



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCION Y PRODUCCION CON MENCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

TEMA:

APLICATIVO DE ATRACCIONES Y EVENTOS DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL
PARA TELÉFONOS INTELIGENTES.

Previa la obtención del título de

INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

ELABORADO POR:

BRYAN GIOVANNY PARRALES HERRERA

ALFREDO ENRIQUE JORDAN MURILLO

GUAYAQUIL, AGOSTO DE 2012



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por los Sr. Bryan Giovanny Parrales Herrera y Sr. Alfredo Enrique Jordan Murillo, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.

Guayaquil, Agosto de 2012

DIRECTOR DE TESIS

Lic. Victor Hugo Moreno Diaz

REVISADO POR

Lic. Victor Hugo Moreno Diaz

MSc. Wellington Remigio Villota Oyarvide

RESPONSABLE ACADÉMICO

MSc. Wellington Remigio Villota Oyarvide



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

BRYAN GIOVANNY PARRALES HERRERA

ALFREDO ENRIQUE JORDAN MURILLO

DECLARAMOS QUE:

El proyecto de grado denominado “Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes”, ha sido desarrollado con 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 nuestra autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Guayaquil, Agosto del 2012

LOS AUTORES

BRYAN GIOVANNY PARRALES HERRERA

ALFREDO ENRIQUE JORDAN MURILLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Nosotros, BRYAN GIOVANNY PARRALES HERRERA

ALFREDO ENRIQUE JORDAN MURILLO

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: “Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes”, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, Agosto del 2012

LOS AUTORES

BRYAN PARRALES HERRERA

ALFREDO JORDAN MURILLO

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1.	Antecedentes.....	1
1.1.	Planteamiento del Problema.....	3
1.2.	Justificación.....	3
	1.2.1. Justificación Teórica.....	3
	1.2.2. Justificación Práctica.....	4
1.3.	Objetivo General.....	5
1.4.	Objetivos Específicos.....	5
1.5.	Marco Teórico.....	6
	1.5.1. Dispositivo Móvil.....	6
	1.5.2. Aplicaciones Móviles.....	6
	1.5.3. WebApps.....	6
	1.5.4. Ventajas: App vs WebApps.....	7
	1.5.5. Desarrollo de aplicaciones para Móviles.....	7
	1.5.6. Sistemas Operativos.....	7
	1.5.7. Android.....	8
	1.5.8. IOS.....	9
	1.5.9. JailBreak.....	10

1.5.10. Symbian O.S.....	10
1.5.11. Windows Phone.....	11
1.5.12. JavaScript.....	12
1.5.13. HTML5.....	12
1.5.14. Framework.....	13
1.5.15. jQuery.....	14
1.5.16. jQuery Mobile.....	14
1.5.17. API.....	15
1.5.18. SDK.....	15
1.5.19. GPS.....	16
1.5.20. Base de Datos.....	16
1.5.21. MySQL.....	16
1.5.22. Dreamweaver.....	17
1.5.23. Redes Sociales.....	17
1.6. Hipótesis Planteada.....	18
1.7. Metodología.....	18

CAPÍTULO 2

2.	Alternativa de Solución al problema.....	19
2.1.	Alcance.....	19
2.2.	Especificaciones Funcionales.....	20
	2.2.1. Navegación de mapas.....	20
	2.2.2. Búsqueda de eventos o atracciones.....	20
	2.2.3. Publicidad.....	21
	2.2.4. Marcación a eventos o atracciones.....	21
	2.2.5. Geolocalización.....	21
	2.2.6. Ingreso de eventos o atracciones.....	21
	2.2.7. Comentarios y valoraciones.....	22
	2.2.8. Conexión a redes sociales.....	22
2.3.	Módulos del Proyecto.....	22
	2.3.1. Guayaquil Touch.....	22
	2.3.2. Eventos.....	23
	2.3.3. Atracciones.....	23
	2.3.4. Recomendaciones.....	24
	2.3.5. Agregar.....	24
	2.3.6. Modulo de Administración.....	24
2.4.	Especificaciones Técnicas.....	25
	2.4.1 Diseño de Base de Datos	25

2.4.1.1. Descripción de Tablas.....	26
2.4.1.1.1. Usuario.....	26
2.4.1.1.2. Publicidad.....	26
2.4.1.1.3. Comentarios.....	26
2.4.1.1.4. Eventos.....	26
2.4.1.1.5. Atracciones.....	26
2.4.2 Requerimiento de Software.....	27
2.4.2.1. Herramientas y Frameworks utilizados.....	27
2.4.2.2. Requerimientos Necesarios.....	28
2.4.3. Requerimiento de Hardware.....	29
2.5. Funciones del Aplicativo.....	30
2.5.1. Descripción de los Usuarios.....	30
2.5.2. Descripción Técnica Administrativa de la Aplicación.....	30
2.5.2.1. Pantalla de Inicio.....	30
2.5.2.2. Administrador de Eventos.....	31
2.5.2.3. Ingreso de Eventos.....	31
2.5.2.4. Actualizas/Borrar Eventos.....	32
2.5.2.5. Administrar Comentarios.....	34
2.5.2.6. Administrar Atracciones.....	36
2.5.2.7. Ingreso de Atracciones.....	37
2.5.2.8. Actualizas/Borrar Atracciones	38

2.5.2.9. Administras Comentarios.....	40
2.5.2.10. Ver Ranking de App.....	42
2.5.2.11. Ver Ranking de Usuario.....	46
2.5.2.12. Soporte Técnico.....	48
2.5.3. Descripciones Técnicas de la Aplicación.....	49
2.5.3.1. Pantalla de Inicio.....	49
2.5.3.2. Eventos.....	50
2.5.3.3. Atracciones.....	52
2.5.3.4. Recomendados.....	54
2.5.3.5. Agregar.....	58

CAPÍTULO 3

3. Plan de Negocios.....	61
3.1. Síntesis del Plan de Negocio.....	61
3.2. Definición del Sector Industrial.....	62
3.2.1. Reseña histórica del sector.....	62
3.2.2. Estado Actual del sector.....	66
3.3. Definición o Identificación del Producto.....	69
3.3.1. Características del alcance del producto.....	69
3.3.1.1. Informática Inmediata.....	69
3.3.1.2. Promocionar Eventos Propios.....	69

3.3.1.3. Ranking.....	70
3.3.1.4. Comentarios.....	70
3.3.1.5. Geolocalización.....	70
3.3.1.6. Navegación de Mapas.....	70
3.3.1.7. Búsquedas.....	70
3.3.1.8. Contactar al Organizador.....	71
3.3.1.9. Ingreso de Eventos o Atracciones.....	71
3.3.1.10. Conexión a Redes Sociales.....	71
3.3.2. Productos Básicos.....	71
3.3.3. Ventajas Competitivas.....	72
3.3.4. Investigación y Desarrollo.....	72
3.3.4.1. Diseño de Encuesta.....	73
3.3.4.2. Temas Entrevistas.....	75
3.3.4.3. Conclusiones de la Entrevistas.....	76
3.3.5. Estado de la Propiedad.....	76
3.4. Análisis del Mercado.....	77
3.4.1. Análisis de la Demanda.....	77
3.4.2. Segmentación del mercado y mercado meta.....	80
3.4.3. Definición de la Muestra.....	80
3.4.4. Análisis de la Oferta.....	80
3.4.5. Investigación de Mercado.....	82

3.4.5.1. Resultado de las Encuestas.....	83
3.5. Modelo de Negocio.....	91
3.6. Plan de Mercadeo.....	92
3.6.1. Estrategias de Introducción al Mercado.....	93
3.6.2. Estrategia de Ventas.....	94
3.6.3. Estrategia de Precios.....	94
3.6.4. Canales de Distribución.....	93
3.6.5. Publicidad y Promoción.....	94
3.7. Análisis Técnico.....	96
3.7.1. Descripción de Hardware/Software.....	96
3.7.2. Descripción de Hardware para desarrollo.....	97
3.7.3. Descripción de Software.....	99
3.7.4. Descripción de Mobiliario Técnico.....	100
3.7.5. Descripción de Recursos Técnicos.....	100
3.7.6. Descripción de Servicios Externos.....	101
3.8. Análisis Financiero.....	102
3.8.1. Desarrollo del Prototipo.....	105
3.8.2. Gastos Pre Operativos.....	105
3.8.3. Amortización de Diferidos.....	106
3.8.4. Activos Fijos.....	106
3.8.5. Estados Financieros Proyectados.....	107

3.8.5.1. Proyección de Ventas.....	107
3.8.5.2. Proyección de Producción.....	109
3.9. Análisis de Riesgos.....	113
3.10. Análisis Social.....	113

CAPÍTULO 4

4.1. Conclusiones Finales.....	116
4.2. Recomendaciones.....	118

ANEXOS

Anexo 1 " <i>Modelo de encuesta online</i> ".....	119
Anexo 2 " <i>Resultados de encuesta online</i> "	121

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Diseño de la base de datos.....	25
Fig.2 Pantalla principal de sitio Web de administración.....	31
Fig.3 Pantalla de ingreso de eventos.	32
Fig.4 Pantalla visualización de todos los eventos.....	33
Fig.5 Pantalla de edición de un evento.....	34
Fig.6 Pantalla administración de comentarios.....	35
Fig. 7 Pantalla administración de comentarios por evento.....	36
Fig. 8 Pantalla de ingreso de atracciones.....	37
Fig. 9 Pantalla visualización de todas las atracciones.....	38
Fig. 10 Pantalla de edición de una atracción.....	39
Fig. 11 Pantalla administración de comentarios.....	40
Fig. 12 Pantalla administración de comentarios por atracción.	41
Fig. 13 Pantalla administración top 5 de eventos.....	42
Fig. 14 Pantalla de edición de top 5 de eventos.....	43
Fig. 15 Pantalla administración top 5 de atracciones.....	44
Fig. 16 Pantalla de edición de top 5 de atracciones.....	45
Fig. 17 Pantalla top 5 de eventos.....	46
Fig. 18 Pantalla top 5 de atracciones.....	47
Fig. 19 Pantalla de servicio técnico.....	48
Fig. 20 Pantalla de inicio de Guayaquil Touch.....	49
Fig. 21 Pestaña de Eventos.....	50
Fig. 22 Pantalla de mapas de Eventos.....	51

Fig. 23 Ventana de descripción de Evento.....	51
Fig. 24 Pestaña de Atracciones.....	52
Fig. 25 Pantalla de mapa de Atracciones.....	53
Fig. 26 Ventana de descripción de Atracción.....	53
Fig. 27 Pestaña de Recomendaciones.....	54
Fig. 28 Pantalla de elección de Top 5 de Eventos.....	55
Fig. 29 Pantalla Top 5 de Eventos.....	55
Fig. 30 Pantalla de elección de Top 5 de Atracciones.....	56
Fig. 31 Pantalla Top 5 de Atracciones.....	56
Fig. 32 Pantalla listado de Eventos.....	57
Fig. 33 Pantalla listado de Atracciones.....	57
Fig. 34 Descripción de Atracciones/Eventos.....	58
Fig. 35 Pestaña de Agregar.....	59
Fig. 36 Pantalla de agregar Atracción.....	59
Fig. 37 Pantalla de agregar Evento.....	60
Fig. 38 Logo de aplicación “Guayaquil Touch”.....	77
Fig. 39 Modelo de encuesta online, parte 1.....	119
Fig. 40 Modelo de encuesta online, parte 2.....	120
Fig. 41 Resultados de encuesta online, parte 1.....	121
Fig. 42 Resultados de encuesta online, parte 2.....	122
Fig. 43 Resultados de encuesta online, parte 3.....	123
Fig. 44 Resultados de encuesta online, parte 4.....	124
Fig. 45 Resultados de encuesta online, parte 5.....	125

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por edad.....	66
Gráfico 2. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por profesión.....	67
Gráfico 3. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador.....	67
Gráfico 4. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por provincia.....	68
Gráfico 5. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador.....	78
Gráfico 6. Personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador por provincia.....	79
Gráfico 7. Importancia de aplicaciones en un teléfono inteligente.....	83
Gráfico 8. Tipo de aplicaciones que descargan usualmente los usuarios.....	84
Gráfico 9. Veces que los usuarios instalan aplicaciones por semana.....	85
Gráfico 10. Aplicaciones más importantes para un teléfono inteligente.....	86
Gráfico 11. Aplicaciones más utilizadas en un teléfono inteligente.....	87
Gráfico 12. Número de veces que salen los usuarios a distraerse por semana.....	88
Gráfico 13. Usuarios que instalarían aplicación para saber de atracciones.....	89
Gráfico 14. Usuarios que instalarían aplicación para saber de eventos.....	89
Gráfico 15. Personas que instalarían aplicación de comentar y recomendar atracciones.....	90
Gráfico 16. Personas que instalarían aplicación para comentar y recomendar eventos.....	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas y Frameworks de la aplicación.....	27
Tabla 2. Requerimiento de Hardware de la aplicación.....	29
Tabla 3. Descripción de usuarios.....	29
Tabla 4. Habitantes de Guayaquil con Celular Inteligente.....	80
Tabla 5. Características básicas de Software.....	97
Tabla 6. Características Servidor.....	97
Tabla 7. Características Hardware.....	98
Tabla 8. Descripción de Software.....	99
Tabla 9. Requerimiento de Software.....	99
Tabla 10. Descripción Mobiliario Técnico.....	100
Tabla 11. Inversión Inicial.....	102
Tabla 12. Inversión Hardware.....	103
Tabla 13. Inversión Software.....	103
Tabla 14. Inversión Fija.....	104
Tabla 15. Inversión Constitución.....	104
Tabla 16. Total Inversión.....	104
Tabla 17. Desarrollo del Prototipo.....	105
Tabla 18. Gastos Pre Operativos.....	106
Tabla 19. Amortización de Diferidos.....	106
Tabla 20. Activos Fijos.....	106
Tabla 21. Publicidad General.....	107
Tabla 22. Publicidad Específica.....	108

Tabla 23. Proyección de Ventas total por año.....	108
Tabla 24. Sueldos a Trabajadores.....	109
Tabla 25. Depreciación Inmuebles.....	109
Tabla 26. Gastos de Servicios Básicos.....	110
Tabla 27. Gastos de Servidor.....	110
Tabla 28. Gastos de Mantenimiento.....	111
Tabla 29. Pago de Préstamo Bancario	111
Tabla 30. Egresos.....	111
Tabla 31. Flujos Fondos Netos.....	112
Tabla 32. TIR.....	113

RESUMEN EJECUTIVO

Capítulo I: Antecedentes

Este capítulo contiene información en donde explicaremos por qué se ha seleccionado el tema propuesto, interés por área específica de investigación y referir brevemente algunos antecedentes.

Además se detalla una introducción a los teléfonos inteligentes: definición, características, utilidades y criterios para seleccionar el software y sistema operativo más adecuado para el desarrollo de la aplicación.

Capítulo II: Descripción del Proyecto

En esta sección, se presenta toda la información detallada que se requiere acerca de las funciones, procesos y servicios que componen la aplicación.

Capítulo III: Plan de Negocio

En este capítulo se presenta un estudio acerca de las preferencias del mercado actual, además del análisis de fuerzas competitivas a realizarse para la justificación del proyecto. Estudiaremos la parte financiera donde detallaremos el presupuesto de los recursos económicos de inversión requeridos e identificar las fuentes de financiación, que ayudarán a verificar la viabilidad del proyecto.

Capítulo IV: Conclusiones

Aquí expondremos de acuerdo a los capítulos anteriores los principales hallazgos, discusiones o reflexiones alrededor del tema estudiado. Aquí también podemos exponer nuevas interrogantes o problemas que se dejaría sin solución, así otras personas o investigadores podrán tomar conocimiento de su existencia y plantearlos como preguntas de investigación para una continuidad de la investigación en futuras etapas.

INTRODUCCIÓN

La aplicación “Guayaquil Touch”, nació de la necesidad dar a conocer lugares turísticos y eventos de la ciudad de Guayaquil que son pocos conocidos o visitados por turistas y por los propios ciudadanos. Esto se debe a la poca información y promoción que se da acerca de estos sitios.

Existe mucha gente en la ciudad que desconoce de la existencia o carecen de información (ubicación, horarios de atención, tipo de atracción) de ciertas atracciones que son inauguradas por la alcaldía y/o personas naturales.

Es por esto que hemos considerado la importancia de crear esta herramienta que ayudara a fomentar el turismo, informar a personas extranjeras o propias de la ciudad sobre eventos y lugares atractivos recomendados a visitar, y que estará disponible en la palma de su mano.

En esta nueva era tecnológica es indispensable contar con un teléfono celular, que gracias a la evolución de la tecnología ha llegado a convertirse a lo que conocemos hoy en día como Smartphone o teléfonos inteligentes.

Esta aplicación apuntada hacia estos teléfonos, dará la información detallada de sitios y eventos que se realicen en la ciudad de Guayaquil a tiempo real, ya que estará conectada con una base online que se estará actualizando constantemente.

Aquí encontraremos información detallada como foto de la atracción o evento, ubicación en el mapa de la ciudad, descripción, horarios de atención, costos, fecha (en caso de eventos), comentarios y recomendaciones de otros usuarios, posibilidad de comunicarse con el organizador, la valoración o ranking, y muchas más opciones.

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES

La propuesta “Guayaquil Touch” se enfoca en el turismo en la ciudad de Guayaquil, esta herramienta ayudara a fomentar el turismo, e informar a personas extranjeras o propias de la ciudad sobre eventos y lugares atractivos recomendados a visitar.

La aplicación a realizar tendrá 4 opciones en el menú principal: eventos, atracciones, recomendaciones y agregar. Estas secciones informarán a tiempo real, por medio de navegación de mapas, imágenes, reseñas y comentarios al usuario sobre principales eventos que se están o vayan a ser realizados en un periodo determinado dentro de la ciudad de Guayaquil. Además la aplicación ofrecerá la opción de comentar, valorar, envío de correos, compartir eventos en redes sociales, llamados a eventos y atracciones.

Cada sección estará subdivida, por ejemplo la sección “Evento” contendrá en su subcategorías opciones de bares, discotecas, áreas deportivas, conciertos, gastronomía y varios. La sección de “Atracciones” ofrecerá información sobre monumentos, shopping, gastronomía, parques y varios. En la sección “Recomendaciones” se mostraran las atracciones y eventos más visitados por los usuarios y los lugares recomendados por la aplicación, también se mostrarán por categorías todos los eventos y atracciones disponibles en la aplicación. Así mismo habrá la opción, en el menú, llamada “Agregar” para que los usuarios añadan información de otros eventos que se realicen y que no consten en la información brindada por el administrador, brindando intervención al usuario y ayudando a que haya información más detallada y variada de lugares y eventos.

La navegación de la aplicación será sencilla y dinámica, para cada sección habrá un mapa de la ciudad mostrando con iconos los diferentes establecimientos

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

turísticos, así mismo como las locaciones donde se van a realizar los eventos. Cada sección tendrá diferentes subcategorías las cuales podrán ser identificados por el color de los iconos mostrados en el mapa, si se lo desea se pueden filtrar las subcategorías si solo se quiere mostrar una opción en particular. Si se navega hasta uno de los puntos identificados en el mapa se lo podrá acceder. Se abrirá una nueva pantalla en la cual se mostraran toda la información sobre el evento o locación además una visualización de rating, opción de compartir en redes sociales y comentarios.

En la opción de "Recomendaciones" se encontrara un top 5 de las locaciones recomendadas por el sistema y un top 5 de los eventos y atracciones más visitados por los usuarios. También se podrá navegar a través de los todos eventos y locaciones que estén disponibles en toda la aplicación, todo esto se mostrara por medio de listas en texto plano. Para mostrarlas primero se deberá elegir lo que se desea ver, ya sean eventos o atracciones, después se tendrá varias subcategorías para poder elegir y ver cada una en específico o se podrá elegir la opción de ver todo junto en una sola lista ordenada. En la parte superior de cada lista se tendrá un campo de texto para realizar búsquedas personalizadas.

En cuanto al manejo de la opción "Agregar" de la aplicación, se manejara por medio del uso del GPS o por medio de ingreso directo de texto. Por ejemplo si se está en el lugar de un evento próximo a realizar se puede ir a la sección de agregar evento y se abrirá una nueva pantalla en la cual primero se le pedirá al usuario lo que desea agregar, ya sea un evento o una locación. Después de haber elegido la opción se llevara a otra pantalla donde se deberá colocar toda la información necesaria como el nombre, descripción, número telefónico, dirección, fotos y se tendrá que seleccionar un tipo de subcategoría. Una vez listo el evento el celular calculará automáticamente la ubicación de la persona y adicionará esta información al resto de los datos proporcionados.

Para este proyecto se utilizarán tecnologías como GPS, Cámara, Bases de Datos, programación en aplicaciones móviles. Se propone este tema ya que en la actualidad no existen aplicaciones de este tipo, que abarque todas las características que la aplicación antes mencionada ofrece. Existen otras aplicaciones que ofrecen ciertas funciones pero de manera individual y muy general.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de un medio digital donde se encuentre concentrada la información sobre eventos de diversa índole y atracciones en la Ciudad de Guayaquil

1.2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad no existen aplicaciones de esta índole, que ofrezcan este tipo de características sino que dan ciertas funciones parecidas pero de manera individual y muy general.

1.2.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La justificación teórica se basa en el problema que nace por la no adecuada difusión de los eventos y sitios en general disponibles en la Ciudad. La no existencia de alguna plataforma o medio de información a tiempo real que pueda informar a las personas de las diferentes alternativas de distracción que hay en la ciudad, ocasiona que los turistas están obligados a depender de agencias de viajes, guías turísticos, o pierden tiempo buscando información, la cual no siempre es diversa y/o actualizada, causa confusión y poco interés de parte del turista. Esto evita que el turista logre tener una excelente experiencia de lo que es el turismo del Nuevo Guayaquil. Además existe el problema de la poca difusión de

eventos y presentaciones de artistas locales provocando poca participación de la ciudadanía y por lo tanto evitando el crecimiento artístico en la ciudad.

Por medio de la aplicación se brindaría una forma en la cual el usuario, turista o guayaquileño, sea su propio Guía, tenga la libertad de visitar lugares típicos de Guayaquil recomendados por propios guayaquileños, así logrando una experiencia verdadera de lo que es Guayaquil en la actualidad. Otro servicio que ofrecerá la aplicación es la promoción de los eventos organizados por los propios guayaquileños para que así tengan acogida mayor y así su grado de exposición sea mucho más grande.

1.2.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El enfoque de la aplicación es muy vasto ya que por medio del turismo de extranjeros y/o de propios se fomentara una cultura activa y tecnológica que promueve el desarrollo de artistas, pequeñas empresas, expansión de conocimiento y del arte.

El empleo de una aplicación para dispositivos móviles permitirá una rápida expansión de la información ya que en la actualidad los Smartphone ya dejaron de ser un lujo para convertirse herramientas del día a día, para las personas se mantengan productivas e informadas. Actualmente las aplicaciones de los Smartphone están desarrolladas para compartir información con diferentes servicios, tales como los de las redes sociales (Twitter, Facebook, Google+, etc.), es aquí donde la aplicación aprovechara esta conectividad, para crear una reacción en cadena y así llevar con mayor efectividad la promoción de los eventos y atracciones mostrados dentro de "Turismo Guayaquil".

Se pretende también aprovechar esta conectividad para llegar a posicionar al producto y darlo a conocer en el mercado.

1.3. OBJETIVO GENERAL

- ✓ Ofrecer a turistas y/o ciudadanos guayaquileños información sobre las atracciones turísticas y eventos sociales, culturales, deportivos, educativos de gran relevancia en una forma inmediata, interactiva y dinámica.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Recomendar a Turistas que sitios visitar en su estadía en la ciudad de Guayaquil.
- ✓ Promover nuevas alternativas de recreación, de cultura, arte y demás a ciudadanos de Guayaquil.
- ✓ Ser una herramienta de difusión con la cual los usuarios puedan promocionar eventos y sitios propios.
- ✓ Permitir la interacción con los usuarios permitiéndoles publicar datos de eventos y lugares recomendados a visitar.
- ✓ Detallar Datos de los lugares atractivos y más visitados de Guayaquil.

1.5. MARCO TEÓRICO

1.5.1. DISPOSITIVO MÓVIL

Los dispositivos móviles son pequeños aparatos que tienen capacidad básica de procesamiento, memoria limitada y un diseño creado específicamente para una función pero que puede utilizarse también para otras más generales, ofrece una conexión permanente o intermitente a una red.

En esta categoría se encuentran algunos tipos de dispositivos como el teléfono inteligente, la videoconsola portátil, reproductor de audio portátil, cámara digital, computadora portátil o Tablet.

La movilidad refiere a tener los datos, las aplicaciones y los dispositivos en cualquier lugar.

1.5.2. APLICACIONES MÓVILES

Las Aplicaciones Móviles son programas diseñados para funcionar en teléfonos inteligentes y unidades portátiles similares, muchas vienen preinstaladas en los dispositivos pero la mayoría se adquiere vía Internet a través de tiendas online de aplicaciones como el App Store, o Google PlayStore.

Normalmente estas aplicaciones utilizan Internet para funcionar e intercambiar datos.

1.5.3. WEBAPPS

Webapp es una abreviatura para web application o aplicación web y es cualquier aplicación que es accedida vía web por una red como internet o una intranet.

Las aplicaciones web son utilizadas para implementar webmail, ventas online, subastas online, redes sociales, juegos, etc.

1.5.4. VENTAJAS: APP VS A WEBAPPS

- ✓ Las aplicaciones se cargan más rápidamente.
- ✓ Una aplicación consume menos tráfico de datos, ya que si ha de cargar datos de Internet (por ejemplo de un RSS), solo obtiene esos datos.
- ✓ Una vez instalado, las aplicaciones son más fáciles de acceder desde dispositivos móviles, que se muestran en escritorio del dispositivo y no requieren pasar por un navegador.
- ✓ Las aplicaciones se ejecutan en dispositivos móviles sin el estorbo de una interfaz de navegador que ocupa la ventana gráfica del espacio y distorsiona la presentación del contenido.
- ✓ Último y no menos importante, usted puede vender aplicaciones en línea a través de las tiendas online de Apple y Android.

1.5.5. DESARROLLO DE APLICACIONES PARA MÓVILES

Se tiene la creencia equivocada de que desarrollar aplicaciones móviles es igual que desarrollar una aplicación tradicional pero en "pequeño", sin embargo el desarrollo de aplicaciones móviles es más que eso.

Desarrollar para móvil conlleva una variedad de consideraciones de acuerdo al propósito y escenario para el que van a ser utilizadas.

1.5.6. SISTEMAS OPERATIVOS

Un sistema operativo móvil o SO móvil es un sistema operativo que controla un dispositivo móvil al igual que los PCs utilizan Windows o Linux entre otros. Sin embargo, los sistemas operativos móviles son mucho más simples y están más orientados a la conectividad inalámbrica, los formatos multimedia para móviles y las diferentes maneras de introducir información en ellos.

A medida que los teléfonos móviles crecen en popularidad, los sistemas operativos con los que funcionan adquieren mayor importancia. Entre los principales sistemas operativos móviles tenemos Android, IOS, Symbian OS y Windows Phone.

1.5.7. ANDROID

Android es un sistema operativo inicialmente pensado para teléfonos móviles, al igual que IOS, Symbian y Blackberry OS. Lo que lo hace diferente es que está basado en Linux, un núcleo de sistema operativo libre, gratuito y multiplataforma. Podemos decir que es la forma de afrontar la telefonía móvil por parte de Google, que entiende estos dispositivos como una forma de estar conectado constantemente a Internet.

El sistema permite programar aplicaciones en una variación de Java llamada Dalvik. El sistema operativo proporciona todas las interfaces necesarias para desarrollar aplicaciones que accedan a las funciones del teléfono (como el GPS, las llamadas, la agenda, etc.) de una forma muy sencilla en un lenguaje de programación muy conocido como es Java.

Esta sencillez, junto a la existencia de herramientas de programación gratuitas, hace que una de las cosas más importantes de este sistema operativo sea la cantidad de aplicaciones disponibles, que extienden casi sin límites la experiencia del usuario.

Una de las mejores características de este sistema operativo es que es completamente libre. Es decir, ni para programar en este sistema ni para incluirlo en un teléfono hay que pagar nada. Y esto lo hace muy popular entre fabricantes y desarrolladores, ya que los costes para lanzar un teléfono o una aplicación son muy bajos.

Android ha lanzado diferentes versiones, las cuales reciben nombres de postres en inglés, y siguiendo un orden alfabético.

Las versiones Oficiales son:

C: Cupcake (v1.5), magdalena glaseada.

D: Donut (v1.6), rosquilla.

E: Éclair (v2.0/v2.1), pastel francés conocido en España como pepito o canuto.

F: Froyo (v2.2), (abreviatura de «frozen yogurt») yogur helado.

G: Gingerbread (v2.3), pan de jengibre.

H: Honeycomb (v3.0/v3.1/v3.2), panal.

I: Ice CreamSandwich (v4.0), sandwich de helado.

J: JellyBean (v5), Gominolas.

1.5.8. IOS

IOS (anteriormente denominado iPhone OS) es un sistema operativo móvil de Apple. Originalmente desarrollado para el iPhone, siendo después usado en dispositivos como el iPod Touch, iPad y el Apple TV. Apple, Inc. no permite la instalación de iOS en hardware de terceros.

La interfaz de usuario de iOS está basada en el concepto de manipulación directa, usando gestos multitáctiles. Los elementos de control consisten de deslizadores, interruptores y botones. La respuesta a las órdenes del usuario es inmediata y provee de una interfaz fluida. La interacción con el sistema operativo incluye gestos como deslices, toques, pellizcos, los cuales tienen definiciones diferentes dependiendo del contexto de la interfaz. Se utilizan acelerómetros internos para hacer que algunas aplicaciones respondan a sacudir el dispositivo (por ejemplo, para el comando deshacer) o rotarlo en tres dimensiones (un resultado común es cambiar de modo vertical al apaisado u horizontal).

iOS se deriva de Mac OS X, que a su vez está basado en Darwin BSD, y por lo tanto es un sistema operativo Unix.

Las versiones Oficiales de IOS son IOS 1, IOS 2, IOS 3, IOS 4, IOS 5 y la próxima versión que muy pronto saldrá IOS 6.

1.5.9. JAILBREAK

El Jailbreak proviene de 2 palabras en inglés, Jail que significa cárcel y Break que significa romper, en palabras simples Jailbreak significa escapar de la cárcel, y en el mundo del iPhone, iPod e iPad el Jailbreak es el proceso que nos permite acceder a todos los archivos y carpetas en el iPhone o iPod Touch. Con este acceso podemos instalar aplicaciones de terceros, modificar las que ya están y otras cosas más.

1.5.10. SYMBIAN O.S.

Symbian es un sistema operativo para teléfonos móviles que fue creado por Nokia y otras empresas para crear un sistema operativo avanzado para móviles. Marcas como Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Motorola, Panasonic, Sharp y Nokia por supuesto tienen modelos provistos con este sistema. A Nokia le pertenece ya la mayor parte de la compañía y por consiguiente posee el mayor porcentaje de terminales con Symbian OS.

Existen cinco tipos de Symbian, Nokia y otros comercializan móviles con la serie S60, la de mayor aceptación y avance en desarrollo, y la S80, S90, de los cuales hay unos pocos terminales. UIQ, usado principalmente en Sony Ericsson y Motorola es una versión adaptada a estos terminales y Mopa es una versión para el mercado asiático. Estas series también se distinguen en distintas versiones.

Una de las características más interesantes del sistema operativo Symbian reside en que cuenta con seis interfaces de usuario, opera en ROM y ha sido creado con el fin de ahorrar batería.

Symbian se caracteriza por ser un sistema operativo extremadamente robusto y ahorrativo de recursos, tanto de la memoria como del procesador, permitiendo de esta manera aumentar la vida útil de la batería.

Versiones de Symbian OS están las 6.0, 6.1, 7.0, 8.0, 8.1, 9.1, 9.2, 9.3, 9.4, 9.5 y la última actualización que es la 10.1.

1.5.11. WINDOWS PHONE

Windows Phone es un sistema operativo móvil desarrollado por Microsoft, como sucesor de la plataforma Windows Mobile. Está pensado para el mercado de consumo generalista en lugar del mercado empresarial por lo que carece de muchas funcionalidades que proporciona la versión anterior.

Microsoft ha decidido no hacer compatible Windows Phone con Windows Mobile por lo que las aplicaciones existentes no funcionan en Windows Phone haciendo necesario desarrollar nuevas aplicaciones. Con Windows Phone 7 Microsoft ofrece una nueva interfaz de usuario e integra varios servicios en el sistema operativo.

Microsoft planea una importante actualización para mediados de 2012 que incluirá algunas mejoras que según Microsoft lo harán competitivo con sistemas operativos como iOS de Apple o Android de Google.

Windows pone también tiene una tienda online, Marketplace, que es donde se pueden comprar y descargar todo tipo de contenido como aplicaciones, música, películas, programas de TV, podcast. Muchos contenidos tienen la posibilidad de permitir probarlos antes de comprarlos. A Marketplace puede accederse tanto desde el terminal Windows Phone 7 como desde el ordenador personal.

Tiene un sistema de "ventanas activas" donde las Apps pueden mostrar información relevante que se actualiza en tiempo real, para que ni siquiera tenga que abrirla para ver su contenido: el tiempo, noticias, la música que está escuchando, etc.

Además, su integración única con X-Box te permite disfrutar de juegos exclusivos no disponibles en ninguna otra plataforma.

Hasta el momento hay una versión de Windows phone que es la 7; el número 7 es por la sucesión de la versión Windows Mobile 6, la cual era para pockets PC, pero no para celulares.

1.5.12. JAVASCRIPT

Al igual que HTML, Javascript es un lenguaje de programación que se puede utilizar para construir sitios Web y para hacerlos más interactivos.

Aunque comparte muchas de las características y de las estructuras del lenguaje Java, fue desarrollado independientemente. El lenguaje Javascript puede interactuar con el código HTML, permitiendo a los programadores web utilizar contenido dinámico.

El lenguaje Javascript es opensource, por lo cualquier persona puede utilizarlo sin comprar una licencia.

1.5.13. HTML5

HTML5 (HyperTextMarkupLanguage, versión 5) es la quinta revisión importante del lenguaje básico de la World Wide Web, HTML.

HTML5, en conjunto con CSS3, que define los nuevos estándares de desarrollo web, tanto para equipos de escritorio, como para dispositivos móviles y teléfonos celulares. Se abren las puertas para nuevas opciones de diseño y dinámica de información.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

La nueva versión de HTML contiene elementos dedicados ampliamente a mejorar la experiencia del usuario en las página web, haciendo más fácil al diseñador poder agregar elementos de audio, video y en general del web 2.0 así como organizar sus contenidos utilizando menos código.

La nueva versión es más eficiente y ocupa menos recursos en la computadora del cliente, en particular mediante el uso del nuevo reproductor que no requiere flash o adobe player para utilizarse, y siendo el HTML5 compatible con las versiones anteriores de HTML, utilizar la nueva versión en una página ya diseñada implica un menor trabajo que si fuera una colección completamente nueva.

Por el contrario, HTML5 radica fuertemente en las capacidades del explorador, por lo que en estos momentos no todos los exploradores lo soportan (actualmente sólo Chrome, Safari, Firefox y Opera soportan la mayoría de las características).

Todavía se encuentra en modo experimental, lo cual indica la misma W3C; aunque ya es usado por múltiples desarrolladores web por sus avances, mejoras y ventajas.

1.5.14. FRAMEWORK

Framework (plataforma, entorno, marco de trabajo) es una estructura de soporte definida, en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado.

Los frameworks suelen incluir soportes de programas, bibliotecas, lenguajes de scripting y software para desarrollar y unir diferentes componentes de un proyecto de desarrollo de programas.

Facilitan el desarrollo de software y evitan los detalles de bajo nivel, permitiendo concentrar más esfuerzo y tiempo en identificar los requerimientos de software.

1.5.15. JQUERY

jQuery es una librería JavaScript muy rápida y muy ligera que simplifica el desarrollo de la parte de cliente de las aplicaciones web. En otras palabras, jQuery incluye muchas utilidades para crear fácilmente las páginas web de las aplicaciones dinámicas complejas.

Consiste en un único fichero JavaScript que contiene las funcionalidades comunes de DOM, eventos, efectos y AJAX.

La característica principal de la biblioteca es que permite cambiar el contenido de una página web sin necesidad de recargarla, mediante la manipulación del árbol DOM y peticiones AJAX.

1.5.16. JQUERY MOBILE

jQuery Mobile es un framework desarrollado por jQuery que combina HTML5 y jQuery para la creación de portales web móviles. Nos permite generar aplicaciones cuya apariencia será siempre la misma independientemente del dispositivo desde el que acceda un usuario siempre que este usuario acceda desde un dispositivo que acepte HTML5.

Este framework nos provee de ciertas herramientas que nos hacen la tarea de crear una página mucho más sencilla. Con unas pocas asignaciones de atributos HTML podremos generar increíbles interfaces muy usables y accesibles.

Con el lema "writeless, do more" podemos desarrollar una sola aplicación que funcione en las plataformas más populares de Smartphone y tablets, en vez de tener que escribir aplicaciones nativas para cada dispositivo móvil o sistema operativo, siempre teniendo en cuenta las limitaciones del navegador utilizado.

Entre las Principales Características que nos Ofrece están:

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

- Facilidad de uso: Otorga mucha facilidad para el desarrollo de interfaces de usuario de dispositivos móviles.
- Soporte HTML5 markup-driven: Cuando utilicemos este framework, nos olvidaremos de tipear código JavaScript. Gracias al uso de etiquetas HTML, que luego en el momento de renderizado serán procesadas por JQuery Mobile.
- Múltiples plataformas soportadas: JQuery soporta muchos dispositivos y tecnologías, como ser: IOS, Android, Blackberry, Palm WebOS, Symbian, Windows Mobile, etc.
- Tamaño reducido: Toda la librería comprimida pesa menos de 12K.
- Temas personalizados: El framework expone algunas utilidades para el manejo de temas y también es posible crear temas propios.

1.5.17. API

API son las siglas en inglés de Application Programming Interface. En otras palabras, son los métodos que el desarrollador de cualquier aplicación ofrece a otros desarrolladores para que puedan interactuar con su aplicación.

1.5.18. SDK

Software Development Kit. Es un paquete de programación que permite desarrollar aplicaciones para una plataforma específica. Típicamente un SDK incluye una o más APIs, herramientas de programación y la documentación pertinente las cuales le sirve a los programadores para crear aplicaciones legales, que podrán ser descargadas desde la iTunes Store, etc..

1.5.19. GPS

El GPS (Global Positioning System) o en español SPG (Sistema de Posicionamiento Global) es un sistema global de navegación por satélite (GNSS) que permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de centímetros (si se utiliza GPS diferencial), aunque lo habitual son unos pocos metros de precisión. El sistema fue desarrollado, instalado y actualmente operado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

1.5.20. BASE DE DATOS

Base de datos es un sistema formado por un conjunto de datos almacenados en discos que permiten el acceso directo a ellos y un conjunto de programas que manipulen ese conjunto de datos.

Cada base de datos se compone de una o más tablas que guarda un conjunto de datos. Cada tabla tiene una o más columnas y filas. Las columnas guardan una parte de la información sobre cada elemento que queramos guardar en la tabla, cada fila de la tabla conforma un registro.

1.5.21. MYSQL

MySQL es un sistema de administración de bases de datos (Database Management System, DBMS) para bases de datos relacionales, multihilo y multiusuario. MySQL no es más que una aplicación que permite gestionar archivos llamados de bases de datos

Existen muchos tipos de bases de datos, desde un simple archivo hasta sistemas relacionales orientados a objetos. MySQL, como base de datos relacional, utiliza múltiples tablas para almacenar y organizar la información.

MySQL fue escrito en C y C++ y destaca por su gran adaptación a diferentes entornos de desarrollo, permitiendo su interacción con los lenguajes de programación más utilizados como PHP, Perl y Java y su integración en distintos sistemas operativos.

También es muy destacable, la condición de open source (código abierto) de MySQL, que hace que su utilización sea gratuita e incluso se pueda modificar con total libertad, pudiendo descargar su código fuente. Esto ha favorecido muy positivamente en su desarrollo y continuas actualizaciones, para hacer de esta una de las herramientas más utilizadas por los programadores orientados a Internet.

1.5.22. DREAMWEAVER

DreamWeaver, es un Creador y editor de páginas web tipo WYSIWYG creado por Macromedia (actualmente de Adobe Systems)

Es la aplicación de este tipo más usada en el sector de diseño y programación web. Posee, como toda la línea Macromedia/Adobe, excelentes funcionalidades e integración con otras herramientas.

La aplicación permite crear sitios de forma totalmente gráfica, y dispone de funciones para acceder al código HTML generado. Permite la conexión a un servidor, a base de datos, soporte para programación en ASP, PHP, Javascript, cliente FTP integrado, etc.

1.5.23. REDES SOCIALES

Las redes sociales en Internet son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes encuentran gustos o intereses en común. Funcionan como una plataforma de comunicaciones que

permite conectar gente que se conoce o que desea conocerse, y que les permite centralizar recursos, como fotos y vídeos, en un lugar fácil de acceder y administrado por los usuarios mismos.

1.6. HIPÓTESIS PLANTEADA

¿Permitirá la creación de una aplicación para Smartphone ayudara a promover los eventos y atracciones dentro de la ciudad de Guayaquil?

1.7. METODOLOGÍA

La metodología a usar serán las encuestas público en general, de ambos sexos, diferentes edades y clases sociales, a fin de obtener puntos claves en del grado de aceptación e interés de la aplicación.

Entrevistas a empresarios a fin recopilar información sobre costos y formas de pago que estarían dispuestos a pagar.

CAPÍTULO 2

2. SOLUCIÓN AL PROBLEMA

"Guayaquil Touch" se basa en el modelo de negocio Freemium. Se trata de una particularización del modelo de negocio de dos lados, en el que uno de los dos lados recibe de forma continua un servicio/producto completamente gratis. Para que esto pueda suceder, los clientes que usaran la aplicación de manera gratuita serán subvencionados por empresas que pagarán por tener mayor presencia y características específicas en la aplicación.

Al basarnos en este tipo de negocio, los beneficios que se obtienen son:

- ✓ Ser un puente entre los negocios y los clientes potenciales.
- ✓ Inversión mínima en relación a las ganancias futuras.
- ✓ Fácil administración y control del negocio.
- ✓ Creación de alianzas con clientes.
- ✓ Una rápida expansión del producto gracias a su naturaleza social
- ✓ Una mayor cantidad de usuarios gracias a su naturaleza gratuita.

2.1 ALCANCE

"Guayaquil Touch" nace de la necesidad, que tienen los guayaquileños y turistas, de obtener información inmediata y dinámica sobre atractivos turísticos y eventos dentro de la ciudad de Guayaquil, todo esto desde una aplicación gratuita en un teléfono inteligente. Además se ofrece una solución a la problemática que tienen diversos comercios ante la poca exposición mediática.

En la actualidad la manera de informarse sobre eventos y/o locales comerciales nuevos se realiza por medio de afiches, anuncios en periódicos, promoción por redes sociales. El problema de esto radica en que a veces no se llega al grupo

objetivo deseado o la eficiencia de la publicidad no es la esperada por lo tanto muchos de los acontecimientos y/o establecimientos comerciales no llegan a tener un impacto en la sociedad.

Es aquí donde se aprovecha la tendencia actual de utilizar aplicaciones para los populares dispositivos Smartphone. Por medio de las aplicaciones se puede condensar un gran flujo de información y mostrarla de manera dinámica y atractiva, esto permite que la información sea captada con mayor facilidad y a su vez permite esparcir, por medio de enlaces con redes sociales, la información que se muestra en la aplicación. Con esto se logra que la información no se quede dentro de un grupo determinado de personas sino que llegue a la mayor cantidad de personas posibles.

2.2. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

Aquí se especificaran las funciones que posee la aplicación “Guayaquil Touch”.

2.2.1. NAVEGACIÓN DE MAPAS

La aplicación tiene la capacidad de navegar a través de un mapa para poder por medio de icono los diferentes eventos o atracciones que ofrece la ciudad de Guayaquil.

2.2.2. BÚSQUEDA DE EVENTOS O ATRACCIONES

La aplicación ofrecerá, también, la búsqueda de eventos por medio de ingreso de texto. En esta opción el usuario tiene la facilidad de ver todos los eventos y atracción en una lista de texto.

2.2.3.PUBLICIDAD

En la aplicación se mostraran pequeños banners de imágenes con texto en los cuales al ser accedidos re direccionarán a un sitio web propio de la empresa auspiciada o a una sección relacionada a la publicidad en donde habrá información más detallada.

2.2.4.CONTACTAR AL ORGANIZADOR

Una vez que el usuario haya encontrado el evento o la atracción deseada, y si esta tiene la información telefónica, se podrá con un toque realizar una llamada telefónica. Además la aplicación ofrecerá un botón de envío de email y/o un link a una página web externa con más información sobre el evento o atracción

2.2.5.GEOLOCALIZACIÓN

La aplicación permitirá capturar la posición física del teléfono al momento de ingresar eventos o atracciones.

2.2.6.INGRESO DE EVENTOS O ATRACCIONES

El usuario tiene la posibilidad de ingresar un evento o una atracción. Con esta opción el usuario deberá poner toda la información correspondiente a los eventos como nombre, descripción, dirección, teléfonos, fotos, etc. La información ingresada por los usuarios deberá primero pasar por un filtro que permitirá confirmar que la información sea validad para luego ser ingresada a la aplicación.

2.2.7.COMENTARIOS Y VALORACIÓN

Cada evento y atracción que se muestre dentro de la aplicación tendrá una sección de comentarios en los cuales se podrá tener una apreciación de diferentes personas. Además se podrá agregar un comentario propio, esta opción no es necesario que el usuario se registre, los comentarios se ingresan bajo un pseudónimo. Existirá, también, una opción de valoración de evento o atracción en la cual se podrá ver con cuanto los usuarios han valorado al evento o atracción y así mismo el usuario podrá dar su propia valoración

2.2.8.CONEXIÓN A REDES SOCIALES

Cada evento también tendrá un botón para compartir la información, mostrada en la aplicación, en redes sociales como Facebook y Twitter.

2.3. MÓDULOS DEL PROYECTO

En esta sección se describirán cada uno de los módulos que comprenden la aplicación.

2.3.1.GUAYAQUIL TOUCH

Es la pantalla de inicio de la aplicación en esta se mostrara el logo de la aplicación así como una pequeña descripción de la aplicación y como contactar al administrador de la aplicación.

2.3.2.EVENTOS

En este módulo se mostraran, por medio de un mapa navegable, los eventos sociales que se van a desarrollar en la ciudad de Guayaquil durante un periodo determinado, este módulo esta subdivido en varias opciones que son:

- ✓ Deportes
- ✓ Bares
- ✓ Discotecas
- ✓ Conciertos
- ✓ Gastronomía
- ✓ Varios

Cada uno de los eventos mostrados en el mapa tiene la opción de brindar información completa a través de una pantalla externa. En esta pantalla también se podrá interactuar por medio de comentarios, valoraciones y enlaces a redes sociales.

2.3.3.ATRACCIONES

En este módulo se mostraran, por medio de un mapa navegable, las atracciones turísticas que se ofrece la ciudad de Guayaquil, este módulo esta subdivido en varias opciones que son:

- ✓ Monumentos
- ✓ Shopping
- ✓ Gastronomía
- ✓ Parques
- ✓ Varios

Cada uno de las atracciones mostradas en el mapa tiene la opción de brindar más información a través de una pantalla externa. En esta pantalla también se podrá interactuar por medio de comentarios, valoraciones y enlaces a redes sociales.

2.3.4.RECOMENDACIONES

En el módulo de recomendaciones se mostraran un top 5 de los lugares turísticos de la ciudad y eventos, esta sección será manejada por el administrador de la aplicación por medio de una página web. También habrá un top 5 para las atracciones y otro para los eventos de Guayaquil, pero en este caso las posiciones de los rankings serán dadas por las valoraciones otorgadas por los usuarios de la aplicación.

Además en esta sección se podrá navegar a través de todos los eventos y atracciones por medio de listas, las cuales estarán organizadas por secciones. También se podrá hacer búsquedas personalizadas si así se lo desea.

2.3.5.AGREGAR

En la sección de agregar se otorgara a los usuarios la opción de subir a la aplicación sus propios eventos y sitios preferidos, para que estos, después de paso por filtros de validación, sean mostrados en las secciones correspondientes de la aplicación.

2.3.6. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN

El modulo de administración no estará integrado en la aplicación sino que será una página web privada en la que solo podrá acceder las personas autorizadas. En este modulo se controlara el flujo de información. Se podrá actualizar, crear, eliminar nuevos eventos o atracciones. Además, se manejara el ranking de

atracciones mostrado en la aplicación. También aquí se filtraran los datos subidos por los usuarios, para evitar el ingreso a la aplicación de datos falsos o erróneos.

2.4. ESPECIFICACIONES TECNICAS

2.4.1. Diseño de Base de Datos

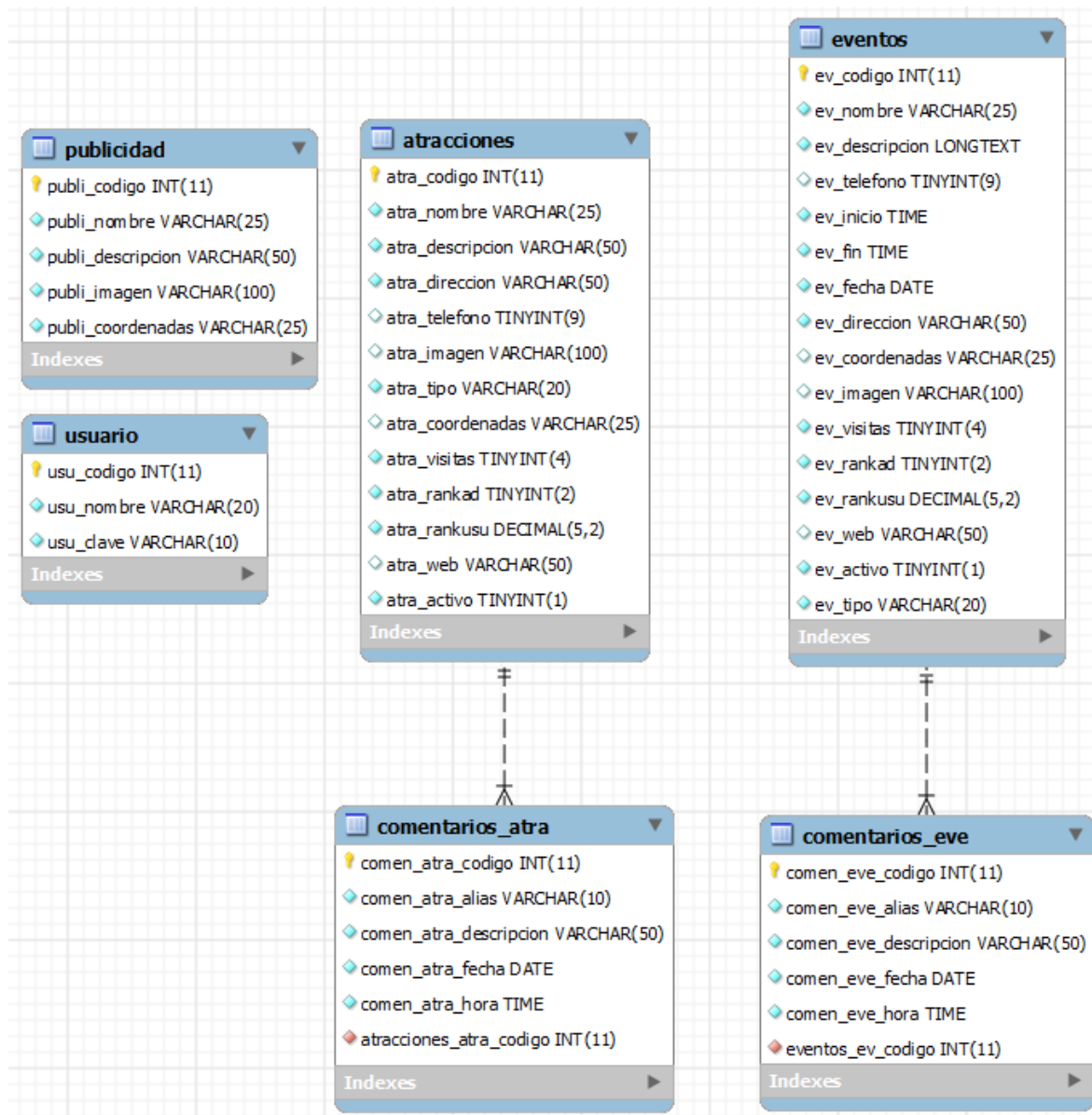


Fig.1 Diseño de la base de datos

2.4.1.1. DESCRIPCIÓN DE TABLAS

2.4.1.1.1. USUARIO

En esta tabla se almacenara el nombre y clave que permitirán acceso a la página web que permitirá la administración de toda la información que ofrecerá la aplicación.

2.4.1.1.2. PUBLICIDAD

En esta tabla se guardara la información correspondiente a la publicidad que se mostrara en la aplicación.

2.4.1.1.3. COMENTARIOS

En esta tabla se almacenara los comentarios sobre cada evento y atracción que se encuentre en la aplicación.

2.4.1.1.4. EVENTOS

En esta tabla se almacenara todo el perfil sobre los eventos publicados dentro de la aplicación.

2.4.1.1.5. ATRACCIONES

En esta tabla se guardara todo el perfil sobre las atracciones que se encuentren en la aplicación.

2.4.2 REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

2.4.2.1 HERRAMIENTAS Y FRAMEWORKS UTILIZADOS EN EL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

Para el desarrollo de la aplicación es necesario un conjunto de programas y herramientas de programación:

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Adobe Dreamweaver	Aplicación de desarrollo de aplicaciones Web
Adobe Photoshop Adobe Illustrator	Programas de diseño gráfico
Jquery	Es una biblioteca de Javascript, que permite simplificar la interacción con los archivos html
Jquery Mobile	Biblioteca de Javascript optimizada para teléfonos inteligentes
Phonegap	Código libre para la creación de aplicaciones móviles multiplataforma
Filezilla	Programa de administración de archivos ubicados en servidores remotos
Google Maps	Servidor de aplicaciones de mapas en la Web

Tabla 1. Herramientas y Frameworks utilizados en el desarrollo de la aplicación

2.4.2.2 REQUERIMIENTOS NECESARIOS PARA LA INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN

Para un correcto funcionamiento de la aplicación se necesita un teléfono Smartphone que ofrezca las siguientes características de hardware:

- ✓ Procesador 512 GHz
- ✓ 348 MB RAM
- ✓ GPRS
- ✓ SMS, MMS, Email
- ✓ Navegador HTML
- ✓ GPS
- ✓ Conexión a internet (Wi-Fi/Paquete de datos)

Versiones mínimas de sistema operativo:

- ✓ Sistema Operativo Versión
- ✓ Android Smartphone 2.1 en adelante
- ✓ Android Tablet 3.0 en adelante
- ✓ iOS 3.0 en adelante
- ✓ Blackberry OS 4.5 en adelante
- ✓ Symbian OS 9.1 en adelante

2.4.3 REQUERIMIENTO DE HARDWARE PARA EL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

Características del ordenador de desarrollo de la aplicación:

Ordenador	Descripción
Estación de trabajo para programador	<ul style="list-style-type: none">✓ Intel Xeon Dual Core Processor (2.40 GHz, 4 MB cache, 1066 MHz memoria).✓ 4 GB 1333 MHz DDR3✓ 250 GB 7200 rpm✓ SATA SuperMulti DVD writer✓ Interfaz de red 10/100/1000✓ Monitor 19"✓ Mouse, teclado, parlantes
Estación de trabajo para diseñador/Web Master:	<ul style="list-style-type: none">✓ Intel® Xeon® E5-1620 (3.60 GHz, 10 MB cache, 4 cores)✓ 6 GB 1600 MHz DDR3✓ 500 GB 7200 rpm SATA✓ SATA SuperMulti DVD+/-RW✓ Interfaz de red 10/100/1000✓ Monitor 22"✓ Mouse, teclado, parlantes✓ Impresora Multicolor Hp

Tabla 2. Requerimiento de Hardware para el desarrollo de la aplicación

2.5. FUNCIONES DEL APLICATIVO

2.5.1. DESCRIPCIÓN DE LOS USUARIOS

Usuario	Descripción
Usuario Final	Todas las personas que tengan instalado en su dispositivo móvil la aplicación “Guayaquil Touch”
Administrador	El encargado de dar mantenimiento de la información: actualizara, ingresara, borrará datos. Será un filtro para la el tráfico de información.
Clientes	Son las empresas que se han contactado con el administrador y pagado una cuota para poder tener: Una publicidad específica dentro de la aplicación además un espacio en el ranking oficial de la aplicación.

Tabla 3. Descripción de usuarios

2.5.2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA ADMINISTRATIVA DE LA APLICACIÓN

2.5.2.1. PANTALLA DE INICIO

Esta es la pantalla que aparecerá una vez que el administrador ingrese la dirección web en el explorador. Aparecerá un recuadro con una breve explicación

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

de lo que se puede realizar en esta página Web. En la parte derecha, abajo del logo “Guayaquil Touch”, se encuentra dos botones que ofrecen la opción de desplegar y replegar todas las opciones.



Fig.2 Pantalla principal de sitio Web de administración

2.5.2.2. ADMINISTRAR EVENTOS

En esta área se podrá realizar operaciones como; ingreso, actualización, eliminación de eventos además de administración de comentarios de eventos.

2.5.2.3. INGRESO DE EVENTO

En esta área se ingresan eventos, es necesario llenar todos los campos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page title is `instantanea.`. The main heading is **Administrar Eventos**. Below it, a message states: "En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevos eventos que se mostraran en la aplicación." The form is titled **Ingresar Evento** and contains the following fields:

- Nombre:
- Tipo de Evento:
- Descripción:
- Teléfono:
- Hora de inicio:
- Hora de fin:
- Fecha:
- Dirección:
- Coordenadas:
- Web:
- Email:
- Imagen: No se eligió archivo
- Activo:
-

Fig.3 Pantalla de ingreso de eventos.

2.5.2.4. ACTUALIZAR/BORRAR EVENTOS

En esta área aparecerá una tabla con todos los eventos ingresados en la base de datos. Los eventos serán agrupados por estado, 1 siendo activo y 0 siendo no-activo. Cada evento tendrá a su derecha dos botones unos para eliminar y otro para editar el evento.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

En esta área usted podrá Administrar varias de las secciones dinámicas de la aplicación.

Los cambios se verán reflejados en la aplicación de manera instantánea.

Administrar Eventos

En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevos eventos que se mostraran en la aplicación.

Ingresar Evento

Actualizar/Borrar Eventos

Nombre	Descripcion	Estado	Opciones
Evento 1	Evento de Gastronomía	1	Eliminar Editar
Comida Típica	Comida ecuatoriana	1	Eliminar Editar
Partido	Ecuador vs Peru	1	Eliminar Editar
Pacu Pacu	Una noche de barra	1	Eliminar Editar
Disco Gold	Discoteca de música electrónica	1	Eliminar Editar
Dj Chukie	Concierto de Electronica	1	Eliminar Editar

Eventos Comentarios

Administrar Atracciones

Ver Ranking de App

Ver Ranking de Usuario

Soporte Técnico

Fig.4 Pantalla visualización de todos los eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

← → ↻ portondealcantara.com/touch/admin/index.html ☆ 🔑

En esta área usted podrá Administrar varias de las secciones dinámicas de la aplicación.
Los cambios se verán reflejados en la aplicación de manera instantánea.

Administrar Eventos

En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevos eventos que se mostraran en la aplicación.

Ingresar Evento

Actualizar/Borrar Eventos

Editar Evento

Nombre:

Tipo de Evento:

Descripción:

Teléfono:

Hora de inicio:

Hora de fin:

Eventos Comentarios

Administrar Atracciones

Ver Ranking de App

Ver Ranking de Usuario

Soporte Técnico

Fig.5 Pantalla de edición de un evento.

2.5.2.5. ADMINISTRAR COMENTARIOS

En esta área aparecerán todos los eventos enlistados, tendrán un botón que llevara a una pantalla donde se encuentran todos los comentarios del evento seleccionado. Solo se ofrecerá la opción de eliminar comentarios.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page content is as follows:

En esta área usted podrá Administrar varias de las secciones dinámicas de la aplicación.
Los cambios se verán reflejados en la aplicación de manera instantánea.

Administrar Eventos

En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevos eventos que se mostrarán en la aplicación.

Ingresar Evento

Actualizar/Borrar Eventos

Eventos Comentarios

Nombre	Estado	Opciones
Evento 1	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Comida Típica	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Partido	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Pacu Pacu	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Disco Gold	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Dj Chukie	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Beneficiencia	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Bingo	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>
Pintura	1	<input type="button" value="Ver Comentarios"/>

Administrar Atracciones

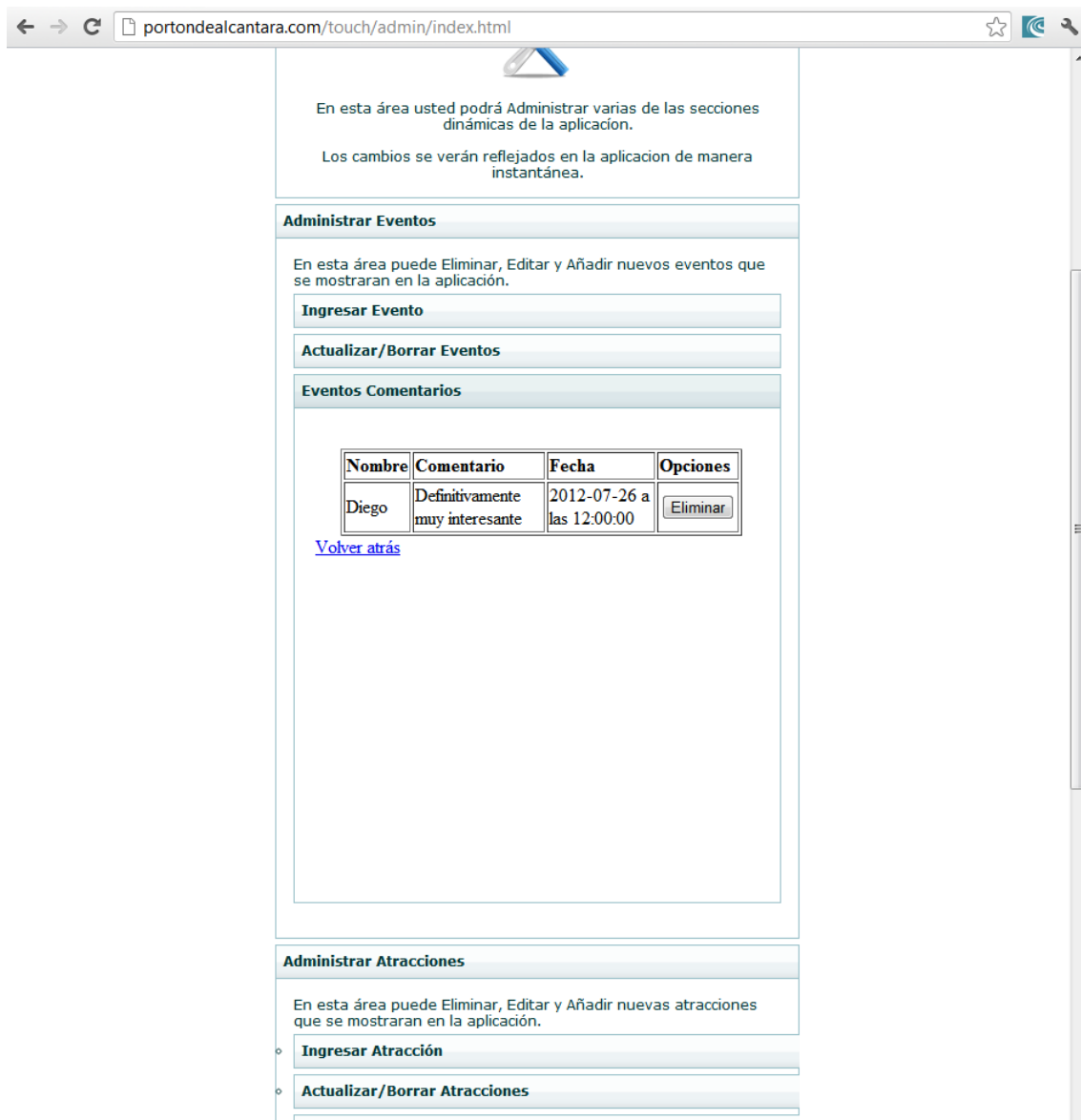
Ver Ranking de App

Ver Ranking de Usuario

Soporte Técnico

Fig.6 Pantalla administración de comentarios.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"



The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page content is as follows:

En esta área usted podrá Administrar varias de las secciones dinámicas de la aplicación.
Los cambios se verán reflejados en la aplicación de manera instantánea.

Administrar Eventos

En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevos eventos que se mostraran en la aplicación.

Ingresar Evento

Actualizar/Borrar Eventos

Eventos Comentarios

Nombre	Comentario	Fecha	Opciones
Diego	Definitivamente muy interesante	2012-07-26 a las 12:00:00	<input type="button" value="Eliminar"/>

[Volver atrás](#)

Administrar Atracciones

En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevas atracciones que se mostraran en la aplicación.

- Ingresar Atracción**
- Actualizar/Borrar Atracciones**

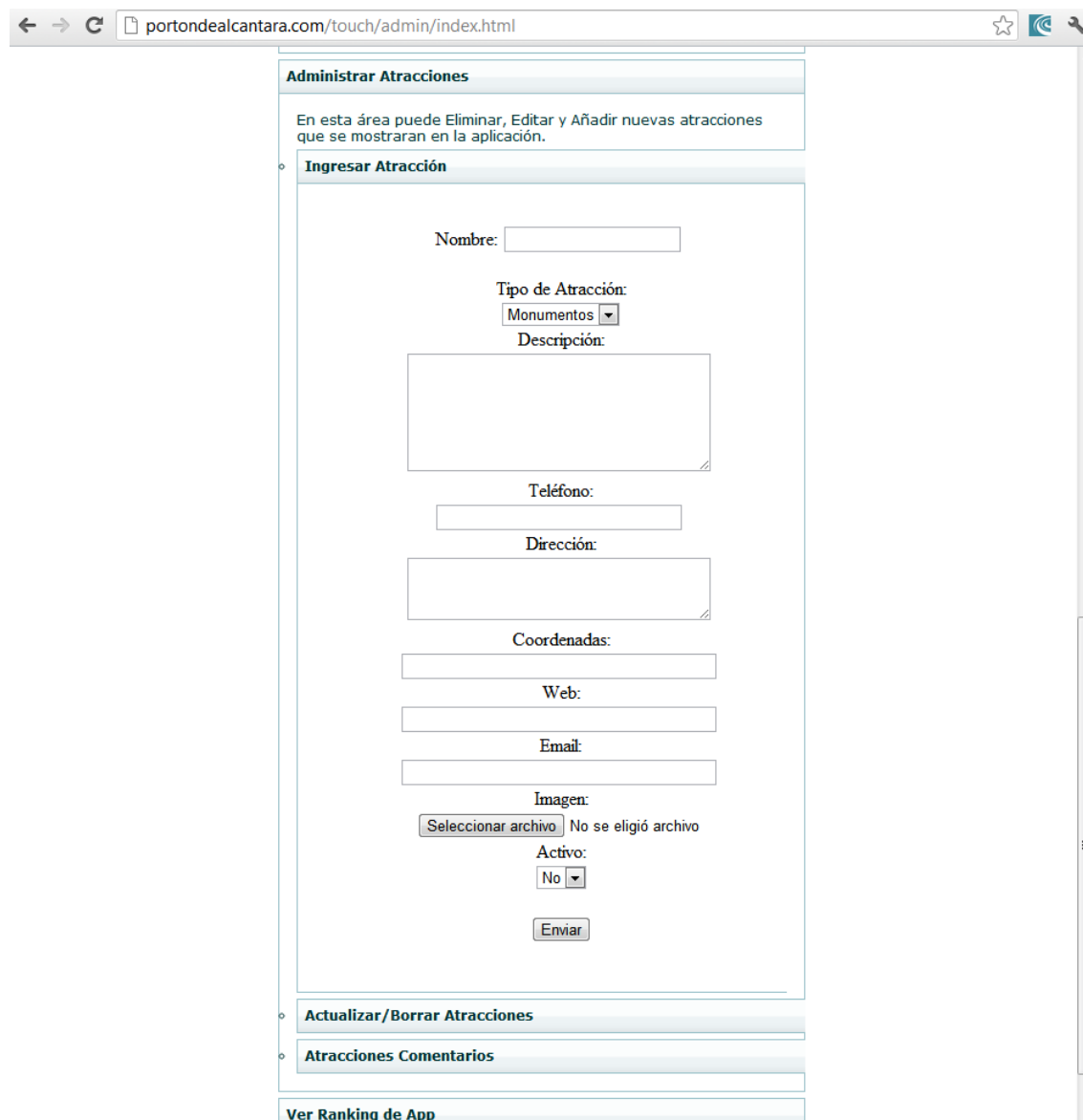
Fig. 7 Pantalla administración de comentarios por evento.

2.5.2.6. ADMINISTRAR ATRACCIONES

En esta área se podrá realizar operaciones como; ingreso, actualización, eliminación de atracciones además de administración de comentarios de atracciones.

2.5.2.7. INGRESO DE ATRACCIONES

En esta área se ingresan atracciones, es necesario llenar todos los campos.



The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page title is "Administrar Atracciones". Below the title, there is a message: "En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevas atracciones que se mostraran en la aplicación." The main section is titled "Ingresar Atracción" and contains the following form fields:

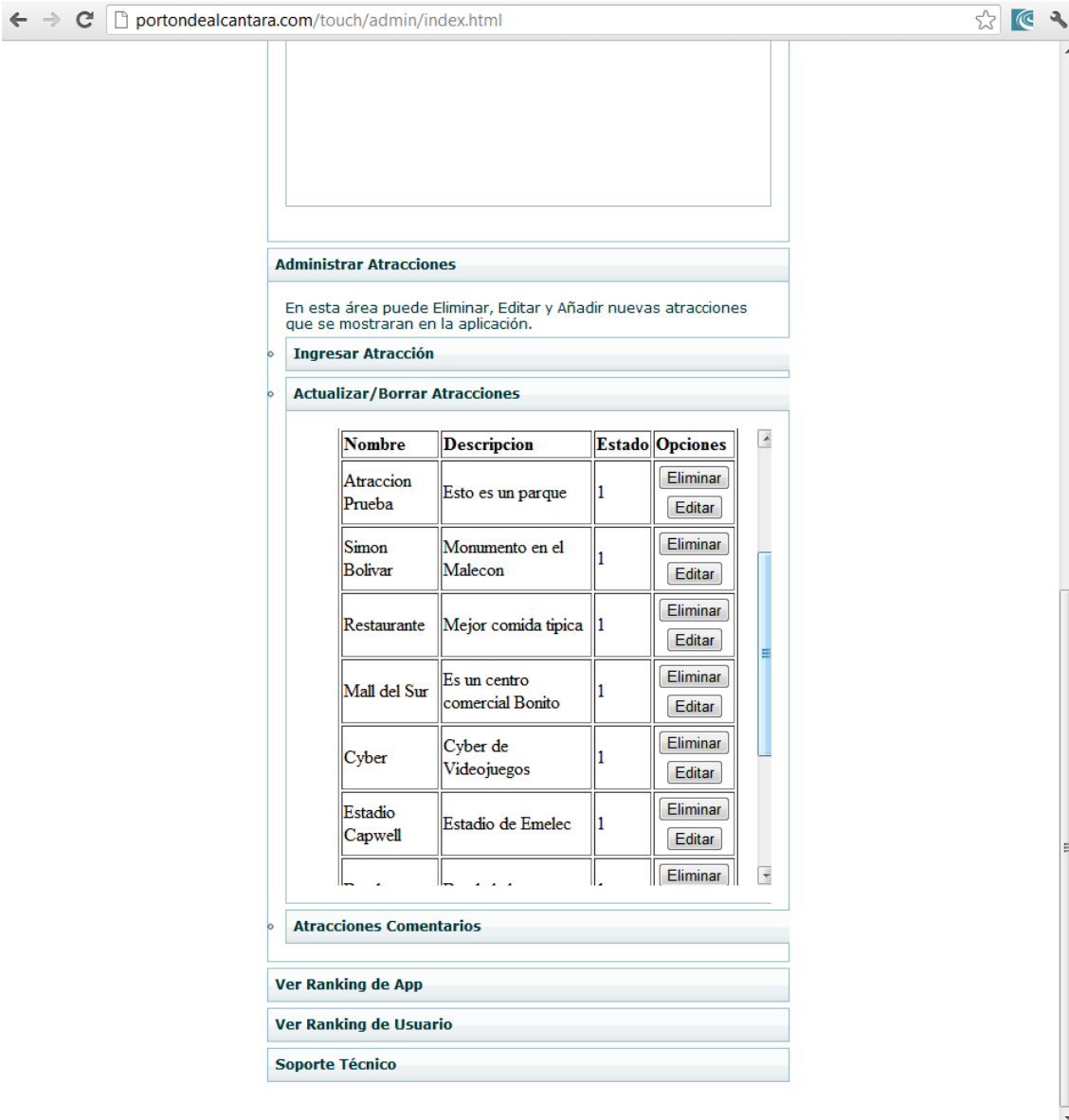
- Nombre:
- Tipo de Atracción:
- Descripción:
- Teléfono:
- Dirección:
- Coordenadas:
- Web:
- Email:
- Imagen: No se eligió archivo
- Activo:
-

Below the form, there are three sections: "Actualizar/Borrar Atracciones", "Atracciones Comentarios", and "Ver Ranking de App".

Fig. 8 Pantalla de ingreso de atracciones.

2.5.2.8. ACTUALIZAR/BORRAR ATRACCIONES

En esta área aparecerá una tabla con todas las atracciones ingresadas en la base de datos. Las atracciones serán agrupadas por estado, 1 siendo activa y 0 siendo no-activa. Cada atracción tendrá a su derecha dos botones unos para eliminar y otro para editar la atracción.



The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page content includes a header for "Administrar Atracciones" and a table of attractions. The table has columns for "Nombre", "Descripcion", "Estado", and "Opciones". Each row contains an attraction name, its description, its status (1), and two buttons: "Eliminar" and "Editar".

Nombre	Descripcion	Estado	Opciones
Atraccion Prueba	Esto es un parque	1	Eliminar Editar
Simon Bolivar	Monumento en el Malecon	1	Eliminar Editar
Restaurante	Mejor comida tipica	1	Eliminar Editar
Mall del Sur	Es un centro comercial Bonito	1	Eliminar Editar
Cyber	Cyber de Videojuegos	1	Eliminar Editar
Estadio Capwell	Estadio de Emelec	1	Eliminar Editar
			Eliminar

Fig. 9 Pantalla visualización de todas las atracciones.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "portondealcantara.com/touch/admin/index.html". The main content area is titled "Administrar Atracciones" and contains the following elements:

- A header section with the text: "En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevas atracciones que se mostraran en la aplicación."
- A navigation menu with two items: "Ingresar Atracción" and "Actualizar/Borrar Atracciones".
- The "Actualizar/Borrar Atracciones" section is expanded, showing a form titled "Editar Atraccion" with the following fields:
 - Nombre: Atraccion Prueba
 - Tipo de Atracción: Monumentos (dropdown menu)
 - Descripción: Esto es un parque
 - Teléfono: 256789
 - Dirección: El centro de la ciudad.
- Below the form, there are three more menu items: "Atracciones Comentarios", "Ver Ranking de App", "Ver Ranking de Usuario", and "Soporte Técnico".

Fig 10. Pantalla de edición de una atracción.

2.5.2.9. ADMINISTRAR COMENTARIOS

En esta área aparecerán todas las atracciones enlistadas, tendrán un botón que llevara a una pantalla donde se encuentran todos los comentarios de la atracción seleccionada. Solo se ofrecerá la opción de eliminar comentarios.

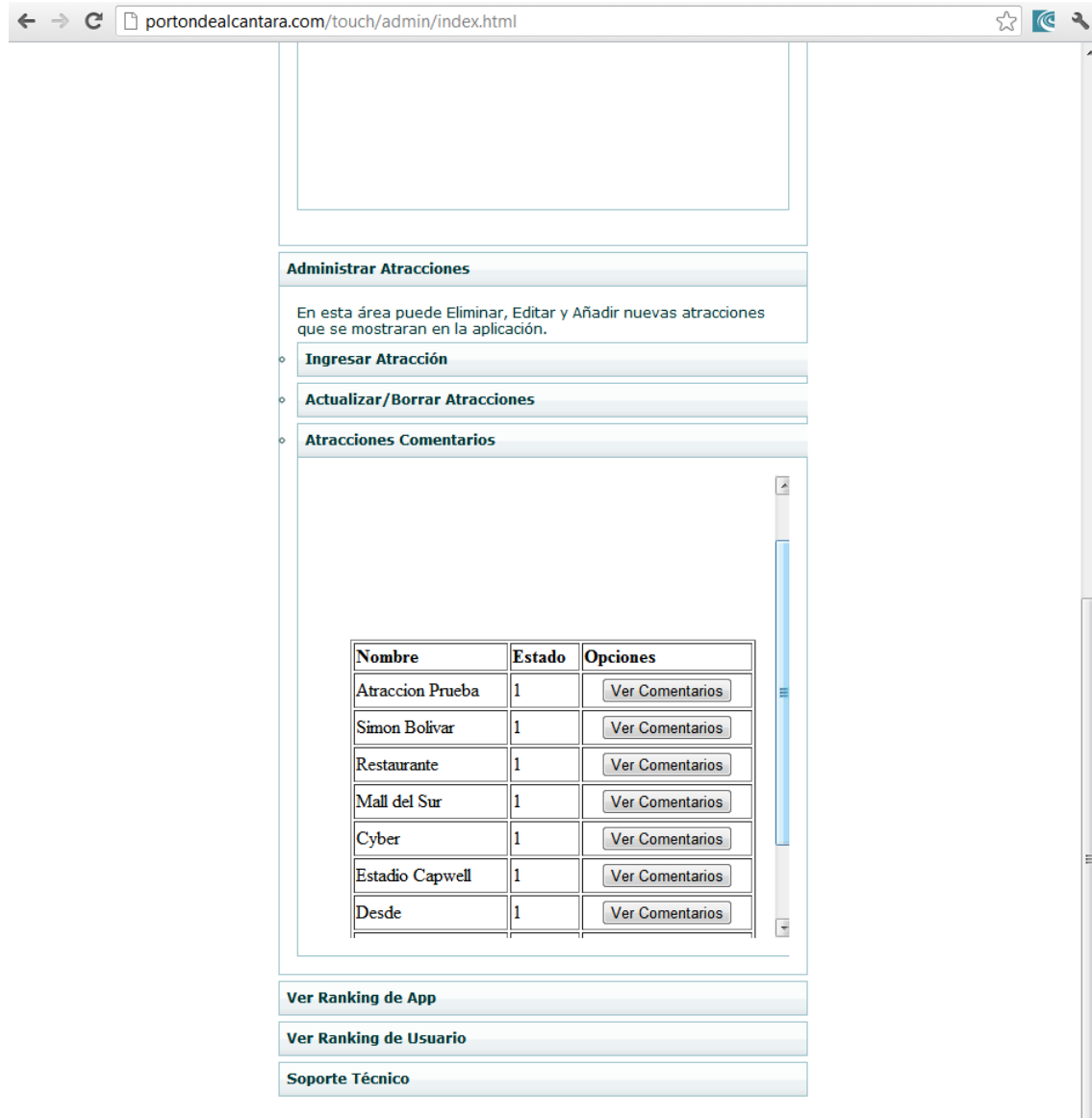


Fig. 11 Pantalla administración de comentarios.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "portondealcantara.com/touch/admin/index.html". The page content is as follows:

- A header section with a pencil icon and the text: "En esta área usted podrá Administrar varias de las secciones dinámicas de la aplicación. Los cambios se verán reflejados en la aplicación de manera instantánea."
- A button labeled "Administrar Eventos".
- A button labeled "Administrar Atracciones".
- A section titled "Administrar Atracciones" with the text: "En esta área puede Eliminar, Editar y Añadir nuevas atracciones que se mostraran en la aplicación."
- A list of options:
 - Ingresar Atracción
 - Actualizar/Borrar Atracciones
 - Atracciones Comentarios
- A table with the following data:

Nombre	Comentario	Fecha	Opciones
Alfredo	Muy recomendado	0000-00-00 a las 19:09:00	<input type="button" value="Eliminar"/>
- A link labeled "Volver atrás".
- Buttons at the bottom: "Ver Ranking de App", "Ver Ranking de Usuario", and "Soporte Técnico".

Fig. 12 Pantalla administración de comentarios por atracción.

2.5.2.10. VER RANKIN DE APP

En esta sección se administran las 5 posiciones top de los eventos y las atracciones que son exclusivas de la sección recomendaciones de la aplicación. Cada una de las atracciones o eventos que aparezcan pueden ser modificados para alterar su posición.

portondealcantara.com/touch/admin/index.html

Guayaquil Touch

Expand All | Collapse All

Panel de Control

Administrar Eventos

Administrar Atracciones

Ver Ranking de App

Aqui observara las 5 posiciones top. Recuerde que solo se puede modificar las posiciones de ranking por App y que se modificam en el panel de administracion eventos/atracciones respectivamente.

Top 5 Eventos

Codigo	Nombre	Opciones
4	Pacu Pacu	<input type="button" value="Cambiar"/>
3	Partido	<input type="button" value="Cambiar"/>
2	Comida Tipica	<input type="button" value="Cambiar"/>
1	Evento 1	<input type="button" value="Cambiar"/>
5	Disco Gold	<input type="button" value="Cambiar"/>

Top 5 Atracciones

Ver Ranking de Usuario

Soporte Técnico

Puede contactarnos al 2438030 o al guayaquil@touch.com

Fig. 13 Pantalla administración top 5 de eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page features the "Guayaquil Touch" logo at the top. Below the logo, there is a navigation menu with options: "Panel de Control", "Administrar Eventos", "Administrar Atracciones", "Ver Ranking de App", "Top 5 Atracciones", "Ver Ranking de Usuario", and "Soporte Técnico". The "Ver Ranking de App" section is expanded, displaying a message: "Aqui observara las 5 posiciones top. Recuerde que solo se puede modificar las posiciones de ranking por App y que se modificam en el panel de administracion eventos/atracciones respectivamente." Below this message, the "Top 5 Eventos" section is active, showing a form titled "Editar Posicion del Evento". The form contains the following fields: "Nombre:" with the value "Pacu Pacu", "Ranking Administrador:" with the value "4", and "Ranking por Usuarios:" with the value "2.00". An "Actualizar" button is located at the bottom of the form. The "Top 5 Atracciones" section is also visible but not expanded.

Fig. 14 Pantalla de edición de top 5 de eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

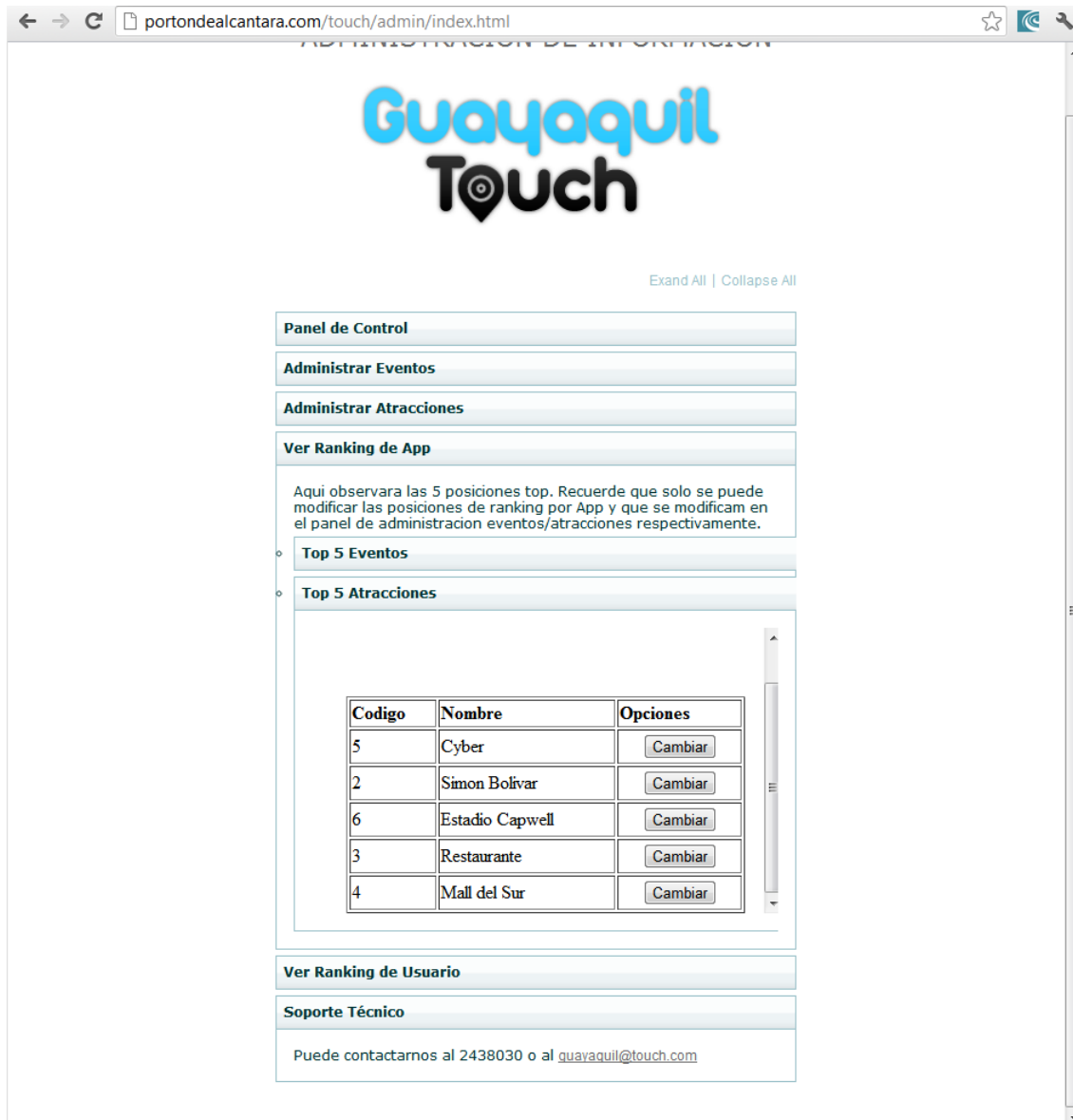


Fig. 15 Pantalla administración top 5 de atracciones.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

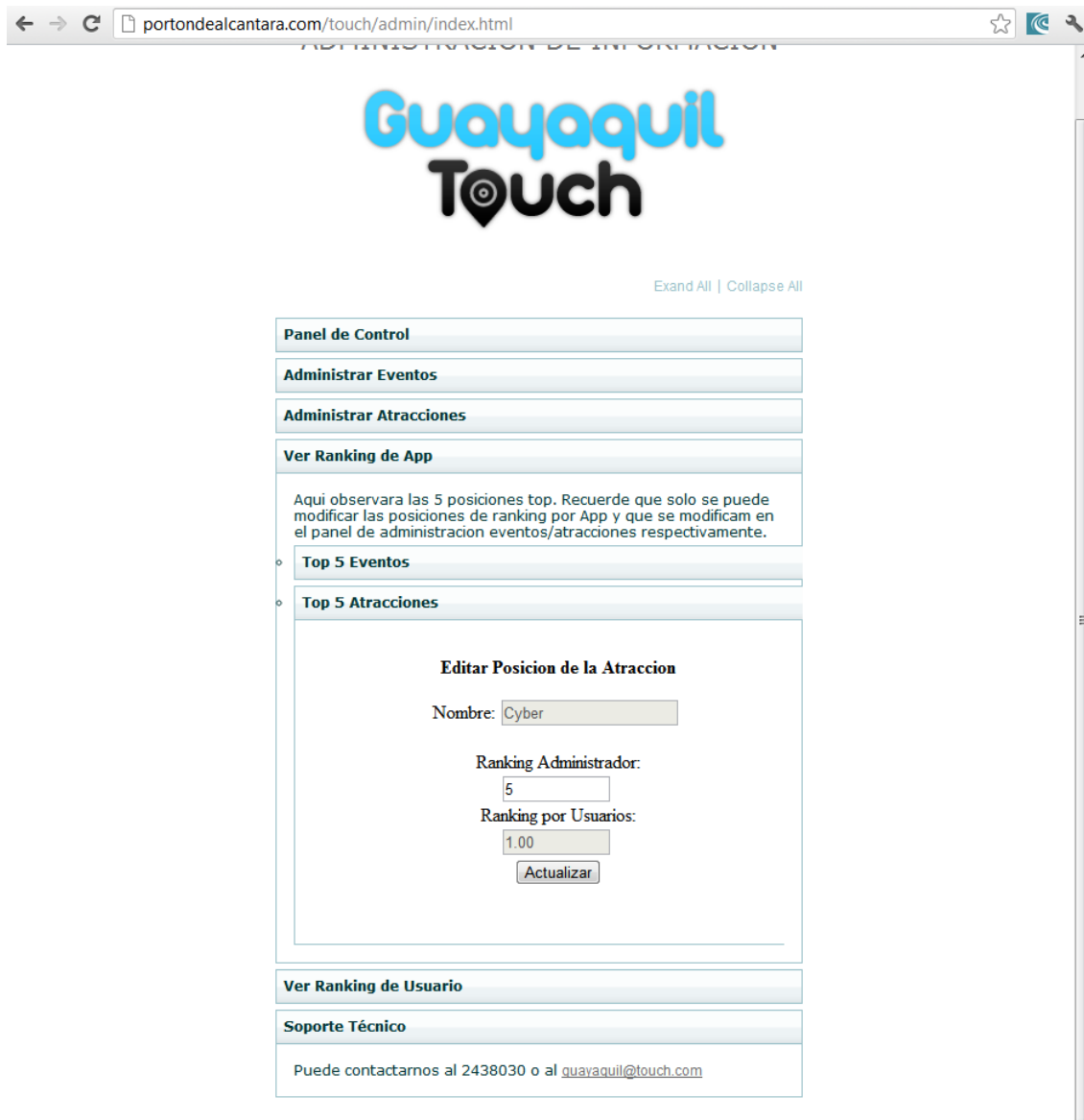
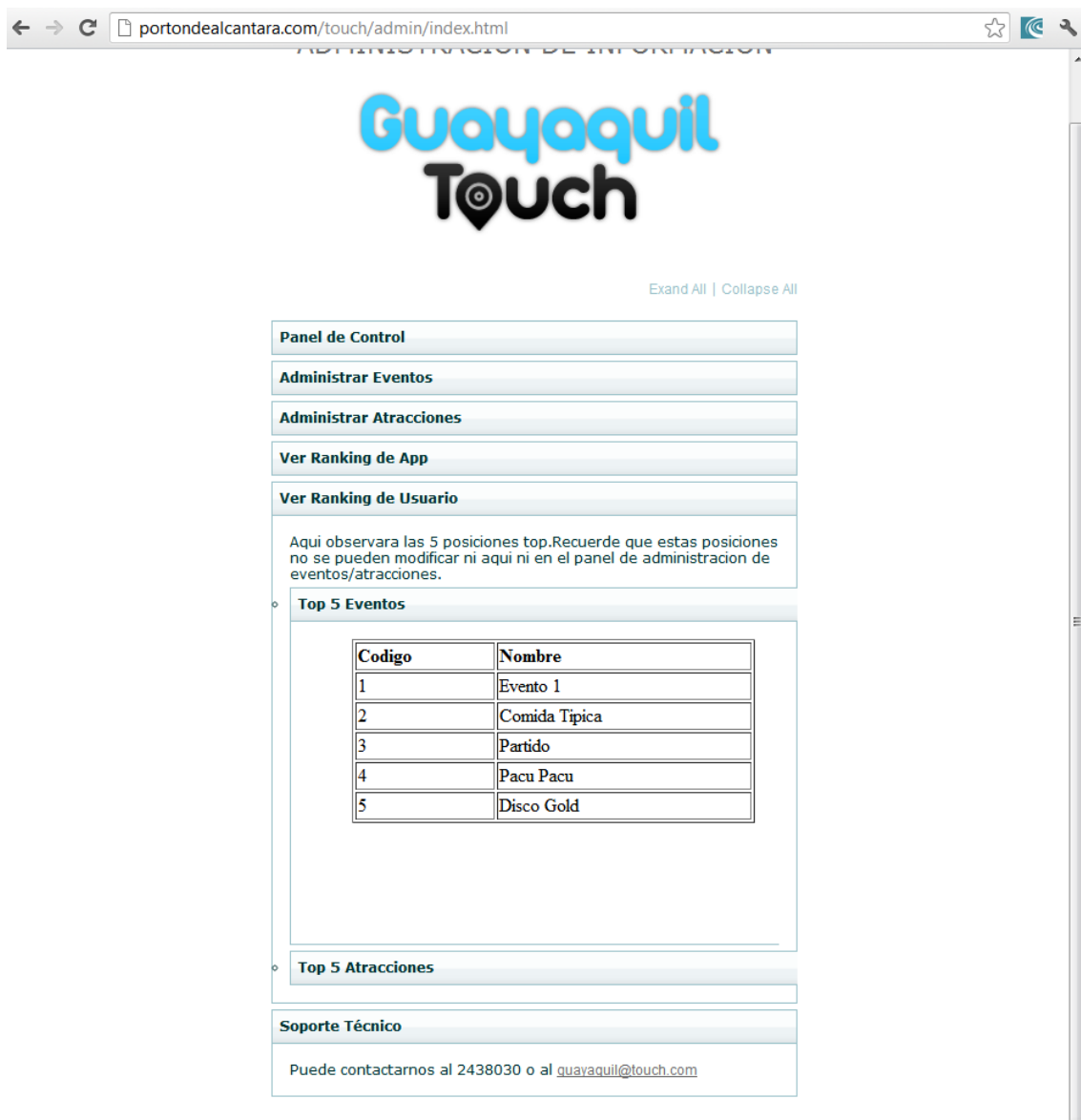


Fig. 16 Pantalla de edición de top 5 de atracciones.

2.5.2.11. VER RANKING DE USUARIO

En esta área solo se podrá observar los top 5 de eventos y atracciones elegidos por los usuarios.



The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page features the "Guayaquil Touch" logo and a navigation menu with options like "Administrar Eventos" and "Ver Ranking de App". The "Ver Ranking de Usuario" section is active, displaying a message and a table of top 5 events.

Expand All | Collapse All

Panel de Control

- Administrar Eventos
- Administrar Atracciones
- Ver Ranking de App
- Ver Ranking de Usuario**

Aquí observara las 5 posiciones top. Recuerde que estas posiciones no se pueden modificar ni aquí ni en el panel de administracion de eventos/atracciones.

Top 5 Eventos

Codigo	Nombre
1	Evento 1
2	Comida Tipica
3	Partido
4	Pacu Pacu
5	Disco Gold

Top 5 Atracciones

Soporte Técnico

Puede contactarnos al 2438030 o al guayaquil@touch.com

Fig. 17 Pantalla top 5 de eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

The screenshot shows a web browser window with the URL `portondealcantara.com/touch/admin/index.html`. The page title is "ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN" and features the "Guayaquil Touch" logo. Below the logo, there are several menu items: "Panel de Control", "Administrar Eventos", "Administrar Atracciones", "Ver Ranking de App", and "Ver Ranking de Usuario". The "Ver Ranking de Usuario" section contains a note: "Aqui observara las 5 posiciones top. Recuerde que estas posiciones no se pueden modificar ni aqui ni en el panel de administracion de eventos/atracciones." Below this note, there are two expandable sections: "Top 5 Eventos" and "Top 5 Atracciones". The "Top 5 Atracciones" section is expanded and displays a table with the following data:

Codigo	Nombre
4	Mall del Sur
3	Restaurante
1	Atraccion Prueba
2	Simon Bolivar
5	Cyber

At the bottom of the page, there is a "Soporte Técnico" link.

Fig. 18 Pantalla top 5 de atracciones.

2.5.2.12. SOPORTE TÉCNICO

En esta área se ofrecerá información para contactar al soporte técnico



Fig. 19 Pantalla de servicio técnico.

2.5.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA APLICACIÓN

2.5.3.1. PAGINA DE INICIO

Pantalla de inicio de la aplicación, se dispone de un menú superior, el cual siempre va a estar disponible en todo momento. Lo que ofrece cada uno será descrito en los puntos que van a ser presentados más adelante. Además se ofrecen, en la parte inferior, dos botones; recomendaciones y contáctenos. El botón recomendaciones redirige a la sección de recomendados que será explicada en otro punto. La opción de contáctenos abrirá la aplicación determinada de correo electrónico del smartphone, con la cual se podrá enviar un email al administrador.



Fig. 20 Pantalla de inicio de Guayaquil Touch.

2.5.3.2. EVENTOS

En la pestaña de "Eventos" se observara una cuadrícula en la que se encontraran todos los tipos de eventos disponibles. Al acceder a uno de ellos aparecerá un mapa con diferentes puntos marcados cada uno es un evento determinado dependiendo del tipo de eventos que se haya elegido.



Fig. 21 Pestaña de Eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

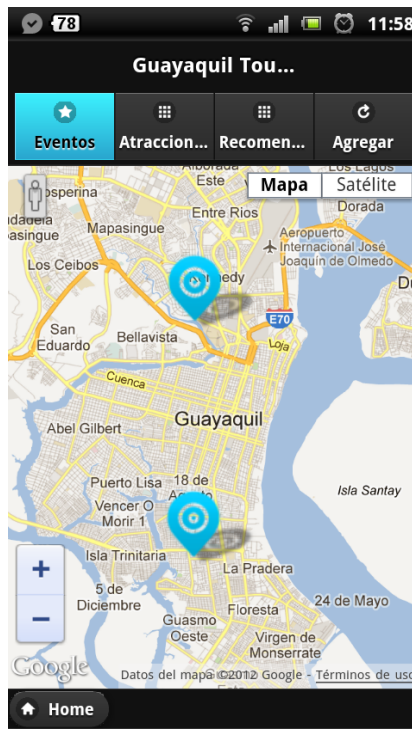


Fig. 22 Pantalla de mapas de Eventos.



Fig. 23 Ventana de descripción de Evento.

2.5.3.3. ATRACCIONES

En la pestaña de "Atracciones" se observara una cuadrícula en la que se encontraran todos los tipos de atracciones disponibles. Al acceder a una de ellas aparecerá un mapa con diferentes puntos marcados cada una es una atracción determinada dependiendo del tipo de atracción que se haya elegido.



Fig. 24 Pestaña de Atracciones.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

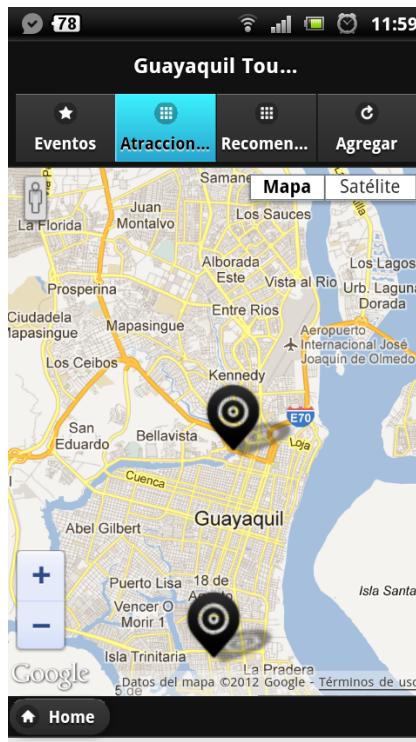


Fig. 25 Pantalla de mapa de Atracciones.



Fig. 26 Ventana de descripción de Atracción.

2.5.3.4. Recomendados

En esta pestaña se ofrecen eventos y atracciones recomendadas por parte de los usuarios y por parte de la aplicación. Además se podrán observar todos los eventos y atracciones en una lista. Al seleccionar un eventos o atracción se cargaran todos los detalles, comentarios además una lista de acciones que se podrán realizar.



Fig. 27 Pestaña de Recomendaciones.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

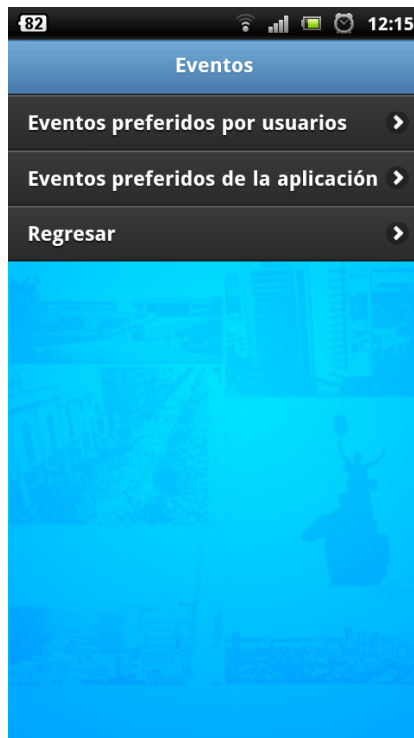


Fig. 28 Pantalla de elección de Top 5 de Eventos.

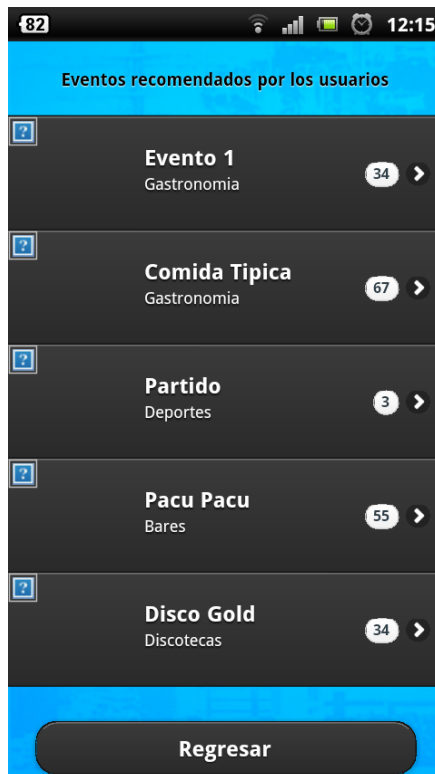


Fig. 29 Pantalla Top 5 de Eventos.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"



Fig. 30 Pantalla de elección de Top 5 de Atracciones.



Fig. 31 Pantalla Top 5 de Atracciones.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"



Fig. 32 Pantalla listado de Eventos.

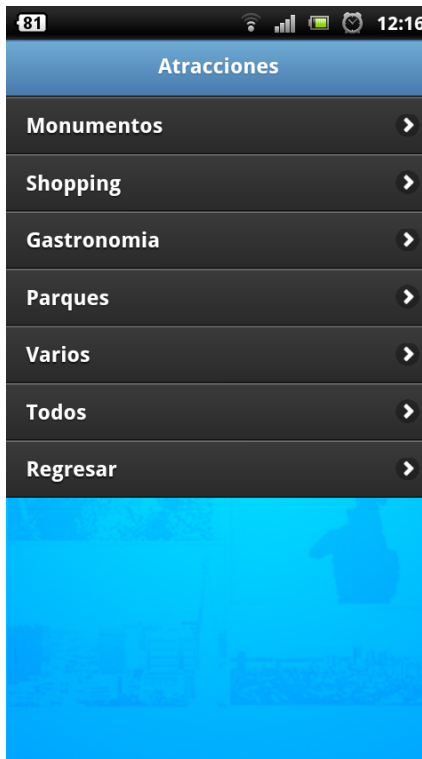


Fig. 33 Pantalla listado de Atracciones.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"



Fig. 34 Descripción de Atracciones/Eventos.

2.5.3.5. Agregar

En esta pestaña se ofrecerán dos opciones cada una agregara un evento o una atracción.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"



Fig. 35 Pestaña de Agregar.



Fig. 36 Pantalla de agregar Atracción.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

78 12:01

Email:
Ingrese la direccion Email

Coordenadas:
Coordenadas obtenidas automaticame

Seleccionar Imagen
Estado:
Imagen:

Tomar Foto
Seleccionar Foto
Subir Foto

Agregar

Home

Fig. 37 Pantalla de agregar Evento.

CAPÍTULO 3

3. PLAN DE NEGOCIOS

La aplicación Guayaquil Touch es una aplicación para dispositivos dirigida principalmente para turistas y personas que viven en la ciudad de Guayaquil.

A través del Plan de Negocio se logrará determinar la viabilidad, factibilidad técnica y económica del proyecto.

3.1. SÍNTESIS DEL PLAN DE NEGOCIO

La aplicación Guayaquil Touch es una aplicación para dispositivos móviles inteligentes. Esta dirigida principalmente para turistas y personas que viven en la ciudad de Guayaquil.

Se basa en el modelo de negocio Freemium. Se trata de una particularización del modelo de negocio de dos lados, en el que uno de los dos lados recibe de forma continua un servicio/producto completamente gratis. Para que esto pueda suceder, los clientes que no pagan deben ser subvencionados por otra base de clientes o incluso por otro lado del modelo de negocio.

Explicándolo más detalladamente, la aplicación se podrá descargar de manera gratuita desde el internet o desde las respectivas tiendas en línea de cada sistema Operativo móvil, ya sea este Android, IOS o Blackberry OS.

La manera en que se verá remunerada la aplicación será por la publicidad que ofrecerá esta aplicación a los eventos y atracciones que aparezcan en ella.

Si es que el dueño del lugar o la persona encargada del evento publicado quiere que aparezca información más detallada y o se le dé mayor promoción, esto tendrá un costo, según diferentes parámetros establecidos como: duración de la promoción, ubicación en el ranking, ubicación en recomendados, diseño personalizado del evento o lugar, etc.

3.2 DEFINICIÓN DEL SECTOR INDUSTRIAL

Nuestro producto irá dirigido al sector Tecnológico de dispositivos móviles, también conocidos como Smartphone o Teléfonos inteligentes.

Este sector es nuevo en el Ecuador y está empezando a crecer rápidamente, como ya lo ha hecho en Estados Unidos y varios países de Europa.

Este mercado es poco explotado aun, y aunque ya hay algunas empresas que desarrollan aplicaciones, son muy pocas y la mayoría lo hacen bajo pedido o para países extranjeros.

3.2.1 RESEÑA HISTÓRICA DEL SECTOR

En Ecuador, la llegada de los teléfonos inteligentes empieza a principios del siglo XX en donde dos de los primeros Smartphone en ingresar al mercado fueron el Palm Treo y el Sony Ericsson P910. Ambos llegaron en el 2002, luego incursionó un teléfono surcoreano Kyocera pero con muy poca acogida.

Un año clave en el desarrollo de este mercado fue el 2006, ya que en ese año, Porta y Telefónica Ecuador empezaron a comercializar la marca Blackberry.

Es desde este momento en donde nace una nueva era de teléfonos inteligentes.

Con la llegada de los Smartphones al Ecuador, se abrió el mercado para los desarrolladores de software; El cual es un negocio que se cree llegará este año a 15 000 millones de dólares en el mundo.

Esto trajo consigo la apertura de un nuevo mercado de exportación: el de aplicaciones para celulares.

Existen muchas aplicaciones hoy en día, desde recetas de cocina ecuatoriana, rutas para llegar a las diez mejores playas del país, viejas leyendas quiteñas y hasta los 444 artículos de la Constitución de la República, están a sólo un clic gracias a los teléfonos inteligentes.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

El uso de los teléfonos inteligentes está en su apogeo. Según cálculos de las operadoras móviles del país, actualmente unos 500 000 teléfonos de este tipo se están usando en el Ecuador, mientras sus ventas se incrementan a un ritmo del 10% anual.

El mercado de las aplicaciones mueve miles de millones de dólares. Según un cálculo realizado por la consultora Gartner, en el 2010 se vendieron USD 5 200 millones por este concepto en todo el mundo.

Existen ya varias empresas que detectaron el nuevo nicho de mercado y por ello ofertan sus productos en el mundo a través del internet.

Es el caso de Promoweb-Ec, una empresa con sede en Quito, que se dedica a desarrollar software para entidades públicas y privadas, pero que al ver el crecimiento de las ventas de teléfonos celulares inteligentes, está buscando entrar en la competencia de las aplicaciones.

En el Ecuador el mercado está dominado por los Blackberry, pero con un crecimiento sostenido de los teléfonos que usan Android.

Actualmente se comercializan en el mundo unas 220 000 aplicaciones para Blackberry y un número similar para iPhone y Android. Su venta se realiza a través de la web, lo cual, obliga a que sean producidas mayoritariamente en inglés, ya que los potenciales clientes se ubican en los Estados Unidos y Europa, que es donde más ventas alcanza este tipo de software.

En el mercado ecuatoriano, hay quienes se especializan en un determinado sistema. Nelson Cruz, por ejemplo, es un desarrollador de software que se especializó en la creación de aplicaciones para iPhone. Las comercializa a través de la página web de Apple por USD 0,99. Tiene cinco por ahora y sus ganancias mensuales promedian unos USD 300. Asimismo ofrece una aplicación gratis, la cual le genera ganancias por la publicidad que lleva adjunta. Ha trabajado para empresas privadas, como bancos y casas de automotores nacionales.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Pero no sólo en Quito hay este tipo de emprendedores. Otra firma ecuatoriana que vende sus productos en la red es Apanbla, una compañía ubicada en Guayaquil, que se ha dedicado a desarrollar aplicaciones para todos los sistemas de teléfonos inteligentes. Comida ecuatoriana, Solitario y Sudoku, son sus creaciones más vendidas. También hace trabajos para empresas por pedidos especiales.

Este fenómeno asimismo ha llamado la atención de empresas jóvenes, DMK Estudios es una de ellas. Su gerente, Patricio Hervas, cuenta que entró al mercado digital con el diseño de páginas web y ha construido los sitios web de más de una docena de empresas y ahora también apuesta al mercado de las aplicaciones para celulares. De hecho ya está desarrollando un primer producto para uno de sus clientes, el cual le falta por terminar en un 20%. Planea entregarlo dentro de un mes aproximadamente.

De igual manera, hay empresas que se unen para participar en este mercado. Como es el caso de CyberiaProjects, que ha trabajado junto con otras firmas con el fin de desarrollar aplicaciones para teléfonos inteligentes, especialmente iPhones. Está previsto que el boom de los celulares inteligentes continúe, lo cual hará que la descarga de aplicaciones suba. En el 2011 hubo 8.200 millones de descargas, mientras que para este 2012 se proyecta que las descargas lleguen a 17.700 millones, lo cual incrementaría notablemente las ganancias de las empresas, que ascenderían a un total de USD 15.100 millones.

Hay muchísimas aplicaciones que sólo para teléfonos iPhone hay unas 220.000 aplicaciones disponibles en el internet.

La producción de estas aplicaciones se realiza mayoritariamente en inglés, principalmente porque el mercado para los iPhones dentro del país todavía es reducido y se presta para el plagio o la piratería. Entre las aplicaciones hechas en

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

el Ecuador hay juegos como Black Jack y Póker, simuladores de instrumentos musicales como la batería y juegos de niños con animales de granja. También se están produciendo versiones en español de libros como Hamlet de William Shakespeare o leyendas y cuentos de autores ecuatorianos para niños.

El sistema operativo Android es usado por varias marcas de teléfonos celulares, lo cual hace que dicho sistema sea cada vez más usado en el mundo. En el Ecuador hay empresas que desarrollan software para este tipo de sistema operativo y que lo hacen con temáticas propias del país. Platos de cocina nacional, planos de carreteras, noticias del Ecuador, aplicaciones sobre datos geográficos e históricos, son parte del abanico de ofertas que se hacen en el Ecuador. El uso de este sistema es cada vez mayor en un mercado que antes estaba dominado por la marca Blackberry.

Gran parte de las entidades bancarias del país han visto en las aplicaciones para Blackberry un mecanismo de difusión de sus servicios empresariales. Esta marca de teléfonos, de origen canadiense, que llegó al país en el año 2006 y desde ahí se convirtió en la líder del mercado ecuatoriano de celulares inteligentes. Los desarrolladores ecuatorianos ofrecen principalmente aplicaciones de juegos, portales de páginas web, información de eventos deportivos como la Copa América, y accesos directos para redes sociales, concesionarias de autos, entre otros.

Por otro lado una marca que recién comienza es la de Nokia que fue la última marca en integrarse al boom de los teléfonos celulares en el Ecuador. Sus artefactos son fabricados con el sistema operativo Symbian, exclusivo de la marca. En el internet, los productos están disponibles en la tienda Ovi y de parte de los desarrolladores ecuatorianos se puede descargar aplicaciones sobre leyes, planos de ciudades, noticias, portales de sitios web de arte o de venta de artefactos, fotos de las islas Galápagos y hasta de redes sociales. El uso de teléfonos inteligentes de esta marca recién se populariza en el país.

3.2.2 ESTADO ACTUAL DEL SECTOR

El uso de teléfonos inteligentes es cada vez más amplio en el país. Según datos publicados por la Superintendencia de Telecomunicaciones (Supertel), entre septiembre y diciembre del 2011, se conectaron a Internet 22.143 nuevos usuarios a través de ‘Smartphone’. Estos datos empezaron a registrarse por esta entidad desde marzo del año pasado; pero no son los únicos, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) junto con el Ministerio de Telecomunicaciones presentaron el mes pasado datos de conectividad a través de los ‘Smartphone’. Según este estudio, cuya muestra se concentró en los datos del Censo del 2010 (3,8 millones de hogares), en el país las personas que tienen mayor acceso a este tipo de celulares son los jóvenes, profesionales y solteros.

De la población que utiliza teléfonos inteligente, el 11,7% corresponde a personas de 16 a 24 años, seguidos por los de 25 a 34 años con 11,5%

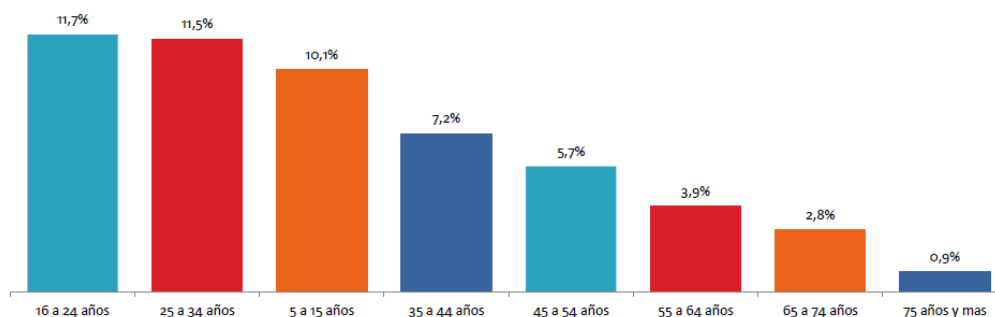


Gráfico 1. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por edad.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

Dentro de la categoría de ocupación el empleado de gobierno que registre el mayor número de personas que tienen teléfono celular inteligente (SMARTPHONE) con un 15,3%, seguido del empleado privado con 12,7%

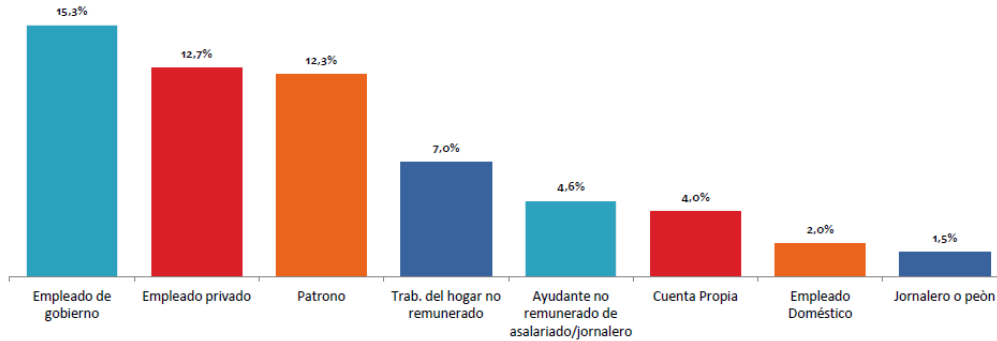


Gráfico 2. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por profesión.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

El INEC señaló que el 75,1% de empleados privados son quienes más utilizan el ‘Smartphone’ para el uso de redes sociales. En cambio, los empleados públicos son quienes más teléfonos inteligentes tienen con el 15,3%.

El 8,4 % de las personas que poseen un celular tienen un teléfono inteligente.

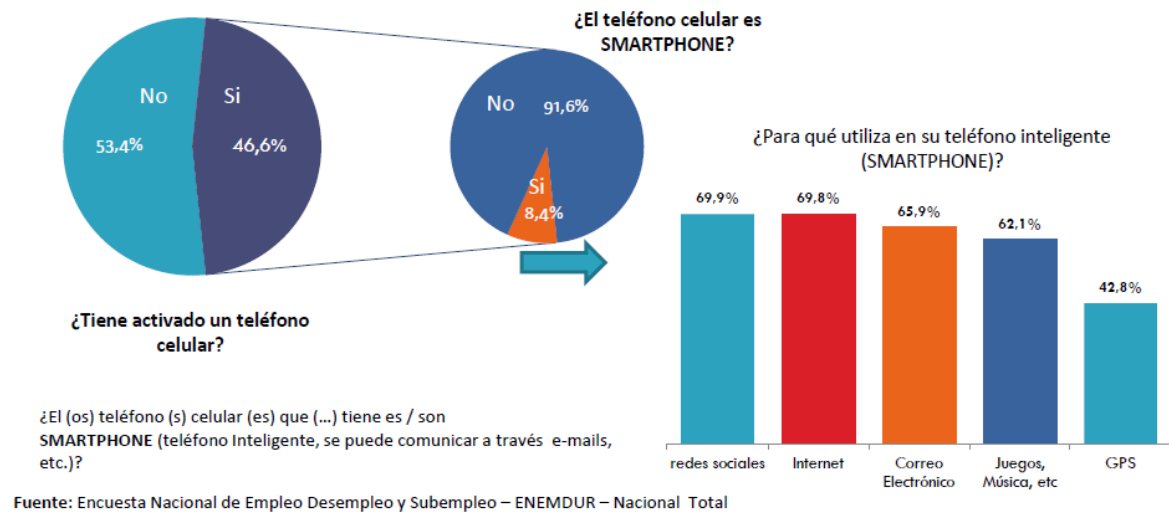


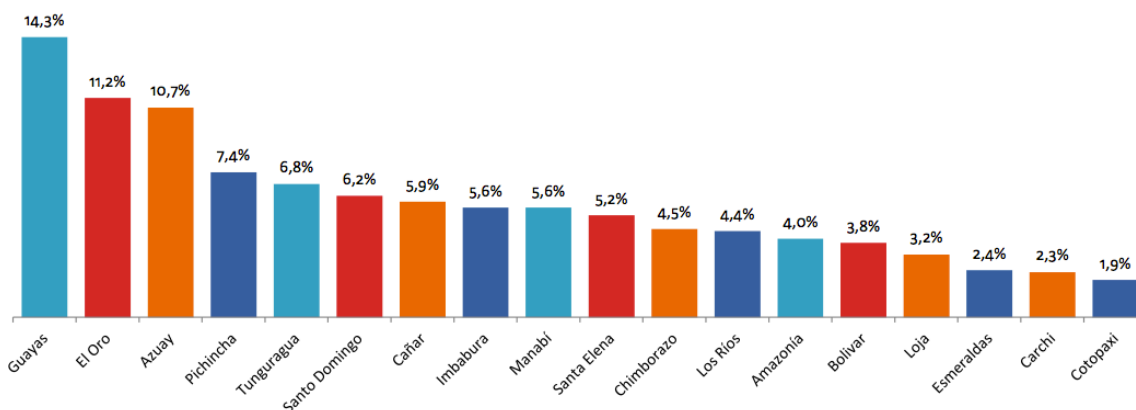
Gráfico 3: Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

Un total de 522.640 personas poseen un teléfono inteligente en el país, según una de las conclusiones del estudio sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) realizadas por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

Guayas registra el mayor número de personas que tienen teléfono celular inteligente (SMARTPHONE) con un **14,3%**, seguida de El Oro con **11,2%**.



* El porcentaje de personas que tiene teléfono inteligente por provincia, se calcula en relación al total de personas que tienen teléfono celular activado
Nota: Con respecto a la Amazonía se le agrupo en forma global ya que individualmente no es representativo el dato.

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDUR – Nacional Total.

Gráfico 4. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes por provincia.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

La encuesta señala que Guayas registra el mayor número de personas con teléfono inteligente con un 14,3%, seguida por El Oro con un 11,2%. Además, el 69,9% de usuarios de estos dispositivos lo utiliza para acceder a redes sociales, el 69,8% como buscador de internet, el 65,9% para usar el correo electrónico, el 62,1% para juegos, música y el 42,8% por su función GPS.

La investigación se realizó en diciembre del 2011 a 21.768 viviendas (entre 50.000 a 60.000 personas), a nivel nacional, siendo la cuarta que se efectúa desde el 2008, pero la primera con preguntas sobre uso de teléfonos inteligentes.

Para el ministro de Telecomunicaciones, Jaime Guerrero, los datos denotan un crecimiento “explosivo y exponencial” sobre servicios de telecomunicaciones en los hogares.

3.3 DEFINICIÓN O IDENTIFICACIÓN DEL PRODUCTO

Guayaquil Touch es una aplicación desarrollada para teléfonos inteligentes (Smartphone), que nace principalmente por necesidad que tienen los guayaquileños y turistas, de obtener información inmediata y dinámica sobre atractivos turísticos y eventos dentro de la ciudad de Guayaquil. Con esta aplicación los usuarios podrán estar informados a tiempo real sobre los mejores eventos y atracciones que ofrece la ciudad.

Esta aplicación estará disponible de manera gratuita para versiones Android, IOS y Blackberry OS.

3.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL ALCANCE DEL PRODUCTO

Entre las principales características que tenemos de la aplicación encontramos las siguientes:

3.3.1.1 INFORMACIÓN INMEDIATA

Posee una base de datos en línea que permite a la aplicación obtener información sobre los últimos eventos a tiempo real, con datos específicos y detallados.

3.3.1.2 PROMOCIONAR EVENTOS PROPIOS

Gracias a la opción de “Agregar” la gente podrá ingresar cualquier evento propio o público y darle promoción por medio de esta aplicación, detallando toda la información sobre dicho evento como lugar, hora y precios.

3.3.1.3 RANKING

La aplicación tendrá la opción de calificar tanto el evento como el sitio turístico que aparezca en la aplicación, esto creará mayor expectativa en los usuarios y les dará una mejor idea de cuáles son los sitios y eventos más recomendados para ir a visitar.

3.3.1.4 COMENTARIOS

Los usuarios que visiten los eventos y lugares podrán dejar comentarios acerca de sus experiencias o sus expectativas, de tal manera que podrán dar diferentes puntos de vistas a los otros usuarios y tengan un mejor criterio al momento de decidir a qué lugar o evento acudir.

3.3.1.5 GEOLOCALIZACIÓN

También ofrecerá un sistema de Geolocalización en donde se podrá determinar el lugar donde se encuentra el usuario.

3.3.1.6 NAVEGACIÓN DE MAPAS

La aplicación tendrá la capacidad de navegar a través de un mapa y por medio de iconos poder ver los diferentes eventos o atracciones que ofrece la ciudad de Guayaquil.

3.3.1.7 BÚSQUEDAS

Tendrá también opción de búsqueda en donde por medio de ingreso de texto, el usuario podrá encontrar con facilidad eventos y atracciones que se mostraran detalladas en una lista de texto.

3.3.1.8 CONTACTAR AL ORGANIZADOR

Una vez que el usuario haya encontrado el evento o la atracción que desea, en los datos de contacto el tendrá la opción de comunicarse con el organizador, ya sea de manera telefónica o por medio de un correo electrónico simplemente dando un click en el numero o email.

3.3.1.9 INGRESO DE EVENTOS O ATRACCIONES

Los Usuarios podrán ingresar información sobre eventos y/o atracciones que ellos deseen recomendar y que no estén en la aplicación.

3.3.1.10 CONEXIÓN A REDES SOCIALES

Se podrá compartir la información de los eventos en redes sociales como Facebook y Twitter.

3.3.2 PRODUCTOS BÁSICOS

Guayaquil Touch es una aplicación principalmente para obtener información inmediata, dinámica sobre atractivos turísticos y eventos dentro de la ciudad de Guayaquil, además la localización en el mapa de los diferentes sitios en la ciudad.

Se planea a futuro implementar más características para esta aplicación como:

- ✓ **Actualizaciones:** Mas lugares de Guayaquil, iconos e información más detallada y especifica de lugares y eventos.
- ✓ **Idiomas:** Se añadirán más idiomas para facilitar la interpretación de algunos turistas que no dominen el idioma español.

- ✓ **Cuenta Premium:** Descuentos y ofertas en diferentes lugares y eventos de la ciudad presentando la aplicación (convenio con empresas).

3.3.3 VENTAJAS COMPETITIVAS

En el mercado existen otras aplicaciones las cuales tienen ciertas funcionalidades parecidas a las que ofrece "Guayaquil Touch", pero ninguna está enfocada a la ciudad de Guayaquil, sino al Ecuador en forma muy General.

- ✓ Guayaquil Touch da información más detallada de lo que ofrece y acontece la ciudad de Guayaquil.
- ✓ La aplicación propone una navegabilidad mas intuitiva y dinámica,
- ✓ Incorporación sistema mapas lo cual facilita la ubicación de eventos y atracciones a las que el usuario desee asistir.
- ✓ Comunicación de forma unilateral.
- ✓ Opinión del público en general sobre eventos y lugares de Guayaquil.
- ✓ Información de eventos creados por el público.
- ✓ Recomendaciones por usuarios de la ciudad garantizando así una perspectiva de los gustos del ciudadano guayaquileño.
- ✓ Información a tiempo real.
- ✓ Publicar información en Redes Sociales.

3.3.4 INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO (I & D)

Las herramientas que se utilizaron para llevar a cabo esta investigación fueron encuestas y entrevistas. Teniendo en cuenta que por la naturaleza de la aplicación a desarrollar, era necesario dividir la investigación en dos grupos, los usuarios finales, y los clientes que invertirán por publicidad en la aplicación.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

La duración de la recolección de datos (encuestas y entrevistas) tomo alrededor de un mes.

Para la recolección de datos no hubo costos, ya que las encuestas se las realizaron vía internet, promocionándola por correo electrónico, y redes sociales.

En lo que respecta a las encuestas se lo hizo en una reunión con 2 empresarios con las mismas características a los que va dirigido la aplicación, la entrevista tuvo una duración de 20 minutos cada una.

3.3.4.1 DISEÑO DE ENCUESTA

En base a los objetivos de la investigación; ya planteados anteriormente y las hipótesis mencionadas se procede al diseño de la encuesta con una serie de preguntas que ayudarán a sondear las necesidades de los consumidores.

ENCUESTA

Buenos días/tardes, estamos realizando una encuesta para evaluar el lanzamiento de una nueva aplicación para teléfonos inteligentes - SMARTPHONE. Le agradeceremos brindarnos un minuto de su tiempo y responder las siguientes preguntas:

1.- ¿Utiliza Ud. un teléfono Smartphone?

Si _____ No _____

2.- ¿Cómo calificaría Ud. el uso de aplicaciones en un teléfono inteligente?

Sin Importancia _____ Útiles pero no Necesarias _____

Necesarias _____

3.- ¿Qué tipo de aplicaciones descarga con mayor frecuencia?

Pagadas ____ Gratis ____

4.- ¿Cuántas aplicaciones instala en su teléfono inteligente semanalmente?

0 ____ 1 a 3 ____ 4 a 6 ____ 6 a 9 ____ 10 o más ____

5.- Enumere del 1 al 6 las aplicaciones más importantes para un teléfono inteligente.

Productividad ____ Social ____ Ocio ____

Informativas ____ Salud ____ Otros

(especificar) _____

6.- Califique del 1 al 6 aplicaciones que Ud. más utiliza en su teléfono inteligente.

Productividad ____ Social ____ Ocio ____

Informativas ____ Salud ____ Otros

(especificar) _____

7.- ¿Cuántas veces por semana sale a distraerse?

0 ____ 1 a 3 ____ 4 a 6 ____ 6 o más ____

8.- ¿Instalaría Ud. una aplicación que le permita conocer diferentes alternativas de distracción en la ciudad?

Si ____ No ____ Tal vez ____

9.- ¿Instalaría una aplicación que le informe sobre eventos de diferente índole que se organicen en la ciudad?

Si ____ No ____ Tal vez ____

10.- ¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre lugares atractivos de Guayaquil?

Si _____ No _____ Tal vez _____

11.-¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre eventos organizados en la ciudad de Guayaquil?

Si _____ No _____ Tal vez _____

3.3.4.2 TEMAS TRATADOS EN LAS ENTREVISTAS

En base a los objetivos de la investigación; ya planteados anteriormente y las hipótesis mencionadas se procede al diseño de los temas a tratar en las entrevistas con los que definiremos las tendencias de sector empresarial al cual está apuntando la investigación.

- ✓ Publicidades empleadas actualmente en el mercado.
- ✓ Publicidad digital.
- ✓ Publicidad digital vs publicidad tradicional.
- ✓ Incremento de las Ganancias en relación a la publicidad.
- ✓ Publicidad en dispositivos Móviles.
- ✓ Publicidad en la aplicación “Guayaquil Touch”.
- ✓ Costos de la Publicidad en aplicaciones de dispositivos móviles.
- ✓ Convenios y Formas de pago por publicidad en aplicaciones de dispositivos móviles.

3.3.4.3 CONCLUSION DE LAS ENTREVISTAS

Como conclusión a las entrevistas podemos determinar que los empresarios estarían dispuestos a incursionar en manejar publicidad por dispositivos móviles que aunque no lo están haciendo, son conscientes de que en un futuro no muy lejano será una de las mejores formas de promocionar sus servicios y llegar a su target específico.

En cuanto al modo de pago, coincidieron en que la mejor manera de pagar la publicidad sería pagar por lo que consumen, o sea costo por click o por impresión tal y como se lo maneja en redes sociales y páginas web.

Los entrevistados se mostraron interesados en la idea, la cual les pareció innovadora y muy buena. Añadiendo que no conocen de empresas que estén dando este tipo de servicio y que les resultaría conveniente invertir en este tipo de publicidad con la que llegarían a un gran número de personas con un menor costo.

3.3.5 ESTADO DE LA PROPIEDAD

Los servicios que ofrece la aplicación "Guayaquil Touch" es nueva en el mercado, y en el país por lo que la idea debe ser patentada.

Se debe registrar como software de ordenador en el IEPI realizando los siguientes pasos.

Llenar los formularios con los siguientes datos:

- ✓ Datos del autor.
- ✓ Datos de la obra.
- ✓ Datos del titular.

Como requisitos adjuntos se necesita lo siguiente:

- ✓ Un ejemplar del programa de ordenador;

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

- ✓ Copia de la cédula, pasaporte o cualquier documento de identidad del autor y/o autores.
- ✓ Copia de la cédula, pasaporte o cualquier documento de identidad del titular y/o titulares;
- ✓ Pago de la tasa de \$20 por cada obra.



Fig. 38 Logo de aplicación “Guayaquil Touch”

3.4. ANÁLISIS DEL MERCADO

En este punto definiremos la demanda del producto, el mercado objetivo, además de los aspectos demográficos y psicográficos de nuestros clientes meta. También estudiaremos los productos y servicios de nuestros competidores, así como los riesgos de nuestro negocio y el medio.

3.4.1. ANÁLISIS DE LA DEMANDA

En la actualidad el uso de teléfonos se ha vuelto indispensable para todas las persona, y gracias al avance de la tecnología, estos pequeños dispositivos han ido evolucionando hasta convertirse hoy en día en los llamados teléfonos inteligentes. Con la llegada de los teléfonos inteligentes al Ecuador, se abrió el mercado para los desarrolladores de software, el cual es un negocio rentable en países de Europa o Estados Unidos, por otra parte en el Ecuador recién se está implementando.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Según los últimos datos de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). El 8,4% (522.640) de las personas que tienen celular en el Ecuador, poseen un teléfono inteligente o Smartphone.

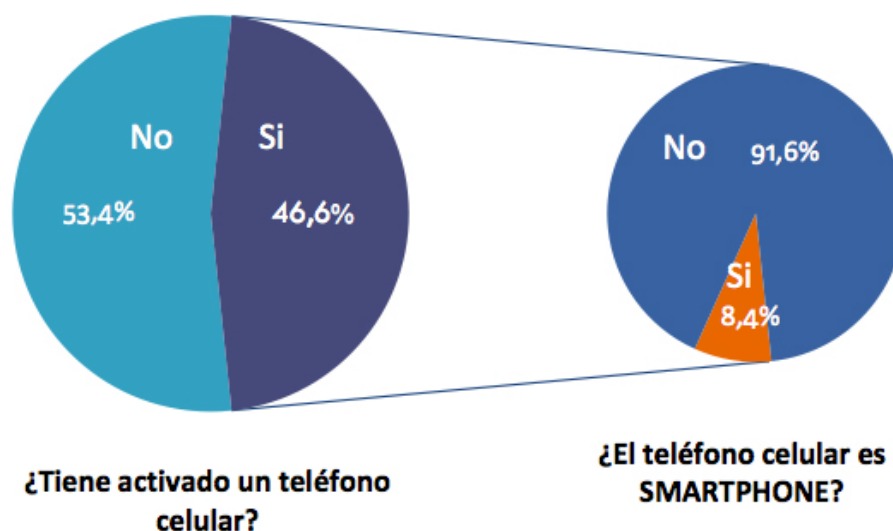


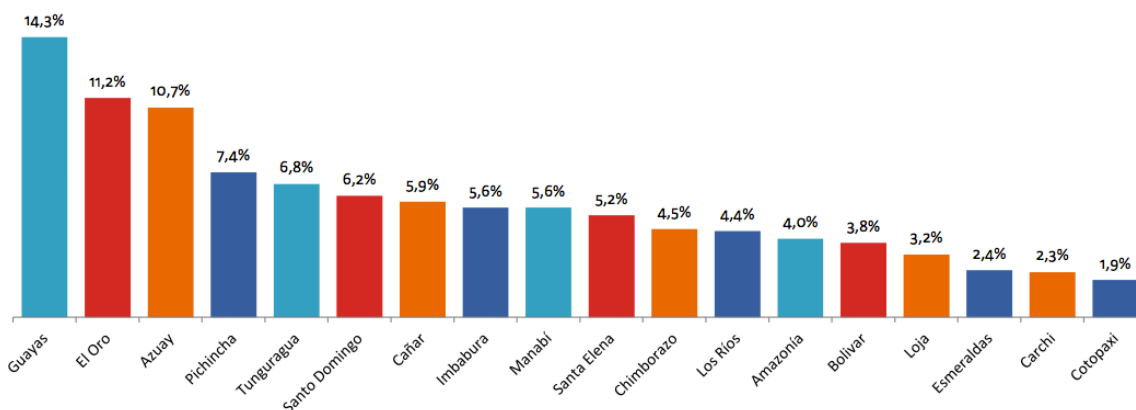
Gráfico 5. Porcentaje de personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

De acuerdo con la tendencia del crecimiento de adquisición de teléfonos inteligentes en el país, según datos obtenidos por el INEC, habría un incremento del 10 % entre el año 2010 al 2011, por lo cual se espera en el 2012 el porcentaje de adquisición de teléfonos inteligentes aumente, la mayoría de estas personas se encuentran en la provincia del Guayas (14,3%), lugar en donde se encuentra nuestro grupo objetivo, por lo que podemos especular que habrá una demanda considerable para la aplicación.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

Guayas registra el mayor número de personas que tienen teléfono celular inteligente (SMARTPHONE) con un **14,3%**, seguida de El Oro con **11,2%**.



* El porcentaje de personas que tiene teléfono inteligente por provincia, se calcula en relación al total de personas que tienen teléfono celular activado
Nota: Con respecto a la Amazonia se le agrupo en forma global ya que individualmente no es representativo el dato.

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDUR – Nacional Total.

Gráfico 6. Personas que usan teléfonos inteligentes en el Ecuador por provincia.

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

En cuanto a competidores a nivel de aplicaciones móviles, hay muy pocas empresas en el Ecuador. La mayoría de estas se concentran en la ciudad de Quito, pero también existen pocas en la ciudad de Guayaquil, aunque están ubicadas en el país, la mayoría de sus aplicaciones son desarrolladas para ser comercializadas fuera del país, que es donde están los clientes potenciales, ya que el mercado en el Ecuador es muy reducido.

3.4.2. SEGMENTACIÓN DEL MERCADO Y MERCADO META.

La población que se considero para la realización del estudio de mercado, fue específicamente personas que habitan en la ciudad de Guayaquil entre 15 y 65 años que tienen un celular inteligente.

En base al último Censo Nacional, se determina que:

CIUDAD	TOTAL	SELECCIONADO	PORCENTAJE
Guayaquil	2.350.915	1.189.563	50,6

Fuente: <http://www.inec.gob.ec>

Tabla 4. Habitantes de Guayaquil con Celular Inteligente

3.4.3. DEFINICIÓN DE LA MUESTRA

Se pretende realizar encuestas en la ciudad de Guayaquil, donde la muestra es el subconjunto de los individuos de una población estadística. Esta muestra permitirá inferir las propiedades totales del conjunto.

Con el fin de establecer el número de encuestas a realizar, se ha decidido trabajar con un nivel de confianza del 95% y un grado de significación del 5%.

Dado que no se cuenta con información estadística relevante de estudios previos realizados, se utilizara la siguiente fórmula para calcular tamaño de la muestra para el caso de una población finita:

$$n = \frac{Z^2 (p \times q)}{D^2}$$

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

Donde:

n: Tamaño de la muestra.

Z: Porcentaje de datos que se alcanza dado un porcentaje de confianza del 95%.

p: Probabilidad de éxito. En este caso "p" representa la probabilidad que el sistema intranet sea comprado y utilizado por el cliente meta

q: Probabilidad de fracaso.

D: Máximo error permisible.

De acuerdo a la tabla normal, el valor de "Z" asociado a un nivel de confianza del 95%, es de 1,96. Al no contar con información previa, es prudente suponer que la probabilidad que los consumidores potenciales compren sea del 50%, y por tanto la probabilidad de fracaso "q" se ubique en el 50%.

Mientras que el margen de error máximo permisible es del 5%. Resumiendo:

Z: 1,96

D:0,05

p: 0,50

q: 0,50

Sustituyendo los datos en la ecuación "A", se obtiene:

$$n = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)}{(0,05)^2}$$

$$n = 384$$

$$n = 400$$

Se concluye por tanto, que se deben de realizar 400 encuestas en la ciudad de Guayaquil, garantizando que los resultados obtenidos sean representativos de la población

3.4.4 ANÁLISIS DE LA OFERTA

El sector de desarrollo de estas aplicaciones podemos decir que recién está empezando. Son muy pocas las empresas que se dedican a esto y las que están empezando a implementar su propia app. Basándonos principalmente en el estudio presentado por el INEC acerca de los Smartphones en nuestro país, es muy bajo el porcentaje de usuarios, por lo tanto el desarrollo de aplicaciones es aún menor.

Según estudios como el de Pyramid Research sobre los países en los que se desarrollarán más en este sector, no se considera al Ecuador como uno de los países principales, se menciona Brasil, Argentina y México.

3.4.5 INVESTIGACIÓN DE MERCADO

La investigación del mercado tiene como objetivo saber el grado de aceptación del público hacia aplicación, además de determinar si empresarios y u organizadores de eventos estarían dispuestos a publicitarse con esta nueva alternativa que son los dispositivos móviles.

Las herramientas que se utilizaron para llevar a cabo esta investigación fueron encuestas, entrevistas. Teniendo en cuenta que por la naturaleza de la aplicación a desarrollar, era necesario dividir la investigación en dos grupos, los usuarios finales, y los clientes que invertirán por publicidad en la aplicación.

3.4.5.1 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

En base a los objetivos de la investigación; planeados anteriormente y la hipótesis mencionada se procede al diseño de la encuesta con una serie de preguntas que ayudaran a sondear las necesidades de los usuarios.

Se procedió a realizar las encuestas en distintos sectores de la ciudad de Guayaquil, además se creó un formulario en línea mediante las herramientas de la página web **surveymonkey.com**, manejando los dos procesos de recolección de datos, los resultados fueron los siguientes:

✓ ¿Cómo calificaría Ud. el uso de aplicaciones en un teléfono inteligente?

Según el sondeo realizado, los usuarios sienten que las aplicaciones para teléfonos inteligentes son necesarias con un 56%, un 39% de ellos las considera útiles pero no necesarias, y apenas un 5% dice que estas no tienen mayor relevancia considerándolas sin importancia y no necesarias.

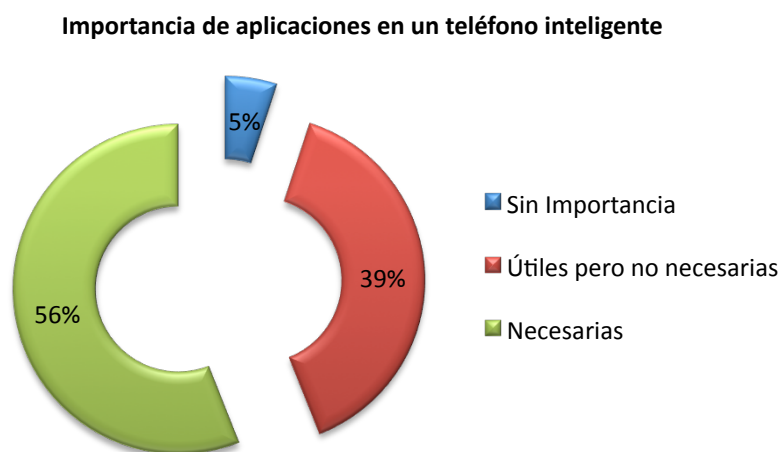


Gráfico 7. Importancia de aplicaciones en un teléfono inteligente.

✓ **¿Qué tipo de aplicaciones descarga con mayor frecuencia?**

El 98% de los usuarios que descargan aplicaciones para sus teléfonos, prefieren que estas no tengan ningún costo, apenas un 2% estaría dispuesto a pagar por las aplicaciones que descarguen. La aplicación Guayaquil Touch busca entrar rápidamente en el mercado por lo que estará disponible para descargarla de manera gratuita.

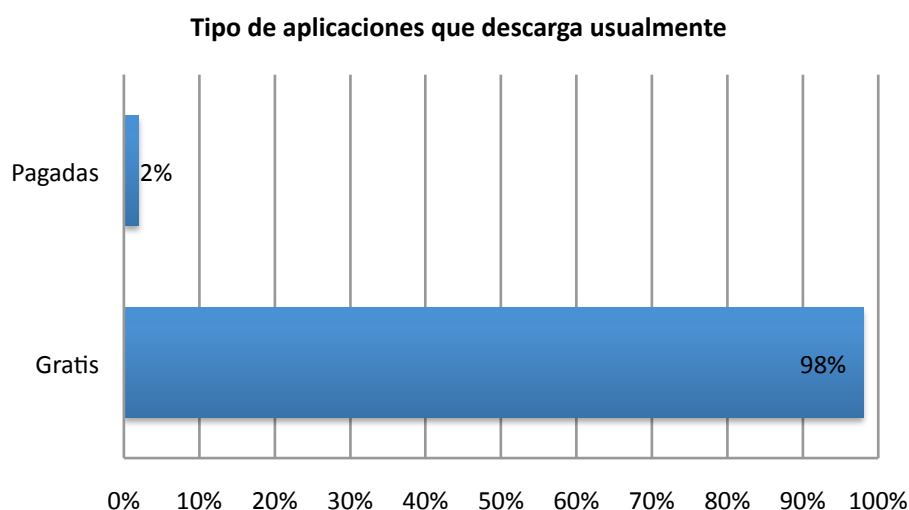


Gráfico 8. Tipo de aplicaciones que descargan usualmente los usuarios.

✓ **¿Cuántas aplicaciones instala en su teléfono inteligente semanalmente?**

El 62% de los encuestados instala de 1 a 3 aplicaciones por semana en sus teléfonos, del 38% restante el 19% nos dice que no instala aplicaciones o lo hace en raras ocasiones, estos resultados nos indica que los usuarios no instalan muchas aplicaciones sino solo las que ellos creen útiles y necesarias.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Numero de aplicaciones que instalan en su telefono en la semana

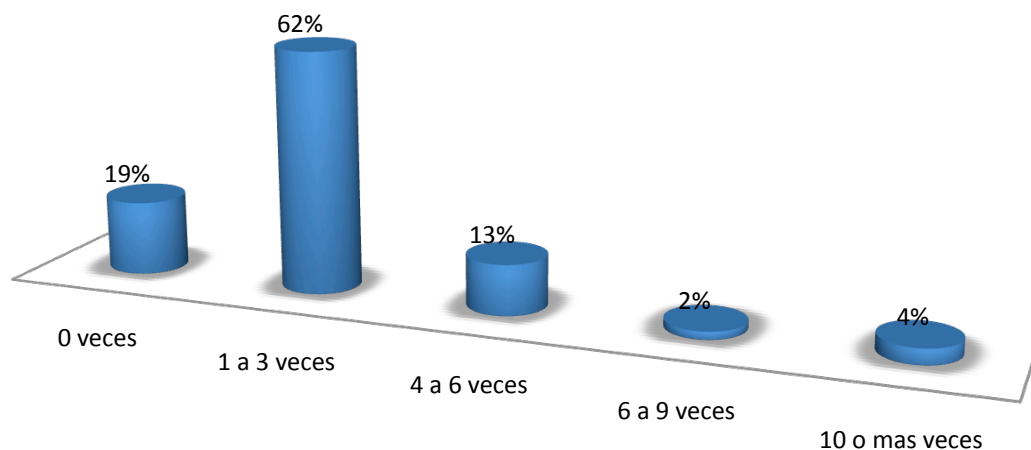


Gráfico 9. Veces que los usuarios instalan aplicaciones por semana.

- ✓ **Enumere del 1 al 6 las aplicaciones más importantes para un teléfono inteligente.**

Las aplicaciones más importantes y necesarias que debería tener todo teléfono inteligente, para los usuarios son las sociales y las de productividad las cuales obtuvieron los puntajes más altos (3,49) y (3,33) respectivamente, seguidas no por mucha diferencia de las aplicaciones informativas que tuvieron una calificación promedio de (3), en 4to lugar están las de ocio, en 5to las de salud y en última posición están "otras" aplicaciones.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Aplicaciones mas importantes para un telefono inteligente

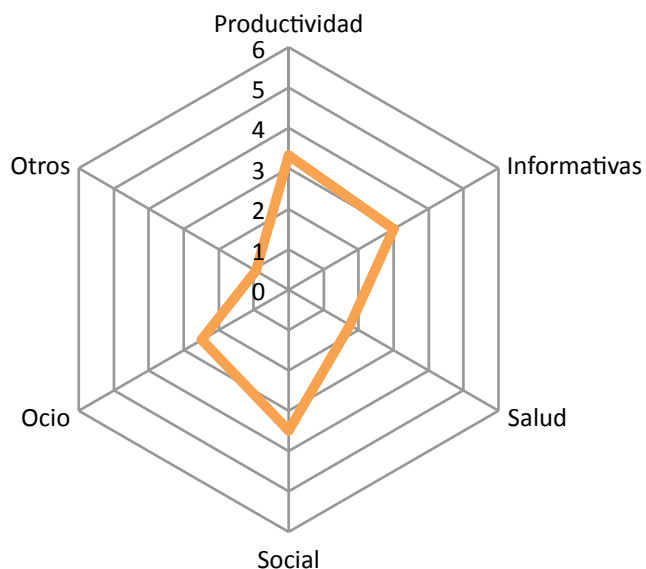


Gráfico 10. Aplicaciones más importantes para un teléfono inteligente.

- ✓ **Califique del 1 al 6 aplicaciones que Ud. más utiliza en su teléfono inteligente.**

En los resultados de las aplicaciones más usadas por usuarios, vemos que las posiciones no varían mucho con relación a las aplicaciones más importantes, manteniéndose “sociales” en primer lugar con una calificación de (3,72), seguido por las de “productividad”(3,37), solo hay un cambio en el orden de posiciones y aunque los usuarios creen que las aplicaciones de información son más importantes que las de ocio, al momento de tenerlas instaladas en su celular, los usuarios prefieren instalar las de ocio(3,17) a las informativas(2,58). En las últimas posiciones está la de “salud” (1,56) y “otras” con un (0,60).

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Aplicaciones mas utilizadas para un telefono inteligente

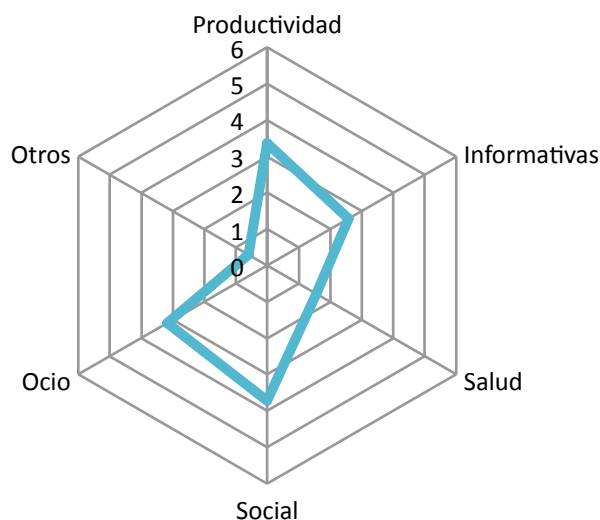


Gráfico 11. Aplicaciones más utilizadas en un teléfono inteligente.

✓ **¿Cuántas veces por semana sale a distraerse?**

El 79% de las personas sale a pasear y distraerse de 1 a 3 veces por semana, otro 15% prefiere salir más veces (entre 4 a 6 veces), el 6% restante se divide en personas que prefieren salir más de 7 veces y otras prefieren quedarse en sus casas o salen muy rara vez.



Gráfico 12. Número de veces que salen los usuarios a distraerse por semana.

- ✓ **¿Instalaría Ud. una aplicación que le permita conocer diferentes alternativas de distracción en la ciudad?**

La gran mayoría de los usuarios a los que se les hizo esta pregunta respondió que afirmativamente (87%) esta aplicación en su teléfono, un 16% tal vez lo instalaría y solo un 2% dijo q no lo instalaría, lo que nos indica que muchas personas estarían interesadas en una aplicación con estas características.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Usuarios que instalarían aplicación para conocer diferentes alternativas de distracción en la ciudad

■ Si la Instalarían ■ No la Instalarían ■ Talvez

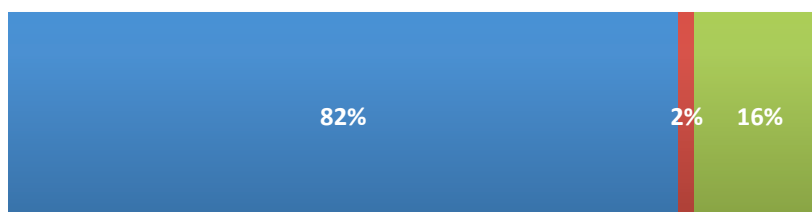


Gráfico 13. Usuarios que instalarían aplicación para saber de atracciones.

✓ ¿Instalaría una aplicación que le informe sobre eventos de diferente índole que se organicen en la ciudad?

El 83% de las personas encuestadas estaría interesada en una aplicación para el celular en donde les informen de eventos realizados en la ciudad, otro 13% dijo que tal vez lo haría y un mínimo de 4% dijo que no estaba interesado en una aplicación que estas cualidades y no lo instalarían.

Usuarios que instalarían aplicación que les informe sobre eventos de diferente índole que se organicen en la ciudad

■ Si la Instalarían ■ Talvez ■ No la instalarian

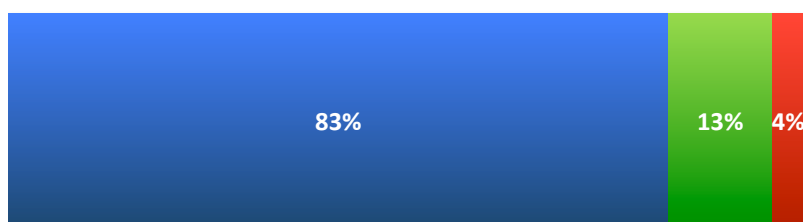


Gráfico 14. Usuarios que instalarían aplicación para saber de eventos.

✓ **¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre lugares atractivos de Guayaquil?**

Un 82% de los usuarios les parece interesante el poder opinar y recomendar sobre sus lugares favoritos, solo un 3% no estaría dispuesto a hacerlo, el porcentaje restante estaría indeciso.

Personas interesadas en una aplicación que les permita opinar y calificar lugares atractivos de guayaquil

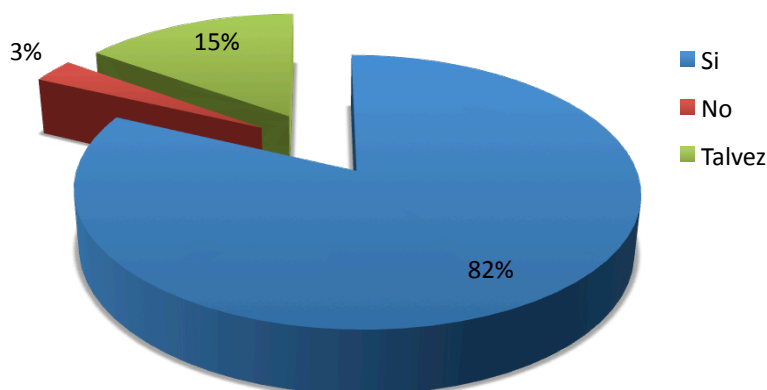


Gráfico 15. Personas que instalarían aplicación para comentar y recomendar atracciones

✓ **¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre eventos organizados en la ciudad de Guayaquil?**

Al igual que las preguntas anteriores el publico les parece una interesante una aplicación de estas cualidades, en donde más del 80% respondió afirmativamente, un 16% se mostro indeciso. El 3% sobrante no está interesado en opinar y recomendar eventos de Guayaquil.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Personas interesadas en una aplicación que les permita opinar y calificar sobre eventos organizados en guayaquil

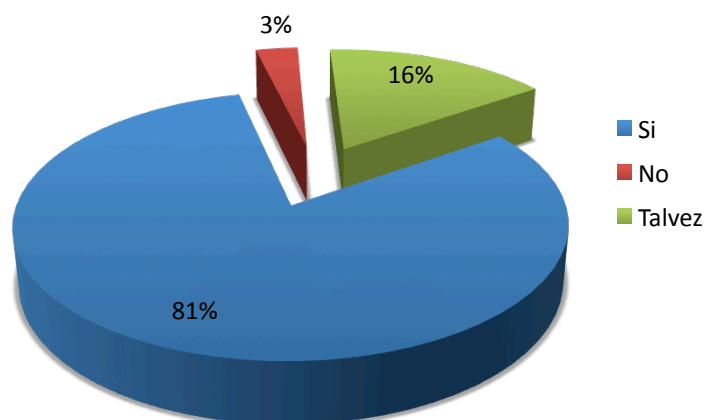


Gráfico 16. Personas que instalarían aplicación para comentar y recomendar eventos

Este estudio, concluye con información para ayudar en la toma de mejores decisiones al momento de entrar al mercado como comercio online y así, saber con mayor certeza las acciones que se tomarán antes de iniciar el negocio; acciones como la organización control de los recursos y áreas que lo conforman, para que cubra las necesidades del mercado, en el tiempo oportuno.

3.5. MODELO DE NEGOCIO

El modelo de negocio se basa en un modelo Freemium el cual funciona ofreciendo servicios básicos gratuitos, mientras se cobra por otros más avanzados o especiales.

Es por lo que Guayaquil Touch ofrecerá servicios como ubicación lugares turísticos y eventos realizados en la ciudad, además de dar la información detallada de cada una de estas, sin costo alguno.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

La aplicación estará disponible para descargar de manera gratuita, en el app store y en el google play por lo que se espera llegar a grandes masas.

La manera en que se verá remunerada la aplicación será por la publicidad que ofrecerá esta aplicación a los eventos y atracciones que aparezcan en ella.

El dueño del lugar o persona encargada del evento publicado en la aplicación que quiere que aparezca información más detallada y o se le dé mayor promoción, tendrá que pagar un costo, según diferentes parámetros establecidos como: duración de la promoción, ubicación en el ranking, ubicación en recomendados, diseño personalizado del evento o lugar, número de veces que desee que aparezca, etc.

A partir del sexto mes, ya cuando la aplicación este mas posicionada en el mercado, se implementara la opción del ranking por categorías, tanto de eventos como las de atracciones. En donde el costo por aparecer en el primer lugar de la lista tendrá un costo, el segundo lugar otro costo y así sucesivamente hasta el quinto lugar.

3.6. PLAN DE MERCADEO

El Mercado de las aplicaciones para teléfonos inteligentes no está aun explotado en la ciudad de Guayaquil ni en el Ecuador, es por lo que es necesario poner una gran atención en lo que respecta el plan de marketing y las estrategias que se usaran para entrar este mercado completamente nuevo.

A continuación se detallarán las diferentes formas y estrategias con las que se promocionar el servicio y posicionarnos en el mercado de las aplicaciones móviles.

3.6.1 ESTRATEGIAS DE INTRODUCCIÓN AL MERCADO

Guayaquil Touch es un producto completamente nuevo en el mercado por lo que se hará una previa campaña de marketing antes de su lanzamiento.

Esta campaña introductoria será una planificación estratégica que nos ayudará a implantar el producto en el mercado con el fin de tener atraer el mayor número posible de clientes.

Las estrategias para promocionar la aplicación serán orientadas principalmente en la parte web, que es en donde más se concentran nuestros clientes potenciales.

Se diseñara una página web oficial de la aplicación en donde se dará a conocer ciertas características y virtudes de "Guayaquil Touch" pero no se profundizara hasta el lanzamiento de la aplicación.

También se hará campaña de publicidad por redes sociales y es aquí en donde se hará más énfasis, teniendo en cuenta resultados de las encuestas en donde la mayoría de nuestros clientes potenciales se concentran en redes sociales principalmente Facebook y Twitter.

Se crearán cuentas de fan page donde se re direccionaran los usuarios que den click en la publicidad de Facebook. Además se mostrarán noticias y actualizaciones de la aplicación y de temas relacionados con Guayaquil Touch.

En la cuenta de Twitter también se manejaran datos similares a los del facebook, pero a diferencia que ya desde esta cuenta se empezara a recomendar lugares y eventos para que la gente se vaya poco a poco relacionando a Guayaquil Touch con la información de los eventos importantes de Guayaquil.

Como es un servicio nuevo en el mercado, se podrá descargar desde el app store o el google play de manera gratuita, también se lo podrá encontrar para descargar desde la página oficial de la aplicación.

3.6.2 ESTRATEGIA DE VENTAS

Las principales personas a descargar Guayaquil Touch potenciales son los adultos jóvenes los cuales son los que más usan este tipo de aplicaciones y salen con más frecuencia a distraerse por la ciudad.

Por su naturaleza gratuita se espera que la aplicación sea descargada por gran parte de Guayaquil, para ganar un mayor interés por parte de los empresarios hacia la publicidad que manejaremos en la aplicación. Es por esto que los posibles empresarios a interesados en poner publicidad en la aplicación serian los dueños de discotecas, restaurantes, centros comerciales, etc. y demás lugares que sean frecuentados por personas de entre 13 a 40 años.

3.6.3 ESTRATEGIA DE PRECIOS

La aplicación para los usuarios finales, va a ser completamente gratuita según el estudio que se hizo, de 100 usuarios solo 2 estarían dispuestos a pagar por una aplicación. Esta es la razón por la cual el servicio no tendrá ningún costo, esperando con esta estrategia llegar a grandes masas que es lo que en realidad nos interesa, en cuanto mas usuarios tenga la aplicación se valorara mejor al momento de vender espacios publicitarios en ella.

Según los datos que arrojaron la investigación de mercado, nos dice que la mayoría de los empresarios no estaría dispuesta a pagar un valor mensual ni quincenal por este servicio, ya que al ser un servicio completamente nuevo y sin ningún antecedente en la ciudad, no quieren arriesgarse.

Por otro lado si estarían dispuestos a pagar por publicidad en el dispositivo siempre y cuando se lo maneje de manejera de “costo por click” o dependiendo de la promoción “por numero de impresiones”.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Cuando ya se esté posicionado en el mercado se espera sacar más proyectos uno de ellos es el de paginas personalizadas para las empresas, esto si será ya con un costo mensual o quincenal, según sea más conveniente para el empresario.

El privilegio de estar en las primeras posiciones de los sitios y eventos recomendados tendrá también un costo dependiendo en qué posición y por cuánto tiempo aparecerá en el ranking.

3.6.4 CANALES DE DISTRIBUCIÓN

Los canales de distribución serán las tiendas online de Apple (App Store) y de Android (Google Play).

Esto será indicado en la información de la página de Facebook en donde encontraremos un botón que nos enlazara con la página oficial en donde podremos descargar la aplicación sin costo alguno.

Se espera como proyecto a futuro lugares que tengan en convenio o estén suscritos a "Guayaquil Touch" tengan un distintivo ya sea en la entrada del sitio o en algún lugar visible, donde las personas puedan reconocer con facilidad y sepan que pueden recibir noticias, ofertas y descuentos de ese lugar, por tener la aplicación instalada en su teléfono.

3.6.5 PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN

Las estrategias de publicidad están basadas principalmente en campañas por internet, en especial lo que son las redes sociales, y la pagina web oficial de la aplicación.

También se usara publicidad tradicional como diarios, revistas, volantes, afiches.

Por redes sociales se hará una campaña muy agresiva por lo que se espera manejar el marketing viral por Facebook y Twitter.

3.7 ANÁLISIS TÉCNICO

En el desarrollo de este ítem se describirán todos los elementos técnicos y humanos necesarios para la creación de la aplicación. Antes de comenzar se debe tener claro que en la aplicación van a ser necesario dos profesionales, uno será el programador y el otro será el diseñador gráfico que a su vez ejercerá el papel de web master.

3.7.1 DESCRIPCIÓN DE HARDWARE/ SOFTWARE PARA DISPOSITIVO MÓVIL

Para un correcto funcionamiento de la aplicación se necesita un teléfono Smartphone que como mínimo tenga:

- ✓ Procesador 512 GHz
- ✓ 348 MB RAM
- ✓ GPRS
- ✓ SMS, MMS, Email
- ✓ Navegador HTML
- ✓ GPS
- ✓ Conexión a internet (Wi-Fi/Paquete de datos)

Características básicas de software:

SISTEMA OPERATIVO	VERSIÓN
Android Smartphone	2.1 en adelante
Android Tablet	3.0 en adelante
iOS	3.0 en adelante
Blackberry OS	4.5 en adelante
Symbian OS	9.1 en adelante

Tabla 5. Características básicas de Software

3.7.2 DESCRIPCIÓN DE HARDWARE PARA DESARROLLO

La aplicación al ser concebida como un servicio que ofrece información en tiempo real, por lo tanto, se necesita que la información mostrada, este almacenada dentro de una base de datos alojada en un servidor Web, además para la administración de la información se desarrollara una página Web de administración que estará alojada dentro del servidor de igual manera. Cabe mencionar que en la elaboración de la aplicación será alquilado a una empresa especializada.

Características del servidor necesario:

EQUIPO	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
Servidor de Web Hosting	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio en disco duro de 10GB ✓ Ancho de banda de 300 GB ✓ Domain Principal y multiples subdomains ✓ Acceso a usuarios FTP

Tabla 6. Características Servidor

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*

En lo que se refiere a la estaciones de trabajo para el equipo de trabajo de la aplicación, no se necesitara de un equipo de trabajo de grandes prestaciones ya que la naturaleza Web de la aplicación permite desarrollar la aplicación dentro de un entorno relativamente barato. Características de las estaciones de trabajo:

Cantidad	Descripción
1	Estación de trabajo para programador: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Intel Xeon Dual Core Processor (2.40 GHz, 4 MB cache, 1066 MHz memoria). ✓ 4 GB 1333 MHz DDR3 ✓ 250 GB 7200 rpm ✓ SATA SuperMulti DVD writer ✓ Interfaz de red 10/100/1000 ✓ Monitor 19” ✓ Mouse, teclado, parlantes
1	Estación de trabajo para diseñador/Web Master: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Intel® Xeon® E5-1620 (3.60 GHz, 10 MB cache, 4 cores) ✓ 6 GB 1600 MHz DDR3 ✓ 500 GB 7200 rpm SATA ✓ SATA SuperMulti DVD+/-RW ✓ Interfaz de red 10/100/1000 ✓ Monito 22” ✓ Mouse, teclado, parlantes ✓ Impresora Multicolor Hp
1	Router Wireless, con entradas Ethernet
2	UPS (600-650 W)

Tabla 7. Características Hardware

3.7.3 DESCRIPCIÓN DE SOFTWARE

Requerimientos de software para el servidor

EQUIPO	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
Servidor de Web Hosting	1	✓ Linux Server ✓ Soporte con base de datos Apache/MySql/PHP ✓ Soporte para cuentas de correo

Tabla 8. Descripción de Software

Requerimientos de software para programador y diseñador/Web Master

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
1	Windows 7 Professional
2	Microsoft Office 2010
1	Fillezilla, administrador archivos FTP
1	Adobe Creavite Cloud
2	Navegador Google Chrome
1	AppServ
1	Jquery/Jquery Mobile/Cordova
1	Android SDK
1	Cuenta Phoneygap Build
1	MySql Work Bench

Tabla 9. Requerimiento de Software

3.7.4 DESCRIPCIÓN DE MOBILIARIO TÉCNICO

Lo correspondiente a mobiliario como soporte del hardware, se necesitan:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
2	Escritorio de 1,50m de ancho
2	Silla de oficina
1	Archivador

Tabla 10. Descripción Mobiliario Técnico

3.7.5 DESCRIPCIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS

Para el desarrollo de la aplicación se va a requerir de los servicios de un programador, un diseñador gráfico y un Web Master, cabe mencionar que los dos últimos papeles suelen ser llevados a cabo por una sola persona.

Un programador es aquella persona que escribe, depura y mantiene el código fuente de un programa informático, es decir, del conjunto de instrucciones que ejecuta el hardware para realizar una tarea determinada. Las capacidades que debe tener el programador son:

- ✓ Javascript
- ✓ JQuery y JQueryMobile
- ✓ Phonegap y sus APIs
- ✓ DreamWeaver
- ✓ HTML5
- ✓ Ajax
- ✓ MySql
- ✓ PHP
- ✓ CSS

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

El diseñador gráfico/ Web Master es aquel que va a estar encargado de la implementación del sitio web y la creación de diseños, publicidades para la aplicación además para el sitio web. Utiliza herramientas gráficas para darle forma a una página web funcional para el cliente y un sitio que estará en segundo plano que le permitirá administrar el flujo de información de la aplicación y del sitio web.

Las competencias del diseñador gráfico/ Web Master deberán ser:

- ✓ Adobe Photoshop
- ✓ Adobe Illustrator
- ✓ Adobe Fireworks
- ✓ Adobe DreamWeaver
- ✓ Adobe Flash
- ✓ CSS
- ✓ Administración de Web Hosting
- ✓ Administración de cuenta de correo
- ✓ Administración de flujo de información
- ✓ Administración de cuentas de redes sociales
- ✓ Experiencia como social Manager.

3.7.6 DESCRIPCIÓN DE SERVICIOS EXTERNOS

Como se mencionó anteriormente el servicio de Hosting será solicitado a una empresa especializada. El Web Hosting es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. El plan que será contratado deber incluir un nombre de dominio para que sea más fácil acceder al sitio. Por lo general las mismas empresas que ofrecen Web Hosting permiten registrar un URL.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

Un alojamiento web se puede diferenciar de otro por el tipo de sistema operativo, uso de bases de datos y motor de generación de sitios web exista en él. La combinación más conocida y extendida es la del tipo LAMP (Linux, Apache, MySQLy PHP). Algunos de los servicios más comunes que se pueden entregar son lo de FTP, manejo por sitio web y múltiples clientes en las bases de datos.

En el caso de desarrollo de la aplicación permitirá almacenar la información que será publicada, además de almacenar imágenes y archivos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación. En este servicio también se alojara la página web de la aplicación que permitirá para realizar la administración de la aplicación.

3.8 ANÁLISIS FINANCIERO

En esta parte nos enfocaremos en la factibilidad económica, en donde estudiaremos los recursos necesarios para el desarrollo de la aplicación, además del análisis de costos y beneficios asociados con las alternativas del proyecto.

INVERSION INICIAL		
Capital	Costo	Total
Efectivo/caja	\$800,00	
Bancos	\$2.000,00	
TOTAL DEL CAPITAL		\$ 2.800,00

Tabla 11. Inversión Inicial

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*

A continuación se detalla una tabla con el Hardware a utilizar:

HARDWARE		
Cantidad	Descripción	Costo
1	Estación de trabajo para programador	\$1800,00
1	Estación de trabajo para diseñador/Web Master	\$2500,00
1	Router Wireless, con entradas Ethernet	\$50,00
2	UPS (600-650 W)	\$80,00
TOTAL HARDWARE		\$ 4.510,00

Tabla 12. Inversión Hardware

A continuación se detalla una tabla con el Software a utilizar:

SOFTWARE		
Cantidad	Descripción	Costo
2	Windows 7 Professional	\$200,00
2	Microsoft Office 2010	\$298,00
1	Fillezilla, administrador archivos FTP	\$0
2	Adobe Creavite Cloud	\$100(por mes)
2	Navegador Google Chrome	\$0
1	MySql Work Bench	\$ 0
TOTAL SOFTWARE		\$ 598,00

Tabla 13. Inversión Software

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

INVERSION FIJA		
DESCRIPCIÓN	COSTO	TOTAL
Muebles y Remodelaciones	\$ 500,00	
Hardware	\$ 4.510,00	
Software	\$ 598,00	
Suministros	\$ 180,00	
TOTAL DE INVERSION FIJA		\$ 5.788,00

Tabla 14. Inversión Fija

CONSTITUCIÓN		
DESCRIPCIÓN	COSTO	TOTAL
Registro IEPI	\$ 20,00	
Permisos	\$ 100,00	
TOTAL CONSTITUCION		\$ 120,00

Tabla 15. Inversión Constitución

TOTAL DE INVERSIÓN		
DESCRIPCIÓN	COSTO	TOTAL
Inversión Inicial	\$ 2800,00	
Inversión Fija	\$ 5.788,00	
Constitución	\$120.00	
TOTAL CONSTITUCION		\$ 8.708,00

Tabla 16. Total Inversión

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

El desarrollo del proyecto será financiado financiamiento gracias a un préstamo bancario.

3.8.1.- DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

Aquí se detallan los valores y magnitud de los diversos gastos utilizados para la realización del prototipo del producto a comercializar.

Recursos	Costo Inversión Inicial	Costo Mensual	Plazo	Costo Total
Hardware	4.430.00	20.00	1 Mes	4.450.00
Software	598.00	100.00	1 Mes	598.00
Mobiliario	500.00	0.00	1 Mes	500.00
Recursos Humanos	800.00	800.00	1 Mes	800.00
Servicio Externo	200.00	100.00	1 Mes	200.00
		TOTAL	1 Mes	6.548.00

Tabla 17. Desarrollo del Prototipo

3.8.2. GASTOS PRE OPERATIVOS

Recursos	Costo Anual	Costo Total
Licencias Software	\$598	\$598
Registro IEPI	\$20	\$20

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

Mantenimiento & Actualización de Datos	\$2400	\$2400
Total		\$3018

Tabla 18. Gastos Pre Operativos

3.8.3. AMORTIZACIÓN DE DIFERIDOS

Los activos diferidos se devengaran en un lapso de 5 años:

Activo	Valor	Valor diferido anual
Registro IEPI	\$20	\$ 4,00
Gastos Constitución	\$650,00	\$130,00
Total		\$134,00

Tabla 19. Amortización de Diferidos

3.8.4. ACTIVOS FIJOS

Recursos	Valor
Hardware de computación	4.510.00
Mobiliario	500.00
Total	5.010.00

Tabla 20. Activos Fijos

3.8.5. ESTADOS FINANCIEROS PROYECTADOS

Los estados financieros proporcionan información para la toma de decisiones sea la más adecuada para los intereses de la empresa, en tal sentido la precisión y la veracidad de la información que pueda contener es importante. Para obtener el flujo de efectivo al final del periodo necesitamos.

3.8.5.1. PROYECCIÓN DE VENTAS

Hemos planeado una proyección de venta de acuerdo al análisis de Amortización de Diferidos. El plan va de acuerdo a un esquema anual.

PUBLICIDAD GENERAL				
DETALLE	COSTO POR CLICK	COSTO PROMEDIO MENSUAL	DEMANDA DE EMPRESAS (MINIMO ESTIMADO)	COSTO TOTAL
Publicidad de Empresas	\$0,10	\$20,00	20	\$400,00
Publicidad de Eventos	\$0,10	\$10,00	20	\$200,00
Total Mensual				\$600,00
TOTAL ANUAL				\$7200,00

Tabla 21. Publicidad General

A partir del sexto mes, cuando la aplicación ya esté más posicionada en el mercado, empezaremos a utilizar publicidad más específica para cada sector,

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

ubicándolos por ranking y cobrando según la posición de ranking que se ubiquen las empresas.

PUBLICIDAD ESPECIFICA				
DETALLE	COSTO SEMANAL	COSTO MENSUAL	NUMERO DE CATEGORÍAS	COSTO TOTAL
1er Lugar recomendados	\$25,00	100,00	10	\$1000,00
2do Lugar recomendados	\$20,00	80,00	10	\$800,00
3er Lugar recomendados	\$15,00	60,00	10	\$600,00
4to Lugar recomendados	\$10,00	40,00	10	\$400,00
5to Lugar recomendados	\$5,00	20,00	10	\$200,00
Total Mensual				\$3.000,00
TOTAL SEMESTRAL				\$18.000,00

Tabla 22. Publicidad Específica

PROYECCION DE VENTAS TOTAL POR AÑO			
DETALLE	2013	2014	2015
Ingreso anual publicidad	\$7.200,00	\$7.920,00	\$ 8.712,00
Ingreso anual publicidad específica	\$18.000,00	\$39.600,00	\$43.560,00
TOTAL ANUAL	\$25.200,00	\$47.520,00	\$52.272,00

Tabla 23. Proyección de Ventas total por año

3.8.5.2. PROYECCIÓN DE PRODUCCIÓN.

Por su naturaleza digital el inventario es en teoría infinito.

Mano de Obra: Guayaquil Touch contará con 1 programador y 1 diseñador/Web Master. Estos dos se encargaran del mantenimiento de la aplicación. Un vendedor (6 primeros meses) que se encargara de las ventas de espacios publicitarios a empresas y eventos organizados.

SUELDOS A TRABAJADORES					
SUELDOS MENSUALES	SUELDO UNITARIO	SUELDO TOTAL	SUELDO ANUAL	BENEFICIOS SOCIALES	TOTAL
1 Programador	\$ 400,00	\$ 400,00	\$ 4.800,00	\$ 576,00	\$5.376,00
1 Diseñador / Web	\$ 400,00	\$ 400,00	\$ 4.800,00	\$ 576,00	\$5.376,00
1 Vendedor	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 3.000,00	\$ 360,00	\$3.360,00
TOTAL ANUAL SUELDOS					\$14.112

Tabla 24. Sueldos a Trabajadores

Depreciación: A continuación la depreciación de los Equipos de computación y muebles.

Activos Fijos	Años de Depreciación	% Uso en Ventas	% Uso en Administración	Depreciación Anual
<i>Equipos de Computo</i>	3	80	20	1488,30
<i>Mobiliario de Oficina</i>	10	80	20	120,00
<i>Equipos de Oficina</i>	10	80	20	18,00

Tabla 25. Depreciación Inmuebles

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

Gastos de Administración: En las áreas de administración y ventas trabajarán los dos programadores/diseñadores.

Otros gastos: Gastos del servidor, y gastos varios (Luz, agua, teléfono, internet, etc).

GASTOS SERVICIOS BASICOS		
DESCRIPCION	COSTO	TOTAL
Agua	\$ 35,00	
Luz	\$ 55,00	
Teléfono	\$ 30,00	
Internet	\$ 80,00	
Total Mensual	\$ 200,00	
	TOTAL ANUAL	\$ 2.400,00

Tabla 26. Gastos de Servicios Básicos

SERVIDOR		
DESCRIPCION	COSTO	TOTAL
Hosting	\$ 60,00	
Dominio	\$ 20,00	
Total Mensual	\$ 80,00	
	TOTAL ANUAL	\$ 80,00

Tabla 27. Gastos de Servidor

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

MANTENIMIENTO	
DESCRIPCION	COSTO
Hardware	\$ 20,00
Software	\$ 100,00
Total Mensual	\$ 120,00
TOTAL ANUAL	\$1440

Tabla 28. Gastos de Mantenimiento

Pago de Créditos: Para los créditos que hemos obtenido tenemos el siguiente plan de financiamiento.

PAGO DE PRESTAMO BANCARIO					
Préstamos Hechos	Cantidad en \$ del Préstamo	Cuotas Anual	Años Plazo	Tasa de Interés Anual	Total a Pagar
<i>Banco de Guayaquil</i>	\$10000	\$3.400,59	5	11,20 %	\$17.002,94

Tabla 29. Pago Préstamo Bancario

A continuación se detalla el total de los egresos al año.

EGRESOS		
DETALLE	COSTO MENSUAL	COSTO ANUAL
Sueldos	\$ 1.300,00	\$ 14.112,00
Servicios básicos	\$ 200,00	\$ 2.400,00
Servidor	\$ 80,00	\$ 80,00
Gastos de mantenimiento	\$70,00	\$ 840,00
Total Egresos Mensual	\$ 1.650,00	
TOTAL ANUAL EGRESOS		\$ 17.432,00

Tabla 30. Egresos

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*

Flujo de Fondos Netos

El flujo neto de caja es un estado financiero en el cual se registran los ingresos y egresos generados en un periodo determinado, es decir que el flujo neto de caja es el saldo entre los ingresos y egresos.

	PRE OP	2013	2014	2015	2016	2017
INGRESOS		\$25.200,00	\$ 66.000,00	\$72.600,00	\$ 79.860,00	\$87.846,00
SUELDOS		\$14.112,00	\$ 14.817,60	\$15.558,48	\$ 16.336,40	\$17.153,22
SERVICIOS BASICOS		\$ 3.000,00	\$ 3.150,00	\$ 3.307,50	\$ 3.472,88	\$ 3.646,52
GASTOS DE MANTENIMIENTO		\$ 840,00	\$ 882,00	\$ 926,10	\$ 972,41	\$ 1.021,03
GASTOS DE DEPRECIACION		\$ 1.556,30	\$ 1.556,30	\$ 1.556,30	\$ 68,00	\$ 68,00
GASTOS DE PUBLICIDAD		\$ 600,00	\$ 630,00	\$ 661,50	\$ 694,58	\$ 729,30
TOTAL DE EGRESOS		\$20.108,30	\$ 21.035,90	\$22.009,88	\$ 21.544,26	\$22.618,07
UTILIDAD OPERATIVA		\$ 5.091,70	\$ 44.964,10	\$50.590,12	\$ 58.315,74	\$65.227,93
PARTICIPACION DE TRABAJADORES		\$ 763,76	\$ 6.744,62	\$ 7.588,52	\$ 8.747,36	\$ 9.784,19
UTILIDAD ANTES DE IMPUESTO		\$ 4.327,95	\$ 38.219,49	\$43.001,60	\$ 49.568,38	\$55.443,74
IMPUESTO RENTA		\$ 1.038,71	\$ 9.172,68	\$10.320,38	\$ 11.896,41	\$13.306,50
UTILIDAD NETA	-\$14.940	\$ 3.289,24	\$ 29.046,81	\$32.681,22	\$ 37.671,97	\$42.137,24
PRESTAMO BANCARIO		-\$ 3.400,59	-\$ 3.400,59	-\$ 3.400,59	-\$ 3.400,59	-\$ 3.400,59
TIR			51%			
VAN			\$ 36.368,91			

Tabla 31. Flujos Fondos Netos

Tasa Interna de Retorno (TIR)

AÑOS	DATOS	DESCRIPCIÓN
0	-14.940	Costo Inicial del Negocio
1	- 111,34	Ingresos netos del primer año
2	25646	Ingresos netos del segundo año
3	29281	Ingresos netos del tercer año
4	34271	Ingresos netos del cuarto año
5	38737	Ingresos netos del quinto año
TIR	51%	Tasa Interna de retorno después de 5 años

Tabla 32.TIR

3.9 ANÁLISIS DE RIESGOS

Existen varios riesgos que debemos identificar y tener muy en cuenta antes y durante el desarrollo del proyecto “Guayaquil Touch”, entre las cuales tenemos:

Falta de recursos económicos, al ser este un servicio nuevo en el Ecuador y en especial en la ciudad de Guayaquil, muy pocos apuestan por este, por lo que es difícil encontrar inversionistas que estén dispuestos a correr el riesgo por un servicio que recién está surgiendo en la ciudad, este, tal vez, el problema más grande que podríamos enfrentar, ya que sin el dinero no podríamos obtener los equipos, infraestructura, muebles y enseres, etc. necesarios para el desarrollo del proyecto.

Falla de equipos, la avería o mal funcionamiento de cualquier equipo disminuiría el ritmo de trabajo, retrasando el plazo de entrega del proyecto.

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"

Poco conocimiento sobre desarrollo de app, al ser un servicio nuevo en el país existe muy pocas personas que saben acerca de este tema, y otros con conocimientos limitados, esto puede significar una limitante al momento de implementar actualizaciones o soporte técnico.

Pocas descargas, que la aplicación móvil no logre las descargas deseadas o proyectadas para lograr el interés de empresarios a publicitar sus empresas y eventos por este medio.

App con servicios similares, creados por competencia que implementen mejoras las cuales significaría menos descargas e ingresos para nuestra aplicación.

3.10 ANÁLISIS SOCIAL

La aplicación Guayaquil Touch, será un servicio innovador, el cual ofrecería otra forma de turismo en la ciudad, promocionando lugares atractivos y eventos que se realicen dentro de Guayaquil. Además de fomentar el desarrollo tecnológico en nuestro país.

El principal aporte social que dará la aplicación es de fomentar sitios turísticos pocos visitados ya sea por desconocimiento total del lugar o la poca información, también dará detalles de eventos que se realicen en la ciudad, manteniendo al ciudadano informado a tiempo real, fomentando el turismo interno.

Ayudar a promocionar pequeñas empresas que por ser pequeñas muchas veces no tienen el capital para invertir en publicidad, y no son muy conocidas, gracias a la app podrán darse a conocer sin costo alguno.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

Será un medio de difusión para nuevos artistas, gracias a la opción de publicar eventos, ellos podrán anunciar y detallar información sobre sus presentaciones, apoyando al talento ecuatoriano.

Gracias a la opción de comentarios, se generará una herramienta de participación ciudadana, en donde podrán recomendar y opinar sobre lugares y eventos de Guayaquil, dando al turista una idea de las actividades preferidas por el guayaco.

Las campañas publicitarias tendrán menos costos ya que al manejar publicidad digital, se invertiría menos en impresiones de volantes y afiches, dejando de usar papelería y otros materiales que contaminan medio ambiente, aportando así con la reducción del calentamiento global.

CAPÍTULO 4

4.1. CONCLUSIONES FINALES

Como hemos detallado en capítulos anteriores, en Guayaquil existe una problemática, la cual es que hay muchas atracciones y eventos que la mayoría desconoce, ya sea esto por la poca información sobre las mismas o la poca difusión que se les da.

Esto causa que las alternativas, de primera mano, que ofrece la ciudad sean escasas para los turistas y hasta para los propios ciudadanos, impidiendo que lugares y eventos organizados tengan el acogimiento esperado.

En general todo esto convierte a Guayaquil en una ciudad no muy atractiva desde el punto de vista turístico, cultural y comercial, por lo que creemos que la aplicación ayudara mitigar este problema.

Después del proceso de investigación realizado durante estos seis meses hemos podido constatar que aunque las aplicaciones móviles no son en la actualidad un mercado explotado en el país, está creciendo día a día.

Según los datos estadísticos relacionados con el uso de teléfonos inteligentes brindados por el INEC podemos afirmar que el número de personas con estos dispositivos crecerá en los próximos años de manera acelerada.

El desarrollar aplicaciones para estos dispositivos tendrá mucha demanda en un futuro próximo, por lo que el uso de estas aplicaciones será indispensable para muchos de los ciudadanos de Guayaquil.

Según las encuestas realizadas, la mayoría de las personas con teléfonos inteligentes de la ciudad de Guayaquil estarían interesadas en una aplicación que informe sobre atracciones y eventos que se realizan en la ciudad. Además el hecho de que la aplicación sea gratuita permitirá llegar a grandes masas en un corto tiempo.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

En cuanto al modelo de negocio hemos decidido usar el de tipo Freemium, el cual consiste en ofrecer un servicio básico gratuito, y se cobra por otros más avanzados o especiales.

El proyecto tiene como fin promover nuevas alternativas de recreación, de cultura, arte y demás, tanto a guayaquileños como a turistas.

Para llevar a la práctica, esta idea hemos determinado necesario utilizar herramientas como jQuery, jQuery Mobile y Phonegap, que gracias a sus prestaciones nos han permitiéndonos llevar a cabo este tipo de proyecto de manera directa, eficaz y económica.

En conclusión podemos decir que la aplicación como proyecto que desde el punto de vista metodológico, ayudara a pequeños empresarios y eventos a promocionarse, generándoles más ingresos para las mismas y fomentando el turismo interno.

Mientras que desde el punto de vista Administrativo-financiero es un negocio atractivo, ya que no es necesario de una gran cantidad de personas para llevarlo a cabo, y que genera beneficios a corto plazo.

4.2. RECOMENDACIONES

Sugerimos que para futuros estudios se realice una nueva investigación de mercado, ya que como se mencionó en capítulos anteriores el mercado de las App es nuevo y creciente de tal manera que a futuro se ampliará de una manera descomunal, por lo que los datos obtenidos en esta investigación, no serán acertados a la realidad.

Se debe considerar los avances tecnológicos, ya que están en constante evolución lo que podrá facilitar el desarrollo de futuras aplicaciones, integrar nuevos sistemas y mejorar los anteriores.

Tomar en cuenta el dispositivo para el que se va a desarrollar, ya que el desarrollar sistemas para equipos muy avanzados podría dar problemas de compatibilidad con equipos anteriores y viceversa. Lo ideal será hacerlo para el equipo mas usado por las personas y que sea contemporáneo a las nuevas tecnologías.

El sistema operativo para el que se desarrollará, es un factor muy importante a tomar en cuenta, elegir el más recomendable, según costos, licencias y número de usuarios. Lo recomendable sería desarrollar la App para todos los sistemas, aunque la principal criterio para elegir el S.O. se verá basado en donde hay mayor mercado y facilidad para recuperar la inversión.

Por el momento no existe mucha demanda en el desarrollo de estas aplicaciones pero en un futuro si habrá, por lo que la oportunidad para involucrarse en el mundo de las aplicaciones para dispositivos móviles es ahora, y el grado de éxito de nuestra App dependerá del valor agregado que se les dé, haciéndola más atractiva que las demás, única e inigualable.

Como última recomendación es tener en cuenta las normativas ecuatorianas que están relacionadas al desarrollo y creación de software, ya que a un futuro no muy lejano podrían ser modificadas.

4.3 ANEXOS

MODELO DE ENCUESTA ONLINE

Aplicaciones para Teléfonos Inteligentes Salir de esta encuesta

***1. ¿Como calificaría Ud. el uso de aplicaciones en un teléfono inteligente?**

Sin Importancia Útiles pero no Necesarias Necesarias

***2. ¿Qué tipo de aplicaciones descarga con mayor frecuencia?**

Gratis
 Pagadas

***3. ¿Cuántas aplicaciones instala en su teléfono inteligente semanalmente?**

0
 1 a 3
 4 a 6
 5 a 9
 10 o más

***4. Enumere del 1 al 6 las aplicaciones más importantes para un teléfono inteligente.**

<input type="text" value="1"/> Productividad
<input type="text" value="2"/> Social
<input type="text" value="3"/> Informativas
<input type="text" value="4"/> Ocio
<input type="text" value="5"/> Salud
<input type="text" value="6"/> Otras

Fig. 39 Modelo de encuesta online, parte 1

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. "Guayaquil Touch"*

*** 5. Califique del 1 al 6 aplicaciones que Ud. más utiliza en su teléfono inteligente.**

<input type="text" value="Productividad"/>
<input type="text" value="Social"/>
<input type="text" value="Ocio"/>
<input type="text" value="Informativas"/>
<input type="text" value="Salud"/>
<input type="text" value="Otras"/>

*** 6. ¿Cuántas veces por semana sale a distraerse?**

- 0 1 a 3 veces 4 a 6 veces 7 o más

*** 7. ¿Instalaría Ud. una aplicación que le permita conocer diferentes alternativas de distracción en la ciudad?**

- Si No Tal vez

*** 8. ¿Instalaría una aplicación que le informe sobre eventos de diferente índole que se organicen en la ciudad?**

- Si No Tal vez

*** 9. ¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre lugares atractivos de Guayaquil?**

- Si No Tal vez

*** 10. ¿Considera interesante una aplicación que le permita recomendar y opinar sobre eventos organizados en la ciudad de Guayaquil?**

- Si No Tal vez

Listo

Fig. 40 Modelo de encuesta online, parte 2

RESULTADOS DE ENCUESTA ONLINE

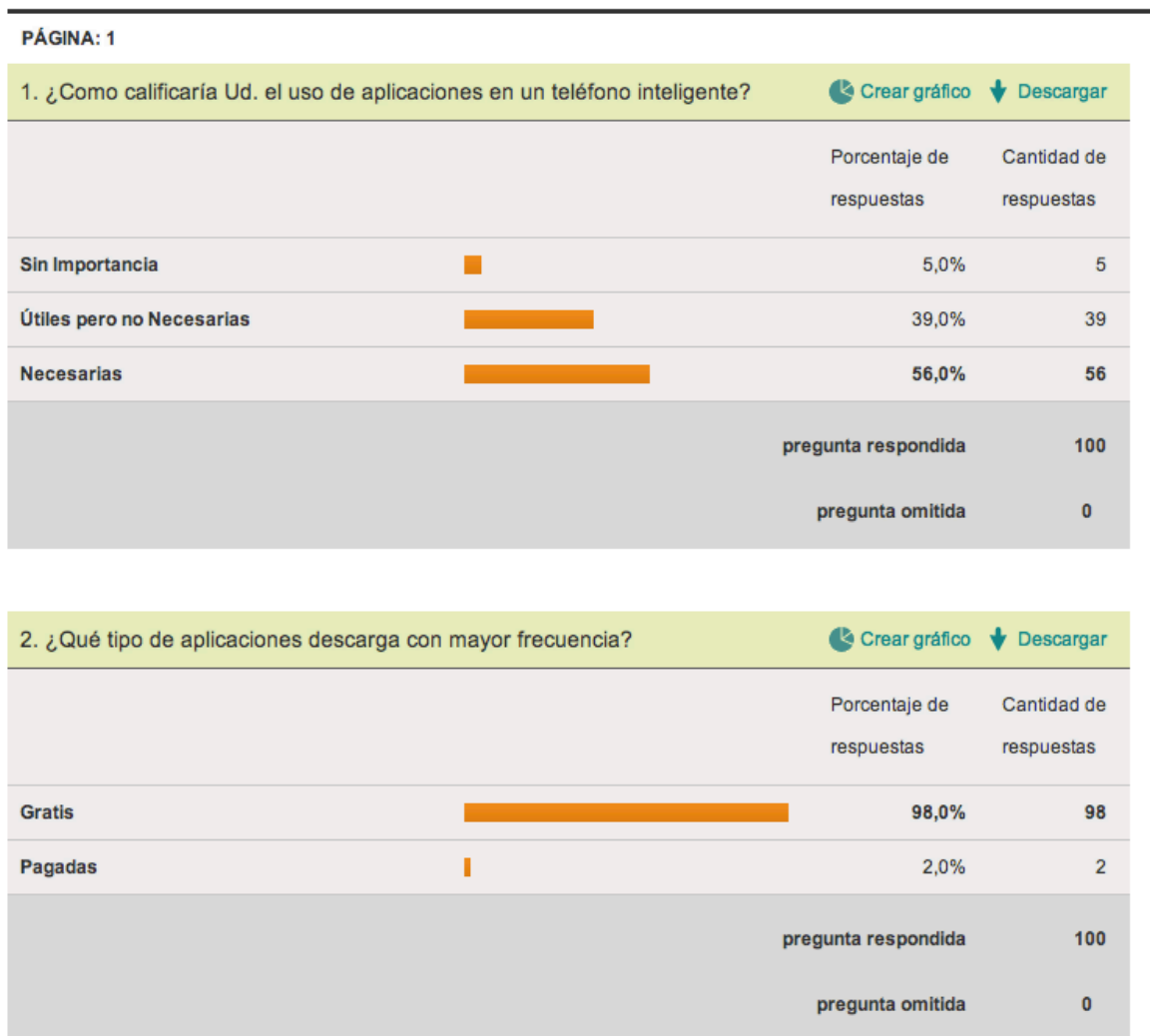


Fig. 41 Resultados de encuesta online, parte 1

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*



Fig. 42 Resultados de encuesta online, parte 2

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*

5. Califique del 1 al 6 aplicaciones que Ud. más utiliza en su teléfono inteligente. [Crear gráfico](#) [Descargar](#)

	1	2	3	4	5	6	Valoración media	Cantidad de respuestas
Productividad	26,0% (26)	28,0% (28)	15,0% (15)	22,0% (22)	6,0% (6)	3,0% (3)	2,63	100
Social	47,0% (47)	21,0% (21)	12,0% (12)	7,0% (7)	3,0% (3)	10,0% (10)	2,28	100
Ocio	18,0% (18)	23,0% (23)	35,0% (35)	9,0% (9)	12,0% (12)	3,0% (3)	2,83	100
Informativas	4,0% (4)	17,0% (17)	27,0% (27)	41,0% (41)	7,0% (7)	4,0% (4)	3,42	100
Salud	2,0% (2)	6,0% (6)	7,0% (7)	21,0% (21)	59,0% (59)	5,0% (5)	4,44	100
Otras	3,0% (3)	5,0% (5)	4,0% (4)	0,0% (0)	13,0% (13)	75,0% (75)	5,40	100
pregunta respondida								100
pregunta omitida								0

6. ¿Cuántas veces por semana sale a distraerse? [Crear gráfico](#) [Descargar](#)

	Porcentaje de respuestas	Cantidad de respuestas
0	3,0%	3
1 a 3 veces	79,0%	79
4 a 6 veces	15,0%	15
7 o más	3,0%	3
pregunta respondida		100
pregunta omitida		0

Fig. 43 Resultados de encuesta online, parte 3

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

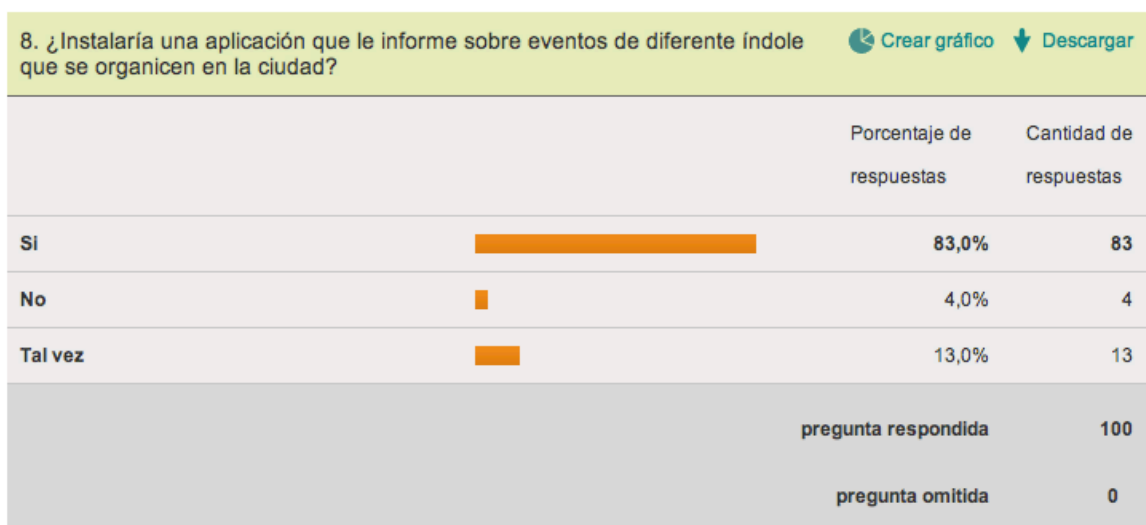
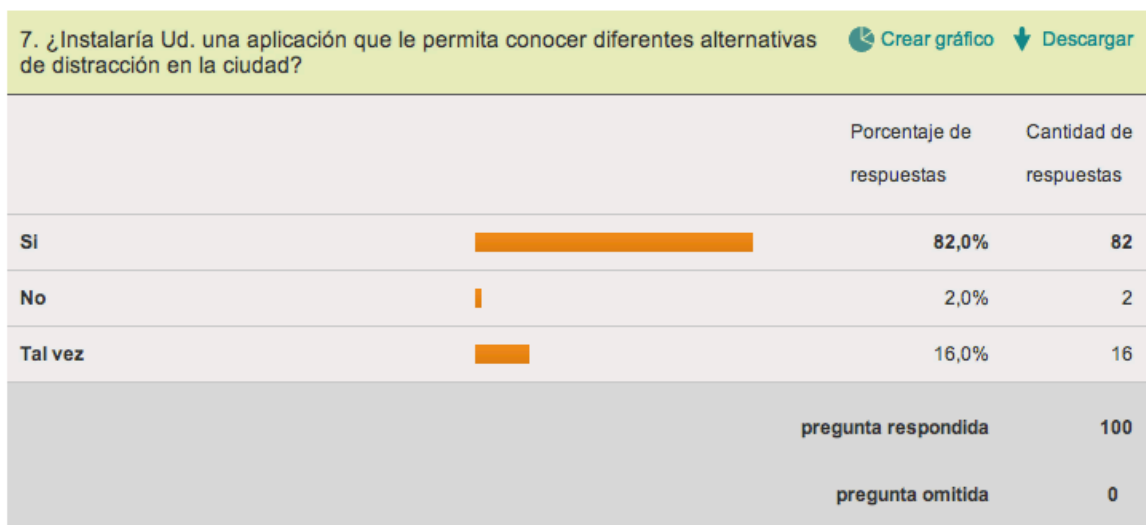


Fig. 44 Resultados de encuesta online, parte 4

Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”

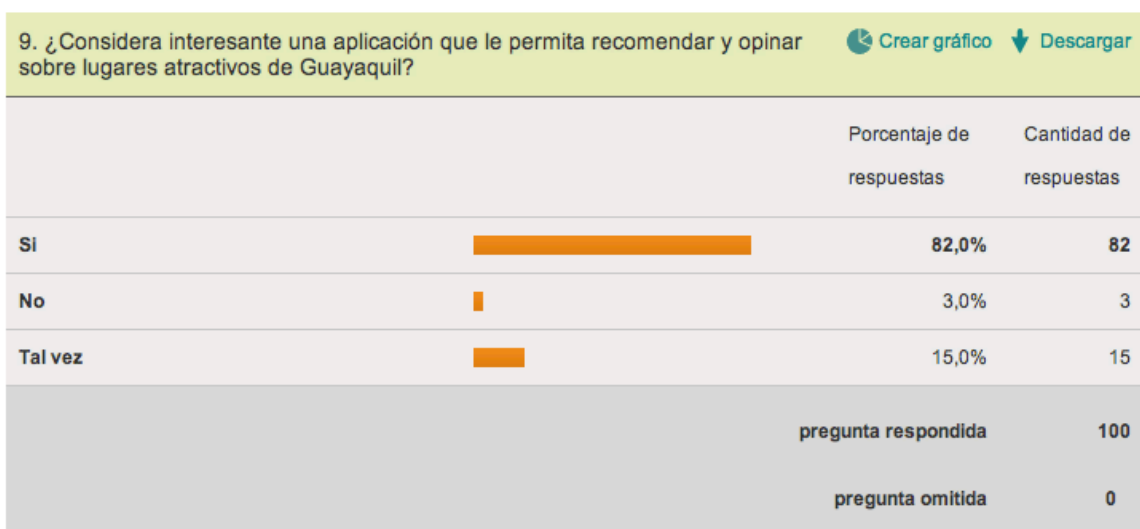


Fig. 45 Resultados de encuesta online, parte 5

ENTREVISTA

Entrevista a Laura Roha, 34 años – Administradora "Alenza" (Escuela de Arte y Televisión)

✓ **¿Cuáles son los medios que usa Ud. en su empresa o negocio?**

Para la publicidad de Alenza utilizo varios medios, entre los cuales los principales son las redes sociales.

También usamos bastante los volantes, y otras veces la radio, según la temporada usamos también la prensa por periódico, y revistas.

✓ **¿Realizaría publicidad digital para su negocio?**

Si, la creación de la pagina Web, y publicidad por facebook, pero sin entrar en publicidad pagada.

✓ **Publicidad Digital vs publicidad tradicional, ventajas y contras de cada una.**

Entre las desventajas de la publicidad digital es que no todos tienen acceso a lo que es internet, mientras que una desventaja de la publicidad tradicional es que la gente que ya tiene acceso a estas tecnologías (facebook, blackberry, twitter, etc.), ya no miran mucho la publicidad tradicional.

Si se trata de publicidad tradicional y publicidad digital, yo preferiría la tradicional porque aquí en Ecuador la gente aun ve el periódico, revistas, afiches, más que cosas online.

En mi caso la publicidad tradicional llega mejor que la digital y aunque es más costosa, la prefiero porque aunque mi target son niños y jóvenes, los que pagan y deciden meterlos en cursos vacacionales, son sus padres y son muy pocos los que manejan, redes sociales y más cosas en internet.

*Aplicativo de Atracciones y Eventos de la ciudad de Guayaquil
para Teléfonos Inteligentes. “Guayaquil Touch”*

- ✓ **¿Qué opina sobre una aplicación de para teléfonos inteligentes en donde detalle lugar, descripción y servicios que ofrece s u empresa.**
Si me parece interesante, y novedoso, sería más fácil para mi promocionar el café concert (evento de teatro), y otras obras que realicemos.
- ✓ **¿Qué tipo de promociones estaría dispuesta aplicar por este medio?**
Todas, sin excepciones aunque principalmente las que van dirigidas a jóvenes.
- ✓ **¿Cuál sería el modo de pago de publicidad de su preferencia**
Preferiría la de pago por clic, o también mensualmente.
- ✓ **¿Cuánto estaría dispuesto a pagar mensualmente, semanalmente?**
No, se que tan efectivo sea así que pagaría lo mínimo hasta ver cómo me va.

Entrevista a Ricardo Arriaga, 35 años – Gerente General “Econoprint S.A.”

- ✓ **¿Cuáles son los medios que usa Ud. en su empresa o negocio?**
*Nosotros manejamos varios tipos de publicidades, tanto en medios digitales como impresos, entre los digitales, usamos mucho las publicaciones en facebook, las que son gratis y las que son por pago, aunque esas las usamos dependiendo de la promoción que tengamos.
También nos promocionamos por nuestra página web y por correos masivos a una lista segmentada de clientes que tenemos.
Utilizamos también publicidad en la revista PC World, revista de cámara de comercio, etc.*
- ✓ **¿Realizaría publicidad digital para su negocio?**
Si, lo seguiría haciendo ya que nos ha dado muy buenos resultados, a un bajo costo.

- ✓ **Publicidad Digital vs publicidad tradicional, ventajas y contras de cada una.**

Yo utilizo los dos tipos de publicidades, y con las dos me ha ido bien, pero las utilizo dependiendo del caso. Por ejemplo, para clientes que no tienen correo electrónico, o facebook o no tienen las facilidades para acceder a estos servicios, utilizo publicidad impresa, repartiendo volantes en un sector específico antes estudiado.

Cada uno tiene sus ventajas y desventajas, pero yo me voy más por la publicidad digital ya que me permite llegar de manera más rápida, a un target mas específico y a costo menor.

La tradicional me es muy útil pero cuando se trata de hacer un balance entre al número de personas que llega la publicidad y costo, me voy por la digital.

- ✓ **¿Qué opina sobre una aplicación de para teléfonos inteligentes en donde detalle lugar, descripción y servicios que ofrece s u empresa.**

Me parece una gran idea, en Guayaquil no hay muchas aplicaciones de este tipo y seria de mucha utilidad para los ciudadanos, además que ayudaría mucho a las empresas que no son muy conocidas, les ayudaría a crecer.

- ✓ **¿Qué tipo de promociones estaría dispuesta aplicar por este medio?**

Utilizaría las mismas que promociono por facebook y por mailing.

- ✓ **¿Cuál sería el modo de pago de publicidad de su preferencia**

La forma de pago podría ser semanal, o por el número de clicks que le den a la publicidad.

- ✓ **¿Cuánto estaría dispuesto a pagar mensualmente, semanalmente?**

Por semana de 5 a 10 dólares.

4.4. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ *522 mil teléfonos inteligentes se usan en Ecuador (16 – 02- 2012).*
eluniverso.com
- ✓ *Las tiendas de aplicaciones ingresarán 3.800 millones de dólares en 2011.*
(05 de Mayo de 2011). *El mundo.es* .
- ✓ *INEC.* (Noviembre de 2011). Recuperado el Mayo de 2012, de INEC:
<http://www.inec.gob.ec/estadísticas>.
- ✓ *Ecuatorianos optan por los Smartphones (27 – 10 - 2010),*
<http://www.eltiempo.com>
- ✓ *Katy Huberty, Ehud Gelblum y Morgan Standly. (2010). Global Unit Shipments of Desktop PCs + Notebook PCs vs Smartphones + Tablets, 2005-2013E.*New York: Morgan Stanley & Co.
- ✓ *El Boom de las aplicaciones (2011)* <http://www.revistavanguardia.com>
- ✓ *¿Qué son las bases de datos?* <http://www.maestrosdelweb.com>
- ✓ *¿Qué es una red Social?, Luis Castro.*
<http://aprenderinternet.about.com/od/RedesSociales/>
- ✓ *Los secretos de La Favorita, una de las 500 empresas más eficientes de América Latina. (2003). Diario Hoy .*