



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

TÍTULO:

Desarrollo de una trivia mediante una aplicación multiplataforma, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil.

AUTORAS:

Mogrovejo Del Salto Angie Michelle

Peralta Lavayen Angélica de Lourdes

**INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Guerrero Menéndez Carlos Luis

Guayaquil, Ecuador

2015



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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Mogrovejo Del Salto Angie Michelle y Peralta Lavayen Angélica de Lourdes**, como requerimiento parcial para la obtención del **Título de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia**

TUTOR

Ing. Carlos Guerrero Menéndez, Msc

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Msc

Guayaquil, a los 28 del mes de Septiembre del año 2015



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Angie Michelle Mogrovejo Del Salto

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de una trivia mediante una aplicación multiplataforma, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil** previa a la obtención del Título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 28 del mes de Septiembre del año 2015



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Angélica de Lourdes Peralta Lavayen**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de una trivia mediante una aplicación multiplataforma, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil** previa a la obtención del Título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 28 del mes de Septiembre del año 2015



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Angie Michelle Mogrovejo Del Salto

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la Institución del trabajo de Titulación: **Desarrollo de una trivia mediante una aplicación multiplataforma, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 28 del mes de Septiembre del año 2015

LA AUTORA:

Angie Michelle Mogrovejo Del Salto



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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Angélica de Lourdes Peralta Lavayen**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la Institución del trabajo de Titulación: **Desarrollo de una trivia mediante una aplicación multiplataforma, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 28 del mes de Septiembre del año 2015

LA AUTORA:

Angélica de Lourdes Peralta Lavayen

AGRADECIMIENTO

Primero que nada quiero agradecer a Dios porque me ha llenado de bendiciones, sabiduría y perseverancia para poder culminar mi carrera.

A mis padres Fausto Mogrovejo y Elsa Del Salto por darme sus mejores consejos, inculcar en mí excelentes valores para ser hoy la profesional que soy, gracias por su amor durante todo mi caminar y su mano siempre dispuesta a ayudarme.

A mi esposo y compañero de vida Israel Verdugo por comprenderme y apoyarme en todo lo que me propongo.

A mis hermanas y a mi mejor amiga Nancy Herrera, su apoyo incondicional ha sido muy importante para mí.

A mi tutor Ing. Carlos Luis Guerrero Menéndez y al Lcdo. Yamil Lambert quienes con sus conocimientos y experiencias supieron guiar nuestras ideas para que nuestra propuesta tecnológica llegue a su meta, siendo de utilidad para la sociedad.

Me gustaría agradecer también a todos los docentes y personal administrativo en especial a Normita y Solange que de una u otra forma con sus consejos, motivaciones y paciencia lograron que hoy este presentando mi tesis.

Angie Michelle Mogrovejo Del Salto

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la bendición de terminar mis estudios.

A mi papá por haberse preocupado por mis estudios y mi educación espiritual, por haber estado pendiente de mi bienestar y de que crezca como una persona honesta.

Agradezco a mi madre por nunca rendirse y siempre haberme demostrado a ser una persona fuerte a pesar de toda circunstancia, por todo su esfuerzo durante mi infancia y todo lo que sigue haciendo por mí hasta ahora.

Agradezco a mis compañeros que me ayudaron cuando necesitaba algún consejo.

De igual manera al profesor Lcdo. Yamil Lambert por habernos guiado y enseñado en lo largo de la carrera y especialmente en la realización del proyecto.

Al profesor Carlos Guerrero por su constante orientación en cada una de las etapas.

Angélica de Lourdes Peralta Lavayen

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo primero a Dios, por darme esta gran oportunidad y felicidad, por llenarme de bendiciones día a día, este trabajo es más que nada de ¡ÉL!

Quiero dedicárselo a mi hijo, Benjamín Verdugo Mogrovejo, porque es él quien me motiva día a día a seguir adelante.

Quiero dedicarle este trabajo a mi más preciado ángel en el cielo, mi abuelita Blanca Zapata quien me enseñó lo que es la perseverancia, entrega y sacrificio en su máxima expresión.

Este trabajo es de todos quienes me han acompañado durante mi vida, apoyándome, aconsejándome y motivándome día a día para poder cumplir mis metas.

Y sobre todo, dedicar este gran trabajo a mis padres mis pilares fundamentales a lo largo de mi vida, sin ustedes no lo habría logrado LOS AMO.

Angie Michelle Mogrovejo Del Salto

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme permitido realizar mis estudios, por las bendiciones que me ha dado toda mi vida y la oportunidad de haber llegado a este momento de mi vida.

A mi madre por su apoyo incondicional y por siempre creer en mí en todo momento, por cuidarme, educarme y no permitirme rendirme. A mi padre por el cariño, valores y la formación que me ha dado, por ser un pilar fundamental en mi vida.

A mi novio por siempre apoyarme en mi carrera, motivarme a superarme y a conseguir más logros.

Angélica de Lourdes Peralta Lavayen



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

CALIFICACIÓN

ING. CARLOS L. GUERRERO, MSC

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1.1. Justificación del tema.....	3
1.1.1. Sobre la cultura	3
1.1.2. Sobre la educación.....	5
1.1.3. Sobre el Ecuador.....	8
1.1.4. Necesidad de implementar un soporte tecnológico.....	10
1.2. Planteamiento del problema	14
1.3. Preguntas de investigación	14
1.4. Objetivos.....	15
1.4.1. Objetivo general	15
1.4.2. Objetivos específicos	15
1.5. Resumen de la propuesta.....	15
CAPITULO II	16
2.1. Instrumentos de investigación	16
2.1.1. Aplicación de entrevistas realizadas	19
2.1.2. Aplicación de encuestas realizadas:	21
2.2. Conclusión del Investigador sobre resultados de los métodos de investigación utilizados:	47
CAPITULO III	48
3.1. Descripción del Proyecto	48
3.1.1. Definiciones Generales	48
3.1.2. Descripción de la línea gráfica	50
3.1.2.1. Imagotipo	51
3.1.2.2. Slogan.....	51
3.1.2.3. Código Cromático	52
3.1.2.4. Tipografía.....	52
3.2. Alcance	52

3.3. Especificaciones funcionales	53
3.3.1. Jugabilidad de 593	53
3.4. Módulos de la Aplicación	54
3.4.1. Mapa del Juego.....	65
3.5. Especificaciones Técnicas.....	66
3.5.1. Requerimientos de desarrollo	66
3.5.1.1. Hardware	66
3.5.1.2. Software.....	67
3.5.1.3. Servicios	67
3.5.2. Requerimientos de uso	68
3.5.2.1. Hardware	68
3.5.2.2. Software.....	68
3.5.3. Políticas de respaldo.....	68
3.6. Funciones del Aplicativo	69
3.6.1. Diseño de aplicación	69
3.7. Descripción del usuario	69
3.7.1. Usuario Administrador de la aplicación	69
3.7.2. Usuarios de Plataforma.....	70
CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	73
ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Habilidades Cooperativas. _____	7
TABLA 2: Matriz de Entrevistas _____	21
TABLA 3: Uso de dispositivos móviles. _____	23
TABLA 4 Uso de herramientas de tecnología _____	27
TABLA 5 Uso de Sistema operativo _____	30
TABLA 6: Uso de smartphone _____	33
TABLA 7: Conocimiento de la cultura ecuatoriana _____	36
TABLA 8: Importancia de fomentar identidad cultural en los jóvenes. _____	37
TABLA 9: Conocimientos sobre cultura ecuatoriana. _____	40
TABLA 10: Uso de juegos para aprendizaje _____	41
TABLA 11: Aceptación de un juego sobre cultura ecuatoriana. _____	43
TABLA 12: Hipótesis de aceptación del juego en los jóvenes. _____	45
TABLA 13: Especificaciones de Hardware _____	67
TABLA 14: Especificaciones de Software _____	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICA 1: Porcentaje de personas que tienen teléfono inteligente (Smartphone) a nivel nacional. _____	11
GRÁFICA 2: Porcentaje de personas que tienen teléfono celular activado, por grupos de edad a nivel nacional _____	11
GRÁFICA 3: Porcentaje de personas que tienen teléfono celular activado por provincia en el 2013. _____	12
GRÁFICA 4: Frecuencia de uso de smartphones. _____	24
GRÁFICA 5: Porcentaje de uso de smartphones. _____	25
GRÁFICA 6: Uso de herramientas de tecnología. _____	28
GRÁFICA 7: Uso de Sistema operativo _____	31
GRÁFICA 8: Uso de smartphones _____	35
GRÁFICA 9: Conocimiento de la cultura ecuatoriana _____	36
GRÁFICA 10: Importancia de fomentar identidad cultural en los jóvenes. ____	38
GRÁFICA 11: Conocimientos sobre cultura ecuatoriana. _____	40
GRÁFICA 12: Uso de juegos para aprendizaje _____	42
GRÁFICA 13: Aceptación de un juego sobre cultura ecuatoriana. _____	44
GRÁFICA 14: Hipótesis de aceptación del juego en los jóvenes. _____	46
GRÁFICA 18: Mapa del Juego _____	65

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1: Imagotipo de 593	51
IMÁGEN 2: Slogan 593	51
IMAGEN 3: Código Cromático	52
IMAGEN 4: Página de Inicio.	55
IMAGEN 5: Página de ingreso.	56
IMAGEN 6: Página de formulario	57
IMAGEN 7: Página ruleta.	58
IMAGEN 8: Página de mejores puntajes.	59
IMAGEN 9: Página de ayuda.	60
IMAGEN 10: Página de categorías	61
IMAGEN 11: Página de preguntas.	62
IMAGEN 12: Página de validación.	63
IMAGEN 13: Página de ¿Sabías qué?	64

RESUMEN

El presente proyecto de titulación contiene un breve análisis sobre la falta de conocimientos de la población universitaria de Guayaquil en referencia a su identidad cultural como ecuatorianos. Así mismo hace énfasis, en la necesidad de implementar estrategias tecnológicas que permitan alcanzar una óptima difusión de la cultura ecuatoriana para promover y divulgarla.

Se describe información verídica sobre sobre la cultura y educación en general y de manera local sobre el Ecuador y su cultura. Se enuncia el objetivo principal que persigue el proyecto así como sus objetivos específicos.

Luego del proceso de análisis mediante la recolección de datos se presenta la plataforma digital del juego trivia 593 que pretende promover y fortalecer la cultura ecuatoriana.

Palabras Claves: Juego, trivia, cultura, Ecuador, plataforma, digital.

ABSTRACT

This project contains a brief analysis degree of lack of knowledge from the university students of Guayaquil, referring to its cultural identity as Ecuadorians. It also emphasizes on the need to implement technological strategies to achieve optimal dissemination of Ecuadorian culture to promote and divulge it.

Truthful information about the culture and education in general and locally on Ecuador and its culture is described. The main objective of the project and its specific objectives stated.

After the process of analysis by collecting data, digital platform 593 trivia game that aims to promote and fortify the Ecuadorian culture it is presented

Palabras Claves: Game, trivia, culture, Ecuador, platform, digital.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación, tiene por objetivo promover y divulgar puntos importantes de la cultura ecuatoriana en los jóvenes universitarios de las diferentes universidades, públicas y privadas de la ciudad de Guayaquil, a través del desarrollo de una plataforma digital en forma de juego tipo trivia. Para iniciar el desarrollo de este proyecto, es necesario partir de un problema que involucra a la sociedad ecuatoriana, ya que la falta de cultura, información, educación y la globalización ha provocado que la identidad cultural disminuya en cada uno de los jóvenes universitarios.

Los datos para desarrollar esta investigación se obtuvieron de fuentes como el Ministerio de Cultura y Patrimonio, Ministerio del Buen Vivir, Ministerio de Turismo, entre otras fuentes. Para poseer información local en lo que respecta a Guayaquil, se consideró llevar a cabo métodos de investigación cualitativos, basándonos en encuestas y entrevistas a personas que posean el perfil necesario y que estén al tanto de los temas tecnológicos y sociales para contribuir al tema de proyecto. Las fuentes bibliográficas pertenecen a libros, y documentos digitales, los cuales contienen en su mayoría información aprobada por la UNESCO, diferentes Ministerios del Ecuador, y datos recopilados por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

Este trabajo presenta tres capítulos. En el primer capítulo se justifica el tema y presentamos toda la información necesaria de fuentes fidedignas para demostrar por qué se eligió el mismo, desde diferentes enfoques generales como la cultura y educación y un enfoque propio sobre el Ecuador. Se determina también el problema, los objetivos generales y los objetivos específicos.

En el capítulo dos, se presenta el tipo de investigación a llevar a cabo, se desarrollan los métodos de investigación aplicados, y se presentan los resultados y comentarios de dicha investigación.

En el capítulo tres, se describe el proyecto en su totalidad, se definen conceptos generales, se presenta la línea gráfica, y se delimita las especificaciones finales para uso del proyecto por parte del usuario final. En base a todos los puntos antes mencionados, se concluye y recomienda la implantación de este proyecto, con el objetivo de promover y divulgar la identidad cultural en los jóvenes universitarios de la ciudad de Guayaquil.

CAPÍTULO I

1.1. Justificación del tema

1.1.1. Sobre la cultura

- Identidad: Es el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás, definido así por la RAE; Real Academia Española.
- Cultura; desde su concepción antropológica: Conjunto de procesos, categorías y conocimientos a través de los cuales cada persona organiza la heterogeneidad del mundo en el que habita, dándole sentido a su existencia. (Kaluf, 2005)
- UNESCO define Cultura como: El conjunto de los rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.
DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LA UNESCO SOBRE LA DIVERSIDAD CULTURAL

Partiendo de todos estos significados queremos puntualizar tres puntos importantes en la definición de cultura; primero como un prisma mediante el cual el hombre puede leer el mundo, es aquello que le da sentido a la convivencia en sociedad y a la coexistencia entre diferentes colectividades. Segundo como un vector de identidad para cada ser humano, siendo este el principal medio de educación, formación y socialización. Tercero aquello que reúne a todos los seres humanos en tranquilidad y común humanidad alrededor del mundo.

Después de comprender la definición de cultura es necesario definir entonces que la identidad cultural son las características y procesos propios e inalienables de un conjunto de personas o de una sociedad, permitiendo a los individuos sentirse identificados y orientados como miembros del grupo y por ende, los lleva a poder diferenciarse del resto.

La identidad cultural, está compuesta por múltiples elementos como son: las tradiciones, historia, creencias, vestimenta, comida y ciertas características determinadas de cada grupo colectivo.

“Hoy en día se habla de diversidad cultural a partir del nuevo escenario que se ha gestado con la globalización y con el consecuente desarrollo de los medios de comunicación y de transporte en el último siglo. Con ella se ha facilitado que los contactos, que una vez fueron esporádicos o limitados a quienes eran vecinos geográficos, en la actualidad sean constantes y tengan lugar entre personas de lugares distantes y culturas disímiles, poniendo en evidencia así una aún más grande multiplicidad de visiones y expresiones culturales humanas.” (Kaluf, 2005)

Comprendiendo este texto se podría afirmar que la identidad cultural de un grupo colectivo o persona no es algo estático, sino más bien, algo dinámico, que está cambiando y adaptándose a las diferentes situaciones, culturas y vivencias. Este dinamismo se debe a que con el paso del tiempo los individuos están cambiando y transformándose provocando así que la cultura a la que pertenecen cambie y se transforme a su vez. Por eso la UNESCO define diversidad cultural como la pluralidad de culturas que coexisten en el mundo; lo cual implica, por un lado, la preservación y promoción de las culturas existentes y, por el otro el respeto hacia otras culturas.

1.1.2. Sobre la educación

Educación: Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc... (Real Academia Española RAE, 2001)

Software Educativo: Programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. (Marqués, 1999)

Videjuego: Es todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (CD ROM, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al televisor, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática o teléfono móvil). (Marques, 2000)

Es importante reconocer que la educación y el proceso de aprendizaje a lo largo de la historia ha pasado por una diversidad de fases, siendo este siglo el que ha recibido los cambios más radicales y decisivos en los planes de estudio principalmente en sus recursos didácticos tecnológicos, usados por los educadores y alumnos a diario para su desarrollo a nivel intelectual.

La rápida evolución de los sistemas y equipos tecnológicos que acompañan esta nueva era, obliga a que la educación tradicional pierda parte de su peso ante los mecanismos educativos informales: puesto que no va de la mano con el mundo globalizado en el que nos desarrollamos, que nos exigen día a día aprender a manejar nuevas herramientas tecnológicas, adquirir nuevas técnicas y destrezas para comprender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea.

No cabe duda que los formatos visuales desempeñan un rol fundamental en los procesos de educación tradicional e informal, puesto que, afirma la identidad individual de cada persona y facilita la comprensión de la realidad colectiva en la que se encuentra inmerso.

“Son numerosas las investigaciones y estudios multidisciplinares que han versado sobre el empleo de los juegos de ordenador como herramienta educativa en el aula, y como instrumento para la formación integral del ser humano. Los enfoques de estos análisis se han manifestado más que variados: aprovechamiento de su dimensión lúdica, relación con contenidos violentos, efectos sobre la sociabilidad del jugador, complemento para el desarrollo de habilidades psicomotrices.” (Valdellós, 2015)

Según varios trabajos como los de Funk (1993), Estallo, Etxebarria (1999), Gros (1997) y Anderson y Eneldo (2000), concluyen en un acuerdo parecido: un buen juego puede beneficiar el desarrollo intelectual y emocional en su jugador.

Varios autores estudiados como Gros (2000) consideran no sólo el factor motivacional de determinados videojuegos educativos, sino que a través de ellos es posible desarrollar diversas destrezas, habilidades y estrategias cognitivas como la capacidad de resolución de problemas, toma de decisiones, búsqueda y organización de la información, habilidades perceptivo motrices e incluso razonamiento abstracto (Leon Jariego & Lopez Lopez, 2012).

De todos los autores podemos obtener diversas conclusiones sobre los beneficios educativos que brindaría una adecuada utilización de los videojuegos en los entornos educativos:

- Coordinación óculo-manual.
- Control psicomotriz.
- Mejoran y educan la atención.
- Desarrollo de la espacialidad y de la capacidad deductiva.
- Ayuda en la adquisición de habilidades de asimilación y retención de información.
- Habilidades para la búsqueda de información.
- Facilita la resolución de problemas.

- Potencian la memorización y el tratamiento de información general y específica.
- Fortalecen la dimensión socio afectiva.
- Mejoran las habilidades organizativas.
- Ayuda a adquirir habilidad para una mejora en la toma de decisiones.

Habilidades de tarea	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear cuestiones • Pedir aclaraciones • Verificar la comprensión • Centrar al grupo en el trabajo • Elaborar a partir de ideas de otros • Dar información o ideas • Seguir consignas • Regular el tiempo de trabajo • Practicar la escucha activa • Ceñirse a la tarea • Resumir
Habilidades de relación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las aportaciones • Verificar la existencia de consenso • Expresar correctamente el desacuerdo • Animar a los demás • Expresar apoyo • Invitar a expresarse • Reducir tensiones • Mediar en los conflictos • Expresar sentimientos

TABLA 1 HABILIDADES COOPERATIVAS.

Fuente: Lobato, 1998

Los juegos y videojuegos educativos deben transformarse de un programa para jugar a un juego con intencionalidad educativa, utilizándose como una herramienta para desarrollar unas determinadas habilidades o procedimientos, para motivar a los alumnos o enseñar un contenido curricular específico (Alfageme & Sanchez Murcia, 2012).

No debería rechazarse la opción de uso de los videojuegos con fines educativos, más bien debería reflexionarse sobre el aprendizaje que supone para cada sujeto, según su edad y personalidad; evitando siempre el uso excesivo y los contenidos no acordes con el fin de la habilidad o destreza que se desee desarrollar.

1.1.3. Sobre el Ecuador

Después de haber especificado todos los temas, es necesario centrarnos en nuestro país, el Ecuador tiene ventajas sobre los demás países porque el espacio geográfico que posee está dividido en cuatro regiones que van desde la diversidad topográfica de la Amazonía a volcanes y nevados de los Andes; amplias playas en la Costa y las tan conocidas Islas Galápagos, en la región insular. Lo interesante de estas regiones es que cada una de ellas representa un ecosistema único y por lo tanto el país cuenta con la mayor biodiversidad por kilómetro cuadrado. Según el archivo del Plan Nacional de Cultura del Ecuador “Un camino hacia la revolución ciudadana desde la cultura” presentado por el Ministerio de Cultura del Ecuador indica que: “En el Ecuador coexistimos 14 nacionalidades indígenas: Shuar, Achuar, Siona, Secoya, Cofan, Waorani, Shiwiar, Zápara, Andoa y Kichuas amazónicos, Ts’achilas, Eperas, Awas, Chachis, y 19 pueblos de la nacionalidad Kichua: Paltas, Sarakurus, Kañaris, Puruwás, Chibuleos, Salasacas, Kisapinchas, Tomabelas, Warankas, KituKaras, Kayampis, Otavalos, Natabuelas, Karankis, Pastos, Mantas, Huancavilcas, 1 pueblo afroecuatoriano ubicado en la Costa, Sierra y Amazonía ecuatoriana, y una población mayoritaria blanco-mestiza, compuesta por campesinos, auto identificados como cholos, chazos, montubios, chagras y por ciudadanos.” (Bedoya, 2007).

El Ecuador es un país rico en varios aspectos, a pesar de ser un país pequeño en extensión geográfica posee numerosas características que lo han hecho ser reconocido a nivel mundial con varios galardones por su naturaleza, paisajes, lugares turísticos, variedad de etnias y diversos climas en cada una de sus regiones. La historia, la arquitectura y variedad de

especies vivas que posee Ecuador ha logrado que la Unesco declare diferentes lugares nacionales como patrimonio de la humanidad.

Más allá de los números, lo relevante para el país es que la población ecuatoriana tiene una característica central: su gran etno-diversidad, y que la relevancia de la población indígena, afro ecuatoriana y blanco-mestiza está en la trascendencia histórica que tiene su presencia, su organización y sus aportes para la construcción de una identidad nacional en la diversidad. (Bedoya, 2007)

El Estado Ecuatoriano en sus principios fundó su “identidad nacional” sobre una visión uninacional y unicultural que en definitiva fue la cultura hegemónica blanco – mestiza de los españoles en su llegada.

“Es factible aseverar que en nuestros días persiste una visión homogeneizadora y excluyente de la identidad nacional producto de un conocimiento fragmentario de las múltiples realidades culturales, de la falta reconocimiento de las identidades y las culturas diversas que coexisten en el espacio nacional así como de una débil valoración de las manifestaciones de estas identidades culturales.” (Bedoya, 2007)

El hecho de basar la identidad cultural y nacional sobre una sola cultura homogénea de lo que fue “La gran Colombia” y la conquista española ha dejado de lado las memorias e identidades de grupos propios del país que exigen continuamente ser incluidas en el relato histórico nacional.

“La educación ecuatoriana no ha aportado mucho en este sentido pues sus contenidos no reflejan la existencia de estas diversas memorias e identidades; reproducen y difunden en forma casi exclusiva la memoria de la cultura blanco-mestiza hegemónica, instalan visiones androcéntricas y adultistas y al patrimonio lo presentan solamente como un registro del pasado y no como un legado para el futuro.” (Bedoya, 2007)

Para cerrar el tema es menester indicar que el Ecuador ha sido tradicionalmente un país de emigrantes e inmigrantes, desde el segundo

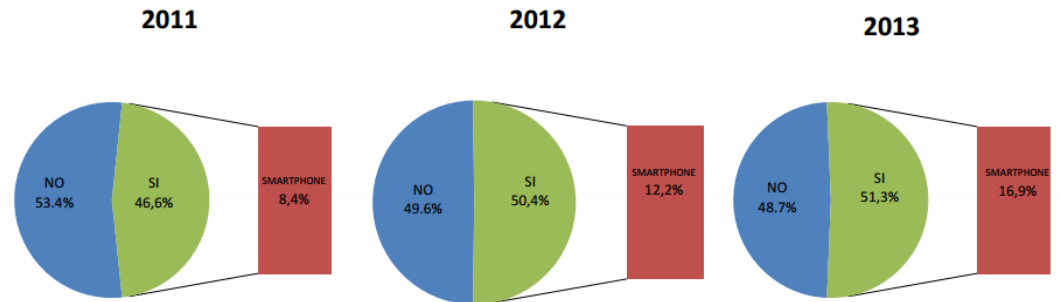
milenio la migración se ha constituido en un fenómeno que ha cambiado radicalmente las condiciones económicas, sociales y culturales de nuestro país.

“Los efectos y las causas que tienen que ver en lo relacionado con la afectividad, los cambios que suceden con la organización social y familiar, cambios en el sistema de alimentación, vestidos, sus formas de comportarse, las preferencias musicales; etc.; estos cambios que naturalmente significan mucho para las culturas indígenas en los Andes, que a veces trae consigo cambios radicales ,que afectan en la vida colectiva de todo un pueblo; a veces son cambios positivos, pero generalmente inciden también negativamente si juzgamos desde los parámetros establecidos culturalmente, o quizá los cambios sean muy bruscos y nos obligan a buscar alternativas no esperadas, que muchas veces no se las encuentra y podemos entrar a una fase de vacíos de un lineamiento cultural o en el sin sentido de la vida cultural.” (Arellano, 2013)

1.1.4. Necesidad de implementar un soporte tecnológico.

El uso de las nuevas tecnologías en la actualidad han aumentado notablemente, el internet que antes, en su mayoría era para las máquinas de escritorio o laptops ha trascendido e invadido los celulares y tablets, logrando así darle un uso inteligente a cada una de estas tecnologías, básicamente de forma informativa, comunicativa y de entretenimiento.

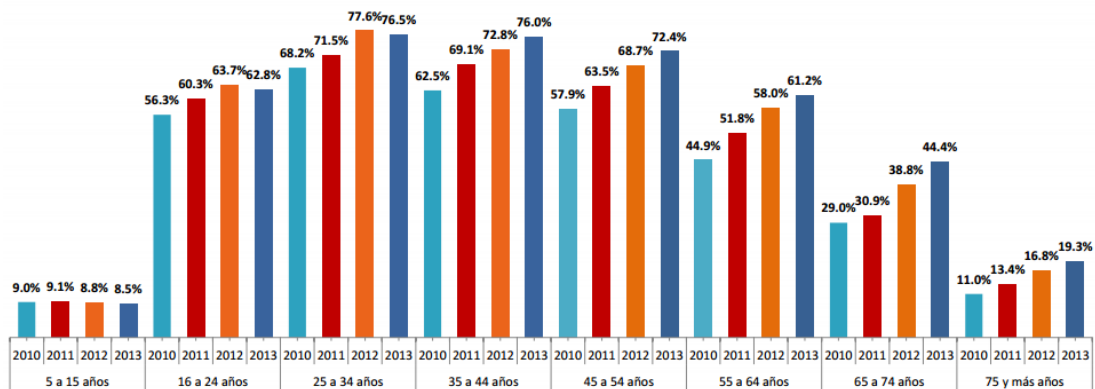
El 16,9% (1'261.944) de las personas de cinco años y más que tienen celular poseen un teléfono inteligente (Smartphone), lo que representa un crecimiento de 141% frente al 2011, según los últimos datos de la Encuesta de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).



GRÁFICA 1: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE TIENEN TELÉFONO INTELIGENTE (SMARTPHONE) A NIVEL NACIONAL.

Fuente: Encuestas Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2011 – 2013)

Es importante destacar también que en el siguiente censo se reveló que “El grupo etario con mayor uso de teléfono celular activado es la población que se encuentra entre 25 y 34 años con el 76,5%, seguido de los de 35 a 44 años con el 76%”.

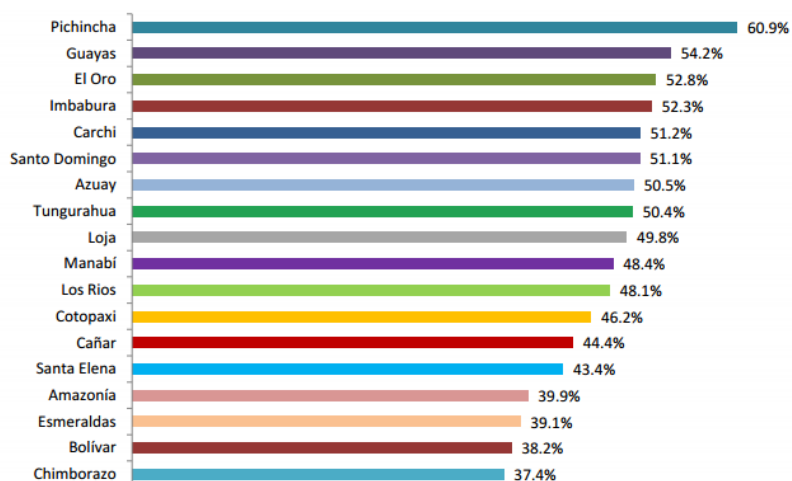


GRÁFICA 2: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE TIENEN TELÉFONO CELULAR ACTIVADO, POR GRUPOS DE EDAD A NIVEL NACIONAL

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2010 – 2013)

Aparte se ha definido que la provincia con mayor porcentaje de personas que tienen celular activado es Pichincha con el 60,9%, seguida de Guayas

con el 54,2%. Mientras que Chimborazo con el 37,4% es la de menor porcentaje.



La ENEMDU establece como dominio de estimación la agrupación de las provincias de la Amazonia.

GRÁFICA 3: PORCENTAJE DE PERSONAS QUE TIENEN TELÉFONO CELULAR ACTIVADO POR PROVINCIA EN EL 2013.

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2013)

Bajo los datos anteriores a la última encuesta realizada (año 2012), se indica que el 62,9% de las personas con smartphones 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.

Después de analizar estos puntos ya mencionados nos encontramos con la necesidad de aprovechar al máximo estas nuevas herramientas tecnológicas y el uso que a diario se le da, de manera entretenida y divertida para difundir, promover y divulgar la identidad cultural en los jóvenes estudiantes, quienes por estar en constante interacción a nuevas tecnologías y demás factores externos, podrían llegar a perder o dejar en segundo plano la importancia de su propia cultura.

La motivación para construir este proyecto es contribuir con la sociedad en conjunto con la misión del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador

que consiste en “**El Ministerio de Cultura y Patrimonio ejerce la rectoría del Sistema Nacional de Cultura para fortalecer la identidad Nacional y la Interculturalidad; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguarda de la memoria social y el patrimonio cultural, garantizando el ejercicio pleno de los derechos culturales a partir de la descolonización del saber y del poder; y de una nueva relación entre el ser humano y la naturaleza, contribuyendo a la materialización del Buen Vivir**”.

De la misma manera aportar al segundo y tercer eje estratégico del Ministerio de Cultura y Patrimonio

Derechos culturales.- Partiendo de la idea de que los derechos culturales no son solo derechos de las y los creadores, sino de toda la ciudadanía es necesario, pues, garantizar que los más amplios sectores sociales, a la vez que cuenten con condiciones propicias para expresar su cultura, tengan acceso de los diferentes “lenguajes artísticos y culturales”, lo que a su vez facilitará y alentará la construcción de nuevas propuestas culturales, artísticas y estéticas, así como la afirmación del espacio público como un medio para la expresión cultural.

Emprendimientos culturales.- Impulsar el fortalecimiento de las industrias culturales debe incidir también en la producción y circulación de contenidos simbólicos; contribuir al fortalecimiento de la radio, la televisión y prensa públicas; fomentar la producción televisiva local, en particular la telenovela y la producción de series con atractivos contenidos que refuercen la identidad y garanticen la difusión de la diversidad cultural que nos caracteriza, de tal modo que se pueda contrabalancear la invasión cultural importada. El impulso a las industrias culturales implica, de manera paralela, estimular el desarrollo tecnológico local (internet, software); facilitar el acceso de la población a las nuevas tecnologías con el propósito de ampliar los servicios

internos; y, promover alianzas regionales que permitan, desde la integración, proponer alternativas creativas y consistentes a la industria de “enlatados culturales” que importan nuestros países. Avanzar en estos ámbitos abrirá, sin duda, las posibilidades para democratizar el acceso de la población a los bienes y servicios culturales.

1.2. Planteamiento del problema

“Ecuador es considerado uno de los 17 países mega diversos del mundo” definido así en el 2002 por el Centro de Monitoreo de la Conservación del Ambiente. Contamos con 4 regiones: la costa marina, la sierra andina, la selva amazónica y las islas Galápagos dando como resultado un país multiétnico, pluricultural y plurilingüe que posee una gran diversidad de flora, fauna, paisajes y ecosistemas. En el Ecuador coexistimos indígenas, mestizos, blancos, afro ecuatorianos y montubios con especificidades muy ricas que da lugar a 14 lenguas diferentes, variedad de costumbres, tradiciones, leyendas, fiestas y más de 500 platos típicos.

En la actualidad nuestro país presenta un desfase en conocimientos acerca de la cultura ecuatoriana según el archivo del Plan Nacional de Cultura del Ecuador “Un camino hacia la revolución ciudadana desde la cultura” presentado por el Ministerio de Cultura y patrimonio del Ecuador, el conocimiento y la identidad cultural en la población especialmente los jóvenes ha decaído progresivamente debido a la fuerte influencia que ejerce la cultura extranjera causada por la globalización y a la baja o casi nula construcción de la identidad cultural en el proceso educativo.

1.3. Preguntas de investigación

¿De qué manera contribuye la existencia de una aplicación digital multiplataforma tipo trivia que brinde de forma entretenida información sobre la cultura del Ecuador, en función de promover, impulsar y proteger la identidad cultural en sus jugadores?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Desarrollar un juego trivia multiplataforma sobre la cultura ecuatoriana.

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar las fortalezas y vacíos culturales que tienen los estudiantes universitarios en la ciudad de Guayaquil.
- Evaluar los datos obtenidos de las encuestas realizadas y obtener conclusiones.
- Crear una plataforma amigable e interactiva para promover y divulgar la cultura del Ecuador.

1.5. Resumen de la propuesta

Conociendo la realidad de la población ecuatoriana frente a su cultura, se considera necesario y factible la propuesta de crear un juego interactivo tipo trivia basado en la real interacción y con una interfaz amigable al usuario, que contenga diferentes temas importantes para preservar la misma, como historia, cultura, geografía, flora y fauna, leyendas y gastronomía; de modo que promueva e impulse la identidad ecuatoriana.

CAPITULO II

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN APLICADO

2.1. Instrumentos de investigación

El proyecto será estudiado e implementado mediante investigación cualitativa de tipo descriptiva, procurando una forma de búsqueda explorativa de nivel básico para poder comprender la dinámica del problema que es un área poco estudiada.

“Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular. El estudio exploratorio se centra en descubrir.” (G, 2000)

El actual proyecto para su elaboración utilizará diversos métodos e instrumentos de investigación que nos abrirán campos al conocimiento y nos permitirán recopilar información necesaria y requerida para la elaboración del proyecto de una manera ordenada, racional, crítica, fiable y veraz.

Méndez (1999, p.143) define a las fuentes y técnicas para recolección de la información como los hechos o documentos a los que acude el investigador y que le permiten tener información. Además manifiesta que existen: fuentes primarias y fuentes secundarias. Las fuentes primarias es la información oral o escrita que es recopilada directamente por el investigador a través de relatos o escritos transmitidos por los participantes en un suceso o acontecimiento, mientras que las fuentes secundarias es la información escrita que ha sido recopilada y transcrita por personas que han recibido tal información a través de otras fuentes escritas o por un participante en un suceso o acontecimiento.

Para el desarrollo de este proyecto, consideramos como métodos de recolección de información el desarrollo de encuesta y entrevistas.

Entrevista semi estructurada: Es un dialogo que se lleva a cabo con todas las personas que directa o indirectamente están involucradas en el área a trabajar, como autoridades o representantes de grupos campesinos. El diálogo no tiene una estructura fija, pero si áreas de interés definidas. La discusión se orienta hacia estos objetivos y temas. (Figuroa, 2011)

Encuesta o cuestionarios: El cuestionario debe cumplir con los requisitos de validez y fiabilidad. La validez consiste en captar con cierta exactitud los datos del objeto de investigación. La fiabilidad del cuestionario, por su parte, consiste en poder obtener los mismos resultados haciendo las mismas preguntas acerca de los mismos hechos o fenómenos. (Velez, 2012)

Tal vez el instrumento más utilizado para recolectar datos es el cuestionario. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir o evaluar (Figuroa, 2011)

Aplicación de entrevistas

Seleccionamos las entrevistas como método de recolección de datos debido a que es una comunicación primaria que contribuye a la construcción de la realidad, siendo un instrumento eficaz de gran precisión en medida que se fundamenta en la interrelación humana.

Según Galido (1998), la entrevista proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar.

La técnica de la entrevista se utiliza en este proyecto aplicando el enfoque cualitativo a los resultados de la investigación.

Entrevistados

- Lcdo. Yamil Lambert Msc.

Licenciado en Sistemas de Información y Analista de Sistemas

El Lcdo. Yamil Lambert fue seleccionado por su experiencia en todos los sistemas de información, así como por sus años de experiencia en docencia junto a jóvenes de distintas universidades de la ciudad de Guayaquil.

Se pretende con esta entrevista conocer su opinión sobre las plataformas a desarrollar del juego, sobre su viabilidad y sobre su opinión de lo observado durante su docencia de los conocimientos de cultura en los jóvenes.

- Econ. Flavio Verdugo MBA.

Se escogió al Master Flavio Verdugo por sus conocimientos en marketing y larga carrera de docencia en materias humanísticas en las diferentes universidades de la ciudad de Guayaquil, fue seleccionado también por su conocimiento en la realización de varios proyectos para diferentes provincias, y por su extensa carrera siendo tutor de tesis a nivel provincial.

Se pretende con esta entrevista conocer más sobre nuestra población objetiva y sus conocimientos sobre la cultura, orientar el proyecto de la mejor manera posible para obtener como resultado final una investigación de calidad.

- Ing. Alonso Velóz, Msc

Se escogió al Ing. Alonso Veloz por su conocimiento de diferente software para la programación en especial sobre juegos y videojuegos, por sus años de docencia a jóvenes estudiantes.

Se pretende con esta entrevista conocer diferentes opciones de softwares de interfaz amigable para elegir los que más se adapten al usuario y su opinión acerca de la viabilidad del proyecto.

Aplicación de encuestas

(Fernando, 1992) Define como encuesta una Investigación que se realiza sobre una muestra de sujetos que representa una población más amplia, en donde se utilizan una serie de procedimientos estandarizados de interrogación, que tienen como fin obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población.

Para obtener datos sobre la viabilidad del juego trivia a desarrollar, se realizó una serie de encuestas a estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil para analizar el interés de nuestro grupo objetivo sobre el grado de conocimiento de identidad cultural, sus preferencias en el uso de su dispositivo móvil, sistema operativo y actividades de entretenimiento mayormente usadas.

Se realizó un cuestionario para medir las variables de la muestra representativa de nuestro grupo objetivo.

Las encuestas fueron elaboradas a hombres y mujeres de edades de 18 a 26 años.

2.1.1. Aplicación de entrevistas realizadas

ENTREVISTADO	CONTIBUYO AL TEMA (SI/NO)	APORTE AL TEMA TRATADO	COMENTARIO
Lcdo. Yamil Lambert Msc.	Si	Hay estudios donde ya se evidencia que a través de los video juegos se puede lograr un avance más significativo,	Su sugerencia para medir la factibilidad del proyecto es que observemos otras aplicaciones similares en la

		cosas que hemos aprendido se realizó con juegos y muchos de los juegos tradicionales se han digitalizado. Los juegos ayudan dependiendo de su naturaleza, seleccionando bien el juego yo pienso que si es una herramienta de apoyo para los docentes, un juego tipo trivia ayudaría.	tienda Google Play y la de juegos parecidos como apalabrados, crucigramas, preguntados, etc. para conocer la cantidad de descargas que tienen este tipo de juegos y buscar que es lo que hacen para poder lograr que "593" sea descargada con mayor éxito.
MBA Flavio Verdugo	Si	Una de las mejores formas en el proceso de transmisión de conocimientos al estudiantado es precisamente mediante la aplicación de métodos, técnicas y recursos que pueden ser los juegos, es decir enseñar haciendo.	Nos indicó que en sus años de docencia en materias humanísticas de las universidades él pudo constatar y palpar la falta de conocimientos de cultura en los jóvenes estudiantes.
Lcdo. Alonso Veloz Msc.	Si	Nos explicó que él considera que el problema de la cultura no solo es de jóvenes, es un problema de adultos y de toda la sociedad que se está viviendo,	Nos indicó también que no sólo se debería desarrollar un juego para acrecentar los conocimientos sino más bien crear una

		desde la época en la que se dejó de leer libros, se dejó de revisar documentales, donde se cambiaron los programas de televisión a programas de entretenimiento poco culturales.	concientización en la población de que debemos estudiar, conocer y saber nuestra cultura ecuatoriana.
--	--	--	---

TABLA 2: MATRIZ DE ENTREVISTAS

Fuente: Recopilación de información de los entrevistados.

2.1.2. Aplicación de encuestas realizadas:

Después de recolectar la información, a través de encuestas apoyadas en un cuestionario conformado por 10 preguntas, se procedió a la interpretación y análisis de cada uno de los ítems, para dar cumplimiento al desarrollo de los objetivos diseñados y requeridos por la investigación.

Análisis de ítems desarrollados en el cuestionario de encuestas

Las encuestas se midieron dentro de una población de 120808 estudiantes aproximadamente de las universidades públicas y privadas de la ciudad de Guayaquil, con un margen de error máximo del 5% fueron realizadas 400 encuestas en total, a estudiantes en un rango de edades de 18 a 26 años.

Debido a que diferentes universidades poseen distintas cantidades de alumnos se dividieron las encuestas de la siguiente forma:

UCSG: 50 encuestados

ESPOL: 50 encuestados

UEES: 25 encuestados

USM: 25 encuestados

UPS: 25 encuestados

ECOTEC: 25 encuestados

LAICA: 50 encuestados

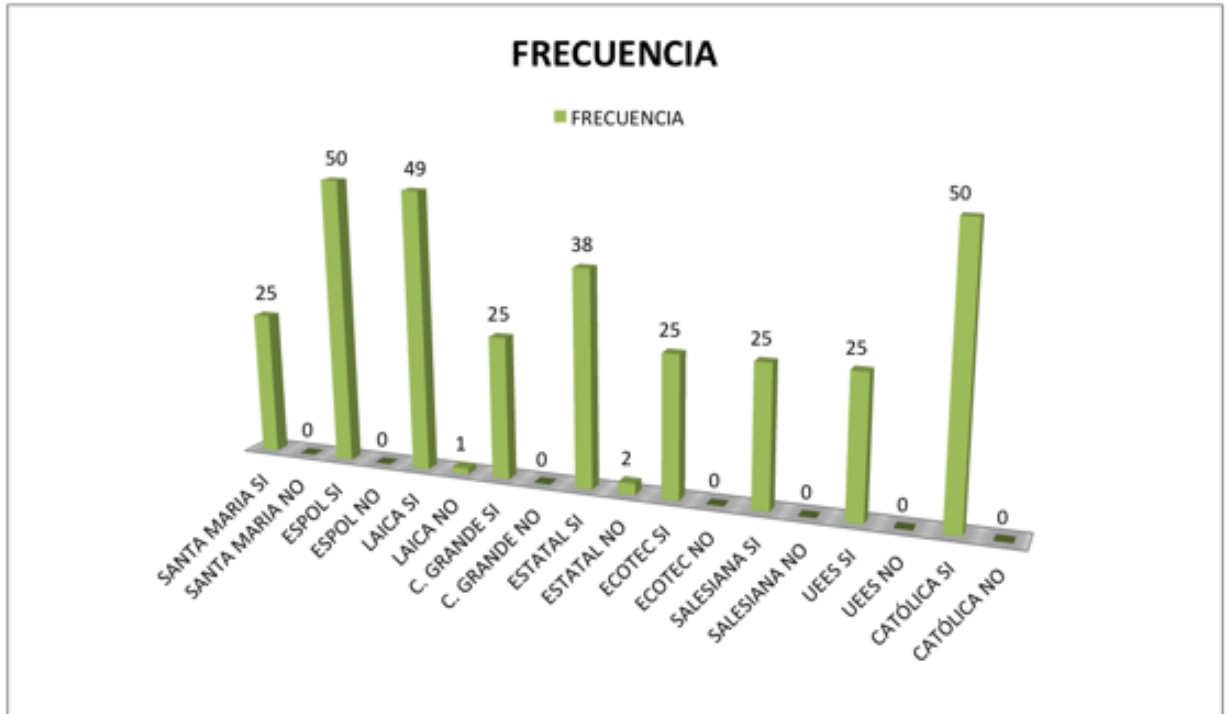
ESTATAL: 50 encuestados

1.- ¿POSEE USTED ALGÚN DISPOSITIVO MÓVIL?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	25	100%
	NO	0	0%
ESPOL	SI	50	100%
	NO	0	0%
LAICA	SI	49	98%
	NO	1	2%
CASA GRANDE	SI	25	100%
	NO	0	0%
ESTATAL	SI	38	95%
	NO	2	5%
ECOTEC	SI	25	100%
	NO	0	0%
SALESIANA	SI	25	100%
	NO	0	0%
UEES	SI	25	100%
	NO	0	0%
CATÓLICA	SI	50	100%
	NO	0	0%

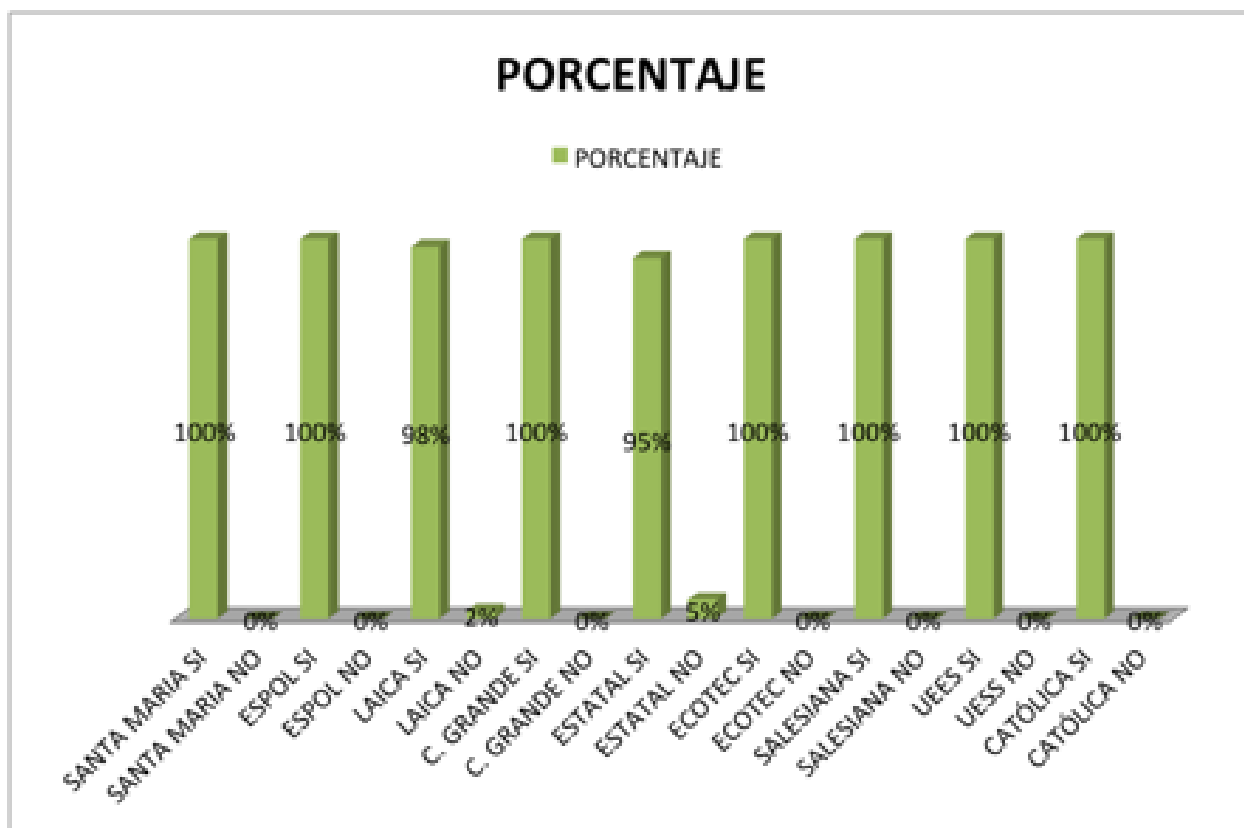
TABLA 3: USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 4: FRECUENCIA DE USO DE SMARTPHONES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 5: PORCENTAJE DE USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

En esta pregunta pudimos determinar que el 99.22% de nuestra muestra posee un dispositivo móvil, y solo el 0.78% de los encuestados no poseen uno.

2.- ¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES HERRAMIENTAS DE TECNOLOGIA UTILIZA USTED?

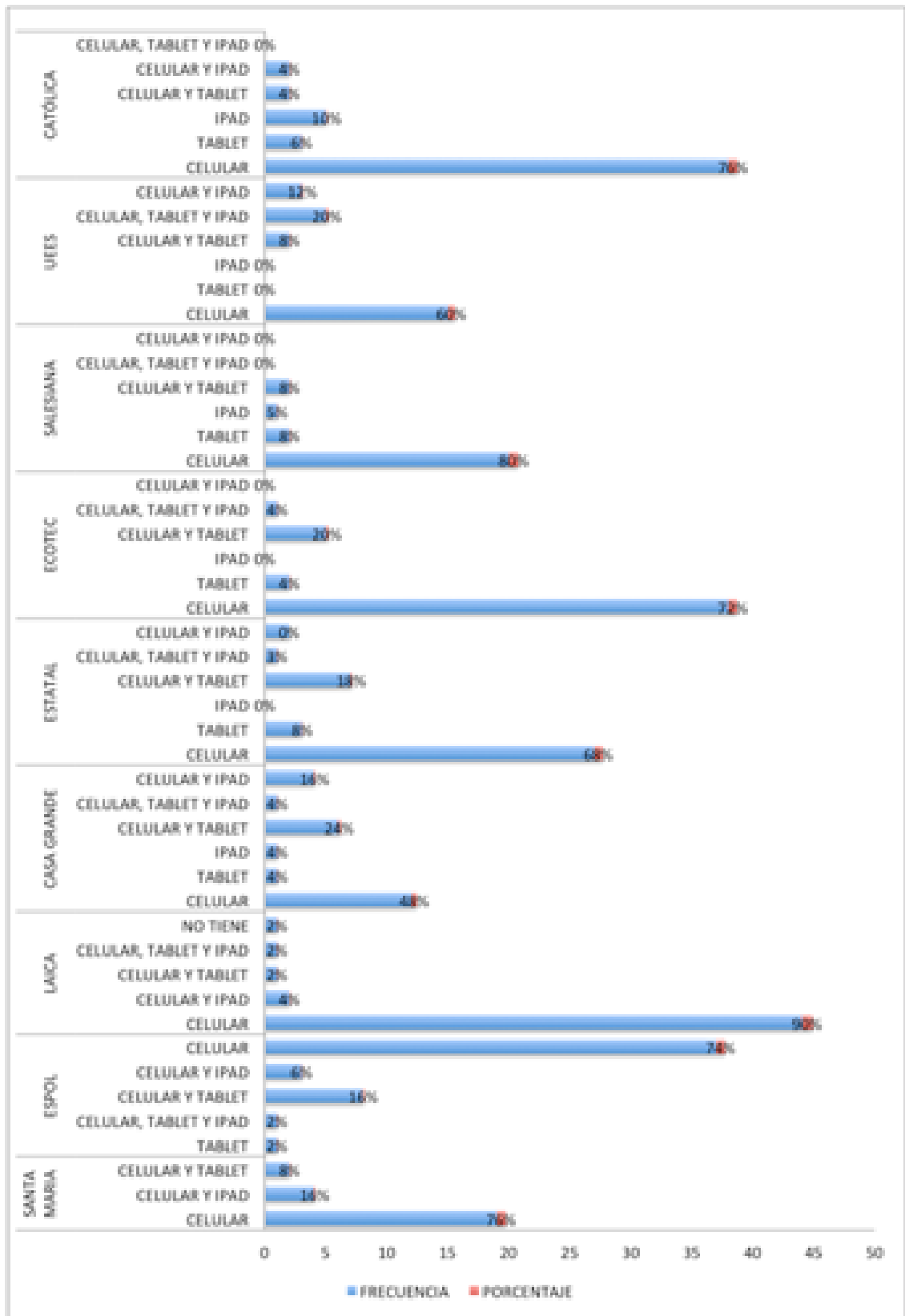
UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	CELULAR	19	76%
	CELULAR Y IPAD	4	16%
	CELULAR Y TABLET	2	8%

ESPOL	TABLET	1	2%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	1	2%
	CELULAR Y TABLET	8	16%
	CELULAR Y IPAD	3	6%
	CELULAR	37	74%
LAICA	CELULAR	44	90%
	CELULAR Y IPAD	2	4%
	CELULAR Y TABLET	1	2%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	1	2%
	NO TIENE	1	2%
CASA GRANDE	CELULAR	12	48%
	TABLET	1	4%
	IPAD	1	4%
	CELULAR Y TABLET	6	24%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	1	4%
	CELULAR Y IPAD	4	16%
ESTATAL	CELULAR	27	68%
	TABLET	3	8%
	IPAD	0	0%
	CELULAR Y TABLET	7	18%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	1	3%
	CELULAR Y IPAD	2	0%
ECOTEC	CELULAR	38	72%
	TABLET	2	4%

	IPAD	0	0%
	CELULAR Y TABLET	5	20%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	1	4%
	CELULAR Y IPAD	0	0%
SALESIANA	CELULAR	20	80%
	TABLET	2	8%
	IPAD	1	5%
	CELULAR Y TABLET	2	8%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	0	0%
	CELULAR Y IPAD	0	0%
UEES	CELULAR	15	60%
	TABLET	0	0%
	IPAD	0	0%
	CELULAR Y TABLET	2	8%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	5	20%
	CELULAR Y IPAD	3	12%
CATÓLICA	CELULAR	38	76%
	TABLET	3	6%
	IPAD	5	10%
	CELULAR Y TABLET	2	4%
	CELULAR Y IPAD	2	4%
	CELULAR, TABLET Y IPAD	0	0%

TABLA 4 USO DE HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍA

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil



7

GRÁFICA 6 USO DE HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍA.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

En esta pregunta los encuestados respondieron en su mayoría que poseen celular con un porcentaje de 71.5%, el porcentaje restante de 28.5% poseen varios dispositivos a la vez.

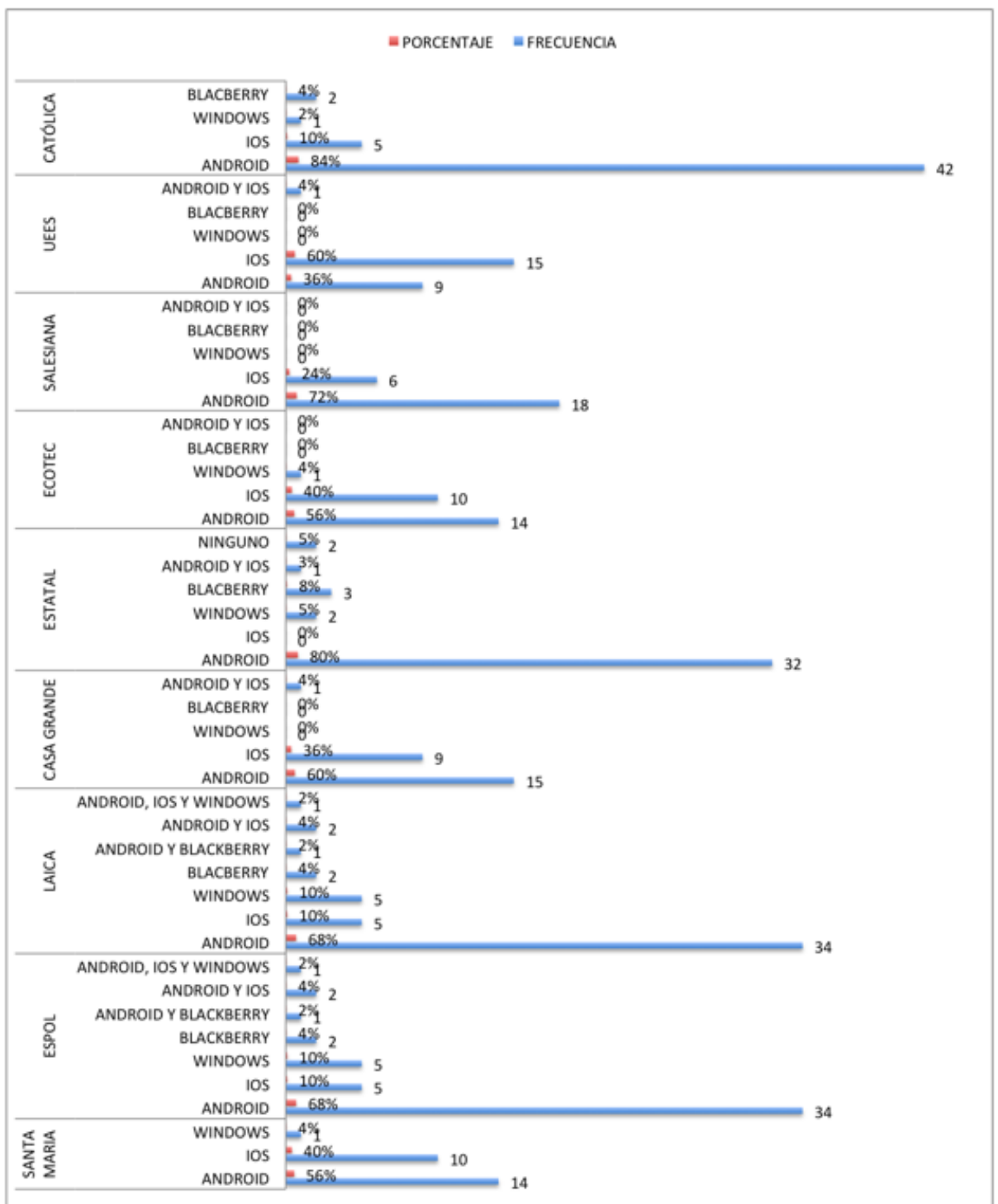
3.- ¿QUÉ SISTEMA OPERATIVO POSEE SU DISPOSITIVO MÓVIL?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	ANDROID	14	56%
	IOS	10	40%
	WINDOWS	1	4%
ESPOL	ANDROID	34	68%
	IOS	5	10%
	WINDOWS	5	10%
	BLACKBERRY	2	4%
	ANDROID Y BLACKBERRY	1	2%
	ANDROID Y IOS	2	4%
	ANDROID, IOS Y WINDOWS	1	2%
LAICA	ANDROID	34	68%
	IOS	5	10%
	WINDOWS	5	10%
	BLACBERRY	2	4%
	ANDROID Y BLACKBERRY	1	2%
	ANDROID Y IOS	2	4%
	ANDROID, IOS Y WINDOWS	1	2%
CASA GRANDE	ANDROID	15	60%
	IOS	9	36%
	WINDOWS	0	0%
	BLACBERRY	0	0%
	ANDROID Y IOS	1	4%
ESTATAL	ANDROID	32	80%
	IOS	0	0%
	WINDOWS	2	5%
	BLACBERRY	3	8%

ECOTEC	ANDROID Y IOS	1	3%
	NINGUNO	2	5%
	ANDROID	14	56%
	IOS	10	40%
	WINDOWS	1	4%
	BLACBERRY	0	0%
	ANDROID Y IOS	0	0%
SALESIANA	ANDROID	18	72%
	IOS	6	24%
	WINDOWS	0	0%
	BLACBERRY	0	0%
	ANDROID Y IOS	0	0%
UEES	ANDROID	9	36%
	IOS	15	60%
	WINDOWS	0	0%
	BLACBERRY	0	0%
	ANDROID Y IOS	1	4%
CATÓLICA	ANDROID	42	84%
	IOS	5	10%
	WINDOWS	1	2%
	BLACBERRY	2	4%

TABLA 5 USO DE SISTEMA OPERATIVO

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 7: USO DE SISTEMA OPERATIVO

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

En esta pregunta la muestra respondió tener un uso mayoritario del sistema operativo Android con un porcentaje de 64.4% seguido de IOS con el 25.5% en el 10.1% restante se encuentra los sistemas BlackBerry (RIM) y Windows.

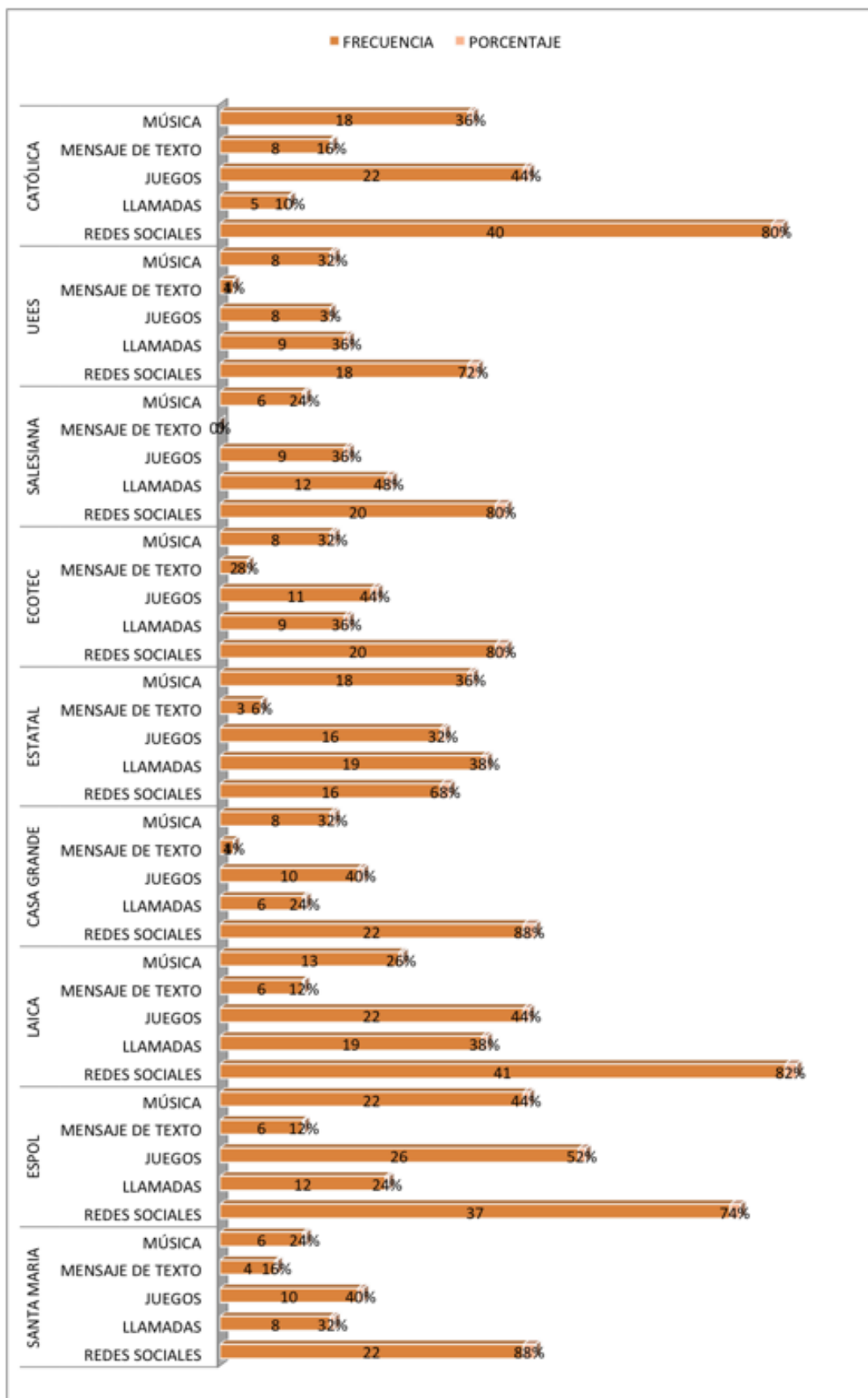
4.- ¿CUÁL ES EL MAYOR USO QUE LE DA A SU DISPOSITIVO?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	REDES SOCIALES	22	88%
	LLAMADAS	8	32%
	JUEGOS	10	40%
	MENSAJE DE TEXTO	4	16%
	MÚSICA	6	24%
ESPOL	REDES SOCIALES	37	74%
	LLAMADAS	12	24%
	JUEGOS	26	52%
	MENSAJE DE TEXTO	6	12%
	MÚSICA	22	44%
LAICA	REDES SOCIALES	41	82%
	LLAMADAS	19	38%
	JUEGOS	22	44%
	MENSAJE DE TEXTO	6	12%
	MÚSICA	13	26%
CASA GRANDE	REDES SOCIALES	22	88%
	LLAMADAS	6	24%
	JUEGOS	10	40%
	MENSAJE DE TEXTO	1	4%
	MÚSICA	8	32%
ESTATAL	REDES SOCIALES	16	68%
	LLAMADAS	19	38%
	JUEGOS	16	32%
	MENSAJE DE TEXTO	3	6%
	MÚSICA	18	36%
ECOTEC	REDES SOCIALES	20	80%
	LLAMADAS	9	36%
	JUEGOS	11	44%
	MENSAJE DE TEXTO	2	8%

SALESIANA	MÚSICA	8	32%
	REDES SOCIALES	20	80%
	LLAMADAS	12	48%
	JUEGOS	9	36%
	MENSAJE DE TEXTO	0	0%
UEES	MÚSICA	6	24%
	REDES SOCIALES	18	72%
	LLAMADAS	9	36%
	JUEGOS	8	3%
	MENSAJE DE TEXTO	1	4%
CATÓLICA	MÚSICA	8	32%
	REDES SOCIALES	40	80%
	LLAMADAS	5	10%
	JUEGOS	22	44%
	MENSAJE DE TEXTO	8	16%
	MÚSICA	18	36%

TABLA 6: USO DE SMARTPHONE

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 8: USO DE SMARTPHONES

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

La mayor parte de la población encuestada determino que el mayor uso que le da a sus dispositivos es el manejo de redes sociales con un porcentaje de 79.1%, seguido de juegos con el 40.4% y en tercer lugar música con el 31.7%.

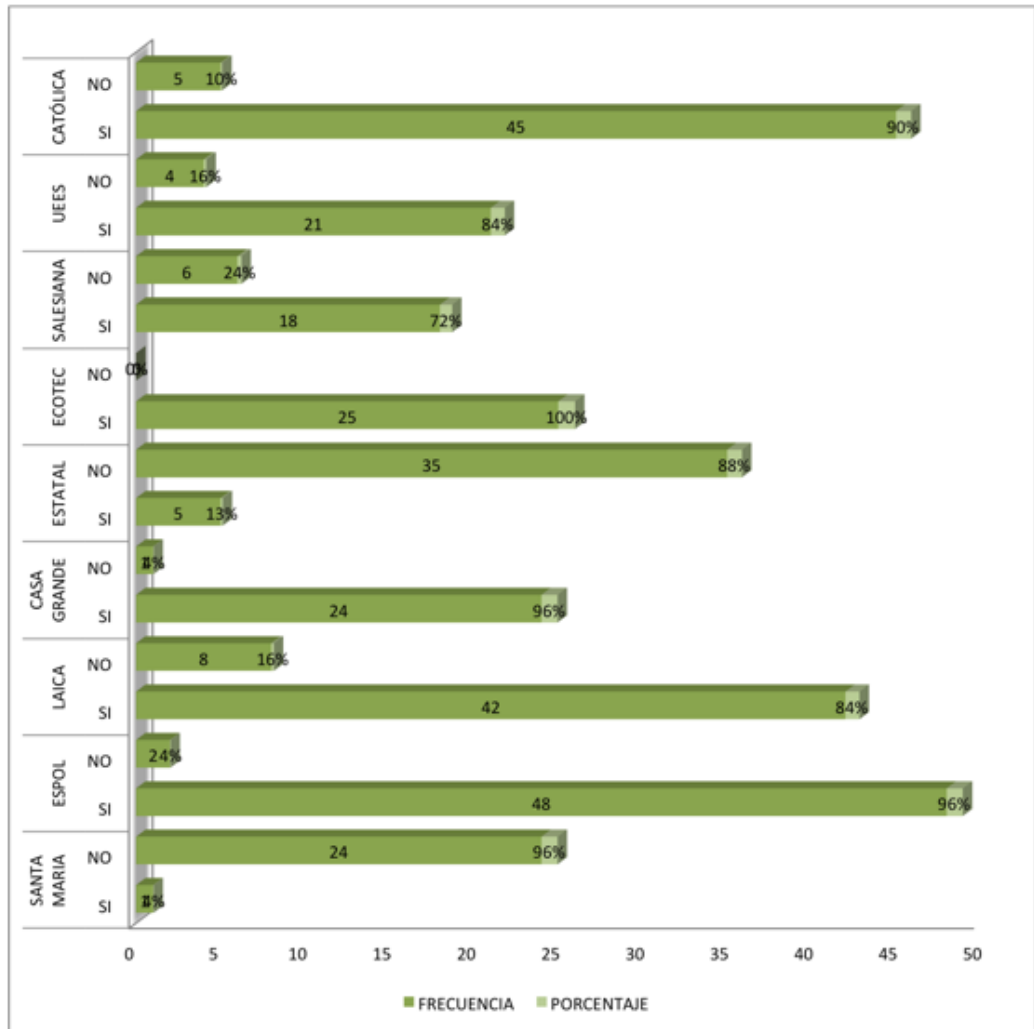
(Se evalúa cada porcentaje en relación al 100% debido a que en esta opción se podían elegir respuestas múltiples)

5.- ¿CONSIDERA USTED QUE LOS JÓVENES DE HOY TIENEN CONOCIMIENTOS SUFICIENTES SOBRE LA CULTURA ECUATORIANA?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	1	4%
	NO	24	96%
ESPOL	SI	48	96%
	NO	2	4%
LAICA	SI	42	84%
	NO	8	16%
CASA GRANDE	SI	24	96%
	NO	1	4%
ESTATAL	SI	5	13%
	NO	35	88%
ECOTEC	SI	25	100%
	NO	0	0%
SALESIANA	SI	18	72%
	NO	6	24%
UEES	SI	21	84%
	NO	4	16%
CATÓLICA	SI	45	90%
	NO	5	10%

TABLA 7: CONOCIMIENTO DE LA CULTURA ECUATORIANA

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil



GRÁFICA 9: CONOCIMIENTO DE LA CULTURA ECUATORIANA

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil

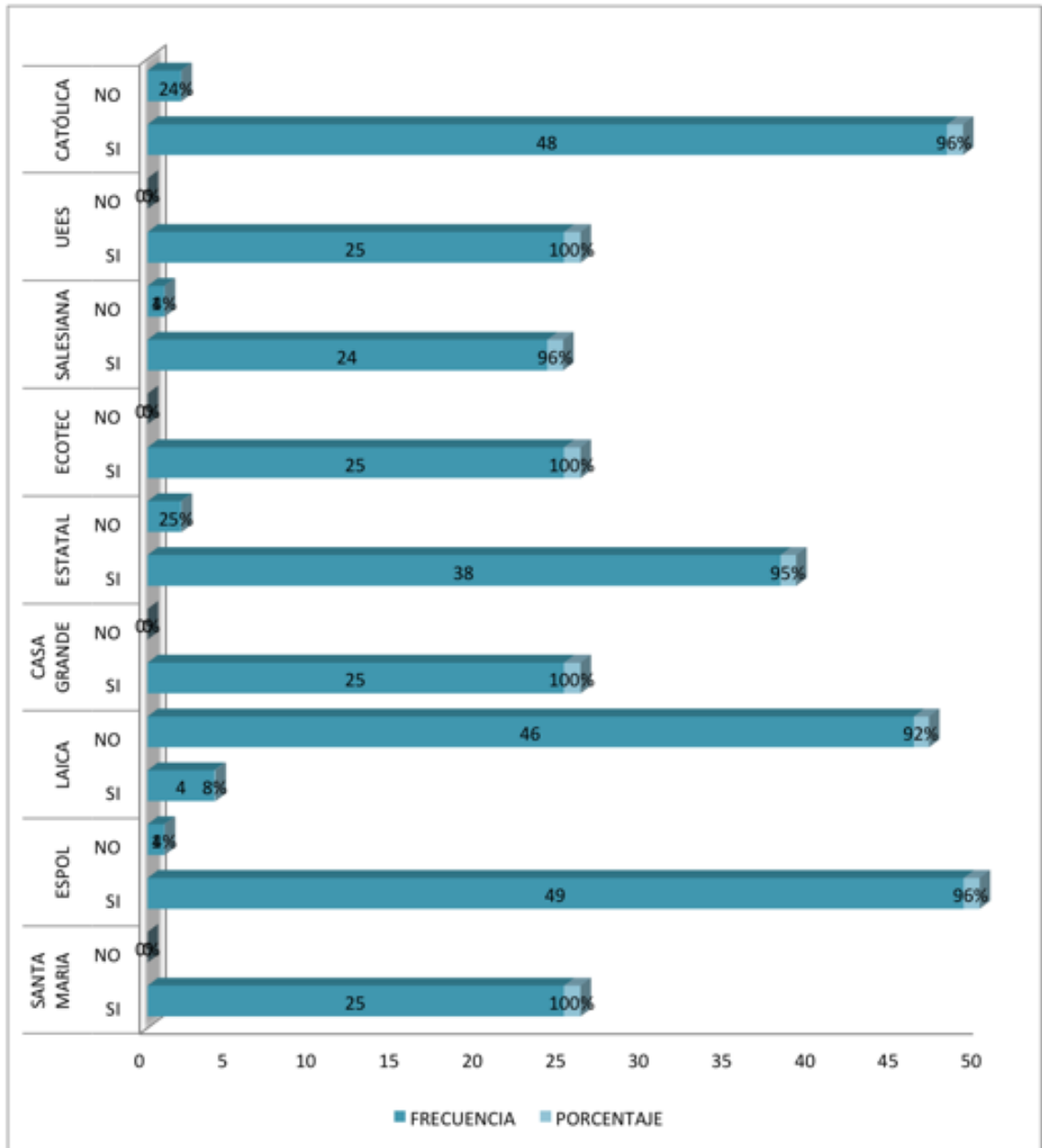
La mayoría de los encuestados en esta pregunta indicaron que los jóvenes ecuatorianos si tienen suficientes conocimientos sobre la cultura ecuatoriana, porcentualmente él 70% respondió que sí y el 31,3% que no.

6.- ¿CONSIDERA USTED QUÉ ES IMPORTANTE FOMENTAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS JÓVENES?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	25	100%
	NO	0	0%
ESPOL	SI	49	96%
	NO	1	4%
LAICA	SI	4	8%
	NO	46	92%
CASA GRANDE	SI	25	100%
	NO	0	0%
ESTATAL	SI	38	95%
	NO	2	5%
ECOTEC	SI	25	100%
	NO	0	0%
SALESIANA	SI	24	96%
	NO	1	4%
UEES	SI	25	100%
	NO	0	0%
CATÓLICA	SI	48	96%
	NO	2	4%

TABLA 8: IMPORTANCIA DE FOMENTAR IDENTIDAD CULTURAL EN LOS JÓVENES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 10: IMPORTANCIA DE FOMENTAR IDENTIDAD CULTURAL EN LOS JÓVENES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

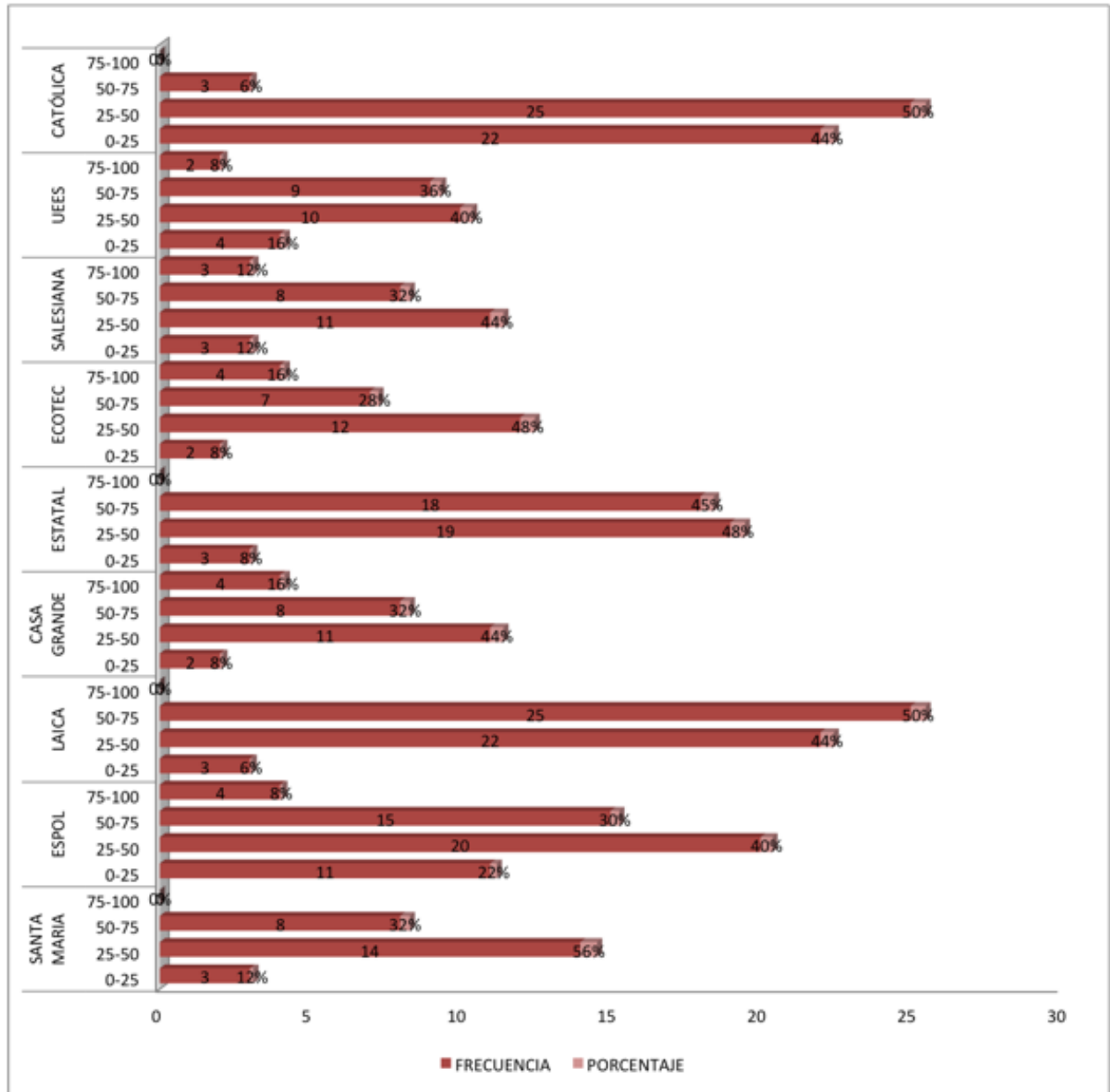
La mayoría de la población encuestada escogió que si es importante fomentar la cultura ecuatoriana con un porcentaje de 87.8% en diferencia a no que obtuvo un 12.2%.

7.- ¿QUÉ PORCENTAJE DE CONOCIMIENTOS CONSIDERA USTED QUE TIENE SOBRE LA CULTURA ECUATORIANA?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	0-25	3	12%
	25-50	14	56%
	50-75	8	32%
	75-100	0	0%
ESPOL	0-25	11	22%
	25-50	20	40%
	50-75	15	30%
	75-100	4	8%
LAICA	0-25	3	6%
	25-50	22	44%
	50-75	25	50%
	75-100	0	0%
CASA GRANDE	0-25	2	8%
	25-50	11	44%
	50-75	8	32%
	75-100	4	16%
ESTATAL	0-25	3	8%
	25-50	19	48%
	50-75	18	45%
	75-100	0	0%
ECOTEC	0-25	2	8%
	25-50	12	48%
	50-75	7	28%
	75-100	4	16%
SALESIANA	0-25	3	12%
	25-50	11	44%
	50-75	8	32%
	75-100	3	12%
UEES	0-25	4	16%
	25-50	10	40%
	50-75	9	36%
	75-100	2	8%
CATÓLICA	0-25	22	44%
	25-50	25	50%
	50-75	3	6%
	75-100	0	0%

TABLA 9: CONOCIMIENTOS SOBRE CULTURA ECUATORIANA.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 11: CONOCIMIENTOS SOBRE CULTURA ECUATORIANA.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

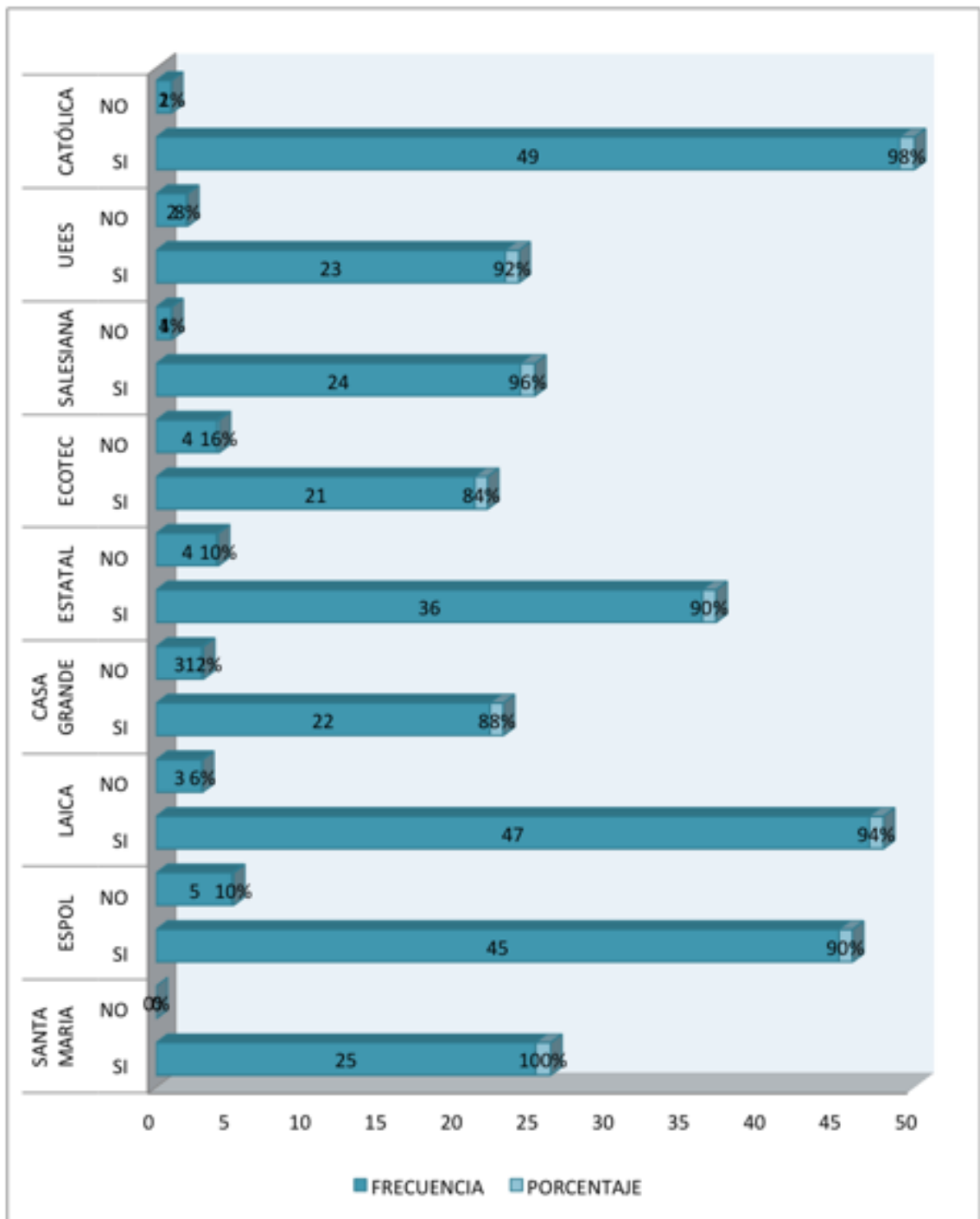
El porcentaje escogido por la mayoría de los jóvenes universitarios fue del 25% - 50% con un valor porcentual de 46% seguido de 50 – 75% con un valor de 32.3% en tanto a nivel de conocimiento sobre la cultura ecuatoriana.

8.- ¿CREE USTED QUE LOS JUEGOS INCENTIVAN EL APRENDIZAJE?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	25	100%
	NO	0	0%
ESPOL	SI	45	90%
	NO	5	10%
LAICA	SI	47	94%
	NO	3	6%
CASA GRANDE	SI	22	88%
	NO	3	12%
ESTATAL	SI	36	90%
	NO	4	10%
ECOTEC	SI	21	84%
	NO	4	16%
SALESIANA	SI	24	96%
	NO	1	4%
UEES	SI	23	92%
	NO	2	8%
CATÓLICA	SI	49	98%
	NO	1	2%

TABLA 10: USO DE JUEGOS PARA APRENDIZAJE

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 12: USO DE JUEGOS PARA APRENDIZAJE

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

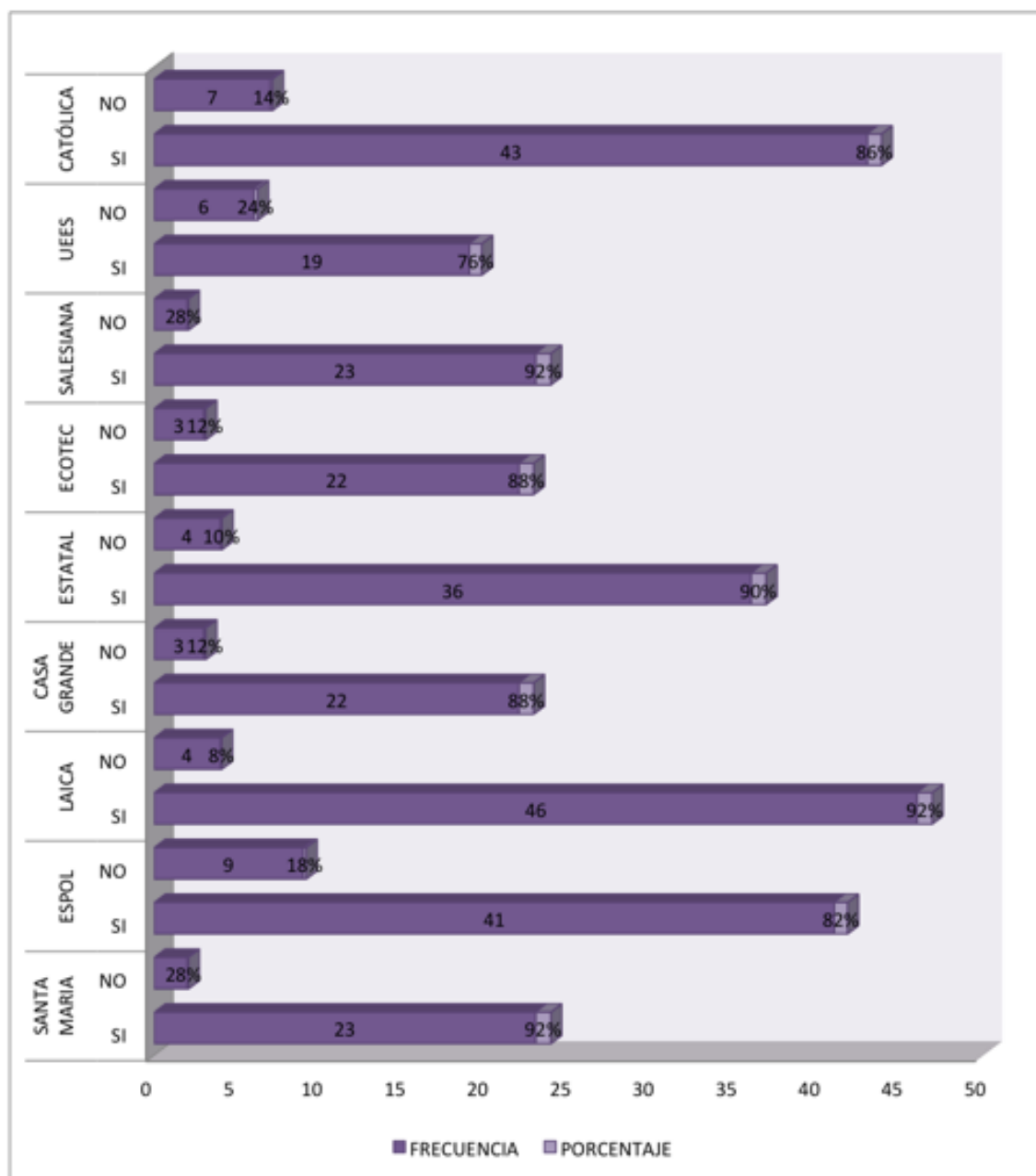
La mayoría de la muestra está de acuerdo que los juegos incentivan el aprendizaje, el sí obtuvo un 94,4% a diferencia del no que obtuvo un 5.6%.

9.- ¿ESTARÍA INTERESADO EN UN JUEGO QUE LE AYUDE A ACRECENTAR SU CONOCIMIENTO SOBRE LA CULTURA ECUATORIANA?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	23	92%
	NO	2	8%
ESPOL	SI	41	82%
	NO	9	18%
LAICA	SI	46	92%
	NO	4	8%
CASA GRANDE	SI	22	88%
	NO	3	12%
ESTATAL	SI	36	90%
	NO	4	10%
ECOTEC	SI	22	88%
	NO	3	12%
SALESIANA	SI	23	92%
	NO	2	8%
UEES	SI	19	76%
	NO	6	24%
CATÓLICA	SI	43	86%
	NO	7	14%

TABLA 11: ACEPTACIÓN DE UN JUEGO SOBRE CULTURA ECUATORIANA.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 13: ACEPTACIÓN DE UN JUEGO SOBRE CULTURA ECUATORIANA.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

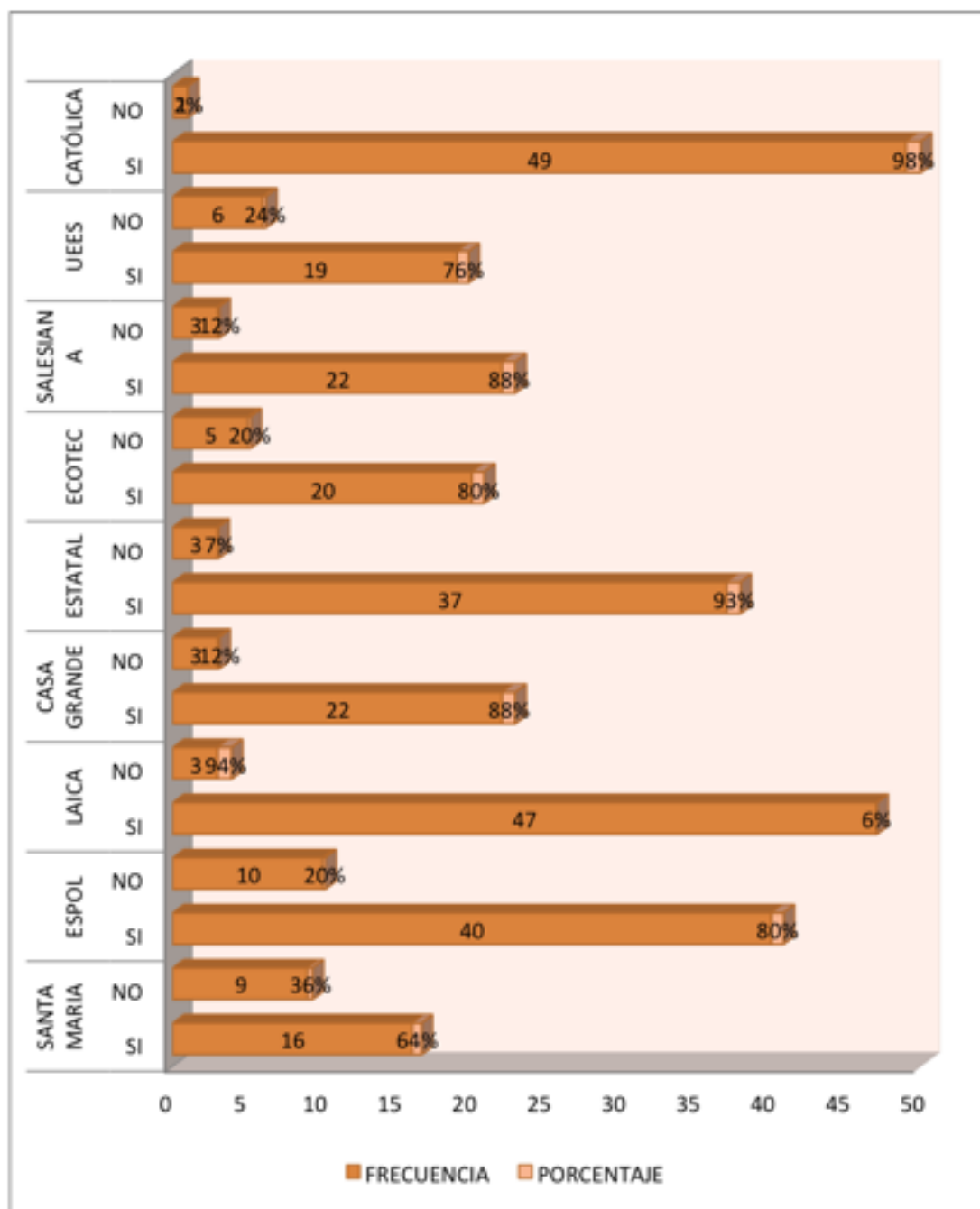
Los jóvenes encuestados escogieron en su mayoría que si se encuentran interesados en un juego que le ayude a acrecentar sus conocimientos sobre la cultura ecuatoriana, obteniendo el sí con 87.3% y el no un valor de 12,7%.

10.- ¿CREES QUE LOS JÓVENES SE INTERESARÍAN MÁS EN LA CULTURA ECUATORIANA SI SE HICIERA UN JUEGO TRIVIA SOBRE ELLA?

UNIVERSIDAD	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SANTA MARIA	SI	16	64%
	NO	9	36%
ESPOL	SI	40	80%
	NO	10	20%
LAICA	SI	47	6%
	NO	3	94%
CASA GRANDE	SI	22	88%
	NO	3	12%
ESTATAL	SI	37	93%
	NO	3	7%
ECOTEC	SI	20	80%
	NO	5	20%
SALESIANA	SI	22	88%
	NO	3	12%
UEES	SI	19	76%
	NO	6	24%
CATÓLICA	SI	49	98%
	NO	1	2%

TABLA 12: HIPÓTESIS DE ACEPTACIÓN DEL JUEGO EN LOS JÓVENES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.



GRÁFICA 14: HIPÓTESIS DE ACEPTACIÓN DEL JUEGO EN LOS JÓVENES.

FUENTE: Encuesta realizada a una muestra de la población de la ciudad de Guayaquil.

La muestra encuestada respondió en su mayoría que los jóvenes si se interesarían más en la cultura ecuatoriana por medio de un juego referente a ello con un valor porcentual de 77.3% y el no obtuvo 22,7%.

2.2. Conclusión del Investigador sobre resultados de los métodos de investigación utilizados:

Con los datos obtenidos de las encuestas a las universidades públicas y privadas, se concluye que el grupo objetivo estudiado están de acuerdo en que es importante fomentar la identidad cultural en la juventud ecuatoriana, además de que los juegos si incentivan al aprendizaje, también dando la mayoría con resultados positivos a su interés sobre un juego sobre la cultura ecuatoriana.

En el análisis sobre el mayor uso que se da a un dispositivo móvil el target escogió en primer lugar el uso de redes sociales y en segundo el uso de juegos, dejando atrás las opciones de música, llamadas y mensajes de texto.

En cuanto al uso de dispositivos móviles, el mayormente usado por la población encuestada es el teléfono celular con el sistema operativo Android, seguido del sistema IOS con un porcentaje medio y con un porcentaje casi nulo Windows y BlackBerry.

Los resultados de la pregunta de porcentaje de conocimiento sobre la cultura ecuatoriana, la mayor parte encuestada está en el rango del 25 al 50%, siendo esta la opción más escogida en todas las universidades.

CÀPITULO III

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1. Descripción del Proyecto

El desarrollo de la presente propuesta tecnológica surge debido al déficit de conocimientos sobre la cultura ecuatoriana en la población guayaquileña, el mismo que plantea promover y divulgar información básica en diferentes áreas sobre la cultura reforzando el conocimiento que posee cada uno de sus jugadores. Presentar una alternativa entretenida, educativa y amigable con el usuario es el principal propósito de la propuesta a la que hemos decidido nombrar “593”.

3.1.1. Definiciones Generales

- Aplicación móvil

Una aplicación móvil (App) viene a ser un pequeño programa que se puede descargar de la Web (en muchos casos de tiendas on-line) para ser instalado en el teléfono Smartphone, tableta o reproductor MP3, a través de una conexión a internet. Cada sistema operativo móvil tiene tiendas específicas on-line en las que buscar, descargar e instalar aplicaciones. (Areosa, 2012)

- Lenguaje de programación

Es un conjunto de reglas semánticas así como sintácticas que los programadores usan para la codificación de instrucciones de un programa o algoritmo de programación. (Alvarez, 2013)

Para el desarrollo de este juego interactivo, se utilizó como recurso fundamental varios lenguajes de programación los cuales permiten el óptimo

funcionamiento del mismo. Es por esto que la programación llega a ser un recurso indispensable en el desarrollo de la aplicación.

- Framework

El concepto framework se emplea en muchos ámbitos del desarrollo de sistemas software, no solo en el ámbito de aplicaciones Web. Los objetivos principales que persigue un framework son: acelerar el proceso de desarrollo, reutilizar código ya existente y promover buenas prácticas de desarrollo como el uso de patrones. Un framework Web, por tanto, podemos definirlo como un conjunto de componentes (por ejemplo clases en java y descriptores y archivos de configuración en XML) que constituyen un diseño reutilizable que facilita y agiliza el desarrollo de sistemas Web. (Guitierrez)

Presentado los objetivos principales y las funciones que desempeña un framework, se consideró necesario implementar este tipo de estructura en la aplicación, a favor de agilizar y facilitar el trabajo de desarrollo, generando una mayor factibilidad para el grupo objetivo del proyecto.

- JQuery

Para simplificar, podríamos decir que jQuery es un framework Javascript, pero quizás muchos de los lectores se preguntarán qué es un framework. Pues es un producto que sirve como base para la programación avanzada de aplicaciones, que aporta una serie de funciones o códigos para realizar tareas habituales. Por decirlo de otra manera, framework son unas librerías de código que contienen procesos o rutinas ya listos para usar (Lopez, 2009).

- JQuery Mobile

Un framework de interfaz de usuario multi-plataforma que permite crear webapps y Apps para teléfonos y tabletas táctiles. (Villota, 2012)

Con el objetivo de que la aplicación “593” sea multiplataforma, liviano expandible y personalizable, se escogió el framework de jquery Mobile, el cual permite que el resultado final sea compatible con diferentes plataformas, la elección de usar jquery Mobile y jquery es agilizar y optimizar la creación de la aplicación.

- Javascript

JavaScript Es un lenguaje de programación creado por Netscape, orientado a objetos. Puede ser insertado en la página web (en el código HTML) en pequeños trozos y es interpretado y ejecutado por el navegador. Al ser un código no compilado no genera ningún fichero, objeto o ejecutable. (Casal, 2012)

Para desarrollar 593 fue necesario recurrir al uso del lenguaje de Javascript el cual esta actualizado y sus funciones permitirán que la experiencia de cada uno de los usuarios en la aplicación sea más agradable e intuitiva.

- HTML

HTML es el lenguaje con el que se definen las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web. (Lopez, 2009)

La codificación HTML es la base en el desarrollo de la aplicación multiplataforma tipo trivia “593”.

3.1.2. Descripción de la línea gráfica

El juego trivia lleva el nombre del código de área del país Ecuador, fue elegido porque es una manera convencional de reconocer algo propio del país.

3.1.2.1. Imagotipo



El imagotipo de 593 representa La máscara o diadema ceremonial de la cultura “La Tolita”, también conocida como el “sol de la tolita” que se encuentra en el museo arqueológico de Esmeraldas.

IMAGEN 1: IMAGOTIPO DE 593

Fuente: Los Autores

3.1.2.2. Slogan

El slogan “Ecuatoriano hasta las mismas” fue escogido ya que el propósito es que el usuario se dé cuenta desde el slogan que la aplicación pretende forjar la identidad cultural, usando un lenguaje informal de la juventud actual de la ciudad.

Ecuatoriano hasta las mismas!

IMÁGEN 2: SLOGAN 593

Fuente: Los Autores.

3.1.2.3. Código Cromático

Los colores usados para la creación del imagotipo fueron los colores de la bandera del país ya que son los colores más representativos del Ecuador, el color café fue incluido para contrastar entre ellos, transmitiendo así seguridad y confianza.





	R 237 G 168 B 32
	R 14 G 92 B 170
	R 204 G 18 B 9
	R 119 G 81 B 14

IMAGEN 3: CÓDIGO CROMÁTICO

Fuente: Los autores.

3.1.2.4. Tipografía

La tipografía usada en el slogan es “Moanhand” y la del imagotipo es “Dolce Vita Heavy Bold”

3.2. Alcance

La propuesta tecnológica tendrá la capacidad de promover, difundir y divulgar información básica e intermedia sobre la cultura ecuatoriana a cada uno de sus participantes. La plataforma interactiva digital llevará el nombre de “593” debido al código del país.

El contenido de cada una de las categorías de la trivia fue obtenido de fuentes fidedignas y profesionales como lo son los libros del Ministerio de Educación de niveles de educación básica, los temas escogidos trataron de abordar la mayoría de los temas de cada libro.

Mediante el juego la aplicación “593” pretende retroalimentar al jugador en cada pregunta que se le realice para que esté al tanto de cuál es la respuesta correcta y porque, sin dejar de lado que posee un botón llamado “¿Sabías qué?” que envía pequeñas curiosidades sobre el Ecuador y su cultura reforzando aún más la cultura y conocimientos de cada usuario.

Se pretenda motivar y atraer al usuario a través del puntaje al que accede mediante un registro único, donde el mismo registrará su nombre y contraseña a su gusto para así, al finalizar cada juego se pueda presentar en una tabla los 5 mejores puntajes de todos los jugadores registrados.

Es necesario recalcar que la plataforma es gratuita y de libre acceso, y la actualización y expansión de información es exclusiva de los administradores de la misma.

3.3. Especificaciones funcionales

3.3.1. Jugabilidad de 593

593 es un juego muy intuitivo, con una interfaz sencilla y amigable al usuario que le permite navegar y comprender el juego sin problemas.

El juego consiste en registrarse al mismo mediante un nombre de usuario y una contraseña, el usuario apenas ingrese podrá visualizar los 5 mejores puntajes a nivel nacional de la aplicación, retroalimentarse con información que le servirá de gran ayuda o comenzar a jugar.

Cuando el usuario empiece a jugar la trivia, las preguntas que se presentarán serán escogidas de manera aleatoria en las diferentes

categorías que posee “593” las cuales son: Geografía, flora y fauna, historia, cultura, gastronomía y leyendas. Actualmente el juego posee tres niveles, en el primero es necesario contestar tres respuestas correctas de las diferentes categorías para acceder al nivel dos, en el cual el usuario deberá contestar cinco preguntas correctas, el nivel tres tiene como objetivo contestar 8 preguntas correctas. El usuario posee tres vidas y deberá contestar la mayor cantidad de preguntas correctas antes de que estas se acaben pues si se acaban terminará el juego, es necesario saber también que cada pregunta posee un tiempo límite, si el usuario no contesta las preguntas en el tiempo dado este dará por default que la respuesta fue incorrecta y restará una vida de las que posea.

Al finalizar el juego cada usuario podrá verificar si se encuentra dentro de los 5 mejores puntajes y verificar su puntaje mayor.

El gran acierto de 593 será que cuando el usuario desee estar entre los 5 primeros jugadores a nivel nacional deberá jugar en su máxima capacidad para posicionarse o superarlos a estos.

3.4. Módulos de la Aplicación

Nuestra aplicación cuenta con un sistema de conexiones entre páginas que logran la funcionalidad del juego.

Módulo: Página de inicio.

Funcionalidad: Al ingresar a la aplicación tenemos la página principal con el imago tipo y su slogan, y un botón “Entrar” que nos enviará a la página para iniciar sesión.



IMAGEN 4: PÁGINA DE INICIO.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de ingreso.

Funcionalidad: La página de iniciar sesión posee un formulario donde el usuario indicará su nombre y su contraseña para ingresar, en caso de que sea la primera deberá registrarse.

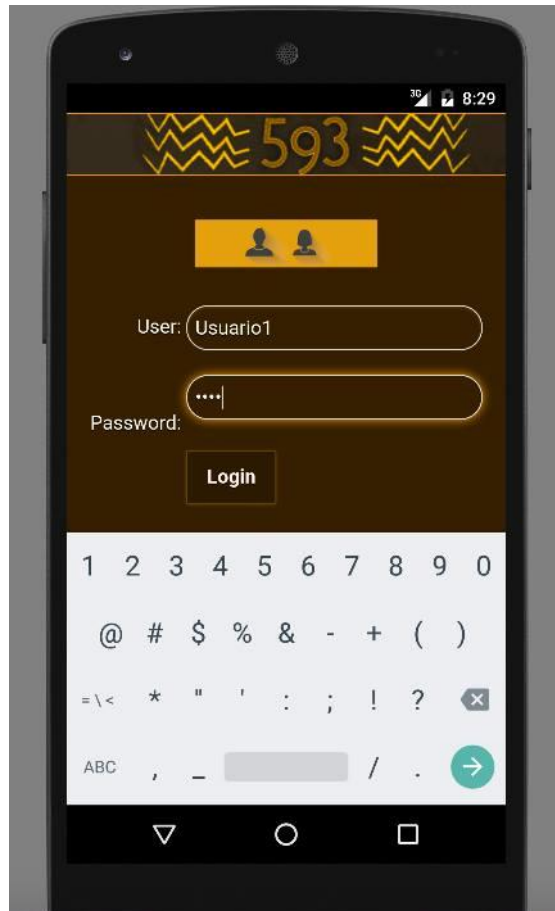


IMAGEN 5: PÁGINA DE INGRESO.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de formulario.

Funcionalidad: La página de registro posee un formulario para llenar los diferentes datos que solicita la aplicación para su correcto uso, si el registro se ha realizado con éxito, lo indicará la misma página mediante un texto caso contrario mostrará otra ventana que indicará que no se ha podido registrar.

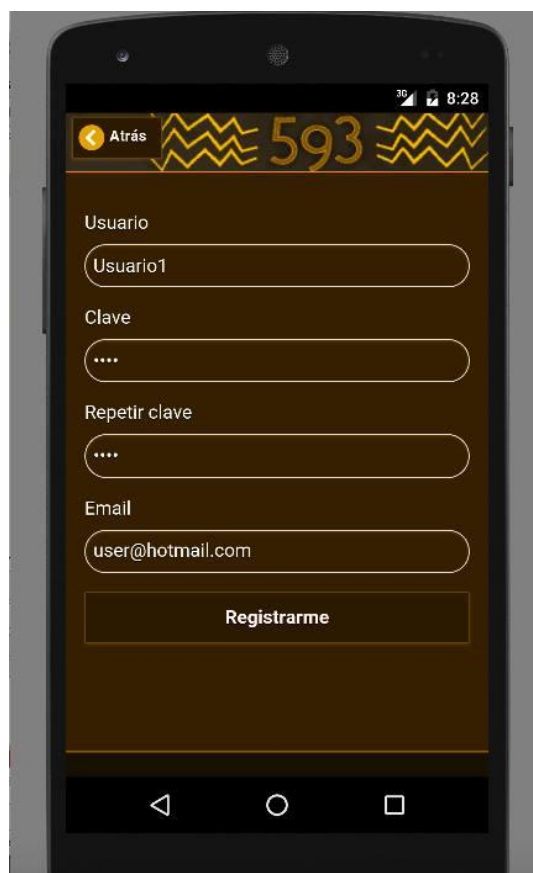


IMAGEN 6: PÁGINA DE FORMULARIO

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de ruleta.

Funcionalidad: Esta página posee diferentes botones uno llamado “¿Sabías qué?” el cual te llevará a una página de dialogo donde se mostrará pequeñas curiosidades sobre el Ecuador en diferentes categorías. Posee también dos botones uno que te presentará la página de mejores puntajes y el segundo una página de ayuda donde obtendrás como jugar “593”. Esta página lleva en su contenido una imagen de una ruleta al estilo ecuatoriano con las 6 diferentes categorías que posee el juego.



IMAGEN 7: PÁGINA RULETA.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de mejores puntajes.

Funcionalidad: Esta página presenta los 5 mejores puntajes de todos los usuarios registrados, si esta página se selecciona antes de jugar solo mostrará los mejores puntajes en caso de que se presente después de terminar la partida presentará los puntos acumulados del usuario también.



IMAGEN 8: PÁGINA DE MEJORES PUNTAJES.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de ayuda.

Funcionalidad: En esta página se presentará cortas indicaciones para seguir el juego y descubrir cómo funciona.



IMAGEN 9: PÁGINA DE AYUDA.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de categorías.

Funcionalidad: Esta página solo presenta una imagen representativa a cada categoría que posee “593” las cuales son: flora y fauna, historia, geografía, cultura, gastronomía y leyendas.



IMAGEN 10: PÁGINA DE CATEGORÍAS

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de preguntas.

Funcionalidad: Está página presenta las preguntas de forma aleatoria de la base de datos de preguntas, con dos opciones posibles y su respuesta, contiene también un contador de vidas, el puntaje acumulado y un temporizador.



IMAGEN 11: PÁGINA DE PREGUNTAS.

Fuente: Los Autores.

Módulo: Página de validación

Funcionalidad: Esta página presenta la validación de la selección de la respuesta anterior, le presenta al usuario si su selección fue correcta o incorrecta y le muestra una pequeña retroalimentación para que el usuario pueda verificar en que se equivocó y reforzar su conocimiento si eligió la correcta.



IMAGEN 12: PÁGINA DE VALIDACIÓN.

FUENTE: Los Autores.

Módulo: ¿Sabías qué?

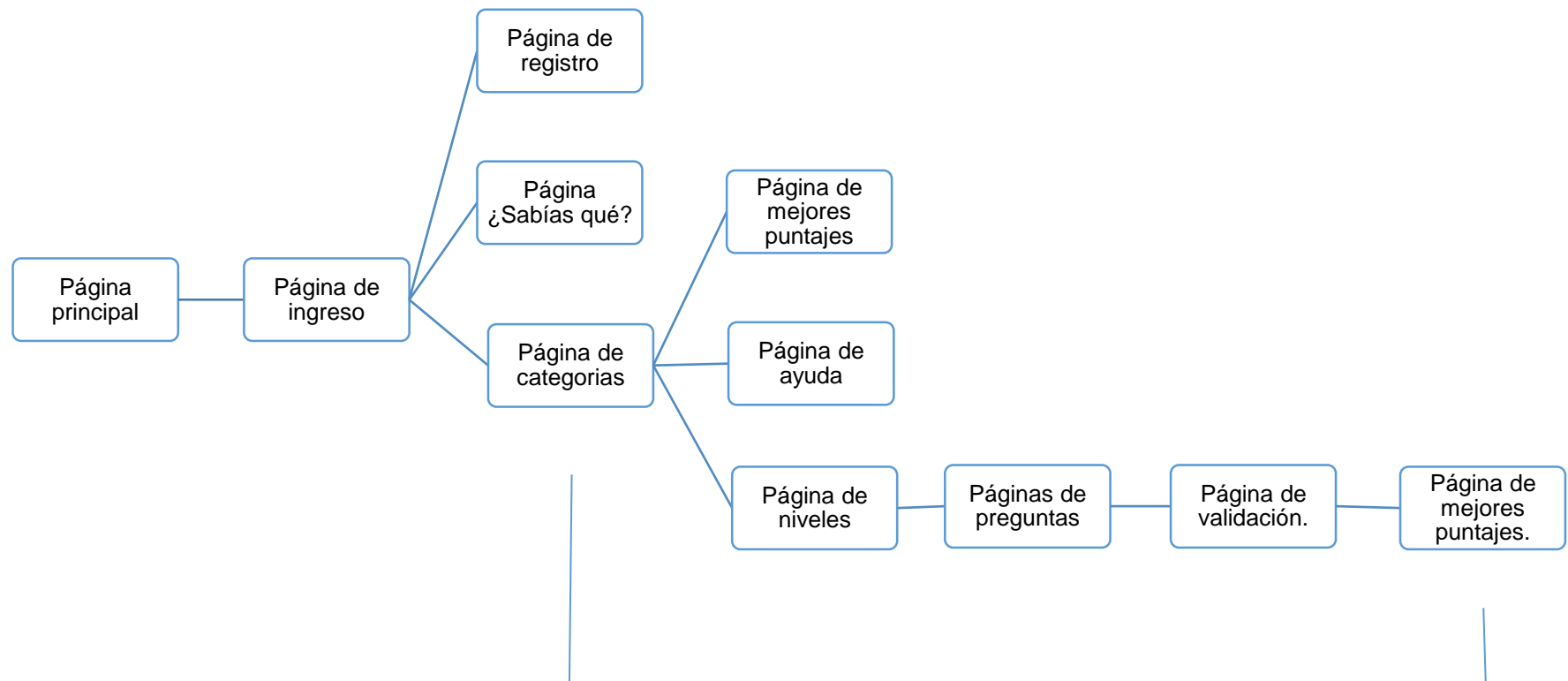
Funcionalidad: Esta página presenta pequeños datos curiosos sobre el Ecuador.



IMAGEN 13: PÁGINA DE ¿SABÍAS QUÉ?

Fuente: Los Autores.

3.4.1. Mapa del Juego



GRÁFICA 15: MAPA DEL JUEGO

Fuente: Los Autores

3.5. Especificaciones Técnicas

3.5.1. Requerimientos de desarrollo

3.5.1.1. Hardware

MacBook Pro 9,2 (OS X Yosemite)

Microprocesador	Intel Core i7 de Intel de doble núcleo a 2,9 GHz (Turbo Boost de hasta 3,6 GHz) con 4 MB de caché de nivel 3.
Memoria RAM	2,9 GHz 8 GB de memoria DDR3 a 1.600 MHz
Capacidad	2,5 GHz Disco duro de 500 GB a 5.400 rpm
Monitor	LED de 13,3 pulgadas
Disco de Arranque	Macintosh HD
Teclado	Teclado retroiluminado de tamaño estándar con 79 teclas, entre ellas 12 de función y 4 de flecha (dispuestas en forma de T invertida), y sensor de luz ambiental.
Gráficos	Intel HD graphics 4000 1024 MB
Conexiones y ampliaciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Toma de corriente MagSafe▪ Puerto Gigabit Ethernet▪ Puerto FireWire 800 (hasta 800 Mb/s)▪ Dos puertos USB 3 (hasta 5 Gb/s)▪ Puerto Thunderbolt (hasta 10 Gb/s)▪ Entrada/salida de audio▪ Ranura para tarjetas SDXC▪ Ranura de seguridad Kensington▪ SuperDrive 8x

TABLA 13: ESPECIFICACIONES DE HARDWARE

Fuente: Los Autores.

3.5.1.2. Software

Desarrollo web	<ul style="list-style-type: none">• Adobe Dreamweaver• Sublime text
Diseño y diagramación	<ul style="list-style-type: none">• Adobe Photoshop• Adobe ilustrador
Navegador	<ul style="list-style-type: none">• Google Chrome• Mozilla Firefox
Bases de datos	<ul style="list-style-type: none">• My Sql
Configuración	<ul style="list-style-type: none">• Mamp Pro• My Sql

TABLA 14: ESPECIFICACIONES DE SOFTWARE

Fuente: Los Autores.

3.5.1.3. Servicios

- Hosting
- Sistema de Nombre de Dominio
- Phonegap Build
- Play Store de Google
- Conexión a Internet
- JQuery Mobile versión 1.4.5.min.js
- JQuery.mobile.structure-1.4.5.min.css

3.5.2. Requerimientos de uso

- Para la ejecución de la aplicación móvil se necesita:

3.5.2.1. Hardware

- Smartphone
- 16GB/32GB/64GB memoria interna, 1GB RAM
- Procesador Exynos 4 Quad quad-core 1.4 GHz, GPU Mali 400MP

3.5.2.2. Software

- OS Android OS, a partir de versión 2.3.x Gingerbread
- Google Play

3.5.3. Políticas de respaldo

En el servidor se aloja información de usuario, contraseña y correo para el ingreso al juego, además del mayor puntaje obtenido que luego se mostrará en un orden de mayor a menor.

La aplicación “593” fue desarrollado en Dreamweaver con JQuery Mobile, y anexo a un servidor SQL en el cual se almacena toda la información del juego como las preguntas por cada categoría con sus respectivas respuestas y alternativas, además de una retroalimentación por cada una de las preguntas realizadas.

La aplicación consta con la siguiente base de datos:

NOMBRE DE LA BASE DE DATOS: 593

TAMAÑO: 128 kb

TABLAS:

- Usuarios
- PGeografía
- PHistoria
- PLeyendas
- PFloraFauna
- PCultura
- PGastronomía
- SQue

3.6. Funciones del Aplicativo

3.6.1. Diseño de aplicación

El diseño de la aplicación es un entorno simple y amigable para poder atraer al usuario, sin sobrecargar las páginas ya que podrían causar reacciones negativas en los jugadores.

Se usó varias imágenes ilustradas alusivas a las categorías pero con referencia ecuatoriana, para que el juego no se vuelva aburrido al poseer solo información escrita.

3.7. Descripción del usuario

3.7.1. Usuario Administrador de la aplicación

La aplicación 593, estará en constante actualización únicamente por los administradores.

Administrador: Posee acceso a toda la plataforma, integrará mensualmente un nuevo banco de preguntas, recibirá comentarios sobre el juego y les buscará posibles soluciones. Realizará las diferentes actualizaciones y reformaciones.

3.7.2. Usuarios de Plataforma

Los usuarios finales tendrán acceso al aplicativo por medio de un registro y un login que permitirá guardar sus datos y mostrárselos actualizados cada vez que acceda a la aplicación.

CONCLUSIONES

Analizar las fortalezas y vacíos culturales que tienen los estudiantes universitarios en la ciudad de Guayaquil: Se realizaron encuestas como método de investigación, a los jóvenes en las universidades públicas y privadas y se realizaron entrevistas a personas especializadas en el tema con conocimientos y experiencia de varios años de docencia.

Evaluar los datos obtenidos de las encuestas y entrevistas realizadas y obtener conclusiones: Los datos obtenidos de las encuestas presentó información sobre el uso de los dispositivos móviles, el uso de internet, conocimiento sobre la cultura ecuatoriana, sistemas operativos de preferencia y aceptación e interés por el juego trivía para promover y divulgar la cultura ecuatoriana a los jóvenes.

Mediante las entrevistas a los expertos se definió los límites, alcances y propósitos del proyecto para que el mismo sea enfocado de una forma óptima.

Crear una plataforma amigable e interactiva para promover y divulgar la cultura del Ecuador: Por medio del juego trivía “593”, se proporciona información como historia, gastronomía, flora y fauna, cultura, leyendas y geografía del Ecuador, para así poder promover no solo una información básica sino distinta y más completa para el usuario.

Con el desarrollo de los puntos anteriormente presentados se considera que se ha cubierto en su totalidad los objetivos planteados al principio del proyecto, logrando promover y divulgar de manera interactiva la identidad cultural en los jóvenes universitarios de la ciudad de Guayaquil.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que el juego sea implementado en trabajo conjunto con Ministerio de Cultura y Patrimonio, el Ministerio de Educación y profesores de materias Humanitarias para así poder promover al grupo objetivo una descarga masiva del mismo.
- Se recomienda realizar conexiones de login junto con el nombre de usuario de Facebook o twitter para que de esta manera se pueda facilitar llegar al alcance deseado, también implementar un plan de marketing y publicidad para que “593” pueda ubicarse entre los juegos más descargados de las diferentes tiendas como Google Play y App Store.
- Se recomienda implementar más niveles a fin de que el juego se vuelva más interesante y envolvente para el usuario, una galería de logros obtenidos y diferentes comodines para el usuario cuando no sepa que contestar.
- Debe promoverse una incorporación gradual y permanente de este tipo de recursos tecnológicos, teniendo como fin que la comunidad se vea en la necesidad de auto educarse con el objetivo de fortalecer y acrecentar su identidad cultural.
- Se recomienda medir cada año la satisfacción del cliente sobre la plataforma, para así corregir y mejorar temas en que el usuario se sienta incómodo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alfageme, B., & Sanchez Murcia, P. (2012). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar; revista científica de comunicación y educación.*, 114- 119. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1025/b15229051.pdf?sequence=1>
- Alvarez, S. (07 de febrero de 2013). *Desarrollo web*. Obtenido de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/2357.php>
- Arellano, A. C. (2013). *Native Web*. Obtenido de <http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/3/conejo.html>
- Areosa, L. A. (17 de diciembre de 2012). Obtenido de <file:///Users/usuario/Downloads/Dialnet-Web20YAplicacionesMovilesApp-4175793.pdf>
- Bedoya, A. P. (Octubre de 2007). *Ministerio de Cultura*. Obtenido de <http://oegpc.flacsoandes.org/sites/default/files/Plan%20Nacional%20de%20Cultura%20del%20Ecuador%2021-11-07.pdf>
- Casal, S. M. (2012). Obtenido de Facultad de Educación UNED: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_772/a_10416/10416.html
- Fernando, M. G. (1992). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*.
- Figueroa, J. V. (2011). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos94/metodologia-investigacion-cientifica/metodologia-investigacion-cientifica3.shtml>
- G, T. G. (27 de 3 de 2000). *tgrajales.net*. Obtenido de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- Guitierrez, J. (s.f.). *Departamento de lenguajes y sistemas informaticos, Universidad de Sevilla*. Obtenido de http://www.lsi.us.es/~javierj/investigacion_ficheros/Framework.pdf
- Kaluf, C. (2005). *Diversidad Cultural* (Vol. 3). Santiago de Chile: Unesco.

- Leon Jariego, R., & Lopez Lopez, M. (2012). *Los adolescentes y los videojuegos*. Valparaiso. Obtenido de http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/vol21_1_5.pdf
- Lopez, M. A. (25 de Marzo de 2009). *Desarrollo Web*. Obtenido de <http://www.desarrolloweb.com/manuales/manual-jquery.htm>
- Marqués, P. (1999). *El software educativo*. Barcelona. Obtenido de http://ecaths1.s3.amazonaws.com/estrategiasaprendiznivelsec/clasif_softwara_educativo_de_pere.pdf
- Marques, P. (2000). *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>
- Real Academia Española RAE. (2001). *Diccionario de la lengua española* (Vol. 22). Madrid-España.
- Universidad Santa María. (2011). Obtenido de <http://www.usm.edu.ec/pdfs/rendicion2014.pdf>
- Valdellós, A. M. (02 de Mayo de 2015). *Eduotec. Revista Electronica de Tecnología Educativa*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec15/sedano.htm>
- Velez, L. V. (2012). *Universidad Interamericana de Puerto Rico*. Obtenido de <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html>
- Villota, M. W. (2012).

ANEXOS

Cuestionario:



UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

UNIDAD DE TITULACIÓN ESPECIAL

CARRERA: INGENIERIA MULTIMEDIA

Encuesta

UNIVERSIDAD:

FACULTAD:

EDAD:

1) ¿Posee usted algún dispositivo móvil?

SI

NO

2) ¿Cuál de las siguientes herramientas de tecnología utiliza usted?

- Celular
- Tablet
- Ipad

3) ¿Qué sistema operativo posee su dispositivo móvil?

- Android
- IOS
- BlackBerry
- Windows

4) ¿Cuál es el mayor uso que le da a su dispositivo?

- Redes Sociales
- Llamadas
- Juegos
- Mensajes de Texto
- Música

5) ¿Considera usted que los jóvenes de hoy tienen conocimientos suficientes sobre la cultura ecuatoriana?

SI

NO

6) ¿Considera usted que es importante fomentar la identidad cultural en los jóvenes?

SI

NO

7) ¿Qué porcentaje de conocimiento considera usted que tiene sobre la cultura ecuatoriana?

0 – 25

25 – 50

50 – 75

75 – 100

8) ¿Cree usted que los juegos incentivan el aprendizaje?

SI

NO

9) ¿Estaría interesado en un juego que le ayude acrecentar su conocimiento sobre la cultura ecuatoriana?

SI

NO

10) ¿Crees que los jóvenes se interesarían más en la cultura ecuatoriana si se hiciera un juego trivia sobre ella?

SI

NO