urbe Porteña. Citando como ejemplo, el ajetreo comercial es sustentado teniendo en cuenta que en la ciudad de Nueva York se convenció a un reconocido músico (Joshua Bell) que tocara en una hora pico en una estación de metro de esta ciudad. El asombroso resultado del

experimento fue que nadie reconoció al artista, peor aún, nadie prestó atención a la belleza de la música que tocaba, solo tres menores de edad se escaparon de sus madres para escuchar su música. Retomando nuestro caso, la Ciudad Huancavilca se caracteriza por la pobre afluencia de público a sus teatros, lugares de cine independiente y sus museos, en contraste; con ciudades ecuatorianas como Quito o Cuenca.

En ciudades como Orlando, Miami, San Francisco, París, Barcelona, Savannah, las autoridades de sus respectivos ayuntamientos han creado Oficinas de Turismo como una herramienta para difundir puntos turísticos, gastronómicos, turismo cultural, turismo eco-amigable. Este tipo de oficinas ofrecen una gama de servicios, entre los más populares se destaca: material impreso en varios idiomas, consultoría en varios idiomas, venta de libros sobre turismo, venta de aplicaciones móviles y cambio de divisas. La creación de este tipo de oficinas en la Urbe Porteña sería una gran oportunidad para turistas locales, nacionales y extranjeros para conocer a fondo la ciudad.

El material bibliográfico de Guayaquil debería estar disponible en varios idiomas. Se ha observado que los turistas extranjeros al llegar al Aeropuerto Internacional GYE adquieren material impreso no oficial en librerías. Sería esencial que los turistas extranjeros puedan conseguir este material oficial en otros idiomas.

Según el Ing. César Vélez del Hierro, el Ministerio de Turismo no ha explotado debidamente el turismo cultural en la ciudad. Uno de los proyectos que ha realizado este ministerio, es Recorrido Histórico-Cultural del Barrio Las Peñas. Esta cartera del Estado ha trabajado índole cultural con otros municipios. En esta entrevista se obtuvo información de que los Municipios quiteños y cuencanos son referentes a nivel nacional en difusión y promoción de estos eventos.

En los hoteles de la ciudad se observa falta de competencia leal. Cuando un turista pide información en su hotel, los encargados no facilitan variedad de operadores ni de información ya que tienen algún tipo de acuerdo para llevar al visitante con un solo operador. Esto merma las posibilidades del turista de conocer con mayor amplitud la ciudad.

La oferta de lugares turísticos de la urbe es muy grande. Visitantes nacionales y extranjeros no tienen la posibilidad de saber los rincones porteños desde un dispositivo móvil. Además hay que tener en cuenta que, la Administración Municipal ha establecido como uno de sus objetivos convertir a la ciudad en una Ciudad Inteligente mediante el uso de wi-fi en sectores estratégicos, esta es una gran oportunidad para la masificación de las aplicaciones móviles. Además, el anuncio por Autoridades Locales de contratación de estudios de mercados para el desarrollo de un parque de diversiones regional y creación de un centro comercial gastronómico, moda y desarrollo comercial afianzan la oportunidad de turismo digital. (El Telégrafo, 2013).

Para finalizar, en lo que respecta a promoción y difusión las Autoridades Locales como Nacionales deben trabajar en conjunto para repotenciar arte y cultura en una ciudad que según ciertos historiadores ha perdido su hegemonía cultural para contribuir al desarrollo de Guayaquil y del Ecuador.

GLOSARIO

GPS.- Acrónimo de Global Positioning System (Sistema de Posicionamiento Global). Es un sistema de navegación por satélite operado por el Departamento de Defensa de EE.UU. En sus inicios, fue desarrollado solo para uso militar. A partir de 1980, fue abierto para uso civil. (Garmin, 2007)

Kernel.- Es el componente central de los sistemas operativo. Funciona como un puente entre las aplicaciones y el procesamiento de datos a nivel de hardware. Su objetivo principal es gestionar los recursos del sistema (comunicar componente a nivel de hardware y software) (Princeton University, 2007).

Landing page.- Página web de aterrizaje, el objetivo de estas páginas es llamar a la acción por ejemplo: suscripción a eventos.

Mailing.- Campaña de mercadeo mediante el uso del correo electrónico para enviar información a una lista de destinatarios. También conocido como *e-mailing*.

Muestra.- “Parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él.” (RAE, 2014)

Newbie.- Voz inglesa, usuario novato.

Parafernalia.- “Conjunto de usos habituales en determinados actos o ceremonias, y de objetos que en ellos se emplean.” (RAE, 2014)

Población.- “Conjunto de los individuos o cosas sometido a una evaluación estadística mediante muestreo.” (RAE, 2014)

QR.- Sus siglas significan Quick Response (código de respuesta rápida). Los códigos QR fueron creados en Japón en 1994 por una subsidiaria de Toyota. Son una barra de código bidimensional que contiene datos que pueden ser leídos por la cámara de un dispositivo móvil. (The George Washington University, 2000)

UI.- McKay (2013) explica que “una interfaz de usuario difiere de la conversación humana principalmente en que utiliza el lenguaje de la interfaz de usuario en lugar de lenguaje natural. Una interfaz de usuario bien diseñada se reduce a comunicar a los usuarios de una manera que es natural, profesional y amigable, fácil de entender, y eficiente. Por el contrario, una interfaz de usuario mal diseñada no es natural, tecnológica y mecánica, y obliga a los usuarios a aplicar el pensamiento, la experimentación, la memorización, y la capacitación[...]”.

WYSIWYG.- Acrónimo de What You See Is What You Get (Lo que ves es lo que tienes). Es un sistema en el que el contenido mostrado en pantalla durante la edición aparece en una manera exacta a su apariencia cuando se muestra el producto terminado sea en un documento, página web o diapositivas. (ZetaCMS, 2010)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acha, J. (1981). *Arte y Sociedad: Latinoamérica: el Producto Artístico y Su Estructura*. Fondo de Cultura Económica.
- Android. (Septiembre de 2013). *Android*. Recuperado el 31 de Octubre de 2013, de Android:
<http://developer.android.com/about/dashboards/index.html>
- Apple. (17 de Septiembre de 2013). *Apple*. Recuperado el 29 de Octubre de 2013, de Apple:
<https://developer.apple.com/library/mac/documentation/macosx/Conceptual/BPFrameworks/Concepts/WhatAreFrameworks.html>
- AT&T. (2007). *AT&T*. Recuperado el 30 de Octubre de 2013, de AT&T:
<http://www.att.com/esupport/article.jsp?sid=KB101001&cv=821#fbid=A1gghfqQgMv>
- Avilés, E. (2012). *Enciclopedia del Ecuador GRUPO GUAYAQUIL*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de Enciclopedia del Ecuador:
<http://www.encyclopediaelecuador.com/temasOpt.php?Ind=960&Let=>
- Barriga, F., & Barriga, L. (1980). *Diccionario de la literatura ecuatoriana*. Guayaquil: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas.
- Birx, H. J. (2005). Encyclopedia of Anthropology. En H. J. Birx, *Encyclopedia of Anthropology*. Sage Pubn Inc.
- Brooks, D. R. (2011). Guide to HTML, JavaScript and PHP For Scientists and Engineers. En D. R. Brooks, *Guide to HTML, JavaScript and PHP For Scientists and Engineers* (págs. 1-3). Londres: Springer.
- Brown, B. (2011). Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographers and Directors. En B. Brown, *Cinematography:*

Theory and Practice: Image making for Cinematographers and Directors (pág. 2). Focal Press.

Built With. (2013). *Built With*. Recuperado el 31 de Octubre de 2013, de Built With: <http://trends.builtwith.com/javascript/jQuery>

Campoverde, D. (Diciembre de 2012). *UCSG - Repositorio*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Sitio UCSG:
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/123456789/333/1/T-UCSG-PRE-ESP-AETH-12.pdf>

Cassirer, E. (1962). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. En E. Cassirer, *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. Yale University Press.

Cordero, L. (16 de Mayo de 2010). *El Mercurio - Editorial*. Recuperado el 4 de Febrero de 2014, de El Mercurio:
http://www.elmercurio.com.ec/239682-historia-de-la-fotografia/#.UvGsA_mSxIE

Creswell, J. W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.

CyberSchool, UQL. (Junio de 2009). *CyberSchool, UQL*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2013, de CyberSchool, UQL:
<http://www.library.uq.edu.au/schools/WhatIsADatabase.pdf>

Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. En K. Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice* (pág. 3). Focal Press.

Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. En K. Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice* (pág. 4). Focal Press.

- Diario Hoy. (24 de Junio de 2011). *Hoy - Ecuador, un nicho importante para las ventas y compras por internet*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Hoy: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/ecuador-un-nicho-importante-para-las-ventas-y-compras-por-internet-483050.html>
- Dixon, W. (11 de Septiembre de 2012). iOS 6: A History and A Review. Estados Unidos de Norteamérica.
- Duncan, R., & Smith, M. (2009). The Power of Comics: History, Form and Culture. En R. Duncan, & M. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture* (pág. 1). Bloomsbury Academic.
- Duncan, R., & Smith, M. (2009). The Power of Comics: History, Form and Culture. En R. Duncan, & M. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture* (pág. 3). Bloomsbury Academic.
- Duncan, R., & Smith, M. (2009). The Power of Comics: History, Form and Culture. En R. Dunca, & M. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture* (págs. 20-22). Bloomsbury Academic.
- Echeverría, S., & Quevedo, K. (Mayo de 2002). *UTE - Repositorio*. Recuperado el 4 de Febrero de 2014, de UTE: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/5237/1/17793_1.pdf
- Eco, U. (1976). Tratado de Semiótica General. En U. Eco, *Tratado de Semiótica General* (pág. 29). Editorial Lumen.
- Ecuador en cifras. (2 de Abril de 2013). *Ecuador en cifras - Los usuarios de teléfonos inteligentes smartphone se incrementaron en un 60%*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Ecuador en cifras: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/los-usuarios-de-telefonos-inteligentes-smartphone-se-incrementaron-en-un-60/>
- Ecuador en cifras. (12 de Febrero de 2014). *Ecuador en cifras - Inec y Senplades presentan el Directorio de Empresas*. Recuperado el 3 de Marzo de 2014, de Ecuador en cifras:

<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/directorio-de-empresas-un-paso-mas-para-un-futuro-sin-censos/>

Edmée, M. (2010). *La Literatura Universal a través de autores selectos*. Porrua.

El Comercio. (11 de Julio de 2011). *El Comercio - País*. Recuperado el 4 de Febrero de 2014, de El Comercio:
http://www.elcomercio.com.ec/pais/Guayaquil-reconocida-Ciudad-Patrimonial-Ecuador_0_514748585.html

El Telégrafo. (9 de Octubre de 2011). *El comercio impulsa el crecimiento de Guayaquil*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Noticias - El Telégrafo: <http://www.telegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/item/el-comercio-impulsa-el-crecimiento-de-guayaquil.html>

El Telégrafo. (17 de Diciembre de 2013). *El Telégrafo*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2013, de El Telégrafo:
<http://www.telegrafo.com.ec/noticias/guayaquil/item/nebot-busca-asesoria-extranjera.html>

El Universo. (2 de Mayo de 2012). *El Universo - Gran Guayaquil*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de El Universo:
<http://www.eluniverso.com/2012/05/03/1/1550/templo-budista-realiza-arte-milenario.html>

El Universo. (27 de Marzo de 2013). *El Universo - Comunidad*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de El Universo:
<http://www.eluniverso.com/2013/03/27/1/1445/ruta-iglesias-centro-guayaquil.html>

El Universo. (11 de Agosto de 2013). *El Universo - Luego de 50 años, se planea reubicar el puerto con más carga*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de El Universo - Informes:

<http://www.eluniverso.com/noticias/2013/08/11/nota/1269921/luego-50-anos-se-planea-reubicar-puerto-mas-carga>

El Universo. (16 de Diciembre de 2013). *El Universo - Puerto de Guayaquil llegó a cifra récord en un año*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de El Universo - Economía:

<http://www.eluniverso.com/noticias/2013/12/16/nota/1924601/puerto-llego-cifra-record-ano>

Elkin, J. (2000). What is Painting. En J. Elkin, *What is Painting* (pág. 9). Taylor & Francis.

FIFA. (2013). *Copa Mundial de la FIFA - Sostenibilidad*. Recuperado el 10 de Enero de 2014, de FIFA:

<http://es.fifa.com/worldcup/organisation/sustainability/strategy.html>

Flores, C. (2010). *Universidad de Cuenca - Repositorio*. Recuperado el 5 de Febrero de 2014, de Universidad de Cuenca:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3209/1/tm4av12.pdf>

Freund, G. (2001). La fotografía como documento social. En G. Freund, *La fotografía como documento social* (pág. 19). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

García-Molina, H., Ullman, J. D., & Widom, J. (2008). *Database Systems: The Complete Book 2nd edition*. Prentice Hall.

Giddens, A. (1977). Capitalismo y la Moderna Teoría Social. En A. Giddens, *Capitalismo y la Moderna Teoría Social* (pág. 178). Labor.

Gil Álvarez, A. M. (2004). Introducción al análisis financiero. En A. M. Gil Álvarez, *Introducción al análisis financiero* (págs. 10-12). San Vicente, Alicante: Editorial Club Universitario.

- Goodenough, W. H. (1981). *Cultura, Lenguaje y Sociedad*. En W. H. Goodenough, *Cultura, Lenguaje y Sociedad*. Cummings Pub. Co.
- Google Play. (29 de Diciembre de 2013). *Google Play - Guayaquil Street Map*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=dubbeleCom.Guayaquil>
- Google Play. (4 de Agosto de 2013). *Google Play - Guayaquil Mobile*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.guayaquilmobile>
- Google Play. (10 de Septiembre de 2013). *Google Play - Guayaquil Móvil guía turística*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Google Play:
https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_btomarquesg.GUAYAQUIL
- Google Play. (3 de Noviembre de 2013). *Google Play - Offline Map Ecuador*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.applantation.android.maps.ecuador>
- Gubrium, J. F., & Holstein, J. A. (2001). *Handbook of Interview Research: Context and Method*. SAGE Publications, Inc.
- Hernández, R., & Fernández, C. (2010). Metodología de la investigación, 5ta edición. En R. Hernández, & C. Fernández, *Metodología de la investigación, 5ta edición* (pág. 3). México, D.F.: McGraw Hill Interamericana.
- Hernández, R., & Fernández, C. (2010). Metodología de la investigación, 5ta edición. En R. Hernández, & C. Fernández, *Metodología de la investigación, 5ta edición* (págs. 78-79). México, D.F.: McGraw Hill Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. En R. Hernández, C. Fernández, & P. Baptista,

Metodología de la investigación (pág. 32). México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.

Herrera, C. (19 de Septiembre de 2011). *PP El Verdadero - Mi Guayaquil*.

Recuperado el 9 de Febrero de 2014, de PP El Verdadero:

<http://www.ppelverdadero.com.ec/mi-guayaquil/item/guayaquil-es-la-ciudad-mas-poblada-segun-el-censo-2010.html>

Holzner, S. (2010). JQuery Visual Quick Start Guide. En S. Holzner, *JQuery Visual Quick Start Guide* (págs. 1-3). Peachpit Press.

Hoyos, M., & Avilés, E. (2008). *Historia de Guayaquil*. Guayaquil: M.I. Municipalidad de Guayaquil.

Hunter, D., & Whitten, P. (1976). Encyclopedia of Anthropology. En D. Hunter, & P. Whitten, *Encyclopedia of Anthropology* (pág. 113). New York: Joanna Cotler Books.

INEC. (Diciembre de 2012). *INEC - TICs 2012*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de INEC: http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/presentacion.pdf

Jackson, W. (2012). Android Apps for Absolute Beginners. En W. Jackson, *Android Apps for Absolute Beginners, Second Edition* (págs. 1-3). APRESS.

jQuery Mobile. (2010). *jQuery Mobile*. Recuperado el 29 de Octubre de 2013, de jQuery Mobile: <http://jquerymobile.com/>

Kvale, S. (1996). *InterViews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. SAGE Publications, Inc.

León, D., & Szászdi, Á. (2006). Estudio Sobre las Fundaciones de Guayaquil. En D. León Borja, & Á. Szászdi, *Estudio Sobre las Fundaciones de Guayaquil* (págs. 21-57). Guayaquil: Archivo Histórico del Guayas.

Literatura Ecuatoriana. (2001). *Literatura Ecuatoriana*. Recuperado el 4 de Enero de 2014, de Poesía - Literatura Ecuatoriana:
<http://www.literaturaecuatoriana.com/htmls/literatura-ecuatoriana-poesia/poesia.html>

Literatura Ecuatoriana. (2001). *Narrativa - Literatura Ecuatoriana*. Recuperado el 4 de Febrero de 2014, de Literatura Ecuatoriana:
<http://www.literaturaecuatoriana.com/htmls/literatura-ecuatoriana-narrativa/narrati.htm>

López, A. (2003). *Elsevier Ciencia*. Recuperado el 9 de Marzo de 2014, de Elsevier Ciencia:
<http://www.elsevierciencia.com/imatges/3/3v17n08/grande/3v17n08-13051754tab06.gif>

López, A. (2003). *Elsevier Ciencia*. Recuperado el 9 de Marzo de 2014, de Elsevier Ciencia:
<http://www.elsevierciencia.com/imatges/3/3v17n08/grande/3v17n08-13051754tab05.gif>

M.I. Municipalidad de Guayaquil. (2007). *M.I. Municipalidad de Guayaquil - Historia de Guayaquil Siglo XX*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de M.I. Municipalidad de Guayaquil: <http://www.guayaquil.gob.ec/la-ciudad/historia/siglo-xx>

Maestre Alonso, J. (1983). Introducción a la Antropología Social. En J. Maestre Alonso, *Introducción a la Antropología Social* (pág. 107). Akal.

Malinowski, B. (1986). Crimen y costumbre en la sociedad salvaje. En B. Malinowski, *Crimen y costumbre en la sociedad salvaje*. Planeta-Agostini.

Mapas de Acción Ecológica. (23 de Septiembre de 2009). *Mapas de Acción Ecológica - Áreas Silvestres y de Protección Ecológica*. Recuperado

el 27 de Enero de 2014, de Mapas de Acción Ecológica:
<http://mapas.accionecologica.org/Guayas/areas-silvestres-protegidas-y-bosques-protectores.html>

Marsden, P. V., & Wright, J. D. (2010). Handbook of Survey Research, Second Edition. En P. V. Marsden, & J. D. Wright, *Handbook of Survey Research, Second Edition* (págs. 3-4). Emerald Publishing Group Limited.

Martillo, J. (7 de Octubre de 2011). *El Universo*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de El Universo:
<http://www.eluniverso.com/2011/10/08/1/1378/hector-napolitano-cantautor-gente-barrio.html>

McKay, E. N. (2013). UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication. En E. N. McKay, *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication* (pág. 3). Morgan Kaufmann.

Miller, J. (1971). McLUHAN. En J. Miller, *McLUHAN* (págs. 8-9). Londres: Fontana Modern Masters.

Mills, C. (2012). Practical CSS3 Develop and Design. En C. Mills, *Practical CSS3 Develop and Design* (págs. 1-3). Berkeley: Peachpit Press.

MySQL. (1997). *MySQL - Integer Types (Exact Value) - INTEGER, INT, SMALLINT, TINYINT, MEDIUMINT, BIGINT*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de MySQL:
<http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/en/integer-types.html>

MySQL. (1997). *MySQL - Los tipos CHAR y VARCHAR*. Recuperado el 4 de Marzo de 2014, de MySQL:
<http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/es/char.html>

- Netquest. (1997). *Netquest - Calculadora de muestra online para encuestas*. Recuperado el 9 de Febrero de 2014, de Netquest:
http://www.netquest.com/panel_netquest/calculadora_muestras.php
- Nobel Prize. (2013). *The Official Web of the Nobel Prize*. Recuperado el 2 de Febrero de 2013, de All Nobel Prizes in Literature:
http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/
- Nordstrom, A. (2008). Truth Beauty: Pictorialism and the Photography as Art, 1845 - 1945. En A. Nordstrom, *Truth Beauty: Pictorialism and the Photography as Art, 1845 - 1945* (págs. 144-145). Douglas & McIntyre.
- NYFA. (2010). *20 Great Directos: New York Film Academy*. Recuperado el 3 de Febrero de 2014, de New York Film Academy:
<http://www.nyfa.edu/about/featured-articles/steven-spielberg.php>
- Oracle Corporation. (1997). *MySQL Documentation: MySQL Reference Manual*. Recuperado el 10 de Febrero de 2014, de MySQL:
<http://dev.mysql.com/doc/>
- Oracle Corporation. (2013). *MySQL*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2013, de MySQL: <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/en/what-is-mysql.html>
- Pablo, F. (2012). Música de identidad: Apuntes sobre los géneros musicales vernáculos del Ecuador. *El Diablo Ocioso*, 5.
- Patton, M. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. SAGE Publications. Inc.
- PCMag. (2007). *PCMag*. Recuperado el 30 de Octubre de 2013, de PCMag:
<http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/63006/smartphone-operating-system>

- Pérez, R. (1987). *Diccionario Biográfico del Ecuador JJ - Tomo 11*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de Diccionario Biográfico del Ecuador:
<http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomos/tomo11/j1.htm>
- Pesántez, R. (1986). Literatura ecuatoriana. En R. Pesántez, *Literatura ecuatoriana* (pág. 25). Guayaquil: Editorial del Pacífico.
- Princeton University. (2007). *Princeton University - Wiki*. Recuperado el 10 de Febrero de 2014, de Princeton University:
[http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Kernel_\(computer_science\).html](http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Kernel_(computer_science).html)
- RAE. (2014). *Real Academia Española*. Recuperado el 20 de Octubre de 2013, de Real Academia Española:
<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=wwCWiRm8E2x56zbcSQG>
- Reisz, K. (1958). The Technique of Film Editing. En K. Reisz, *The Technique of Film Editing* (pág. 19). Nueva York, Londres: Focal Press.
- Romeo, A. D. (1931). Los Gobernadores de Guayaquil del Siglo XVIII. En A. D. Romeo, *Los Gobernadores de Guayaquil del Siglo XVIII* (pág. 35). Imprenta de Galo Sáez.
- Roos, D. (2013). *How Stuff Works*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2013, de How Stuff Works: <http://money.howstuffworks.com/business-communications/how-to-leverage-an-api-for-conferencing1.htm>
- Rousseau, J.-J. (2007). *Diccionario de música (Spanish Edition)*. Madrid: Akal Ediciones S.A.
- Rubin, H. J., & Rubin, I. S. (1995). *Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data*. SAGE Publications, Inc.
- Servicio de Rentas Internas. (Enero de 2014). *Servicio de Rentas Internas - Estadísticas Generales de Recaudación*. Recuperado el 4 de Marzo

de 2014, de Servicio de Rentas Internas:

[http://www.sri.gob.ec/BibliotecaPortlet/descargar/46998ad9-c136-4a85-9c00-](http://www.sri.gob.ec/BibliotecaPortlet/descargar/46998ad9-c136-4a85-9c00-7f83f26f7ee4/RECAUDACI%D3N+POR+TIPO+DE+IMPUESTO%2C+PROVINCIA%2C+CANT%D3N%2C+MES+Y+A%D1O.xlsx)

[7f83f26f7ee4/RECAUDACI%D3N+POR+TIPO+DE+IMPUESTO%2C+](http://www.sri.gob.ec/BibliotecaPortlet/descargar/46998ad9-c136-4a85-9c00-7f83f26f7ee4/RECAUDACI%D3N+POR+TIPO+DE+IMPUESTO%2C+PROVINCIA%2C+CANT%D3N%2C+MES+Y+A%D1O.xlsx)

[PROVINCIA%2C+CANT%D3N%2C+MES+Y+A%D1O.xlsx](http://www.sri.gob.ec/BibliotecaPortlet/descargar/46998ad9-c136-4a85-9c00-7f83f26f7ee4/RECAUDACI%D3N+POR+TIPO+DE+IMPUESTO%2C+PROVINCIA%2C+CANT%D3N%2C+MES+Y+A%D1O.xlsx)

Shepherd, P. (2003). *Artificial Love: A Story of Machines and Architecture*. En P. Shepherd, *Artificial Love: A Story of Machines and Architecture* (pág. 33). The MIT Press .

Sikos, L. F. (2011). *Web Standards: Mastering HTML5, CSS3, and XML*. En L. F. Sikos, *Web Standards: Mastering HTML5, CSS3, and XML* (págs. 62-63). APRESS.

Sutherland, J. (2013). *A Little History of Literature*. En J. Sutherland, *A Little History of Literature* (págs. 1-6). Yale University Press.

Tatarkiewicz, W. (2000). *Historia de la Estética I. La Estética Antigua*. En W. Tatarkiewicz, *Historia de la Estética I. La Estética Antigua* (pág. 318). Madrid: Ediciones AKAL.

Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. En W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (pág. 82). Madrid: Tecnos / Alianza Editorial.

Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. En W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (pág. 42). Madrid: Tecnos / Alianza Editorial.

Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. En W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (págs. 46-48). Madrid: Tecnos / Alianza Editorial.

- Tatarkiewicz, W. (2002). Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. En W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (pág. 53). Madrid: Tecnos / Alianza Editorial.
- The George Washington University. (2000). *Himmelfarb Health Sciences Library - GWU*. Recuperado el 21 de Febrero de 2014, de The George Washington Medical Center:
<http://himmelfarb.gwu.edu/qrcodes/index.cfm>
- Trías, E. (2003). *Lógica del Límite*. Círculo de Lectores.
- UO Virtual. (2013). *UO Virtual México*. Recuperado el 17 de Enero de 2014, de Sitio UO Virtual México:
<http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/sociedu/2/2.pdf>
- Valdés de Martínez, S. (1998). Introducción al Arte. En S. Valdés de Martínez, *Introducción al Arte* (pág. 11). México D.F.: Libros del Arrayán.
- Valdés, S. C. (1998). *Introducción al arte*. México: Libros del ARRAYÁN.
- VV.AA. (2001). Summa Artis: Historia General Del Arte. T. 47, Vol. 1: La Fotografía En España, De Los Orígenes Al Siglo Xxi. En VV.AA., *Summa Artis: Historia General Del Arte. T. 47, Vol. 1: La Fotografía En España, De Los Orígenes Al Siglo Xxi* (pág. 88). Madrid: Espasa.
- Wargo, J. M. (2012). PhoneGap Essentials: Building Cross-Platform Mobile Apps. En J. M. Wargo, *PhoneGap Essentials: Building Cross-Platform Mobile Apps* (pág. xiii). Addison-Wesley Professional.
- Wikipedia. (2000). *Wikipedia*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de Wikipedia, Generación Decapitada:
http://es.wikipedia.org/wiki/Generaci%C3%B3n_decapitada

Wikipedia. (2001). *Guayaquil - Música*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Guayaquil>

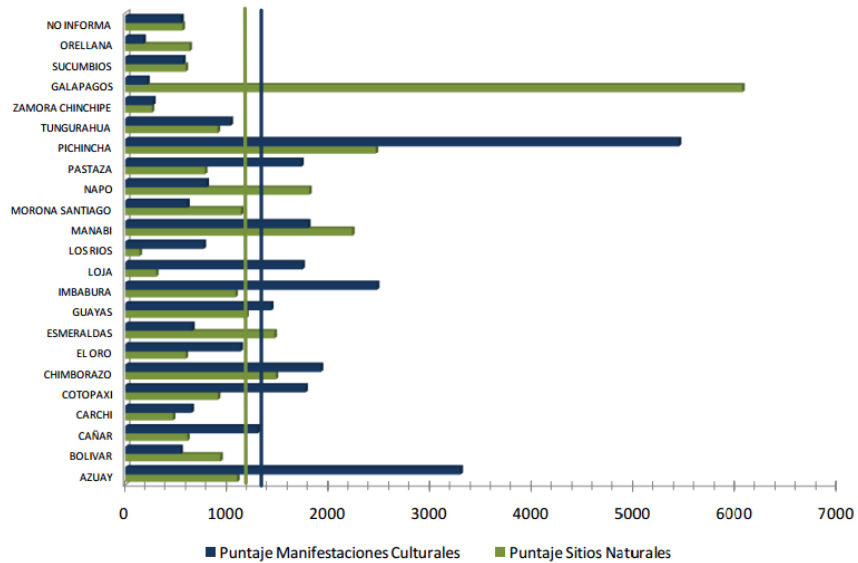
Wikipedia. (2008). *Wikipedia*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2013, de Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app

Worsley, P. (1983). *Introducing Sociology*. En P. Worsley, *Introducing Sociology*. Penguin Books.

ZetaCMS. (2010). *ZetaCMS*. Obtenido de ZetaCMS: <http://www.zetacms.com/what-is-wysiwyg.html>

ANEXOS

Anexo # 1: Cuadro estadístico de Manifestaciones Culturales y Sitios Naturales por Provincia (Ministerio de Turismo, 2012).



Anexo # 2: Foto Entrevista – Ing. César Vélez del Hierro, Ministerio de Turismo.



Anexo # 3: Foto Entrevista – Arq. Melvin Hoyos, Director Cultural de Promoción Cívica Municipio de Guayaquil.



Anexo # 4: Diseño de la encuesta



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

ESTUDIO DE PERCEPCIÓN DE ARTE Y CULTURA EN GUAYAQUIL

Hola. Somos alumnos de la Universidad Católica y estamos haciendo un estudio de percepción sobre arte y cultura en personas residentes en la ciudad de Guayaquil. Por favor, contestar estas preguntas con honestidad.

1.- ¿Qué edad tiene?

2.- ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes plásticas como galerías de arte o museos?

Sí

No

3.- ¿Gusta Ud. De ir a eventos de artes escénicas como el teatro?

Sí

No

4.- ¿Gusta Ud. De ir a ver películas de cine independiente?

Sí

No

5.- ¿Cuál de estas categorías estaría dispuesto/a a visitar? Siendo 5 muy probable y 1 la menos probable.

	1	2	3	4	5
Discotecas y farras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lugares arquitectónicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Música en vivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cine independiente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cine comercial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Museos y teatros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Áreas de ecoturismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6.- ¿Con qué frecuencia concurre a algún evento cultural?

- Una vez a la semana Una vez cada tres meses
- Varias veces a la semana Rara vez
- Una vez al mes

Otro (especifique)

7.- ¿Escuchó de algún evento artístico-cultural últimamente?

- Sí No

8.- ¿Por qué medio de comunicación se enteró?

- Prensa escrita
- TV
- Radio
- Publicidad por Internet
- Redes sociales
- Otro (especifique)

Gracias por su colaboración.

Anexo # 5: Diseño de la encuesta de dispositivos móviles



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

USO DE DISPOSITIVOS MOVILES Y PREFERENCIA DE APLICACIONES MÓVILES

Hola. Somos estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades. Ud. Está a punto de completar una encuesta cuyo objetivo es identificar la aceptación de una aplicación móvil artística-cultural para la ciudad de Guayaquil. Estas preguntas tomarán máximo 2 minutos. Favor, responder de forma breve y concisa.

¿Qué edad tiene?

Sexo:

M

F

1.- ¿Usa un smartphone?

Sí

No

Si su respuesta es no, la encuesta ha terminado.

2.- ¿Qué tipo de aplicaciones descarga en su móvil?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------|-----------------------|--------------|
| <input type="radio"/> | Entretenimiento | <input type="radio"/> | Finanzas |
| <input type="radio"/> | Salud | <input type="radio"/> | Música |
| <input type="radio"/> | Educación | <input type="radio"/> | Comunicación |
| <input type="radio"/> | Juegos | <input type="radio"/> | Informativa |

Otro

3.- ¿Ud. Usa el GPS en su dispositivo móvil?

- | | | | |
|-----------------------|----|-----------------------|----|
| <input type="radio"/> | Sí | <input type="radio"/> | No |
|-----------------------|----|-----------------------|----|

4.- ¿Está dispuesto a descargar una aplicación móvil para obtener los puntos de acceso a lugares artísticos-culturales de Guayaquil?

- | | | | |
|-----------------------|----|-----------------------|----|
| <input type="radio"/> | Sí | <input type="radio"/> | No |
|-----------------------|----|-----------------------|----|

5.- ¿Está dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

- | | | | |
|-----------------------|----|-----------------------|----|
| <input type="radio"/> | Sí | <input type="radio"/> | No |
|-----------------------|----|-----------------------|----|

En caso que su respuesta sea sí, por favor responda la pregunta 7.

6.- ¿Cuál rango de precios está dispuesto a pagar?

- | | | | |
|-----------------------|-------------|-----------------------|------------|
| <input type="radio"/> | \$1 - \$3 | <input type="radio"/> | \$3 - \$ 5 |
| <input type="radio"/> | \$ 5 - \$ 8 | | |

Gracias por su colaboración.

Anexo # 6: Diseño de entrevista # 1

- 1.- ¿Cuáles son las tareas del Ministerio de Turismo?
- 2.- ¿Cuáles áreas son prioridad para el Ministerio?
- 3.- ¿Cuáles son los proyectos que se realiza a nivel artístico-cultural en la Ciudad de Guayaquil?
- 4.- ¿Cuáles medios de comunicación usan para promover eventos turísticos?
- 5.- ¿Qué proyectos realiza el Ministerio de Turismo con otras entidades gubernamentales o privadas?
- 6.- ¿Cómo el Ministerio del ramo aborda la creación de nuevos productos artísticos y turísticos?
- 7.- En el caso de Guayaquil, ¿cómo la comunidad aporta a la creación y socialización de estos proyectos?
- 8.- Anteriormente, ¿han existido proyectos referentes en el tema artístico-cultural?
- 9.- ¿Qué tan importante es para el Ministerio de Turismo la producción artística cultural en la ciudad?
- 10.- ¿Qué proyectos históricos culturales existen actualmente en la ciudad?
- 11.- A nivel internacional los operadores turísticos trabajan con oficinas de turismo o el ministerio del ramo. En nuestro caso, ¿los operadores turísticos manejan algún proyecto en conjunto con Uds.?

Anexo # 7: Diseño de entrevista# 2

- 1.- ¿Cuáles son las tareas de la Dirección de Cultura y Promoción Cívica del Municipio?
- 2.- ¿Cuáles áreas son prioridad para Dirección de Cultura y Promoción Cívica del Municipio?
- 3.- ¿Cuáles son los proyectos realiza la Dirección de Cultura y Promoción Cívica a nivel artístico-cultural en la ciudad?
- 4.- ¿Cuáles medios de comunicación usan para promover eventos turísticos?
- 5.- ¿Qué proyectos realiza la Dirección de Cultura y Promoción Cívica con otras entidades gubernamentales o privadas?
- 6.- ¿Cómo la Dirección de Cultura y Promoción Cívica aborda la creación de nuevos productos artísticos culturales?
- 7.- Anteriormente, ¿han existido proyectos referentes en el tema artístico-cultural?
- 8.- En el siglo XX, ¿Cómo se caracterizaba Guayaquil en el ámbito cultural?
- 9.- ¿Qué tan importante es para la Dirección de Cultura y Promoción Cívica la producción artística cultural en la ciudad?
- 10.- ¿Considera Ud. Importante el Desarrollo de una Guía artístico cultural para la ciudad?