



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN SISTEMAS MULTIMEDIA

TESIS DE GRADO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
INGENIERO EN SISTEMAS MULTIMEDIA

TEMA:  
APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN  
TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A  
TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS

AUTOR:  
RAMÓN NÚÑEZ DEL ARCO

AÑO:  
2012-2013



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

## CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por el Sr. Ramón Alfredo Núñez del Arco Nieto como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, noviembre de 2012

DIRECTOR

REVISADO POR

RESPONSABLE ACADÉMICO



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

NÚÑEZ DEL ARCO NIETO RAMÓN ALFREDO

DECLARO QUE:

El proyecto de grado denominado “Aplicativo para dispositivos móviles sobre información turística y hotelera de la ciudad de Guayaquil dirigido a turistas nacionales y extranjeros”, 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 e mi autoría.

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

Guayaquil, noviembre de 2012

EL AUTOR

NÚÑEZ DEL ARCO NIETO RAMÓN ALFREDO



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, RAMÓN ALFREDO NÚÑEZ DEL ARCO NIETO.

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: “Aplicativo para dispositivos móviles sobre información turística y hotelera de la ciudad de Guayaquil dirigido a turistas nacionales y extranjeros”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, del 2012

AUTOR

RAMÓN ALFREDO NÚÑEZ DEL ARCO NIETO

---

## DEDICATORIA

### MIS ESFUERZOS SE LOS DEDICO:

#### A DIOS.

Por ser mi guía, fortaleza y protección en cada momento de mi vida, pasando cada día los obstáculos presentados en mis estudios hasta alcanzar mis metas profesionales.

#### A MI NOVIA.

Vanessa

Por ofrecerme todo su apoyo incondicional guiándome en mi vida personal y estudio profesional.

#### A MIS PADRES.

Ramón y Lucy

Con todo mi amor, les agradezco por confiar en mí, por darme la vida y guiarme por el camino correcto. Es por eso que pude lograr la culminación de mis estudios profesionales, porque sin ustedes no los hubiera finalizado.

#### A MIS HERMANOS.

Andrea y Ricardo

Gracias por apoyarme y darme valor en los momentos más difíciles de mis estudios ya que soy un punto de referencia para ustedes.

#### A MIS PROFESORES.

Por los conocimientos profesionales dados a lo largo de la carrera que me servirán de guía para fortalecer mis metas.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS .....	10
ÍNDICE DE FIGURAS .....	11
CAPITULO 1: .....	14
1. Antecedentes .....	14
1.1. Formulación del problema .....	14
1.2. Justificación del proyecto .....	15
1.2.1. Factibilidad .....	16
1.2.2. Situación Deseada .....	16
1.3. Objetivos Generales .....	17
1.4. Objetivos Específicos.....	18
1.5. Marco Teórico.....	18
1.5.1. Aplicativo móvil .....	19
1.5.2. Importancia .....	20
1.5.3. Impacto de Aplicativos Móviles .....	20
1.5.4. Ventajas de su utilización .....	21
1.5.5. Sistemas operativos para dispositivos móviles .....	21
1.5.6. Android.....	22
1.5.7. Historia de Android .....	23
1.5.8. Dispositivos móviles .....	25
1.5.9. Smartphone .....	25
1.5.10. Características de un Smartphone .....	25
1.5.11. Tablets.....	26
1.5.12. Feature Phones .....	26
1.5.13. Dumb Phones.....	27
1.5.14. Frameworks.....	27
1.5.15. JQuery.....	27
1.5.16. JQuery Mobile.....	28
1.5.17. Themroller.....	28
1.5.18. Phonegap.....	29
1.5.19. Ripple.....	30
1.5.20. Herramientas de desarrollo .....	31

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

1.5.21.	Dreamweaver.....	31
1.5.22.	SDK.....	32
1.5.23.	Java Scripts.....	32
1.5.24.	IDE .....	33
1.5.25.	API .....	33
1.5.26.	GPS .....	33
1.5.27.	API de Geo localización.....	34
1.5.28.	HTML 5.....	34
1.5.29.	CSS 3 .....	35
1.5.30.	Características de CSS 3 .....	35
1.5.31.	Web App .....	35
1.5.32.	Mobile Web .....	36
1.5.33.	Base de Datos .....	37
1.5.34.	Tabla.....	37
1.5.35.	Registro.....	37
1.5.36.	Campo.....	37
1.6.	Metodología de la Investigación.....	38
1.6.1.	Relevancia Aspectos metodológicos.....	38
1.7.	Muestra no probabilísticas .....	38
1.7.1.	Grado de aceptación de los usuarios .....	39
1.8.	Hipótesis Planteada.....	39
1.8.1.	Fuente de Información .....	39
<b>CAPITULO 2:</b> .....		40
2.	Descripción del proyecto.....	40
2.1.	Alcance .....	40
2.2.	Especificaciones Funcionales.....	41
2.2.1.	Registro de Usuario .....	41
2.2.2.	Seguridad en Acceso .....	41
2.2.3.	Lista de Hoteles .....	42
2.2.4.	GPS (Mapa Turístico) .....	42
2.2.5.	Eventos.....	42
2.2.6.	Mapa.....	43

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

2.2.7.	Reservación.....	43
2.2.8.	Pago desde el smartphone.....	44
2.2.9.	Servicios.....	44
2.2.10.	Imágenes.....	44
2.3.	Módulo del proyecto.....	45
2.3.1.	Hoteles.....	45
2.3.2.	GPS.....	45
2.3.3.	Eventos.....	45
2.4.	Especificaciones Técnicas.....	45
2.4.1.	Diseño de Base de Datos.....	45
2.4.2.	Descripción tabla usuario.....	46
2.4.3.	Descripción tabla reservaciones.....	46
2.4.4.	Descripción tabla servicios.....	46
2.4.5.	Descripción tabla de imágenes.....	47
2.4.6.	Descripción tabla mapas turísticos.....	47
2.4.7.	Descripción tabla eventos.....	47
2.4.8.	Frameworks herramientas de desarrollo y diseño.....	47
2.4.9.	Requerimientos para instalar la aplicación.....	48
2.4.10.	Requerimiento del hardware.....	48
2.4.11.	Captura de las pantalla programador.....	50
2.5.	Funciones del Aplicativo.....	51
2.5.1.	Pantallas del usuario.....	52
2.5.2.	Descripción de Usuarios.....	56
<b>CAPITULO 3:</b> .....		57
3.	Plan de Negocio.....	57
3.1.	Síntesis de Plan de Negocio.....	57
3.2.	Definición de Sector Industrial.....	60
3.2.1.	Reseña Histórica.....	61
3.2.2.	Estado Actual del Sector.....	62
3.2.3.	Cifras y razones del comportamiento del sector.....	63
3.2.4.	Principales productos.....	67
3.2.5.	Necesidades del mercado.....	69

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

3.2.6.	Principales empresas competidoras.....	69
3.2.7.	Nuevas empresas en el sector. ....	71
3.2.8.	Tendencias Económicas.....	71
3.2.9.	Razones de tendencia de crecimiento. ....	72
3.3.	Identificación del Producto.....	75
3.3.1.	Características del producto.....	75
3.3.2.	Fortalezas del Producto .....	76
3.3.3.	Debilidades del Producto .....	76
3.3.4.	Productos Básicos .....	77
3.3.5.	Necesidades en el cliente que va a satisfacer .....	78
3.3.6.	Ventajas competitivas del producto .....	78
3.3.7.	Investigación y Desarrollo.....	79
3.3.8.	Focus Group .....	80
3.3.9.	Conclusiones.....	82
3.3.10.	Estado de la propiedad.....	84
3.3.11.	Logo de identificación del Producto.....	89
3.3.12.	Descripción del logo.....	89
3.4.	Definición de Mercado .....	90
3.4.1.	Análisis de Mercado .....	90
3.4.2.	Modelo de Negocio .....	102
3.4.3.	Plan de Mercadeo .....	104
3.4.3.9.	Publicidad y promoción .....	108
3.4.3.12.	Difusión .....	110
3.5.	Análisis Técnico.....	111
3.5.1.	Bosquejo de la tecnología requerida.....	111
3.5.2.	Descripción e hardware.....	111
3.5.3.	Descripción de Software.....	111
3.5.4.	Descripción de Mobiliario Técnico .....	112
3.5.5.	Descripción de Recursos Humanos Técnicos .....	112
3.5.6.	Descripción de Servicios Externos .....	113
3.6.	Análisis Financiero .....	113
3.6.1.	Factibilidad Económica .....	113

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

<b>3.6.2.</b>	<b>Gastos Pre operativos o de constitución.....</b>	<b>115</b>
<b>3.6.3.</b>	<b>Amortización de diferidos.....</b>	<b>116</b>
<b>3.6.4.</b>	<b>Activos Fijos .....</b>	<b>116</b>
<b>3.6.5.</b>	<b>Proyección de ventas .....</b>	<b>117</b>
<b>3.6.6.</b>	<b>Depreciación.....</b>	<b>118</b>
<b>3.6.7.</b>	<b>Gastos de Administración.....</b>	<b>118</b>
<b>3.6.8.</b>	<b>Otros gastos .....</b>	<b>119</b>
<b>3.6.9.</b>	<b>Pago de Créditos .....</b>	<b>119</b>
<b>3.6.10.</b>	<b>Factibilidad Financiera.....</b>	<b>120</b>
<b>3.6.11.</b>	<b>Valor Actual Neto (VAN).....</b>	<b>123</b>
<b>3.6.12.</b>	<b>Tasa Interna de Retorno (TIR).....</b>	<b>123</b>
<b>3.7.</b>	<b>Análisis de Riesgos .....</b>	<b>123</b>
<b>3.8.</b>	<b>Análisis Social.....</b>	<b>125</b>
<b>CAPÍTULO 4:</b>	<b>.....</b>	<b>126</b>
<b>4.</b>	<b>Conclusiones Finales.....</b>	<b>126</b>
<b>5.</b>	<b>Recomendaciones.....</b>	<b>128</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>.....</b>	<b>131</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>.....</b>	<b>137</b>
<b>Glosario</b>	<b>.....</b>	<b>141</b>

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Características necesarias para funcionamiento en Smartphone.....	48
Tabla 2. Requerimientos del Hardware.....	49
Tabla 3. Descripción de usuarios.....	56
Tabla 4. Actividades de uso en Smartphone por ecuatorianos.....	65
Tabla 5. Edades de usuarios que utilizan smartphones.....	66
Tabla 6 Nivel de preparación académica por usuarios.....	66
Tabla 7. Uso del Internet.....	74
Tabla 8. Análisis de la Competencia.....	100
Tabla 9. Recursos Humanos con respectivos salarios del proyecto.....	112
Tabla 10. Ingresos por descarga.....	114
Tabla 11. Ingresos por suscripción.....	114
Tabla 12. Factibilidad económica.....	114
Tabla 13. Estructura de financiamiento.....	115
Tabla 14. Gastos preoperativos.....	115
Tabla 15. Recuperación de gastos de constitución.....	116
Tabla 16. Activos fijos.....	116
Tabla 17. Descargas mensuales.....	117
Tabla 18. Suscripciones anuales.....	117
Tabla 19. Depreciación de activos.....	118
Tabla 20. Gastos Administrativos.....	118
Tabla 21. Otros gastos.....	119
Tabla 22. Condiciones de pago.....	119
Tabla 23. Estado de pérdidas y ganancias.....	120
Tabla 24. Estado de pérdidas y ganancias.....	121
Tabla 25. Estructura de financiamiento.....	121
Tabla 26. Flujo de efectivo.....	122
Tabla 27. Flujo de fondos netos.....	122

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. Menú inicial de la aplicación y su código visto de Dreamweaver ....	50
Figura 2. Vista código del menú del mapa turístico .....	50
Figura 3. Organigrama App Hotelízate.....	51
Figura 4. Vista del menú turístico.....	52
Figura 5. Lista de Servicios .....	53
Figura 6. Listado de Hoteles .....	53
Figura 7. Vista de la Galería.....	54
Figura 8. Vista del Menú de Eventos .....	55
Figura 9. Vista de la descripción .....	55
Figura 10. Uso del celular Smartphone en Ecuador .....	64
Figura 12. Uso de Smartphone por género.....	66
Figura 14. Uso de Smartphone por provincia.....	74
Figura 15. Logotipo .....	89
Figura 16. Icono que identifique la aplicación .....	89
Figura 17. Guayaquil móvil - Ejemplo de Hotel.....	95
Figura 18. Lista de opciones Guayaquil móvil - Menú 1 .....	96
Figura 19. Lista de opciones Guayaquil móvil - Menú 2 .....	97
Figura 20. TripAdvisor, ejemplo de Hotel.....	98
Figura 21. Ejemplo de Hotel.....	99
Figura 22. Estrategia de Publicidad y Promoción .....	108
Figura 23. Grafico de proceso de phonegap.....	111
Figura 24. Focus group: Presentación del producto a los participantes .....	131
Figura 25. Opiniones e Inquietudes de participantes sobre el proyecto .....	131
Figura 26 Diagrama de Gantt.....	136

## **RESUMEN EJECUTIVO**

### **CAPITULO 1: Base teórica**

En este capítulo contiene información acerca del proyecto referente a hipótesis, antecedentes, justificaciones, objetivos y bases teóricas.

Además contiene una introducción acerca del proyecto como descripción de los smartphones, su historia, utilidades, tipos, características y programas para su elaboración.

### **CAPITULO 2: Descripción del proyecto**

En este capítulo habla acerca del aplicativo desarrollado, su alcance, características, servicios que compone, procesos, módulos, y requerimientos del teléfono inteligente para su correcto uso.

### **CAPITULO 3: Plan de negocios**

En este capítulo se presenta el estudio acerca de las preferencias del mercado actual, tendencias de crecimiento, competencias directas e indirectas, herramientas de estudio, análisis de mercado, promoción y personal capacitado que ayudará a la viabilidad del proyecto.

También habla sobre recursos técnicos utilizados como también la parte de financiamiento, costos, factibilidad económica, análisis social y de riesgos.

### **CAPITULO 4: Conclusiones finales**

Se encontrarán las conclusiones finales del proyecto desarrollado, así como las recomendaciones dadas para quienes continúen con el desarrollo del aplicativo móvil.

## **INTRODUCCIÓN**

Frente al mundo que está en constante cambio por los desarrollos tecnológicos que se tiene y un mercado, se realizará un aplicativo para dispositivos móviles inteligentes sobre información hotelera, guía turística y eventos para viajeros nacionales y extranjeros, referente a la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

Este proyecto adicional de brindar un beneficio exclusivo a visitantes que se encuentren en la ciudad, busca incrementar y explotar el turismo de la misma, apoyando al país desde un punto de visto cultural y económico puesto que muchas atracciones, pequeños y grandes negocios e industrias hoteleras, se beneficiarían con este nuevo medio y canal de promoción de sus negocios.

Considerando que hoy en día los clientes son más exigentes y con mayor poder de decisión debido a las distintas variedades que el mercado les ofrece, seleccionan siempre los medios más cómodos y que simplifiquen sus actividades.

Por esto los aplicativos móviles como un medio de reserva se convierten en un medio de acceso rápido y eficaz para realizar actividades que en un pasado les tomaba más tiempo y solía ser tedioso. De aquí deriva la innovadora idea de poder facilitar a un turista la búsqueda y reserva de un hotel y la información que deseará saber de dicha ciudad.

## **CAPITULO 1:**

### **1. Antecedentes**

Debido a la necesidad de incorporar nuevas tecnologías en el área móvil y a la escasez de información sobre el área hotelera así como de reserva y pagos se encontró esta necesidad ya que no existe un sitio móvil al cual uno pueda consultar al momento de decidir un viaje ver varias opciones y a la final decidir en que lugar llegar, donde hospedaje, que servicios ofrece y encontrar lugares turísticos, etc.

Con esto se pretenderá ayudar a planifica, ver cuales son los diferentes sitios existentes comparar precios, actividades y reservas para los viajeros.

#### **1.1. Formulación del problema**

Debido a la gran demanda de dispositivos móviles personas hoy en día usan el internet móvil de sus smartphones como iPhone, BlackBerry, Nokia y otros, para ingresar en la web para descargar imágenes y datos, ver contenidos de interés buscar información en cualquier lugar. Por lo tanto se han presentado diferentes problemas a quienes lo frecuentan.

Usuarios que buscan información desde su teléfono inteligente con contenido hotelero y turístico donde buscan estadía y planean apiojarse.

Dificultad en ver sitios web, por menú de texto y contenido muy pequeño.

- Empresas carecen app móviles donde muestran sus productos y servicios.
- El usuario tiene que maximizar la presentación para entender de que se trata el contenido.
- La página se carga más lento

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

- Dificultad en lograr ver el sitio web de la empresa hotelera correctamente en la pantalla del dispositivo, no permite visualizar imágenes banners animados etc.
- Información desactualizada o fraudulenta.
- Aglomeración de personas en hoteles preferidos por no conocer otros que ofrezcan el mismo servicio, comodidad o presupuesto. Información en Internet incorrecta, desactualizado, errónea y fraudulenta.
- Ignorancia de actividades en la ciudad por motivos festivos.
- Desinformación sobre actividades y eventos en el hotel.
- En el caso de viajar no tener un mapa turístico en sus manos para guiarlo a diferentes sitios turísticos.

### **1.2. Justificación del proyecto**

Este proyecto es de alto impacto, ya que con eso se logrará dar conocimiento a posibles turistas y viajeros sobre datos necesarios antes de la toma de decisión de viajar y escoger los medios más cómodos que simplifiquen sus actividades, medios de reserva de acceso rápido, eficaz para realizar actividades, poder facilitar a un turista la búsqueda, reservas de un hotel y la información que deseará saber.

Además busca incrementar y explotar el turismo, promocionando al país y dotando a los usuarios con un mapa turístico para su fácil guía en la ciudad de Guayaquil. Al acceder a la aplicación podrá ver un muchas opciones de hoteles que elegir, con información completa y actualizada para viajar hacia su destino hacerlo placentero desde el inicio

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

En la parte económica desarrollo de pequeños y grandes negocios e industrias hoteleras, que se promocionaran por este canal y dar a conocer de sus negocios y actividades.

Crear interés por el usuario a descargar esta aplicación y tendrá de guía de referencia para si próximo viaje.

### **1.2.1. Factibilidad**

El requerimiento necesario tecnológico como computador, programas de diseño, diagramación de frameworks e información turística de la ciudad de Guayaquil.

Se necesitaran personal de apoyo que será con personas que se dividirán el trabajo entre ellos se necesitará los siguientes:

- Director de proyecto
- Un web master
- Un vendedor

### **1.2.2.Situación Deseada**

Captar la mayor cantidad de usuarios que utilice esta aplicación desde su celular inteligente. Incrementar turistas y que se dividan en la variedad de hoteles. Fomentar expectativa y asistencia en actividades de diversión y culturales de la ciudad por motivos de feriados en el país. Contribuye al área tecnológica con la hotelera y hacer que ambas ramas unidas pretendan ser una fuerte herramienta del marketing para ganar más adeptos en usar este app, y hoteles al registrarse para que conozcan sus servicios en conocer sobre la ciudad de Guayaquil.

Informar a turistas sobre área hotelera y de eventos. Culturizar por promoción de eventos culturales, diversión, a realizarse en la ciudad además de actividades que se realicen en los hoteles.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Los que se beneficiarán son turistas, empresarios dueños de hoteles, y adeptos a esta tecnología. Que con este aplicativo móvil llene las expectativas que tienen los turista y se informen y conozcan los atractivos que se realizan en la ciudad en épocas festivas.

Utilizar todas las herramientas necesarias para que realmente sea una manera de apoyo preparándose y poder comprender mucho más que un simple libro.

### **1.3. Objetivos Generales**

Se desea implementar el uso del dispositivo móvil para una aplicación que sea de guía para el turista en buscar de información hotelera completa y dar a conocer sitios turísticos para que conocer la ciudad de Guayaquil, así como facilitar información acerca de eventos y actividades que se realizarán en el área hotelera.

Hacer que los turistas tenga la necesidad de descargarse el aplicativo como primer punto de partida antes de visitar la metrópoli, para encontrar un hospedaje de calidad, tener confianza que sea seguro, sentirse cómodo y poder conocer sus servicios, privilegios, así como conseguir reservarlo y hasta en el caso que desee pagarlo por adelantado .

Fomentar el turismo y pretender guiarse con un mapa turístico y que el usuario conozcan varios puntos referenciales de la ciudad y pueda visitarlos, conocer actividades recreativas, gastronómicas, culturales de esparcimiento y diversión antes de llegar a la localidad.

Captar la atención a hoteles que no poseen los recursos necesarios para hacer publicidad por esta vía móvil y deseen ofrecer su servicio a posibles huéspedes que posee la aplicación descargada desde su dispositivo móvil y conocer información requerida por el turista siendo así una competencia por la demás

lista de hoteles y a su vez valiéndose de sus propios servicios para llamar la atención al usuario y convencer a hospedarse gracias a esta aplicación.

#### **1.4. Objetivos Específicos**

- Crear una aplicación dirigida smartphones para que los usuarios puedan descargarla y tener desde su celular una guía rápida que les ofrezcas con esto aportar con ayuda al viajero en tomar su mejor opción de disfrutar su feriado, fin de semana o estadía por trabajo.
  
- Incrementar ingresos de turistas, mejor calidad y servicios a hoteles por oferta y demanda, generar características a fin de demostrar que con esta herramienta tecnológica dentro de un teléfono inteligente se puede utilizar en esta área que genere incremento de turistas en la ciudad sociedad clase media baja, media y alta.
  
- Publicarla a través de las tiendas virtuales y interesar a más usuarios no solo a nivel nacional sino del extranjero que deseen conocer la ciudad, actividades en fiestas festivas y feriados.

#### **1.5. Marco Teórico**

Se pretende desarrollar un aplicativo móvil para smartphones que pueda estar aplicado como guía turística y hotelera que brinde a millones de viajeros información completa sobre hoteles para su futuro hospedaje de visita a esta ciudad que muestre varias ayudas para la toma de decisión de estadía como información de servicios, galería de fotos, mapas , reservas y pagos.

Que el usuario antes de viajar planifique, conozca, se informe y pueda encontrar los mejores lugares para comer, divertirse, conocer lugares de interés y dormir dentro de la ciudad de Guayaquil.

Es necesario tener en cuenta que, en todo desarrollo de sistemas de software es sumamente importante definir una metodología. Esta permite que futuros desarrolladores seguir alguna especificación en cada una de las etapas del desarrollo del sistema, desde los requerimientos que se inician hasta en las pruebas finales, que tenga un resultado coherente y formal.

Los conceptos que se tratan a continuación son del desarrollo de software móvil. Los cuales darán la pauta como los estándares utilizados tanto en la investigación, en el análisis, diseño, implementación, pruebas y mantenimiento de la aplicación.

Definición como dispositivo móvil, a aquellos dispositivos, que por su naturaleza física o virtual, pueden desplazarse de un lugar a otro conservando sus parámetros de configuración y funcionalidad. A los fines de limitar el subconjunto de dispositivos a los que nos referiremos en esta tesis, además que son aquellos diseñados a los efectos de acompañar a sus usuarios en sus actividades de rutina.

### **1.5.1. Aplicativo móvil**

Se denomina apps o aplicación al software que se instala en el dispositivo móvil. Se lo llamó como tal desde el inicio del iPhone, la compañía Apple como marketing se uso este nuevo nombre para referirse al software que se encuentra subido a en las tiendas virtuales, ya sea teléfono o tableta y para su instalación se necesita descargarlo e instalar, algunos son gratuitos y otros tienen costos. Estos se integran a las características del equipo, como su cámara, acelerómetro y sistema de posicionamiento global (GPS), etc. <sup>1</sup>

Las aplicaciones proveen acceso instantáneo a un contenido sin tener que buscarlo en Internet y, una vez instaladas, generalmente se puede acceder a ellas sin necesidad de una conexión a la Red. Cada vez más empresas están

---

<sup>1</sup> <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

lanzando programas de este tipo para ayudar a sus clientes a encontrar restaurantes cercanos. Se puede actualizar para añadirle nuevas características con el paso del tiempo.

Las aplicaciones son parte del software y siempre se ejecutan sobre algún sistema operativo específico ya sea móvil o no y suelen tener un único objetivo específico. (Revisión de correo, internet, estado de vías, consultas y búsquedas, etc.)

Con ese nombre se designan unas pequeñas aplicaciones que pueden funcionar en el escritorio, el navegador o en ambos, del computador o el dispositivo móvil dependiendo de la plataforma sobre la que funcione el mismo. Se conocen desde hace ya algún tiempo pero últimamente se usan de una forma bastante activa por los diferentes usuarios. Normalmente funcionan si hay conexión con algún motor de Internet de manera que se convierten en una forma de usar servicios disponibles en la red sin tener que abrir el navegador.

### **1.5.2.Importancia**

Aplicación permite el acceso desde un dispositivo móvil a toda la información ya sea corporativa, o de uso personal que quiera movilizar, tal como agendas de clientes, catálogos de productos y precios, lista de teléfonos de empleados o amigos o cualquier información textual

### **1.5.3. Impacto de Aplicativos Móviles**

Los aplicativos con el creciente desarrollo de dispositivos y tecnologías de redes inalámbricas como Mireles LAN, GSM, GPRS, Bluetooth, ha sido perfeccionada la movilidad de los usuarios, de manera que ya no están obligados a realizar su trabajo en un lugar fijo. Como ejemplo de esto, un inspector de calidad podría ingresar los resultados de su inspección en su

dispositivo móvil, y desde el mismo lugar donde realiza éste trabajo, transmitir la información hacia la base de datos de su empresa, vía una interface de red inalámbrica para el almacenamiento permanente o análisis inmediato.

Además con su ayuda con los gráficos, videos y sonidos, la información que se pretenderá explicar es por la manera que se la da más fácil de entenderla y captarla.

#### **1.5.4. Ventajas de su utilización**

Una aplicación descargada desde una tienda en línea o desde links donde promocionan este app, al dar clic comienza la descarga e instalación dentro del dispositivo Smartphone, para luego poder utilizar con conexión a Internet u offline. Se actualiza periódicamente en sus versiones nuevas para esto requiere estar conectado.

Su visualización esta perfectamente diseñada exclusivamente para ser vista en dispositivos móviles, mostrando su contenido expandido a lo largo de su pantalla donde aparecerá la información bien distribuida sin presentar partes del contenido no visibles.<sup>2</sup>

Smartphones, Tableta, Pda, podrían ser ejemplo de estas tecnologías.

#### **1.5.5. Sistemas operativos para dispositivos móviles**

Los sistema operativo destinado a funcionar en un dispositivo móvil necesita tener una gran estabilidad, ya que incidencias habituales y toleradas en ordenadores personales como reinicios o caídas no tienen cabida en un dispositivo de estas características. Además, ha de adaptarse adecuadamente a las limitaciones de memoria y procesamiento de datos, proporcionando una ejecución exacta y excepcionalmente rápida al usuario.

---

<sup>2</sup> <http://www.buibee.com/blog/2011/12/20/beneficios-de-las-aplicaciones-moviles-para-usuarios-y-marcas/>

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

Estos sistemas deberán estar perfectamente testeados y libres de errores antes de incorporarse definitivamente a la línea de producción. Las posibilidades que existen en un ordenador estándar de realizar actualizaciones e incluso reinstalar mejores versiones del sistema para cubrir fallos o deficiencias son más limitadas en un dispositivo móvil.

Es posible incluso que un aparato de esta naturaleza deba estar funcionando ininterrumpidamente durante semanas e incluso meses antes de ser apagado y reiniciado, a diferencia de lo que ocurre con un ordenador personal. El consumo de energía es otro tema muy delicado: es importante que el sistema operativo haga un uso lo más racional y provechoso posible de la batería, ya que esta es limitada y el usuario siempre exige una mayor autonomía.

Todos estos aspectos de los dispositivos móviles, entre otros muchos, han de ser tenidos en cuenta a la hora de desarrollar un sistema operativo competente en el mercado, atractivo para los fabricantes y que permita al usuario sacar máximo provecho de su terminal.

En la actualidad, existen varios sistemas operativos para toda la gama de dispositivos móviles. Dentro de los smartphones, se encuentran los siguientes:

Android, BlackBerry OS, IOS, Symbian, se lleva la mayor cuota de mercado.

### **1.5.6.Android**

Es el sistema operativo más vendido a nivel mundial con un 52.5% de ventas mundiales por encima de Symbian y IOS de Apple<sup>26</sup> lo cual está revolucionando actualmente el mercado mundial del Smartphone, haciendo de este sistema operativo móvil un gigante de la industria de las telecomunicaciones.

El elemento más notable de Android es que es una plataforma de código abierto y cualquier elemento que haga falta o se pierda puede ser provisionado

por un sinnfín de usuarios que hacen parte de la comunidad Android a nivel mundial.

Los nombres que fueron asociados a sus diferentes versiones tales como Donut, Eclair, Froyo, Gingerbread, Honeycomb y las más reciente Ice Cream-Sandwich, también lo hacen un sistema operativo especial dado la originalidad utilizada en los mismos.

### **1.5.7. Historia de Android**

Google compró la empresa Android Inc. en el inicio del 2005 para empezar el desarrollo de una nueva plataforma llamada Android y entre las piezas claves se incluyó a Andy Rubín, Nick Sears y Chris Blanco.

A finales de 2007, un grupo de líderes de la industria se reunieron alrededor de la plataforma Android y formaron la Alianza Open Handset de la cual eran miembros importantes empresas como: Sprint Nextel, Toshiba, T-Mobile, Vodafone, Motorola, Google, Samsung, Intel, Sony Ericsson y Texas Instruments.

Parte del objetivo de la alianza era innovar con rapidez y responder mejor a las necesidades del consumidor y ese resultado fue la primera clave de la plataforma Android.

El SDK de Android se emitió por primera vez en Noviembre de 2007. En septiembre de 2008, T-Mobile anunció la disponibilidad de T-Mobile G1, el primer Smartphone basado en la plataforma Android y pocos días después de que Google anunciara la disponibilidad de Android SDK 1.0 Release Candidate.

En octubre de 2008, Google hizo el código fuente de la plataforma Android disponible bajo licencia de código abierto Apache.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

A finales de 2008, Google lanzó un dispositivo portátil llamado teléfono Android Dev.1 que ejecuta aplicaciones de Android sin estar atado a ningún proveedor de telefonía celular de la red.

Su objetivo era permitir a los desarrolladores, experimentar con un dispositivo real y tenía un costo de alrededor de 400 dólares.

Al mismo tiempo Google lanzó una corrección de errores que fue la versión Android 1.1, que se basa únicamente en la versión 1.0.

En las versiones 1.0 y 1.1 de Android no se dio soporte a teclados virtuales pero Android corrigió este problema al liberar el SDK 1.5 en abril de 2009, junto con varias características nuevas tales como medios de comunicación mejorados notablemente, funciones de grabación avanzadas y widgets.

En Septiembre de 2009 llegó versión 1.6 del sistema operativo Android y luego de un mes apareció Android 2.0.

Android llegó la versión 3.0 y Ice Cream con y sus funciones de para todas las plataformas (smartphones, tablets y netbooks de todas las medidas), pantalla principal con imágenes 3D, barras de estado y widgets redimensionables, reconocimiento facial, mejora de reconocimiento de voz; soporte USB para teclados y controles para PS3.

El primer cambio sensible lo encontraremos en el sistema de bloqueo del teléfono, donde Ice Cream Sandwich ha introducido la posibilidad de desbloqueo por reconocimiento facial a través de la cámara frontal, y que el usuario podrá poner en funcionamiento cuando quiera; eso sí, siendo recomendado en zonas de luz suficiente, y advirtiéndole que en este modo cualquier persona con rasgos similares al dueño podrá desbloquearlo. Los sistemas alternativos seguirán siendo el del deslizador (ofreciéndole la posibilidad de desbloquear el móvil o directamente las funciones de cámara), el

patrón, ahora con un diseño nuevo, con unos puntos de unión mucho más pequeños; el pin o la contraseña. <sup>3</sup>

Android 4.1, Jelly Bean, es la versión más rápida y suave de Android. Jelly Bean mejora en la simplicidad y la belleza de Android 4.0, y presenta una nueva experiencia de búsqueda de Google en Android.<sup>4</sup>

### **1.5.8. Dispositivos móviles**

#### **1.5.9. Smartphone**

Es un teléfono inteligente que tiene más funcionalidades que un teléfono celular común. Posee características similares a la de un sistema operativo, por lo cual son vulnerables a los virus o a los ataques al mismo sistema operativo tal como sucede con un computador normal.

#### **1.5.10. Características de un Smartphone**

- Soporta correo electrónico.
- Cuenta con GPS.
- Permiten la instalación de programas de terceros.
- Utiliza cualquier interfaz para el ingreso de datos, como por ejemplo teclado QWERTY y pantalla táctil.
- Permiten ingresar a Internet.
- Poseen agenda digital, administración de contactos y otros.
- Permiten leer documentos en distintos formatos, entre ellos los PDF y archivos de Microsoft Office.
- Deben contar con algún sistema operativo. Anteriormente se decía que los Smartphone eran aquellos que venían con el SO, Symbian OS, pero ya hoy en día no es así porque los hay con Microsoft Mobile 6.0, RIM BlackBerry, Palm OS, OS X y Android entre otros

---

<sup>3</sup> <http://www.ctoedge.com/content/history-google-android>

<sup>4</sup> <http://www.android.com/whatsnew/>

### **1.5.11. Tablets**

Tipo de computadora móvil pequeña con pantalla LCD sobre la cual el usuario puede escribir usando un lápiz especial o utilizando los dedos. Estos dispositivos móviles están enfocados prácticamente a la movilidad del usuario, por lo cual salen de fábrica con conexión 3G o Wi-Fi o sea listos para acceder al internet.

El principal objetivo de las Tablets es la Navegación web, e-mail, lectura y edición de documentos simples, además, se pueden reproducir videos, ver fotos y escuchar música. Debido a las limitaciones de procesamiento e interfaz, es más complicado trabajar con programas pesados como Photoshop o abrir archivos pesados de aplicaciones como Word, Excel y PowerPoint, pero todo depende de la capacidad y las características de cada tipo de Tablet.<sup>5</sup>

### **1.5.12. Feature Phones**

Un es cualquier teléfono móvil que no sea un Smartphone y que se destaca por alguna de sus características principales, como cámara de fotos de alta resolución y ajustes para mejorar las capturas, reproductor Mp3 con controles dedicados para esta operación, teclado físico para mensajería y pantalla sensible al tacto entre otros.

Estos tienen su propio sistema operativo y su firmware. Si soportan alguna aplicación de un tercero es únicamente por medio de una plataforma limitada como JAVA o BREW, las cuales comparadas con las plataformas móviles de los Smartphones de hoy en día son muchos menos poderosas, menos integradas con otras funcionalidades del teléfono móvil y así mismo menos integrado con la interfaz de usuario del teléfono.

---

<sup>5</sup> Tablets: <http://www.informatica-hoy.com.ar/tablets/Tablets-que-es.php>

Aunque actualmente esto está cambiando para mejorar, las nuevas versiones de JAVA o BREW permiten que el software sea más poderoso y que se pueda integrar con algunas funciones del teléfono, aunque la diferencia sigue presente principalmente en el lado de la interfaz gráfica de usuario ya que están limitados a solo una sección especial de aplicaciones de la interfaz.

### **1.5.13. Dumb Phones**

Opuesto a los Smartphones, generalmente tiene menos especificaciones técnicas que estos en términos de tamaño de pantalla, conectividad inalámbrica, espacio de almacenamiento, etc. Básicamente sirven para llamadas, mensajes SMS y están segmentados a hacer una sola cosa porque no cuentan con aplicaciones a diferencia de los Smartphones ya que el factor diferencia es que no tienen un ambiente de desarrollo que permita la instalación de aplicaciones de terceros.<sup>6</sup>

Generalmente un Dumb Phone no utiliza ninguno de los sistemas operativos que estaremos investigando en este proyecto tales como Android, Symbian, IOS, BlackBerry, RIM y Windows Phone.<sup>9</sup>

### **1.5.14. Frameworks**

jQuery es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resiga, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.<sup>7</sup>

### **1.5.15. Jquery**

jQuery es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resiga, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

---

<sup>6</sup> <http://www.lanacion.com.ar/1361758-los-celulares-basicos-resisten-al-embate-de-los-Smartphones>

<sup>7</sup> <http://www.soaagenda.com/journal/articulos/que-son-los-frameworks/>

jQuery es software libre y de código abierto, posee un doble licenciamiento bajo la Licencia MIT y la Licencia Pública General de GNU v2, permitiendo su uso en proyectos libres y privativos. jQuery, al igual que otras bibliotecas, ofrece una serie de funcionalidades basadas en JavaScript que de otra manera requerirían de mucho más código, es decir, con las funciones propias de esta biblioteca se logran grandes resultados en menos tiempo y espacio.<sup>8</sup>

### **1.5.16. Jquery Mobile**

jQuery Mobile es un framework JavaScript con el que desarrollar aplicaciones y sitios web optimizados para dispositivos móviles como smartphones y tabletas.

Tras el lanzamiento de esta primera versión estable el pasado mes de noviembre, el equipo de trabajo de jQuery sigue llevando a cabo acciones que mejoren el uso de la librería.

En este sentido como medio de alimentar la inspiración de aquellos desarrolladores interesados en conocer las posibilidades de este framework, así como mejorar el número de recursos disponibles, ha sido presentado una galería de ejemplos de sites y aplicaciones bajo el nombre de jQuery Mobile Gallery.

Clasificada por categorías esta colección incluye además plugins, tutoriales, recursos, libros o incluso la posibilidad de que cualquier interesado presente su propia aplicación web jQuery Mobile.

### **1.5.17. Themroller**

ThemeRoller es una aplicación web que ofrece una interfaz divertida e intuitiva para el diseño y la descarga de temas personalizados para jQuery UI. Con esta herramienta uno puede configurar varias propiedades CSS, tales como tamaño

---

<sup>8</sup> <http://www.jquery.com>

de fuente, color y peso, color de fondo y la textura, el color del borde, el color del texto, el color del icono, radio de la esquina, y mucho más<sup>9</sup>.

Esta personalización se conoce como "Temas" y esta disponible su uso online desde el sitio de jQuery UI, o siguiendo este enlace: jQuery UI ThemeRoller.

### **1.5.18. Phonegap**

PhoneGap es un framework que brinda la posibilidad de crear aplicaciones que se pueden compilar para diferentes plataformas móviles (iOS, Android, BlackBerry, Windows Phone, WebOS y Symbian, entre otras). La gran ventaja de este producto es que estas versiones, pueden crearse a partir de un código desarrollado en HTML, CSS y JavaScript, potenciado, claro, por los nuevos elementos y APIs que nos trae HTML5.

Desarrollado originalmente por Nitobi, PhoneGap ha sido adquirido por Adobe y ha sido integrado en las últimas versiones de Dreamweaver. Además está disponible en formato de plugin para diferentes programas, como el caso de Eclipse o como template para Xcode en Mac. También existe la opción del SDK. Es importante destacar que si bien Adobe está trabajando con herramientas para facilitar el uso de Phonegap, el código ha sido entregado también a la Fundación Apache para que se mantenga como Open Source. Este proyecto en la Fundación se encuentra bajo el nombre de "Apache Cordova".<sup>10</sup>

PhoneGap cuenta con una librería JavaScript que da un API de funciones que permitirá potenciar lo que ofrece el navegador. Es decir, se podrá tener funcionalidades más allá del estándar para acceder, por ejemplo, a alguna opciones del sistema. Dentro de lo que es PhoneGap, también se encuentran librerías nativas que funcionan como una especie de "puente" entre el código JavaScript y cada una de las plataformas nativas, esto les da a los

---

<sup>9</sup> <http://jqueryui.com/themeroller/>

<sup>10</sup> Se construye en la unión con de PhoneGap y Adobe

desarrolladores un elemento extra para ir un paso más allá con sus aplicaciones y saltar limitaciones impuestas.

Si se deseará evitar tener que descargar e instalar aplicaciones o plugin en el sistema, se contará con la opción de PhoneGap Build. Este servicio en la “nube” brinda una opción gratuita (infinitas aplicaciones públicas pero solo una privada) y otras alternativas de pago con mayores beneficios para desarrolladores. En el caso que se registrase para utilizarlo, se verá lo sencillo que es crear aplicaciones para diferentes plataformas móviles desde un mismo lugar y sin obligación de aprender el lenguaje nativo de cada una de ellas.<sup>11</sup>

En conclusión, con HTML5 + CSS + JavaScript y ayuda relacionada relacionado con PhoneGap, se podrá crear aplicaciones que se comportarán como apps nativas en diferentes plataformas móviles. Este producto se apoya también en el motor de render del navegador principal de cada una de estas plataformas. Esto en parte, podrá dar alguna diferencia entre las plataformas y también algunas características que se deberá de tener en cuenta. Por esta razón es importante leer la documentación de PhoneGap, que es muy completa, y permitirá saber que cosas se utilizarán con confianza en cada una de las plataformas que se elijan compilar.

### **1.5.19. Ripple**

Ripple es un emulador de entorno multi-plataforma móvil que se ejecuta en un navegador web y es hecho a medida a las pruebas de HTML5 de aplicaciones móviles. Ripple tiene como objetivo reducir los problemas que se enfrentan los desarrolladores de móviles causados por la fragmentación de la plataforma actual en el mercado.<sup>12</sup>

Ofrece la capacidad de mirar bajo el capó de sus aplicaciones móviles, ganando una visibilidad completa de lo que usted lo está haciendo. También

---

<sup>11</sup> <http://phonegap.com/about/faq>

<sup>12</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Ripple>

permite el uso de las herramientas existentes para llevar a cabo la depuración de JavaScript, DOM HTML de inspección, pruebas automatizadas, así como de múltiples dispositivos y la emulación de una resolución de pantalla en tiempo real sin tener que implementar la aplicación móvil o reiniciar el emulador.

Ripple se construye como una extensión de Chrome, se ejecuta como parte del navegador Chrome y se aprovecha de nuestros servicios back-end para llevar a cabo algunas de las operaciones más complejas.

La interfaz para ThemeRoller se divide en paneles de fuentes global y la configuración de radio de esquina, los estilos de widget contenedor, y los estados de interacción de los elementos seleccionables, y varios estilos de las superposiciones y sombras

#### **1.5.20. Herramientas de desarrollo**

##### **1.5.21. Dreamweaver**

Adobe Dreamweaver es una aplicación que fue creada para la construcción, diseño y edición de sitios, videos y aplicaciones Web basados en estándares. Es el programa más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas.<sup>13</sup>

La gran ventaja de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que en este programa, sus rutinas (como la de insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Javascript-C, lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sean instrucciones de C++ sino rutinas de Javascript que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

---

<sup>13</sup> <http://www.adobe.com/es/products/dreamweaver.html>

El software de diseño web Adobe Dreamweaver CS6 proporciona una interfaz visual intuitiva para la creación y la edición de sitios web en HTML y apps para dispositivos móviles. Utiliza el Diseño de cuadrícula fluida, que hace posible la compatibilidad multiplataforma, para crear diseños adaptables. Revisa los diseños antes de publicarlos con Vista previa multipantalla.

En la actualidad esta al corriente de las nuevas tendencias en creación de contenido web con las últimas herramientas de HTML5 de Adobe. Diseña magníficos sitios web y aplicaciones, y crea animaciones interactivas.

También presenta una gran productividad agilizada ya que se pueden diseñar y desarrollar sitios web y apps para dispositivos móviles de forma eficaz gracias a la aceleración de las transferencias FTP y la mejora de la edición de imágenes. Así como crear apps para dispositivos móviles con compatibilidad actualizada para los frameworks jQuery Mobile y Adobe PhoneGap.

### **1.5.22. SDK.**

Sigla en inglés de System Development Kit (Paquete de Sistema de Desarrollo), el cual es utilizado por los desarrolladores de aplicaciones para Android, IOS y otros sistemas operativos. 14

### **1.5.23. Java Scripts**

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. Por ejemplo, hace fácil responder a los acontecimientos iniciados por usuarios (como introducción de datos en formularios) sin tener que utilizar CGO.

El lenguaje JavaScript es **opens urce**, por lo cualquier persona puede utilizarlo sin comprar una licencia.15

---

<sup>14</sup> <http://developer.android.com/sdk/index.html>

#### **1.5.24. IDE**

Integration Developement Enviroment es un ambiente de programación que fue empaquetado como un programa de aplicación y típicamente consiste en un editor de código, un compilador, un debugger y un constructor de interfaces graficas de usuario.

Puede ser una Stand-Alone Application o puede ser incluida como parte de una o más aplicaciones existentes que sean compatibles.

El IDE, provee un Framework amigable al usuario para una gran cantidad de lenguajes de programación y desarrollo como Visual Basic, Java y PowerBuilder e igualmente permite a los desarrolladores crear aplicaciones profesionales para empresas, para web, escritorio y aplicaciones móviles utilizando la plataforma Java, así como JavaFX, PHP, Java Script y Ajax, Ruby y Ruby on Rails, Groovy y Grails y C/C++.1316

#### **1.5.25. API**

API es la abreviatura de Aplication Programming Interface. Una serie de servicios o funciones que el Sistema Operativo ofrece al programador, como por ejemplo, imprimir un carácter en pantalla, leer el teclado, escribir en un fichero de disco, etc. Visto desde la perspectiva del código máquina, el API aparece como una serie de llamadas (en otros sistemas operativos se hace mediante saltos a supervisor; en OS/2 se implementan como Far Calls), mientras que si lo vemos desde la de un lenguaje de alto nivel, el API aparece como un conjunto de procedimientos y funciones.17

#### **1.5.26. GPS**

La Relocalización es la determinación de tu ubicación geográfica por medio de un dispositivo móvil o computadora, por cualquiera de los medios disponibles para lograrlo. Para determinar una ubicación, existen varias maneras de hacerlo, entre ellas están la identificación del router al que uno este conectado,

---

<sup>15</sup> <http://www.masadelante.com/faqs/javascript>

<sup>16</sup> <http://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/integrated-development-environment>

<sup>17</sup> <http://www.rastersoft.com/OS2/CURSO/APIEXPL.HTM>

la red de su proveedor, su celular o directamente por el receptor interno de GPS de su dispositivo.<sup>18</sup>

### **1.5.27. API de Geo localización**

La API de Geo localización es un esfuerzo de la World Wide Web Consortium (W3C) para estandarizar una interfaz para recuperar la información de la localización geográfica de un dispositivo cliente. La API define un conjunto de objetos, que se ejecutan en la aplicación cliente para dar la ubicación del dispositivo cliente a través de la consulta de los servidores de información de la localización.<sup>19</sup>

Esto se realiza por medio de una interfaz de alto nivel de información de localización asociada sólo con el dispositivo que aloja la aplicación, la información que proporciona es la siguiente: latitud, longitud, altura, rumbo, velocidad y valores de precisión de los reportes.

La API de geo localización es ideal para aplicaciones web en dispositivos móviles, que es el tema de este capítulo. Sin embargo, hay que tener presente que aún no existe un apoyo generalizado en plataformas móviles debido a la gran variedad de dispositivos y navegadores.

La API se ha diseñado para permitir peticiones de posición instantánea y peticiones continuas de actualización de posición, así como la posibilidad de consultar explícitamente las posiciones en caché. La información de ubicación está representada por coordenadas de latitud y longitud.

Algunos navegadores utilizan direcciones IP para detectar la ubicación de un usuario, aunque esto sólo proporciona una estimación muy aproximada.

### **1.5.28. HTML 5**

HTML 5 es la siguiente versión de HTML con muchas características nuevas que hacen que los sitios web sean más semánticos, también dando la posibilidad que sea más fácil para navegar dentro de la página para los

---

<sup>18</sup> <http://www.gsmspain.com/glosario/?palabra=A-GPS>

<sup>19</sup> <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/guia-mapas-geolocalizacion-moviles/>

lectores y buscadores, mejorando la apariencia web en general para todos los usuarios.

HTML 5 incluye APIS para dibujar gráficos en la pantalla, almacenar datos fuera de línea, arrastrar y soltar, etc.

HTML 5 incluye nuevas características en diversos ámbitos ya que no se trata de tener nuevas etiquetas o eliminar otras, sino de mejorar:

### **1.5.29. CSS 3**

Las hojas de estilo en cascada (en inglés Cascading Style Sheets), CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). CSS 3 es la última versión de los CSS. Esta tiene muchas características nuevas que se convierten mucho más fáciles para configurar el diseño.

Ofrecen la posibilidad de definir las reglas y estilos de representación en diferentes dispositivos, ya sean pantallas de equipos de escritorio, portátiles, móviles, impresoras u otros dispositivos capaces de mostrar contenidos web.<sup>20</sup>

### **1.5.30. Características de CSS 3**

- Tiene una gama más amplia de colores: HSL, CMYK, HSLA y RGBA.
- Obtiene bordes con degradado.
- Bordes con imagen
- Esquinas redondeadas o bordes redondeados.
- Cajas con sombra.

### **1.5.31. Web App**

Se trata de un sitio web específicamente diseñado para su visualización en las pantallas de los móviles, las cuales además de ser más pequeñas, suelen ser táctiles. Estos dos elementos hay que tenerlos en cuenta a la hora del diseño.

Al tratarse de un sitio web, accedemos a ellos a través del navegador que tengamos instalado en ese dispositivo móvil, simplemente hemos de acceder a su dirección web o URL.

---

<sup>20</sup> <http://css3html5.com.ar/que-es-css3/>

Muchos sitios web móviles se están desarrollando en HTML5/CSS3, el cual es una excelente opción para los desarrolladores que quieren crear un sitio compatible con los dispositivos móviles más modernos. Problemas derivados, como por ejemplo la gran diversidad dispositivos móviles, ya tienen solución en HTML5 mediante código que permiten adaptar el sitio según tamaño y resolución del equipo”.

En resumen, se definirá que un sitio web móvil es multiplataforma (con algunos ajustes adicionales), tecnología más sencilla y estándar, e independiente de los canales de distribución de los fabricantes de OS (los famosos “markets”).

### **1.5.32. Mobile Web**

Se refiere al uso de aplicaciones que se conectan directamente al internet (Browser-Based) desde un Smartphone, un Tablet u otro dispositivo móvil, utilizando directamente redes inalámbricas.

El crecimiento del Mobile Web se ha ido incrementando desde el 2007 con una cantidad enorme de Smartphones y con los Tablets desde el 2010 ya que ambas plataformas proveen un mejor acceso a internet por medio de estas aplicaciones, aún más que las que previas generaciones de teléfonos móviles.

El acceso Mobile Web hoy en día sufre de problemas de usabilidad e interoperabilidad. Los problemas de interoperabilidad surgen de la fragmentación de la plataforma o los dispositivos móviles, los diferentes sistemas operativos móviles y la variedad de browsers y los problemas de usabilidad están centrados básicamente en el pequeño tamaño físico de algunos factores del teléfono, tales como los límites en la resolución de la pantalla tales como la resolución.

A pesar de estos pequeños inconvenientes muchos desarrolladores de aplicaciones móviles están optando por la creación de aplicaciones usando

Mobile Web. A Junio de 2011, Mobile Web fue la plataforma más utilizada para desarrollar después de Android y IOS.

Por otro lado, la misma compañía Adobe está pensando seriamente en retirar el soporte de Flash Player para algunas plataformas tales como Android y BlackBerry Playbook, argumentando que la mejor solución para crear y desplegar contenido en el browser y las aplicaciones de algunas plataformas es el uso de HTML5, aunque seguirán soportando AIR en la telefonía móvil para los diferentes tipos de usos que actualmente se le dan.

### **1.5.33. Base de Datos**

Se define una base de datos como una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los sistemas de información de una empresa o negocio en particular.<sup>21</sup>

### **1.5.34. Tabla**

Se refiere al tipo de modelado de datos, donde se guardan los datos recogidos por un programa. Su estructura general se asemeja a la vista general de un programa de Hoja de cálculo.

Las tablas se componen de dos estructuras:

### **1.5.35. Registro**

Es cada una de las filas en que se divide la tabla. Cada registro contiene datos de los mismos tipos que los demás registros. Ejemplo: en una tabla de nombres y direcciones, cada fila contendrá un nombre y una dirección.

### **1.5.36. Campo**

Es cada una de las columnas que forman la tabla. Contienen datos de tipo diferente a los de otros campos. En el ejemplo anterior, un campo contendrá un tipo de datos único, como una dirección, o un número de teléfono, un nombre, etc.

---

<sup>21</sup> <http://www.maestrosdelweb.com/principiantes/%C2%BFque-son-las-bases-de-datos/>

A los campos se les puede asignar, además, propiedades especiales que afectan a los registros insertados. El campo puede ser definido como índice o auto incrementable, lo cual permite que los datos de ese campo cambien solos o sean el principal indicar a la hora de ordenar los datos contenidos.<sup>22</sup>

Cada tabla creada debe tener un nombre único en la cada Base de Datos, haciéndola accesible mediante su nombre o su seudónimo (Alias) (dependiendo del tipo de base de datos elegida).

## **1.6. Metodología de la Investigación**

### **1.6.1. Relevancia Aspectos metodológicos**

Para realizar el muestreo en este proyecto se necesitó de tomar datos de las fechas festivas en la ciudad de Guayaquil y del Ecuador, días festivos, así como datos de hoteles como son números de teléfono, mail para reservaciones, dirección del lugar y lo que ofrecen.

El recurso que se realizará son encuestas para conocer los problemas y necesidades que tengan los turistas en el proceso elegir su reservación o escoger el lugar. Además conocer que fechas son las que utilizan para viajar conocer las características de los datos obtenido.

## **1.7. Muestra no probabilísticas**

La muestra que se precederá a realizar es la no probabilista por cuotas ya que lo que se desea obtener es un estudio de opinión por parte de los implicados que son los turistas y se tratará de aplicar encuestas a la muestra investigada y así tratar de buscar cubrir un porcentaje preestablecido de turistas con características de las necesidades y problemas similares que encuentren en escasees de información.

---

<sup>22</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Tabla\\_\(base\\_de\\_datos\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tabla_(base_de_datos))

### **1.7.1. Grado de aceptación de los usuarios**

De gran captación en mercado, servirá de ayuda, para conocer las variedades de lugares y posibles destinos, fácil acceso, bajo costo, querrán tener una guía turística y hotelera de la ciudad desde su celular. Se pretende aplicar a los turistas en general que se encuentren interesados en viajar a la ciudad de Guayaquil y no poseen información referente a estadía alguna y que queden satisfechos con los datos obtenidos.

## **1.8. Hipótesis Planteada**

Desarrollo de un Aplicativo móvil que permita resolver las necesidades de búsqueda de información a la hora de escoger estadía en la ciudad de Guayaquil por parte de un turista nacional o extranjero.

### **1.8.1.Fuente de Información**

Las fuentes que se utilizarán son las primarias por lo que se trabajará con el mismo guía de hoteles que posee el Ministerio de turismo del Ecuador específicamente Guayaquil. Y lugares preferidos por personas que se han hospedado la ciudad al igual que los eventos lista de eventos a desarrollarse en estos hoteles en el año presentaran los servicios que ofrece y actividades en épocas festivas. Ese es el instrumento principal para la elaboración del proyecto.

La información será solicitada por medio de un agente de ventas asignado que se comunicará con los hoteles que quiera incluirse en la aplicación ellos facilitarán requerimientos de servicios, valores, imágenes de sus productos e infraestructura. Los relacionistas públicos nos darán información con respecto a los eventos que se vayan a realizar en el hotel o en algún evento especial que sean auspiciante.

## **CAPITULO 2:**

### **2. Descripción del proyecto**

Hotelízate es una aplicación móvil multiplataforma dirigida a turistas nacionales y extranjeros que estén interesados en conocer la ciudad de Guayaquil – Ecuador y quieran encontrar numerosa información hotelera para hospedarse y antes conocer los servicios que ofrecen, tanto ubicación, números de teléfonos, email, y un mapa turístico para conocer la urbe, además poder hacer reservaciones, realizar pagos y adicionalmente estar informado de los eventos a realizarse en su respectivo hotel por fechas conmemorativas y feriados todo esto desde la comodidad de su teléfono inteligente.

#### **2.1. Alcance**

Este proyecto es de alto impacto, ya que con eso se logrará dar conocimiento a posibles turistas sobre información de hoteles y datos necesarios a la toma de decisión de viajar conocerán fechas días festivos y actividades a realizarse en la ciudad de Guayaquil desde la confort de sus manos y así se hará más fácil reservar con tiempo y que se adapte al presupuesto económico de cada uno.

En la actualidad este tipo de búsquedas se las puede realizar por la web, habiendo algunas desactualizados, otras no orientadas precisamente como aplicaciones móviles en si; con características propias para estos dispositivos siendo un problema visualizarlas por lo que son muy pesadas o su diagramación un impedimento para apreciarlas desde el Smartphone, a su vez una desventaja ya que no se cargan igual.

El medio que se alojara el programa para su descarga será una nueva alternativa que existe en el mercado que es la compra por medio del teléfono inteligente en tiendas virtuales.

La solución consistirá en que el usuario podrá ver previamente la aplicación en imágenes y su descripción y luego descargar. Las opciones que tendrá son la

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

lista de los mejores hoteles de la ciudad, ver sus servicios, adicional podrá conocer las actividades que se realizarán en el y un mapa tanto de ubicación del sitio como uno turístico donde les dirá donde se encuentran los atractivos turísticos más representativos de la ciudad.

Una alternativa para fortalecer la aplicación y asegurar la confianza con los futuros clientes es crear una alianza estratégica con instituciones hoteleras de la ciudad de Guayaquil y el Ministerio de Turismo, siendo estos los principales promotores del turismo, y a su vez siendo patronatos serios y especializados en fomentar el turismo de la ciudad y del país que serán los encargados de realizar los envíos de la información requerida para la base de datos y que con su aval hagan promoción también de la misma de esta manera sería una gran ventaja competitiva y asimismo posicionarse en el mercado como un aplicativo oficial.

### **2.2. Especificaciones Funcionales**

#### **2.2.1.Registro de Usuario**

La aplicación “Hotelízate” tiene a disposición un registro para su usuario en donde podrá iniciar sesión los interesados que quieran pagar el hotel en el cual quieran hospedarse desde el Smartphone, por medio de tarjeta de crédito, esto como requisito fundamental.

#### **2.2.2.Seguridad en Acceso**

Se ingresará a la app con un usuario y contraseña previamente al registrada esto es para la cancelación, el método que se utilizará es el pago por correo electrónico similar al de PayPal para facturar de forma agilitada y principalmente segura a los usuarios y aceptar pagos con tarjetas de crédito y pagos de PayPal en la web. Este método no requiere de una página web, solo con enviar por correo electrónico a usuarios una descripción de su pago y otro correo al administrador del hotel quien efectuará el cobro respectivo. Para su

seguridad se manejará un servidor https que es de seguridad que encripte la clave para evitar su hackeo.

### **2.2.3. Lista de Hoteles**

Luego del menú principal, esta opción viene a ser la primordial ya que es la que dará inicio al uso de este aplicativo, en esta sección se mostrará la lista con todos los nombres de los hoteles que forman la aplicación que será la partida de cada una de sus aplicaciones, conforme los usuarios vayan navegando a su ingreso. En la parte superior se encontrará un filtro de fácil acceso para quienes quieran agilizar la búsqueda escribiendo el nombre del hotel por referencias de personas allegadas.

Dentro de la lista se podrá apreciar al lado izquierdo una imagen de referencia del hotel junto con su nombre, que al presionarlo lo llevará al detalle del hotel y otras opciones que se describirán más adelante en el documento, mientras que al lado derecho se apreciará una flechita en donde al presionarlo cargará a la descripción del precio por las habitaciones.

### **2.2.4. GPS (Mapa Turístico)**

Este es el segundo botón del funcionamiento de la aplicación al ser presionado se cargará una sección donde se mostrará un menú de guía turística icnográfica que en la parte inferior describirá su función. Los botones al ser presionados mostrará la ubicación geográfica del mismo, como son aeropuerto, terminal terrestre, sitios turísticos, centros comerciales, restaurantes de comida típica, información de taxis, hospitales, iglesias, bancos y teatros.

### **2.2.5. Eventos**

Esta sección será como una agenda de actividades por parte del hotel, la cual se mostrará en una lista detallada con el nombre, la fecha y el lugar del evento para que el usuario tenga conocimiento amplió del mismo y este informado con anticipación. Esta información será publicada por parte del

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

administrador de la aplicación para conocimiento de la los usuarios, se actualizará cada inicio de semana cualquier cambio de fecha o cancelación será neta responsabilidad del organizador de cada evento u hotel auspiciante esta nota estará detallada en la aplicación.

El asistente de relaciones públicas o administrador de cada hotel u organizador del evento será el asignado para que dote de esta información al administrador de la aplicación vía correo electrónico.

### **2.2.6.Mapa**

En la opción de mapa se podrá observar la posición geográfica satelital del hotel previamente seleccionado, esta sección aparecerá dentro de todas las características de los hoteles mostrando en cada una de ellas su respectiva geo localización mostrando las calles aledañas para su fácil ubicación por parte del turista.

### **2.2.7.Reservación**

Se podrá reservar una habitación desde el Smartphone llenando el formulario tan solo pidiendo sus nombres, apellidos, número de cédula, email, país, código postal en el caso que sea del exterior y una descripción donde detallará su pregunta o reservación. Esta información llegará al correo del administrador del hotel seleccionado para luego esta persona se tendrá que contactar por la misma vía para su confirmación

Este contacto se mantendrá informado por correo personal con el administrador. Es importante recalcar que para esta opción no es necesario que el usuario tenga que ingresar su número de tarjeta de crédito. En este caso el administrador del hotel se contactará con el usuario. Esta opción se pensó debido a que existe gente que aun es reacia en la parte de cancelar con tarjeta de crédito.

### **2.2.8. Pago desde el smartphone**

Esta opción estará presente en todos los hoteles y para este requisito es obligatorio registrarse a la aplicación con un usuario y contraseña, al presionar pagar le saldrá al usuario un formulario donde llenará con nombres, apellidos, número de cédula, tipo de la tarjeta con la que quiere pagar, código de seguridad e la misma, país, email. También un calendario donde pondrá el día de fecha de ingreso y salida, número de habitaciones, y número de personas.

El método que se utilizará es el pago por correo electrónico donde llegará el mensaje al administrador del hotel y al usuario como referencia de pago donde detalla lo cancelado, es muy similar al de PayPal para facturar de forma agilitada y principalmente segura a los usuarios y aceptar pagos con tarjetas de crédito y pagos de PayPal en la web. Este método no requiere de una página web, solo con enviar por correo electrónico a usuarios una solicitud de pago que pueda afines para pagar.

### **2.2.9. Servicios**

En esta parte se cargará una lista de servicios que ofrece individualmente cada hotel como son, gimnasio, agua caliente, televisión por cable, piscina, jacuzzi, sauna, salas de diversión, canchas deportivas, bares, etc.

### **2.2.10. Imágenes**

En esta sección aparecerá una pequeña galería creada con imágenes del hotel para que el usuario conozca, la infraestructura, y parte de los servicios y comodidades que ofrece, así como suites y habitaciones con esto se podrá captar la atención del futuro alojado.

## **2.3. Módulo del proyecto**

### **2.3.1.Hoteles**

- Lista de hoteles
- Mapa
- Reservas
- Pagos
- Servicios
- Imágenes

### **2.3.2.GPS**

- Aeropuerto
- Terminal Terrestre
- Días festivos
- Teatros
- Bancos
- Restaurantes
- Sitios turísticos
- Hospitales
- Iglesias
- Centros comerciales

### **2.3.3.Eventos**

- Lista de eventos disponibles

## **2.4. Especificaciones Técnicas**

### **2.4.1.Diseño de Base de Datos**

# APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS



Figura 1. Diseño de la base de datos

## 2.4.2. Descripción tabla usuario

En esta tabla almacena el usuario y contraseña del usuario que accederá a la aplicación y hacer uso de ella.

## 2.4.3. Descripción tabla reservaciones

En esta tabla aparecerá un formulario el cual el usuario llenará de datos personales para su futura reservación de la habitación.

## 2.4.4. Descripción tabla servicios

En esta tabla aparecerán todos los servicios que brinde el hotel seleccionado por el usuario en la aplicación.

#### **2.4.5.Descripción tabla de imágenes**

En esta sección permitirá acceder a una galería de imágenes de la infraestructura y servicios que posee el hotel.

#### **2.4.6.Descripción tabla mapas turísticos**

En esta tabla mostrará un menú donde aparecerán la ubicación GPS de los puntos turísticos de la ciudad de Guayaquil.

#### **2.4.7.Descripción tabla eventos**

En esta tabla mostrará las diferentes actividades que realizará la lista de hoteles registrada en la aplicación.

#### **2.4.8.Frameworks herramientas de desarrollo y diseño**

<b>Herramientas que se necesitaron para su desarrollo gráfico</b>			
Frameworks	Jquery	Jquerymobile	PhoneGap
Herramientas de desarrollo	Dreamweaver	ThemeRoller	Ripley
Herramientas de diseño	Illustrator	PhotoShop	

**Tabla 1 Herramientas de desarrollo y diseño**

### 2.4.9. Requerimientos para instalar la aplicación

**El celular Inteligente deberá tener  
las siguientes características**

Sistema operativo Android 2.3 (Gingerbread)

\* Búsqueda en Google, Maps,

\* Almacenamiento interno de 16GB

\* Memoria RAM de 1GB

\* HTML y Flash

\* MMS, SMS, IM, Email y RSS

Plan de datos e internet

Resolución de pantalla

Procesador Qualcomm Snapdragon Dual-  
Core de 1GHz

Tabla 2. Características necesarias para funcionamiento en Smartphone

### 2.4.10. Requerimiento del hardware

Para la construcción de la aplicación se necesitara un computador que necesitará las siguientes características técnicas mínimas para su correcto funcionamiento.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

<b>Requerimientos del hardware para la creación de la aplicación</b>
Procesador Intel core duo de 3.2 GHZ
Microsoft Windows XP/ Vista/ 8
Disco duro Segate 300 GB
Memoria RAM DDR 3 GB
Seram ddr pc 27000 mhz
512 de memoria RAM
Estación para la creación de la aplicativo
Disco duro de 300GB
2GB de espacio disponible en disco duro
Microprocesador Core dos duo

**Tabla 3. Requerimientos del Hardware**

# APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS

## 2.4.11. Captura de las pantalla programador

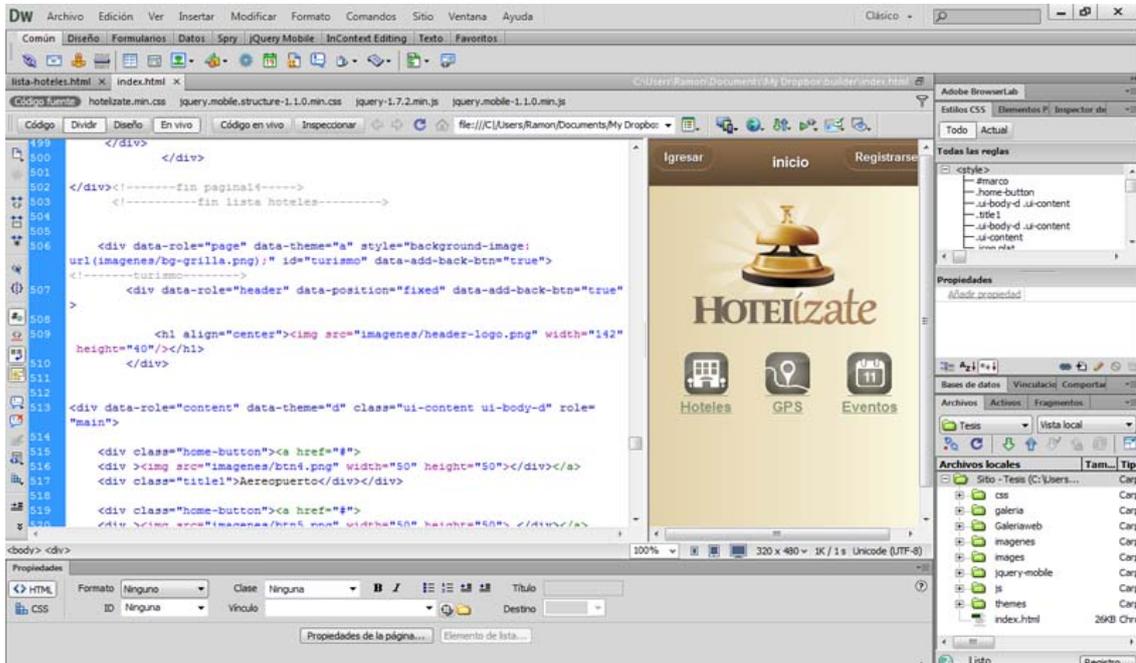


Figura 2. Menú inicial de la aplicación y su código visto de Dreamweaver

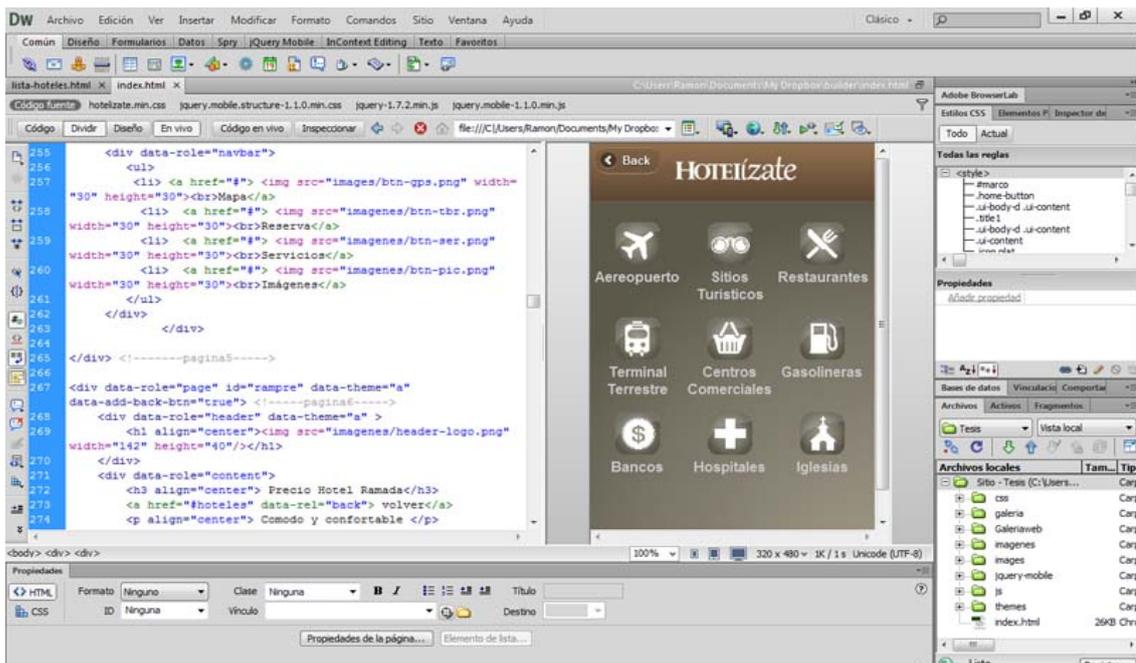


Figura 3. Vista código del menú del mapa turístico

En la grafica se muestra el código del menú del mapa turístico.

Este será el lugar de almacenaje de los archivos u tendrá cago de la tienda virtual donde aparecerá a aplicación para u funcionamiento.

Antes de iniciar el apps se creo un boceto a papel del conteniendo en cada caja los requerimientos para la pantalla correspondiente. En otra fase se decidió crear las entradas de datos y cómo vamos a presentar la información. En este punto, las características cambian según la pantalla como el diseño de interfaz del menú. Se construyó en una medida estándar de 320 x 480 px divs que se acoplan sin problemas en la pantalla del smartphone.

Los temas que se eligieron fueron matices de colores con tonalidades cremas y doradas y cafés, para mantener una lectura relajada se utilizó el color blanco con colores antes mencionados, en esta fase se empleó el programa Theme Roller y en un inicio el programa Adobe IllustraTor para la primera propuesta luego Photoshop para la creación de los iconos, logos, etc.

## 2.5. Funciones del Aplicativo

La aplicación cuenta con una navegación sencilla amigable que se le hará fácil su uso dentro del teléfono Vista del menú de mapa turístico de la aplicación Inteligente.

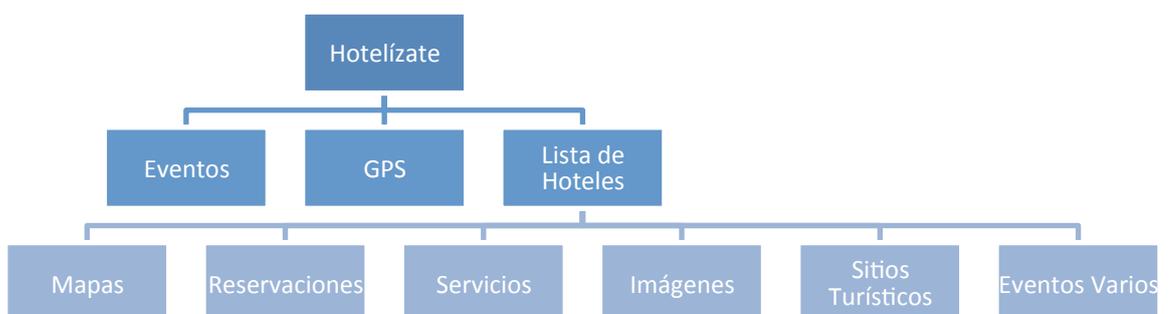


Figura 4. Organigrama App Hotelízate

# APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS

Se detallan unas muestra de cómo luce la aplicación al navegar en el Smartphone

## 2.5.1.Pantallas del usuario

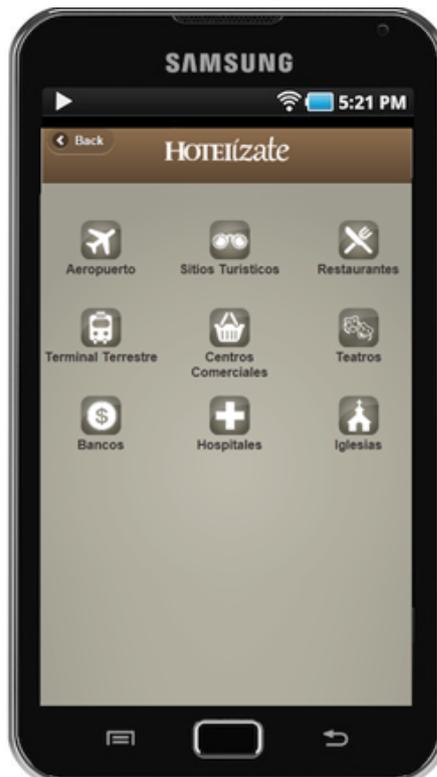


Figura 5. Vista del menú turístico

APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS

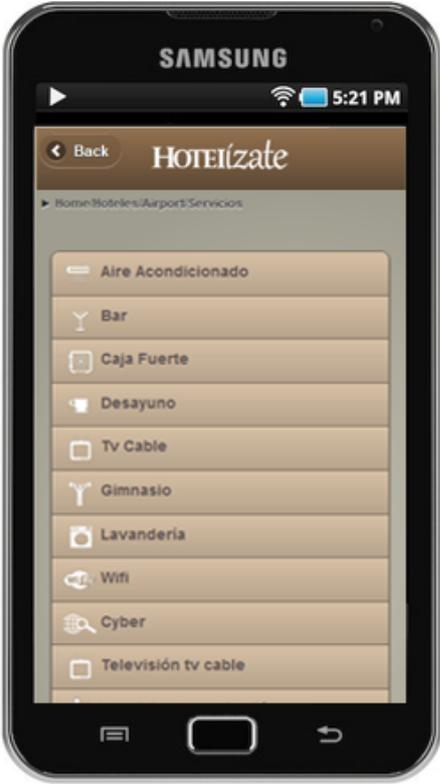


Figura 6. Lista de Servicios

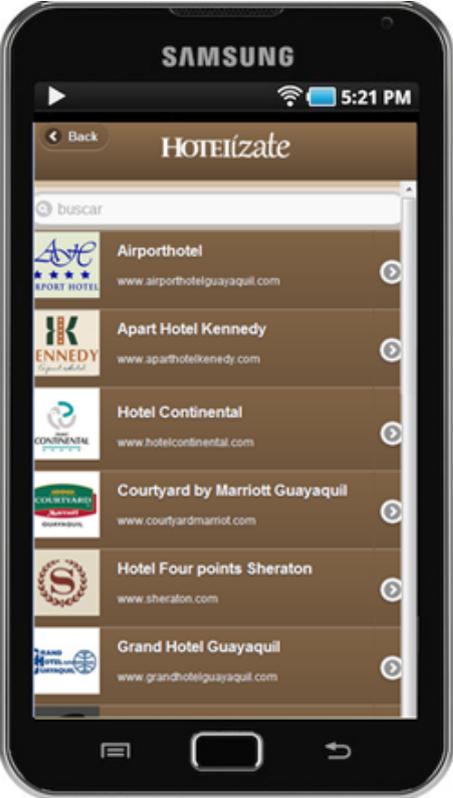


Figura 7. Listado de Hoteles

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**



**Figura 8. Vista de la Galería**

APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS



Figura 9. Vista del Menú de Eventos



Figura 10. Vista de la descripción

### 2.5.2.Descripción de Usuarios

TIPO DE USUARIO	DESCRIPCIÓN
Administrador	El administrador será la persona que se encargará de, modificará códigos, añadirá o quitará elementos de la aplicación.
Operador	Persona que actualizará la sección de eventos semanalmente. Esta información será enviada por cada relacionista público del hotel y organizador de evento por medio de un correo al operador de la aplicación. Cualquier cambio fuera de fecha sin previo aviso será la responsabilidad del hotel.
Usuario nuevo	Usuario que no tiene cuenta de registro, podrá acceder a la app. Visitar y conocer los hoteles registrar usar recursos del mapa turístico ver se accederá al menú de eventos.  Podrá reservar habitaciones excepto acceder al pago de los mismos.
Usuario final, Usuario registrado o cliente	Usuario que quedará registrado con un nick y clave que tendrá opción de pagar el hotel reservado. Cada vez que quiera hacer un pago tendrá que digitalizar su clave.

**Tabla 4. Descripción de usuarios**

## **CAPITULO 3:**

### **3. Plan de Negocio**

#### **3.1. Síntesis de Plan de Negocio**

Vivimos en un mundo de tecnología móvil, el incremento de que más de 4 mil millones de personas más de la mitad del mundo están equipadas con teléfonos móviles. Hoy, la gente está cambiando de un teléfono móvil común a teléfonos inteligentes con acceso a Internet, tan potentes como computadoras por su movilidad. Los consumidores ya utilizan los teléfonos inteligentes para:

- Conocer ubicaciones vía GPS
- Escanear códigos de barras de productos para comparar sus características
- Realizar reservas
- Realizar pagos
- Buscar información
- Acceder a promociones

Las empresas, agencias de viajes y hoteles de productos tienen ahora una oportunidad única para observar cómo experimentan los consumidores estas nuevas posibilidades de tecnología.

Esta reglamentación está diseñada de forma tal de brindar la información necesaria para que usted aproveche al máximo los servicios móviles en las tiendas y en los otros canales que utiliza.

Para los consumidores, el servicio móvil tiene el potencial de:

- Facilitar la vida. Los servicios móviles integrados a la experiencia de compras, como por ejemplo la reserva de un hotel sin moverse de su asiento, y el pago móvil ayudan a que los consumidores consigan lo que quieren más rápido. Hasta los servicios más simples como ver los servicios que ofrece o los destinos turísticos antes de realizar un viaje facilitan la búsqueda y vida de los consumidores.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Dar más significado a la vida. Si se les brinda a los consumidores la información y las herramientas adecuadas en el momento preciso se les ayuda a tomar buenas decisiones.

Los servicios móviles con una gran variedad de lista de hoteles para su alojamiento permiten que los consumidores elijan los productos alineados con sus valores de presupuesto, gustos y el bien estar, que respeten el medio ambiente y su elección ética.

Al utilizar la tecnología móvil para alcanzar las necesidades de información y los servicios del consumidor, los comerciantes y fabricantes de productos pueden:

- Incrementar ventas. Existe una clara conexión entre la información brindada en el punto de venta y las decisiones de compra. Y simplemente, una mejor información significa más ventas.
- Incrementar la satisfacción y su fidelización del cliente y los servicios. Los consumidores recompensarán a aquellos negocios que mejor cumplan con sus necesidades de información y servicios. Los servicios móviles permiten mayor personalización, y atienden aún mejor las necesidades del consumidor.
- Agrega valor a productos físicos y experiencias mediante servicios digitales. A medida que los consumidores pasan más tiempo online, los servicios móviles se convierten en una “adhesión” que une a los productos físicos con el mundo digital.
- Navegar en esta aplicación encontrando lo datos necesario sin la necesidad de irse a otras páginas que sean engorrosas y fraudulentas.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

- Los ingresos a obtener, siendo el valor inicial de 0,99 centavos de dólar  
El primer año se pretende tener una ganancia de \$ 2,484.00 dólares.  
Eso es en relación de la 3,600 descargar en el primer año.
- El primer año se pretende tener una ganancia de \$ 2,484.00 dólares.  
Eso es en relación de la 3,600 descargar en el primer año.

En cuanto a suscripciones se pretende obtener \$ 7,875.00 esto con relación a comisiones cobradas de hoteles que tienen 5 estrellas, 4 estrellas y 3 estrellas. Los valores son en prelación a lo siguientes datos:

- Hotel 5 estrellas suscripción de \$ 3,000.00 dólares anuales
- Hotel 4 estrellas suscripción de \$ 2,500.00 dólares anuales
- Hotel 3 estrellas suscripción de \$ 2,100.00 dólares anuales

Es esencial que en el Resumen Ejecutivo se delinee las características principales del mercado, incluyendo su tamaño y crecimiento, especificando además la oportunidad de mercado que se esta atacando.

**Crecimiento**

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.

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

### **Objetivo**

- Conseguir una rentabilidad de 49% en el lapso de 12 meses
- Lograr que el 80% de nuestros clientes renueven su contrato con nosotros, en el lapso de un año.
- Lanzar un producto nuevo al finalizar el primer semestre de actividad

### **3.2. Definición de Sector Industrial**

Por ser una aplicación móvil y estar alojado dentro de una tienda virtual la cual se accede únicamente por medio de un teléfono inteligente o smartphone que serán netamente un sector tecnológico el cual podrán llegar exclusivamente usuarios quienes posean este dispositivo móvil y deberán tener conexión a Internet .

Un Smartphone, es un teléfono móvil inteligente con características diferenciadas al de un celular corriente. Dentro de las características pose herramientas como correo electrónico móvil, acceso a páginas web o web móviles con diagramación optimizada, sistemas operativos, video, ubicación GPS, wifi, Bluetooth y juegos.

Se considera que desarrollar una aplicación móvil en estos momentos es una gran oportunidad. Datos del 2011, publicados por la Superintendencia de Telecomunicaciones indican que 1'440.001 usuarios de teléfonos móviles se conectan a internet por este medio. Esta cifra es casi la mitad del total de personas conectadas a en la web, 3'500.000, durante ese año. Otro factor es que la gran cantidad de aplicaciones actuales son de exterior y las empresas de telefonía móvil ya están apostando en promover este tipo de servicios, lo que abre puertas para poder promocionar la aplicación.

### **3.2.1. Reseña Histórica**

Desde hace cinco años se abrió una rama de la tecnología nueva derivada de los teléfonos celulares, las famosas PDA o agendas digitales y a la necesidad de estar ligado con las computadoras estos tres dispositivos se unieron en uno solo y se formó lo que hoy en día se conoce como smartphone que en español se llama teléfono inteligente.

En Ecuador, dos de los primeros smartphones en ingresar al mercado fueron el Palm Treo y el Sony Ericsson P910. Ambos llegaron en el 2002. Luego incursionó un teléfono surcoreano Kyocera con poca acogida. Un año clave en el desarrollo de este mercado fue el 2006. En ese año, Porta y Telefónica Ecuador empezaron a comercializar la marca BlackBerry. (MTP)

Desde su creación con el iPhone por parte de la compañía Apple en el año 2005 que no salió en venta hasta el día 29 de Junio de 2007 hasta la actualidad se vez se vio la necesidad de crear su propio software, sistemas operativos, procesadores los cuales puedan correr su software ahora llamado aplicaciones o apps y dieron vida a un nuevo programas que pueden ejecutarse en estos dispositivos móviles, dejando atrás a las agendas digitales, pc, y laptops.

En la actualidad se han incrementado millones de adeptos en todo el mundo por parte de esta tecnología y asimismo las empresas y programadores, que los requieren al igual de diseñadores que crean nuevos productos para los smartphones viendo los requerimientos e información se crearon nuevos modelos diseños y también la venta de nuevos equipos de diferentes marcas que aparecieron como Samsung en el mercado de los teléfonos han incrementado sus características de estilos nuevos teléfonos inteligentes.

El alojamiento de estas aplicaciones de igual forma fue creada, las tiendas o las app Store nombre de la primera tienda de app además por parte de Apple donde descargan los usuarios de estos apps también fueron creciendo ya que

al inicio solo clientes de smartphones iPhone podían hacerlo, dio otro giro luego que aparecieron tiendas muy conocidas en la actualidad como son App Store de Apple, BlackBerry App World de BlackBerry, OVA de Nokia, Appmarker de Androide, etc.

Tanto aplicaciones referente a una compañía una empresa x hasta aplicaciones gratuitas para ahuyentar mosquitos hasta información que indica el estado del tiempo de países. A su vez se han especializado en los mismos creados, diferentes frameworks para la agilidad de creación de las aplicaciones como se las llama se venden y también se descargan gratuitamente desde la tiendas virtuales.

El incremento de usuarios de smartphone a originado a desarrolladores a vender sus creaciones o ponerlas gratuitamente en sus tiendas, esta información la pueden visualizar en todo el mundo los usuarios que poseen un teléfono inteligente y entren a la tienda podrán descargarla para su uso.

### **3.2.2.Estado Actual del Sector**

El smartphone BlackBerry es el preferido en Ecuador para los usuarios que tienen amigos, por el acceso al chat del BB Messenger a través del PIN y el iPhone es elegido por los fanáticos de MAC. Android empieza a ganar espacio entre los clientes que buscan un Smartphone con precios accesibles y con acceso a aplicaciones gratuitas. 23

Los ecuatorianos continúan navegando por Internet desde su Smartphone preferido y accediendo a sus cuentas en Facebook y Twitter. En Ecuador existen 2,8 millones de ecuatorianos que en este instante tienen un smartphone en sus manos, y se ha vuelto pieza indispensable en el trabajo de muchos aunque hoy en día ya no se necesita ser empresario para tener un teléfono inteligente. 24

---

<sup>23</sup> <http://andes.info.ec/econom%C3%AD-audio/1602.html>

<sup>24</sup> Inec - 2011 Informe

La penetración del celular es casi del 100 por ciento, es decir alrededor de 14 millones de móviles, de los cuales un 20 por ciento pertenece a la gama inteligente.

Ecuador siendo un país pequeño de 14 millones de habitantes y que es en extensión menos de la octava parte de Brasil o México, está en cuarto lugar en el mercado de móviles inteligentes. El país pese a contar con menor población tiene uno de los más altos índices de líneas telefónicas por habitante, fruto de la intensidad de usuarios existentes y el alto uso de mensajería SMS.

Cuando la necesidad de comunicación aumenta y el usuario migra a redes sociales, servicios de chat y a navegación integrada, es entonces cuando los Smartphone llegan a pasos inteligentes.

### **3.2.3. Cifras y razones del comportamiento del sector**

El crecimiento de celulares inteligentes en el país está relacionado con los descuentos y tarifas más económicas que ofrecen las operadoras, sumado a la carrera de los fabricantes por llenar el mercado de nuevos modelos.

Cifras mundiales estiman que el número total de teléfonos inteligentes en el mundo asciende actualmente a 570 millones y se espera que llegue a los mil millones en tres años. Los principales nichos inteligentes están en Inglaterra, China, Japón y Estados Unidos. <sup>25</sup>En Latinoamérica, Brasil es el primer mercado de Smartphones con un 27 por ciento de participación. Le sigue México y Venezuela, según datos de la consultora tecnológica IDC<sup>26</sup>.

En el mundo, de los 174 millones de Smartphones vendidos en 2009, Nokia continúa siendo el líder con 67,7 millones de equipos, seguidos por RIM (BlackBerry) con 34,5 millones y Apple con 25 millones de unidades. Lo que no contaban estos fabricantes es con la aparición del mejorado software de

---

<sup>25</sup> <http://w.vistazo.com/ea/vidamoderna/imprimir.php?Vistazo.com&id=3760>

<sup>26</sup> <http://www.vistazo.com/ea/vidamoderna/imprimir.php?Vistazo.com&id=3760>

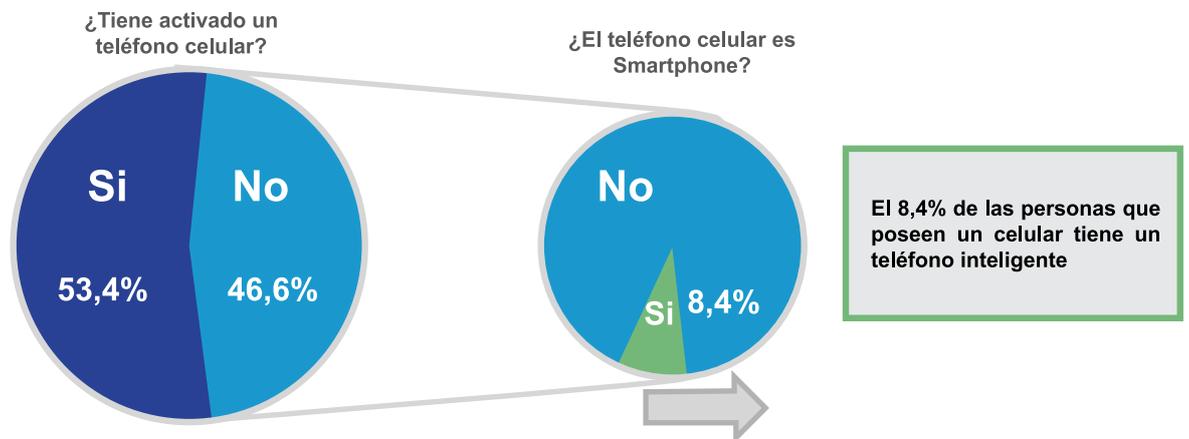
**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

Google, Androide. Solo hasta octubre de 2010 se han activado 200 mil teléfonos inteligentes Androide.

En fin, ya sea un iPhone 4, un BlackBerry Torch o un LG Optimus, el verdadero impacto de los Smartphones se verá cuando mejoren las redes de conectividad en Ecuador y los usuarios se den cuenta de los contenidos digitales que pueden generar, puesto que tienen acceso a casi toda la información del mundo en sus manos.

El reporte anual de estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones (Tic's) realizado en el 2011 por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) señala lo siguiente:

De los ecuatorianos que tienen celular el 8,4% (522.640) utiliza el Smartphone.

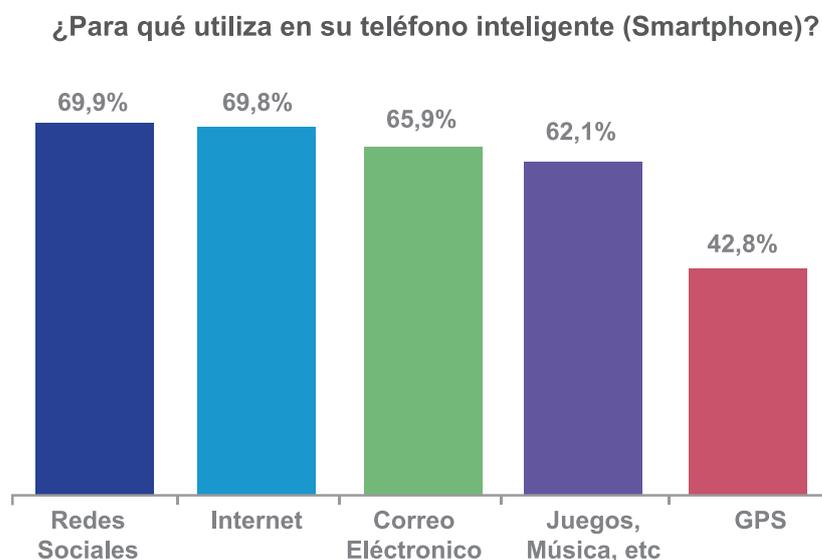


**Figura 11. Uso del celular Smartphone en Ecuador**  
Fuente: INEC, 2011

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

<b>¿Cómo utilizan los ecuatorianos su smartphone?</b>	
Acceder a redes sociales	69,9%
Buscador de Internet	69,8%
Correo electrónico	65,9%
Entretenimiento	62,1%
Por su función GPS	42,8%

**Tabla 5. Actividades de uso en Smartphone por ecuatorianos**  
Fuente: INEC, 2011

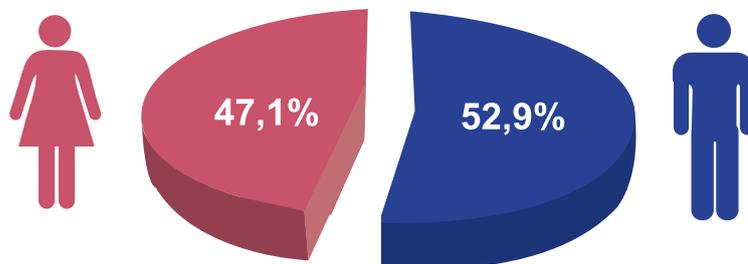


**Figura 12. Actividades realizadas en el smartphone**  
Fuente: INEC, 2011

<b>Edades de usuarios que utilizan un Smartphone</b>	
Entre 16 y 24 años	17,7%
Entre 25 a 34 años	11,5%
De 5 a 15 años	10,1%

**Tabla 6. Edades de usuarios que utilizan smartphones**  
Fuente: INEC, 2011

Del total de personas que tiene un teléfono celular inteligente (SMARTPHONE), el 52,9% son hombres



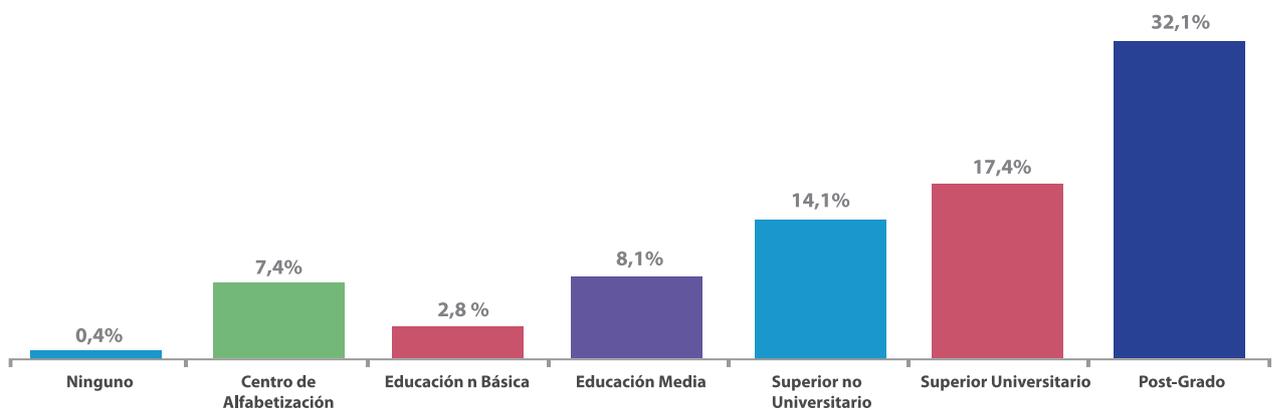
**Figura 13. Uso de Smartphone por género**  
Fuente: INEC, 2011

<b>Nivel de preparación académica</b>	
Nivel de posgrado	32,1%
Universitarios	17,4%

**Tabla 7 Nivel de preparación académica por usuarios**  
Fuente: INEC, 2011

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Dentro del nivel de instrucción post grado se registra el mayor número de personas que tienen teléfono celular inteligente (SMARTPHONE) con un 32,1 seguido de superior universitario con 17,4%



**Figura 14. Niveles de preparación Académica**

Fuente: INEC, 2011

### **3.2.4.Principales productos**

Entre los principales productos de app están recetas de cocina, restaurantes, juegos, localizadores GPS, historias nacionales, hasta la constitución de la republica del Ecuador. Que empresas han desarrollando para captar nuevos para clientes. En especial existen dos tipos de app que son las siguientes.

Los App móvil que son simplemente aplicaciones, la cual es descargada desde el la tienda virtual (Apple Storey en el caso de iOS, Google Play en el caso de Android, Marketplace para Windows Phone, BlackBerry App World para BlackBerry). Y como tal, la has de instalar en tu Smartphone; la appconsume

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

espacio en Disco duro y permite acceder a recursos del teléfono (memoria, GPS, cámara, contactos, acelerómetro).

Cuando se aborda un proyecto de análisis y desarrollo de una app, se deberá de tener en cuenta las especificidades de la plataforma en la cual se va a implementar y desplegar la misma; así, por ejemplo, en caso de que sea iOS, todo está centralizado alrededor de la App Store.

En resumen, se desarrolla un app se podrá instalar en los diferentes dispositivos móviles, ha de desarrollar una app para cada una de las plataformas (iOS, Android, BlackBerry OS, Windows Phone...); además de tener en cuenta que se va a depender del canal de distribución de operadoras y fabricantes, estando sujetos a su políticas de usos y precios.

El sitio web móvil se trata de un sitio web específicamente diseñado para su visualización en las pantallas de los móviles, las cuales además de ser más pequeñas, suelen ser táctiles. Estos dos elementos hay que tenerlos en cuenta a la hora del diseño.

Al tratarse de un sitio web, accedemos a ellos a través del navegador que tengamos instalado en ese dispositivo móvil, simplemente hemos de acceder a su dirección web o URL.

Muchos de estos sitios web móviles se están desarrollando en HTML5 y CSS3, una gran opción para los desarrolladores que quieren crear un sitio semejante con los dispositivos móviles más modernos. Problemas derivados, como por ejemplo la gran diversidad dispositivos móviles, ya tienen solución en HTML5 mediante código que permiten adaptar el sitio según tamaño y resolución del equipo.

En resumen, podemos decir que un sitio web móvil es multiplataforma (con algunos ajustes adicionales), tecnología más sencilla y estándar, e

independiente de los canales de distribución de los fabricantes de OS (los famosos “markets”).

### **3.2.5.Necesidades del mercado.**

Se vio la necesidad de crear una aplicación para usuarios de smartphones que este al alcance de la mano cómoda, práctica y rápida para minimizar la búsqueda e información sobre hoteles esta información será valida y actualizada como son números de teléfonos, servicios que ofrecen, reservaciones, pagos y estar al día de los eventos a desarrollarse en el hotel; dirigido para turistas nacionales en general que visitan al ciudad de Guayaquil

Con el fin de ahorrar tiempo en conseguir un sondeo completo amplio de la posible estadía del turista y a su vez conocer los diferentes eventos o actividades que se desarrollaran en el mismo lugar en días festivos y fines de semana por medio de esta app.

Se pretende crear un mercado de turistas de todas las edad que tengan un fin común de visitar la ciudad y quieran hospedarse consuman y disfruten los beneficios que requiere la empresa hotelera de su preferencia y a su vez que conozcan la ciudad de Guayaquil.

Los proveedores son los hoteles que estarán registrados en la base e datos de la aplicación y que deseen participar en el proyecto.

Describir si es un proveedor de bajo costo, un proveedor de calidad superior, si tu producto crea mayores eficiencias, productividad, conveniencia o si resuelve un problema.

### **3.2.6.Principales empresas competidoras.**

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

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

las ventas de teléfonos celulares inteligentes, está buscando entrar en la competencia de las aplicaciones.

En el novel 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.

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.

DMK Estudios desarrolla diseño de páginas web. Ha construido los sitios web de más de una docena de empresas y ahora también apuesta al mercado de las aplicaciones para celulares.

Cyberia Projects, 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 2010 hubo 8 200 millones de descargas, mientras que para este 2011 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.

8 000 millones de descargas de aplicaciones hubo en el 2010

Sólo para teléfonos iPhone hay unas 220 000 aplicaciones disponibles en la internet.

### **3.2.7. Nuevas empresas en el sector.**

En Ecuador existen algunas empresas que se dedican a desarrollar este tipo de aplicaciones móviles tales como se mencionó al inicio sobre las principales empresas competidoras, por otro lado, programadores han investigado e invertido en su tiempo para aprender el desarrollo de estas nuevas aplicaciones uniéndose conocimientos ya usados anteriormente, en el desarrollo web, pero en este caso uniéndolos como son el uso de cs3, html5 y lenguajes de programación como java o JavaScript además de optimizándolos para su implementación.

Los clientes son jóvenes y adultos de 23 a 40 que poseen Smartphone y quienes deseen planear su viaje a Guayaquil estos pueden ser clientes nacionales y extranjeros que se registrarán en la base e datos de la aplicación y que deseen participar en el proyecto.

Describir si es un proveedor de bajo costo, un proveedor de calidad superior, si tu producto crea mayores eficiencias, productividad, conveniencia o si resuelve un problema.

### **3.2.8. Tendencias Económicas**

El ciudad donde se desarrollo la aplicación móvil fue Guayaquil - Ecuador y no solo en el mismo lugar es donde comenzará a funcionar sino a ciudades vecinas, países latinoamericanos y habla hispana pudiendo llegar a extranjeros de otro dialecto pero este proyecto tiene una limitante ya que esta hecho en idioma español dejando para otro momento un alcance mas amplio con idioma anglosajón.

### **3.2.9. Razones de tendencia de crecimiento.**

La proliferación de los smartphones y la popularidad cada vez mayor de las aplicaciones móviles está haciendo que muchas empresas ofrezcan a la venta estos equipos, bajen su costo y entren en promociones cómodas para que los usuarios accedan a la compra de estos dispositivos móviles.

A su vez esto creó que los clientes muestren su interés de no solo usar su teléfono para llamadas o mensajes sino también para usara las aplicaciones de los smartphones. Y así con los diseñadores y programadores que sintieron la curiosidad de crear una app, que luego tiene mucho que ver con el tipo de compañía y los productos que comercializa, el grupo al que se dirigen y el estado del mercado móvil.

Por esto empresas buscaron compañías y personas que se dediquen a desarrollar este producto muy atractivo y lograr hacer que con ese pedazo de mercado de las aplicaciones móviles, lleguen a captar a más clientes.

Hacer que al usar la aplicación no solo se fijaron en acceder y reconocer que la empresa x tiene una. De hecho, hay situaciones en las que la optimización de la página web para dispositivos móviles es mucho más efectiva. Por ello, y para ayudar a muchas empresas que no están muy seguras de cómo afrontar esta decisión.

En el mundo existen 1.600 millones de teléfonos móviles, de los cuales 297 millones son smartphones. Entre 2010 y 2011 las descargas de aplicaciones han pasado de 8.200 millones a 17.700 millones, generando de 5.200 millones de dólares en ingresos en 2010 a 15.100 millones este año. Pero ante semejante crecimiento, las empresas tienen que tener muy claras sus razones para entrar en este mercado.

En primer lugar, hay que recordar que las aplicaciones son una técnica de marketing, y no una estrategia. Son una forma, entre otras, de comunicarse

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

con los consumidores a través del móvil, por lo que hay que decidir cuáles son los objetivos de tu empresa antes de empezar a construir la aplicación.

También hay que tener en cuenta cómo la empresa desea comunicarse con los usuarios, qué experiencia quieres ofrecer y cómo quieres que interactúe el consumidor con tu marca.

Es importante tomar en cuenta que una aplicación móvil tiene que centrarse en una de estas tres opciones: utilidad, contenido o entretenimiento. Si no se logra definir ninguna de estas tres opciones, una aplicación no será la mejor idea para conseguir los objetivos estratégicos.

A pesar de que cada vez se dedica más tiempo a las aplicaciones móviles, todavía se utilizan los navegadores para muchas acciones, como noticias, a las que el 86% de los usuarios acceden a la versión web, las búsquedas (85%) y las compras (66%). Por tanto, hay muchos negocios que pueden encontrar un nicho más interesante en la web móvil que en las aplicaciones.

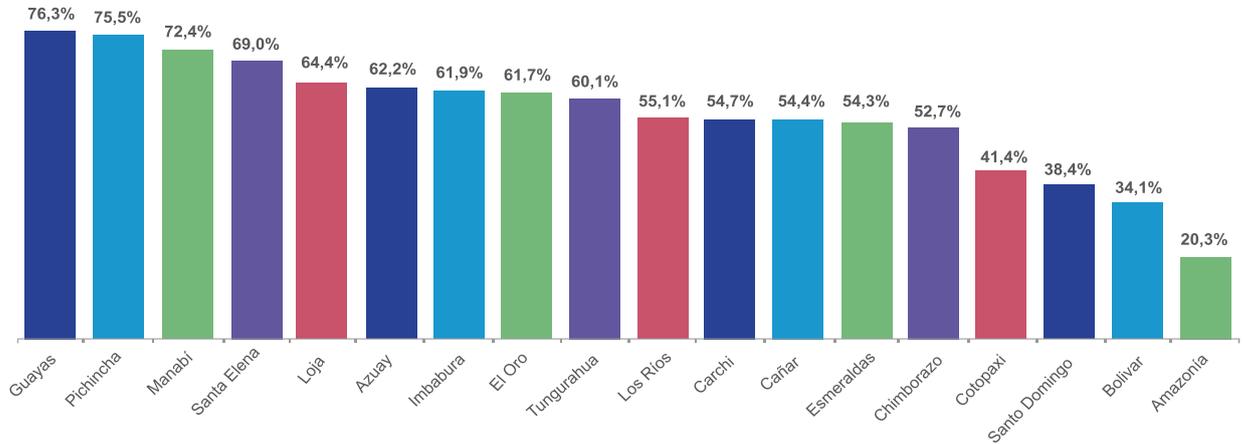
Si clasificamos las personas que cuentan con un celular activado por edad, el grupo etéreo con mayor demanda de celulares activados es el de 25 a 34 años, con el 71,5%, seguido por el 69,1%, que corresponde a las personas de 35 a 44 años.

Con relación al porcentaje de personas que poseen teléfonos inteligentes, Smartphones, el 8,4% de las personas tienen esta clase de equipos. Actualmente la penetración de telefonía móvil celular en el país es de 108%.

Por provincias en Ecuador con mayor número de personas con el mayor teléfono celular inteligente.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

La provincia del Guayas registra mayor número de personas que utilizan teléfono celular inteligente inteligente (SMARTPHONE) para redes sociales con un 76,3 % seguida de Pichincha con 75,5%.



**Figura 15. Uso de Smartphone por provincia**  
Fuente: INEC, 2011

Uso del internet	
Comunicarse con sus familiares y amigos	32.6%
Para obtener información	31,1%
Usaron una vez al día	54,4%
Una vez por semana	39,5%.
Área urbana,	el 57%
Área rural	el 51,6%

**Tabla 8. Uso del Internet**  
Fuente: INEC, 2011

### 3.3. Identificación del Producto

#### 3.3.1. Características del producto

En el menú principal que ofrece la aplicación consta el logo de la aplicación en la parte baja se ubicaron tres botones horizontales quienes darán inicio al uso de este proyecto, los cuales son: hoteles, eventos y mapa turístico. En el primero al acceder mostrará las tres opciones principales que son la lista de hoteles, GPS y eventos.

Luego saldrá la lista de hoteles separadas en orden alfabéticos y para la búsqueda sencilla está un filtro donde escribirá el nombre del hotel que al hacerle clic a cualquiera seleccionado le mostrará en la pantalla la imagen del hotel, con su descripción como son la dirección, los teléfonos, su ubicación y su email.

En el menú de la parte inferior mostrará constantemente, en la lista de hoteles, iconos de referencia que significan lo siguiente:

GPS: Ubicación Aparecerá un mapa de la posición geográfica satelital del hotel, indicando las zonas cercanas y calles transversales del hotel.

RESERVAS: Formulario donde llenar con datos personales, email y mensaje. Adicionalmente en esta sección aparecerá un botón llamado pagos, esto dependerá solo del usuario, ahí saldrá un formulario más detallado donde aparecerán las habitaciones con los precios previamente deberá registrarse en la aplicación luego llenar donde ingresara la tarjeta de crédito.

SERVICIOS: Se muestra la lista de servicios que ofrece la empresa y galería. Ya al acceder a un hotel "X" le mostrará en la cabecera la imagen o logotipo del HOTEL en la mitad la dirección, teléfonos, ubicación, e mail. Y en la parte de abajo cinco botones que complementan las acciones que desee hacer como son; Imágenes, GPS, Eventos, Reservación y Servicios.

A continuación el detalle de cada botón mencionado y su funcionalidad dentro de la aplicación:

**IMAGEN:** En esta parte aparece una pequeña galería del hotel mostrando cinco imágenes donde se mostrará los dormitorios, infraestructura, y parte de los servicios y comodidades que ofrece.

**NÚMEROS DE EMERGENCIA:** Como su nombre mismo lo indica aparecerá lista de números de emergencia como policía, bomberos, cruz roja, comisión de tránsito.

**CALENDARIO FESTIVO:** Información sobre las fechas de días festivos en la ciudad de Guayaquil.

### **3.3.2. Fortalezas del Producto**

- Datos actualizados
- Lista de hoteles variados
- Carga y visualización óptima para dispositivos móviles
- Comodidad de reserva
- Práctica búsqueda
- Facilidad de pago desde su Smartphone
- Precio económico
- Producto muy amigable y fácil de usar.
- Galería de los hoteles
- Movilidad

### **3.3.3. Debilidades del Producto**

- No posee versiones de idioma
- No es gratis
- Puede ser un poco lento

### **3.3.4.Productos Básicos**

Se prevé en un futuro incrementar en el producto con más información turística de la ciudad en las opciones del menú y contenido que se las detalla a continuación:

- Versión en ingles: Implementación del idioma en inglés
- Información general: Historia y cultura general de Guayaquil así como costumbres y tradiciones.
- Menú típico gastronómico: Muestra la lista de las comidas tradicionales de la ciudad.
- Clima: Mostrar opción donde muestre el estado del tiempo.
- Consulados: Aumentar lista de consulados de otros países en la ciudad de Guayaquil con números de teléfonos.
- Desarrollar ruta de línea de transporte de metro vía.
- Más hoteles: Aumentar a la lista nuevos hoteles que deseen ingresar en el contenido de esta aplicación.
- Promociones: Incrementar botón de anuncios de promociones para los usuarios en paquetes de viajes.
- Publicidad: Colocando un banner en la parte superior con anuncios publicitados que se cobrara para tener mas ingresos y financiar el producto.

Los beneficios básicamente serán en general una guía móvil y una ayuda práctica al turista o viajero con información completa, necesaria y útil. Además la opción de reserva de hoteles y pagos de los mismos. Los servicios que se tendrá por parte de la aplicación son lo siguientes:

- Información hotelera
- Ubicación GPS de hoteles y puntos turísticos
- Reservas
- Mapa turístico
- Pago con tarjeta de crédito

- Números de emergencia
- Sitios turísticos
- Eventos del hotel
- Información hotelera
- Calendario Festivo

### **3.3.5. Necesidades en el cliente que va a satisfacer**

Cubre las necesidades de búsqueda de información hotelera que se tratase, datos que son sumamente importantes a la elección de su alojamiento para el usuario, además de contar con una guía de sitios turísticos para que la persona que se descargue la aplicación encuentre los diferentes puntos turísticos de la ciudad que es de interés y quiera visitarlos, en el caso que este de vacaciones que ayude al usuario a decidir donde hospedarse como conocer sobre la ciudad.

Facilidad y comodidad al poder reservar y pagar su hotel de elección sin necesidad de requerir a paginas alternas fuera de su contenido.

Recomendarle actividades a realizarse o eventos que pueden ser de su o interés gracias a la lista de programas a realizarse en el hotel, mostrar las diferentes actividades para su estadía placentera todo esto que brinda la aplicación.

Conocer lugares de sana diversión y esparcimiento gracias al menú turístico.

### **3.3.6. Ventajas competitivas del producto**

De los aspectos que se consideran mas ventajosos que diferencien a la competencia están la idea de pagar desde el Smartphone esta manera la ventaja competitiva de la aplicación HOTELÍZATE vs. de las paginas de competencia es principalmente que ofrecer un servicio de información de eventos de acuerdo a los feriados y fines de semana que estos mismo ofrecen, además de dar a conocer en ella promociones, facilidad, agilidad e

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

inmediatez para realizar las reservas y comodidad de pagos todo esto desde la comodidad de su celular y sin irse a otras páginas que sean engorrosas y fraudulentas.

Algunos de los productos que prevén implementar a mediano plazo pueden existir son lo siguientes:

- Versión en ingles
- Información general
- Menú típico gastronómico
- Clima
- Consulados
- Desarrollar ruta de línea de transporte de metro vía.
- Incremento de más hoteles
- Promociones
- Publicidad

A largo plazo lo que se prevé incrementen es el alcance poniendo a disposición hoteles y actividades de varias ciudades turísticas del Ecuador a la aplicación Hotelízate, como son Cuenca, Esmeraldas, Quito, Ambato y Galápagos.

### **3.3.7. Investigación y Desarrollo**

La investigación se dio en un lapso de cuatro meses luego se desarrollaron focus groups dirigido a para aportar ideas las preguntas que se hicieron.

Para poder introducirse en la mente de dicho segmento de público se procedió a realizar una investigación de fuente primaria por medio de un focus group y de carácter cualitativo para poder entender las necesidades y requerimientos que los mismos poseen. Adicionalmente fue de gran ayuda para poder conseguir más ideas y sugerencias que permitirían que este servicio sea completo según su criterio.

### **3.3.8. Focus Group**

Para realizar este focus group se necesitó al ayuda de 5 participantes que cumplan el perfil establecido para la investigación requerida, se seleccionó de acuerdo con las variables preestablecidas de público directo usuarios comunes que usen el dispositivo smartphone.

Con la finalidad de recopilar la máxima información en cuanto a gustos, preferencias, aceptación de aceptación, rechazo, nuevas propuestas, cuestionamiento e inquietudes problemas y costos.

Lograr homogeneidad en las características y de intervención de todos los partícipes.

#### **Entre los objetivos están:**

- Actitudes de los consumidores frente al producto.
- Identificar los patrones de pensamiento y conductas comunes a los diferentes segmentos muestrales.
- Explicar las razones porque se crea el producto y conocer percepciones.
- Conocer el grado de aceptación del producto.
- Conocer actitudes y costumbres de diferentes participantes.
- Como es evidente, es necesario poner en juego varios niveles de análisis y estudiar los datos desde diferentes perspectivas y puntos de referencia.

#### **Presentación Grupo focal**

- Se presentó el objetivo del focus group
- Se realizaron las preguntas y comentarios del mismo
- Se finalizó con la demostración del aplicativo y comentarios de los participantes

#### **Listado de Preguntas Focus Group**

El grupo focal se realizó a principios del mes de agosto con cinco personas con el perfil de 23 a 35 años que continuamente suelen viajar por trabajo y vacaciones a además todos los integrantes poseen teléfonos inteligentes,

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

suelen frecuentar aplicaciones móviles a diario y tenían distintos niveles socioeconómicos.

Se les presentó el nombre del producto, se habló de características y funciones del aplicativo así como se hicieron pruebas, para luego dar paso a escuchar sus opiniones y al final realizarle un listado de preguntas en base al mismo y a sus preferencias. El tiempo fue aproximadamente de una hora y veinte minutos.

**¿Al momento de buscar hoteles en otra ciudad, como lo realizan, por qué medio?**

Respondieron que buscan por Internet y recomendaciones de amigos

**¿Qué consideran al ver las distintas opciones?**

Respondieron que servicios que ofrecen el hotel, precios, seguridad y comodidad.

**¿Les llama la atención saber si un hotel provee distintas actividades/shows/centros de diversión dentro del hotel o servicios para eventos?**

Respondieron que si les gustaría enterarse para no moverse del hotel, otros que no les caería mal, que están a gusto con esta información por comodidad.

**¿Al tener el hotel seleccionado como realizan su reserva y forma de pago? ¿Les resulta cómoda?**

Contestaron que las realizan en el momento que van a registrarse en el hotel, otros que por viaje de trabajo lo realiza la empresa la que se encarga de eso, Otros en efectivo el momento de registro.

**¿Qué pensarían si tuvieran una forma de reservar instantánea y que se pueda pagar desde su Smartphone?**

Excelente, muy útil, de gran ayuda.

Después de la presentación del nuevo producto

**¿Estarían dispuestos a pagar 0.99 ctvs. por este aplicativo?**

Les pareció económico,

Si están dispuestos a obtener la aplicación en su celular

**¿Lo consideran más sencillo que realizar el proceso que antes realizaban?**

Todos respondieron que sí les parece mas sencillo y que esta más fácil ya que encuentran todo ahí mismo sin tener que moverse.

**¿Sienten confianza al reservar y pagar por este aplicativo?**

Contestaron que si están en confianza si se encuentra en una tienda virtual

**¿Qué Sugerencias o que le añadirían?**

- Descuentos en hotel
- Solicitaron incluir información check in y check out
- Paquete de viajes aéreos
- Disponibilidad
- Eventos fuera del hotel, en la ciudad

De los resultados obtenidos hubo acogida al producto

- El 100% aceptaron adquirir el producto luego que salga al mercado y usarlo.
- Estarían dispuestas a descargar y cancelar 0.99 centavos por su uso.
- Se sentirían cómodos con la información.

### **3.3.9. Conclusiones**

Dentro de las conclusiones del focus Group se conocieron costumbres de los participantes, un poco tradicionales a la hora de escoger un hotel que fue en Internet es lo más común ahora conocer un destino previo gracias pero se conoció que lo buscaron desde su smartphone, aun sigue siendo la manera más rápida de búsqueda por su movilidad.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

El precio que se ofreció por el producto les pareció cómodo y justo por la cantidad de funciones del aplicativo sumamente cómodo y el pago por medio de tarjeta de crédito no les presentó un inconveniente ya que la reacción fue natural, se hizo muy común por lo que ya han comprado anteriormente por Internet y hecho reservas. El prestigio del hotel y la calidad del diseño les permite seguridad en su compra.

Algunos presentaron problemas con respecto a información encontrada en otras páginas desactualizadas en viejas y se llevaron sorpresas ya en su estadía ya que el hotel se lo denominaba de maravilla y en realidad no fue así.

A los participantes les resultó muy práctico a la hora de solicitar hoteles e información muy completa en relación de ver casi la misma pero la desventaja es que sería conectándose con una pc o laptop a diferencia del smartphone.

De las ideas que surgieron en el Focus Group, se incorporó la información de check-in que poseen los hoteles para los turistas al igual de la implementación de redes sociales de hoteles.

La opción de disponibilidad que se solicitará una lista semanal para incluir las habitaciones que se encuentran disponibles para los turistas.

La sugerencia de añadir un link para que el usuario conozca los paquetes turísticos o plan de vuelos se descartó ya que no está dentro del alcance de la aplicación lo que se hizo fue mejorar la idea, y dejarla como envío por medio de email a los suscripciones de la aplicación.

Inconvenientes presentados durante la investigación y el desarrollo del producto.

Se presentaron pocos inconvenientes en el desarrollo de la aplicación como fueron el uso de base de datos desde un inicio ya que se la utilizó para el contenido de los eventos, ya que estos cambian a menudo cada semana como está previsto por parte de los hoteles y de sus relacionistas públicos que son los que deben enviar los eventos a desarrollarse en el hotel.

Por lo que al inicio se construyó la lista de hoteles directamente desde el código de HTML.

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

El tiempo estimado que se requirió para la creación de esta aplicación es de cuatro meses previamente a la recopilación que se tuvo de información necesaria que fue del 100% útil para luego su selección y ayuda para que se dejase implementar.

Además de gente que se ofreció muy amablemente para poder realizar el focus Group, colaborando con contestaciones precisas y sirvieron de gran ayuda para luego haber sido tabuladas una a una. Las ideas tomadas para la construcción y fueron pulidas para que esta guía de hoteles turísticas sea sobresaliente.

La Información estadística por parte de la superintendencia de comunicaciones del año 2011 y 2010 publicada en su página oficial, artículos actuales de revistas conocida sobre temas tecnológicos específicos de Smartphone actualizados, entrevistas, publicaciones online de diarios reconocidos en la ciudad de Guayaquil.

Actividades y tiempo que ha durado la tiempo que se desarrollo la aplicación fue de cuatro meses y más detalles ver en el capítulo uno donde esta la figura de diagrama de gahm.

El valor de la inversión fue de 6874,75 dólares

### **3.3.10. Estado de la propiedad**

El producto se creó como proyecto de tesis para la aprobación del título de Ingeniería en Sistemas Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a quien pertenece, pero la autoría intelectual es para Ramón Núñez del Arco, creador del software, marca, logo y eslogan de Hotelízate.

La licencia tiene un costo de 25 dólares para la creación de paliaciones en Android

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Según la ley de propiedad intelectual

Ley No. 83. RO/ 320 de 19 de Mayo de 1998.

Titulo preliminar

Art. 1.- El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador.

La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
  - e. Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales;
  - g. Los nombres comerciales;
  - i. Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial.

Las normas de esta Ley no limitan ni obstaculizan los derechos consagrados por el Convenio de Diversidad Biológica, ni por las leyes dictadas por el Ecuador sobre la materia.

## SECCIÓN I

Preceptos generales

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

Publicación: Producción de ejemplares puesto al alcance del público con el consentimiento del titular del respectivo derecho, siempre que la disponibilidad de tales ejemplares permita satisfacer las necesidades razonables del público, teniendo en cuenta la naturaleza de la obra.

## SECCIÓN II

### OBJETO DEL DERECHO DE AUTOR

Art. 8.-

k) Programas de ordenador; y, software

## SECCIÓN V

### Disposiciones especiales sobre ciertas obras

#### Parágrafo primero

Art. 28.- Los programas de ordenador se consideran obras literarias y se protegen como tales. Dicha protección se otorga independientemente de que hayan sido incorporados en un ordenador y cualquiera sea la forma en que estén expresados, ya sea en forma legible por el hombre (código fuente) o en forma legible por máquina (código objeto), ya sean programas operativos y programas aplicativos, incluyendo diagramas de flujo, planos, manuales de uso, y en general, aquellos elementos que conformen la estructura, secuencia y organización del programa.

Art. 29.- Es titular de un programa de ordenador, el productor, esto es la persona natural o jurídica que toma la iniciativa y responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará titular, salvo prueba en contrario, a la persona cuyo nombre conste en la obra o sus copias de la forma usual.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Dicho titular está además legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra, incluyendo la facultad para decidir sobre su divulgación.

El productor tendrá el derecho exclusivo de realizar, autorizar o prohibir la realización de modificaciones o versiones sucesivas del programa, y de programas derivados del mismo.

Las disposiciones del presente artículo podrán ser modificadas mediante acuerdo entre los autores y el productor.

Art. 30.- La adquisición de un ejemplar de un programa de ordenador que haya circulado lícitamente, autoriza a su propietario a realizar exclusivamente:

- a) Una copia de la versión del programa legible por máquina (código objeto) con fines de seguridad o resguardo;
  
- b) Fijar el programa en la memoria interna del aparato, ya sea que dicha fijación desaparezca o no al apagarlo, con el único fin y en la medida necesaria para utilizar el programa; y,
  
- c) Salvo prohibición expresa, adaptar el programa para su exclusivo uso personal, siempre que se limite al uso normal previsto en la licencia. El adquirente no podrá transferir a ningún título el soporte que contenga el programa así adaptado, ni podrá utilizarlo de ninguna otra forma sin autorización expresa, según las reglas generales.

Se requerirá de autorización del titular de los derechos para cualquier otra utilización, inclusive la reproducción para fines de uso personal o el aprovechamiento del programa por varias personas, a través de redes u otros sistemas análogos, conocidos o por conocerse.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Art. 31.- No se considerará que exista arrendamiento de un programa de ordenador cuando éste no sea el objeto esencial de dicho contrato. Se considerará que el programa es el objeto esencial cuando la funcionalidad del objeto materia del contrato, dependa directamente del programa de ordenador suministrado con dicho objeto; como cuando se arrienda un ordenador con programas de ordenador instalados previamente.

Art. 32.- Las excepciones al derecho de autor establecidas en los artículos 30 y 31 son las únicas aplicaciones respecto a los programas de ordenador.

Las normas contenidas en el presente Párrafo se interpretarán de manera que su aplicación no perjudique la normal explotación de la obra o los intereses legítimos del titular de los derechos.

De los programadores de ordenador.

¿Cuál es el costo de la licencia y su duración?

Se pagar una cuota de registro de 25,00 US\$ con tarjeta de crédito (mediante Google Check out)

Al vender aplicaciones en Google Play, la tarifa de transacción será el equivalente al 30% del precio de la aplicación. Por ejemplo, si el precio de venta de una aplicación es de 10,00 euros, la tarifa de la transacción será de 3,00 euros y se recibirá un pago por valor de 7,00 euros.

### 3.3.11. Logo de identificación del Producto



Figura 16. Logotipo

Hotelízate, denota una acción hacia el usuario para pretender que realice o que tiene que hacer, estar por completo dentro de algo, en este caso en un hotel, llama a que use la aplicación hotelera e ingresar, decidir que hotel hospedarse. El slogan el check-in en Guayaquil aquí el nombre el cual esta dirigido la aplicación móvil y lo que desea transmitir, registrarse en la ciudad de origen. La creación de la aplicación móvil está enfocada en ayudar al turista en elegir su hotel y sitios y eventos de la ciudad.



Figura 17. Icono que identifique la aplicación

### 3.3.12. Descripción del logo

El logo de la aplicación está conformado por un elemento característico en la recepción de cada hotel como es la campanilla de recepción relacionados con la atención inmediata a la persona a hospedarse en este caso el turista; y lo complementa el nombre de la aplicación; los colores empleados son cálidos, los que nos transmiten elegancia y seriedad, seguridad, y confianza.

### **3.4. Definición de Mercado**

#### **3.4.1. Análisis de Mercado**

El producto Hotelízate no existe en el mercado, pueden existir productos con características muy similares, pero no que contengan todo en una sola aplicación. Pagos, mapa turístico y lista de eventos dirigido para fomentar el turismo y hospedarse en la visita a la ciudad de Guayaquil.

La nueva era de los teléfonos celulares a abierto un nuevo mercado listo para explotar con aplicaciones que generen una ayuda al usuario, por ser una herramienta tecnológica los mayores captos de este mercado son jóvenes de 23 a 40 años con teléfonos inteligentes y que posean tarjeta de crédito.

Las aplicaciones móviles esta en todo su apogeo por eso es que se decidió también crear esta aplicación debido al gran mercado que se esta abriendo en esta era de los dispositivos móviles.

El manejo de la aplicación es sumamente sencilla no requiere manual de usuario para iniciar su uso en comparación de otras apps móviles.

La calidad no tiene comparación si se mide las funciones que contienen individualmente cada aplicación.

Los materiales para hacer el producto son viables no representan mucho costo las personas se reclutarías y se comenzarla con personas que conocer al la aplicación.

### 3.4.1.1. Análisis de la demanda

La proyección que se prevé obtener en el mes son de 120 personas, al final del mes se espera descargar 120 eso a un valor de 0,69 centavos (Quitando el porcentaje que se lleva la tienda virtual online). Esto da un total de \$ 82,80.

<b>DESCARGAS EL PRIMER MES</b>			
MES	PRECIO UNITARIO	DESCARGAS	TOTAL
ENERO	0,69	120	\$ 82,80
			<b>\$ 82,80</b>

Tabla 9. Descargas en el primer año

La proyección que se prevé obtener en el año son de 3.600 personas, que posean la aplicación en su smartphone y así incrementándose sus descargas en días festivos al inicial y al doble en fiestas nacionales y en internacionales se hasta el triple así al año de obtener una eso a un valor de 0,69 centavos (Quitando el porcentaje que se lleva la tienda virtual online).

<b>DESCARGAS EL PRIMER AÑO</b>			
MES	PRECIO UNITARIO	DESCARGAS	TOTAL
12 MESES	0,69	3,600	\$ 2.484,00
		<b>3,600</b>	<b>\$ 2.484,00</b>

Tabla 10. Descargas en el primer año

### **3.4.1.2. Segmentación del mercado y mercado meta**

Dentro de los consumidores involucrados en este caso serían turistas o personas que regularmente viajan por independencia propia. Este perfil está enfocado a personas que manejen la tecnología de teléfonos inteligentes a nivel tanto personal o también profesional.

Usuario con teléfonos inteligentes con sistema operativo Android Mercado Android.

Se seleccionó Android por que se presenta como la empresa que está creciendo en el mercado y cada vez más está captando más adeptos por su precio, tecnología, servicios y variedad además de mantener la licencia de desarrollador más económica como en su desarrollo y ejecución de pruebas.

En comparación con usuario Black Berry que están de caída por que se están cambiando a la marca ya mencionada y sobre su competidor iPhone presenta aun más ventaja debido al gran valor que representa su Smartphone.

### **3.4.1.3. Descripción del mercado meta.**

Usuarios que poseen un Smartphone que puedan descargar la aplicación y se convierten en futuros turistas potenciales sean nacionales y extranjeros que estén interesados en desplazarse hospedarse por negocios o vacaciones y conocer los atractivos turísticos de la ciudad de Guayaquil.

### **3.4.1.4. Análisis de la oferta**

La llegada de los teléfonos inteligentes al Ecuador abrió el mercado para los desarrolladores de software. Es un negocio que se cree llegará este año al redor de 15 000 millones de dólares en el mundo.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

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. Pero no sólo eso. El arribo de estos artefactos trajo consigo la apertura de un nuevo mercado de exportación: el de aplicaciones para celulares.

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.

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

Actualmente se comercializan en el mundo unas 220 000 aplicaciones para BlackBerry y un número similar para iPhone y Android. Ya que los potenciales clientes se ubican en los Estados Unidos y Europa, que es donde más ventas alcanzan este tipo de software.

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. El mercado 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, 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

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

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.

Nokia 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 la 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.

### **3.4.1.5. Competidores directos**

Los competidores directos de este proyecto por decir una similitud más cercana por una de sus opciones es la aplicación Guayaquil Móvil que tienen una app móvil que poseen información similar pero con excepciones básicamente información de hoteles en la ciudad de Guayaquil y un mapa turístico, días festivos de Guayaquil, número de emergencia 911, información sobre moneda, alcalde, restaurantes limitados, traductor de español a inglés, videos sobre Guayaquil, audio sobre descripción de lugares, información de Guía para un turista.

Obviamente cabe recalcar que su orientación es una guía de Guayaquil informativa en versión móvil donde se pueden encontrar números telefónicos de pocos locales en general. En este caso la competencia posee es una página web móvil no nativa y se requiere también conexión a Internet .

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**



**Figura 18. Guayaquil móvil - Ejemplo de Hotel**

Como se puede apreciar la página de inicio de la web móvil de posee un diseño con una interfaz poco amigable para el usuario pertenece al municipio de Guayaquil y tiene versión en ingles. Lo auspicia el cuerpo consular de Guayaquil.

APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS

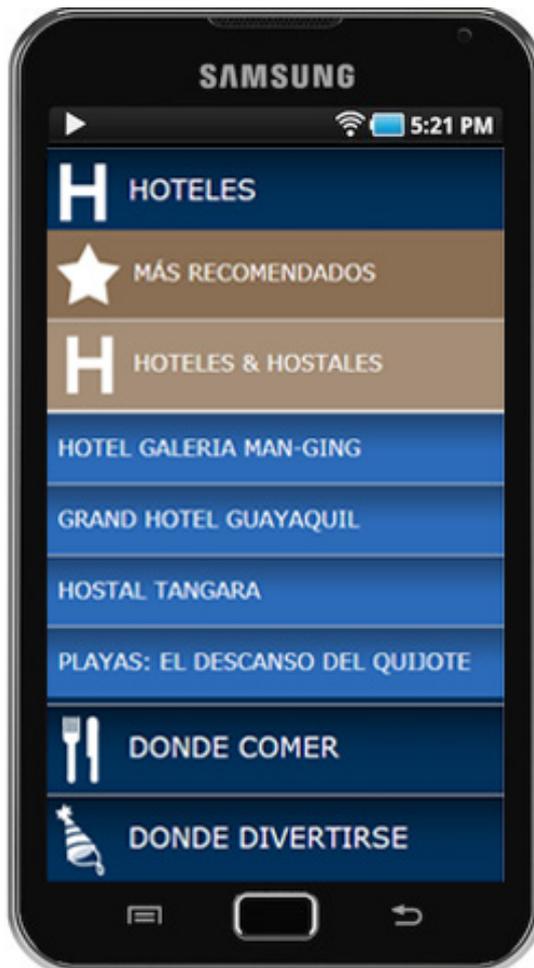


Figura 19. Lista de opciones Guayaquil móvil - Menú 1

En esta figura se puede observar que cambia su diseño un poco mejor las opciones son en un menú vertical acordeón.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

Finalmente en esta última figura que se la detalla al final se puede determinar que los criterios de servicios por hotel son sencillos y no poseen mucha descripción del hotel para apreciar.



**Figura 20. Lista de opciones Guayaquil móvil - Menú 2**

Es por esto que se encuentra una debilidad en la competencia de la cual el proyecto puede beneficiarse y considera una oportunidad de factibilidad en el proyecto. Debido a que los consumidores del producto tendrían un nuevo servicio para el turismo hotelero de alta satisfacción; donde el aplicativo tendría una interfaz mas sencilla, usable y funcional, y además la información sería más completa y acorde a sus necesidades, facilitando la decisión de hospedaje.

### 3.4.1.6. Competidores indirectos

Tripadvisor es una aplicación móvil que ofrece destinos de viajes y ofrece información de hoteles en una guía que contiene en mas de 30 países en mundo, permite a los viajeros planear antes de viajar. Ofrece asesoramiento de viajeros reales y una variedad de opciones de viaje y funciones de planificación con enlaces directos a otras páginas ajenas a estas en herramientas que se encargan de la reservación.

Los sitios de esa marca conforman la comunidad de, tiene 50 millones de visitantes mensuales y 60 millones de opiniones y comentarios

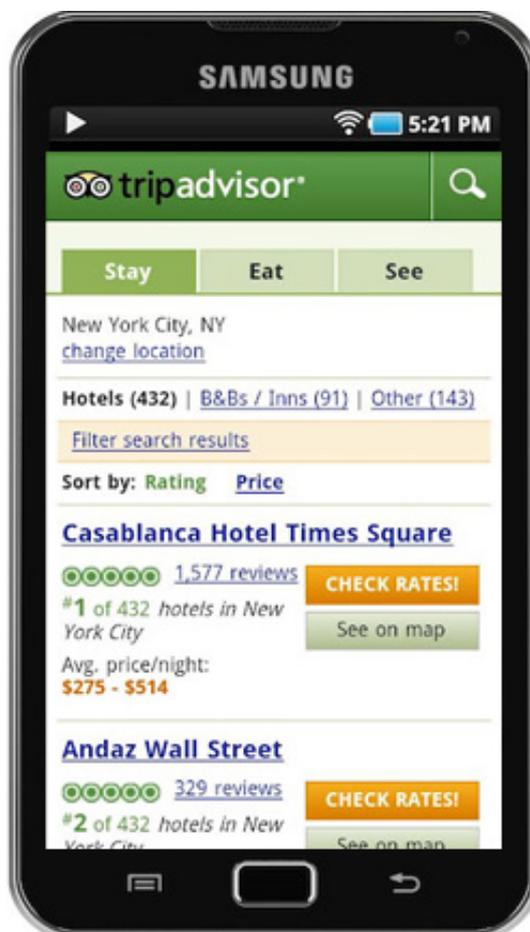


Figura 21. TripAdvisor, ejemplo de Hotel

Este aplicativo gestiona sitios web construidos fuera del aplicativo móvil bajo otras 19 marcas de medios de viaje, y juntos los sitios atraen a más de 69 millones de visitantes mensuales exclusivos.



Figura 22. Ejemplo de Hotel

Algunas de las páginas web de medios de viaje de incluyen: [airfarewatchdog.com](http://airfarewatchdog.com), [www.bookingbuddy.com](http://www.bookingbuddy.com), [www.cruisecritic.com](http://www.cruisecritic.com), [www.everytrail.com](http://www.everytrail.com), entre otras.

### Fortalezas y debilidades de la competencia:

#### Fortalezas de la competencia

- Es gratuito
- Posee varios Idiomas
- Visualmente agradable (TripAdvisor)

#### 3.4.1.7. Debilidades de la competencia

- No se pueden hacer reservas
- Diseño no agradable

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

- Falta de puntos de relocalización
- Carece de puntos turísticos
- Se vale de links de paginas agendas a la aplicación para las reservas

<b>Competencia</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Páginas Amarillas	Rapidez en carga, gratuito, ubicación GPS	No se reservan hoteles, su función es solo informativa.
Despegar.com.ec	La aplicación es multiplataforma, conocida en el mercado, Reservas online, abarca diversos países, gratuito	Poca cantidad de hoteles, el pago se lo hace vía telefónica, carece de diseño,
TripAdvisor	Gratuito, fácil uso, se pueden hacer comentarios	Linkea a otras páginas para reservar, es mas para paquetes de viajes turísticos.
Guayaquil Móvil, Guía turística	Carga rápido Variedad de servicios, Posee videos y audios	La lista de hoteles mínima y se Linkea a la web oficial,

**Tabla 11. Análisis de la Competencia**

### **3.4.1.8. Investigación de mercado**

En la investigación de mercado del proyecto se estudia el impacto y validez del mismo en el caso que llegase a ser implantado. Se origino la idea de realizar dicho proyecto puesto que el objetivo del mismo se centra en satisfacer a los clientes de la industria hotelera otorgándoles una nueva herramienta que facilite y agilice el proceso de búsqueda, comparación, conocimiento general de turismo o beneficios que ofrece cada negocio y reserva de hoteles en la ciudad de Guayaquil.

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

Para esto, se analizaron cuatro importantes mercados involucrados: Consumidores, clientes, competidores y canales de comercialización del mismo.

La metodología de estudio realizada para el proyecto fue de investigación cualitativa y cuantitativa de fuente primaria para poder reforzar la propuesta del proyecto y recopilar de manera directa la información necesaria, logrando que el mismo cumpla con los objetivos establecidos y sea factible gracias a su posicionamiento en el mercado. También se procedió a realizar investigación de fuente secundaria para estudio de la competencia y analizar los posibles clientes y proveedores.

### **3.4.1.9. Consumidores**

Dentro de los consumidores involucrados en este caso serían turistas o personas que regularmente viajan por independencia propia. Este perfil está enfocado a personas que manejen la tecnología de teléfonos inteligentes a nivel tanto personal o también profesional.

Para poder introducirse en la mente de dicho segmento de público se procedió a realizar una investigación de fuente primaria por medio de un focus group y de encuestas de carácter cualitativo para poder entender las necesidades y requerimientos que los mismos poseen. Adicionalmente fue de gran ayuda para poder conseguir más ideas y sugerencias que permitirían que este servicio sea completo según su criterio.

El producto "Hotelízate" no existe en el mercado ni tiene competencias directas en cuanto de app móviles que se tratase. Puede tener competencias indirectas de aplicaciones que se basen en similitud a su contenido en ser una guía de hoteles; pero se diferencia al fácil uso y a la implementación de más recursos como son un mapa turístico GPS, servicios necesarios para turísticas, y eventos a realizarse en los hoteles de la ciudad de Guayaquil como eventos festivos

Hotelízate no se compara con aplicaciones que realizan reservas por lo que no requiere conectarse a otra página para que ella realice su función sino que tiene dentro de sus funciones la reserva y pago.

#### **3.4.1.10. Análisis en profundidad:**

El mercado que se establece son usuario de teléfonos con Androide sistema operativo el cual fue diseñada la aplicación. Este mercado esta en crecimiento debido a la popularidad, costos, tecnología.

Se establece que se tiene un mercado de gran demanda. Que se tiene previsto completar las necesidades con los servicios que s ofrece como reservas, pagos, mapas turísticos, ofrecimiento de eventos, ubicación de sitios turísticos, información hotelera etc.

#### **3.4.2. Modelo de Negocio**

Los factores que general un modelo de negocio con esta aplicación móvil son dos, primero el conocimiento por parte del usuario en la decisión de descarga de la aplicación y el otro es en la comisión al hotel por suscribirse en el aplicativo.

En el mercado de los app la decisión de su acogida gestan por su utilidad, los precios, innovación y seguridad. Esto cuando la persona esta en el sitio de tienda virtual para móviles y decide o piensa descargar e instalarlo en su smartphone, es muy importante las referencias de los amigos o de la tienda y también la información que puedan obtener de la publicidad. Como en este mercado la gente no presta mucha atención a la publicidad escrita prefiere los anuncios llamativos que observa al recorrer en top de descargas o videos posteados en redes sociales.

Además se estableció que por la publicación de un hoteles en la aplicación y dependiendo de sus estrellas, el hotel tendrá que cancelar un precio por suscripción el cual sería un ingreso mucho más alto que la descarga. Esto se

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

resolvió debido a que era imposible determinar una comisión por cada usuario descargado porque el hotel lo que quiere es que se hospede el turista, luego vendrían los valores que no todos los hoteles cobran lo mismo por habitación y días hospedados.

Las personas tienden de acuerdo a estos resultados a guiarse o dejarse llevar por la calidad de los productos y por la atención que se les brinde. Este último aspecto hay que tenerlo muy en cuenta debido a la alta competencia del mercado de varias aplicaciones. Por este motivo los que manejarán este proyecto son gente profesional.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el estudio realizado, la empresa distribuye sus productos entre personas de nivel socioeconómico medio y alto en menor proporción. Las personas de nivel socioeconómico medio-bajo y bajo no tienen acceso a adquirir fácilmente dichos productos, debido a los costos que estos dispositivos móviles y por necesidad de tener tarjeta de crédito tienen, aunque esto es bastante general para todas las empresas del sector, y a que la empresa no ha implementado un sistema de crédito al alcance de dicho sectores del mercado.

Los mercados potenciales que la empresa podría explorar son básicamente aquellos que se encuentran entre el nivel socioeconómico medio - bajo de los cuales podría aprovechar una buena parte de su demanda, Además la empresa podría explorar otros segmentos de mercado a nivel geográfico, ahora que la economía empieza a restablecerse.

Respecto a la publicidad, es importante que se tenga en cuenta que el anuncio en las redes sociales es más efectivo que en el periódico no tiene la eficacia esperada, la gente conoce o ha oído hablar de los app de la empresa, pero no precisamente por medio el periódico, sino por los avisos que anuncian por banners, publicidad móvil y videos en páginas web. Esto quiere decir que habría que invertir en hacer un video y promocionarlo en youtube, facebook y Twitter.

En lo relacionado con la competencia, es de anotar respecto a sus productos, los precios de la empresa son competitivos, aunque vienen a hacer más que nada competencia indirecta y la calidad que ellos muestran no se ajusta a las condiciones del mercado al cual va dirigido esta aplicación.

Algunas de las diferencias con la competencia que pueden convertirse en desventajas en un momento dado para la empresa son: El sistema de crédito vía tarjeta de crédito, la presentación de los productos o similitud de ciertas características.

Respecto al precio por descarga, no hubo quejas por la cantidad de opciones que presenta la aplicación. Hace falta mejorar aval de empresas importantes o ministerios de turismo para la gran acogida que se espera tener con el cliente en estos puntos teniendo en cuenta lo importante que es la imagen que este cliente se lleve de la empresa así no realice una compra o reserva.

### **3.4.3. Plan de Mercadeo**

#### **3.4.3.1. Estrategias de introducción al mercado**

##### **Objetivos**

- Conseguir una rentabilidad de 49% en el lapso de 12 meses
- Lograr que el 80% de nuestros clientes renueven su contrato con nosotros, en el lapso de un año.
- Lanzar un producto nuevo al finalizar el primer semestre de actividad

### **3.4.3.2. Objetivos de Mercadeo:**

- Conseguir un total de 15 hoteles más sobresalientes se suscriban a la aplicación al iniciar el proyecto.
- Tener el aval del Ministerio de Turismo para publicitarlo.
- Lograr un mínimo de 2500 descargas de la aplicación turística y hotelera, en el lapso de 4 meses.
- Captar atención de hoteles que no se encuentren en la lista y quieran incorporarse.
- Diversificar el servicio de la aplicación incrementando alianzas estratégicas con aerolíneas para promocionar viajes de promoción a la ciudad de Guayaquil, siendo por suscripción a files usuarios y en el caso de vacaciones paquetes turísticos.
- Los ingresos a obtener, siendo el valor inicial de 0,99 centavos de dólar El primer año se pretende tener una ganancia de \$ 2,484.00 dólares. Eso es en relación de la 3,600 descargar en el primer año.

### **3.4.3.3. Introducción del producto al mercado.**

El objetivo del negocio es crear una conexión hotel usuario que por medio de la aplicación móvil exista una ventana donde conozca beneficios de alojamiento y datos para que el usuario se convenza y decida por su mismo hospedarse y conocer de los varios eventos y turismo que realice en la ciudad de Guayaquil.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

- Desarrollo de productos para ampliar el mercado.
- Disminución en los porcentajes de calidad con relación al año anterior.

**3.4.3.4. Metas**

- Desarrollo de la primera aplicación en el lapso de 3 meses
- Lograr captar clientes en el lapso de 3 meses
- Distribuir la primera aplicación después de 3 meses de culminado su desarrollo.
- Ser los primeros en descargas de apps en el Ecuador.

**3.4.3.5. Estrategia de ventas**

- El medio de venta de la aplicación ser las ventas personales y telefónicas refiriéndose a clientes hoteleros o suscripciones
- Vía Internet para usuario final que será el que se descargue la aplicación de la tienda virtual donde esta alojada la aplicación.

**3.4.3.6. Principales clientes potenciales.**

- Personas que poseen capacidad de compra al tener una tarjeta de crédito para el pago además de tener un Smartphone.
- Viajeros que viene en otros países con visión a viajes al Ecuador y principalmente Guayaquil
- Turistas nacionales que deseen hospedarse en Guayaquil por vacaciones o por feriados.
- Ejecutivos que vienen a Guayaquil para concretar negocios

### **3.4.3.7. Estrategia de precios**

- El precio de la aplicación es de 0,69 centavos en semejanza a las demás aplicaciones a la competencia no se iguala ya que es gratis.
- El primer año se pretende tener una ganancia de \$ 2,484.00 dólares. Eso es en relación de la 3,600 descargar en el primer año.
- En cuanto a suscripciones se pretende obtener \$ 7,875.00 esto con relación a comisiones cobradas de hoteles que tienen 5 estrellas, 4 estrellas y 3 estrellas. Los valores son en prelación a lo siguientes datos:
- Hotel 5 estrellas suscripción de \$ 3,000.00 dólares anuales
- Hotel 4 estrellas suscripción de \$ 2,500.00 dólares anuales
- Hotel 3 estrellas suscripción de \$ 2,100.00 dólares anuales

### **3.4.3.8. Canales de distribución**

Una de las mejores maneras para recomendar un producto o así mismo promocionarlo son las redes sociales, las mayoría de los usuarios que se encuentran unidos a estos canales de comunicación revisan por lo menos una vez al día, adicional que poseen las mismas en su celular activas todo el día y las revisan en sus tiempos libres o momentos de ocio como distracción y para mantenerse informados de lo que sucede.

Por esta razón el aplicativo del proyecto se lo desea incursionar en el mercado por este canal y así pueda ser difundido estratégicamente al segmento de público objetivo tomando en cuenta que las redes sociales serán: Facebook, Twitter y YouTube.

### 3.4.3.9. Publicidad y promoción

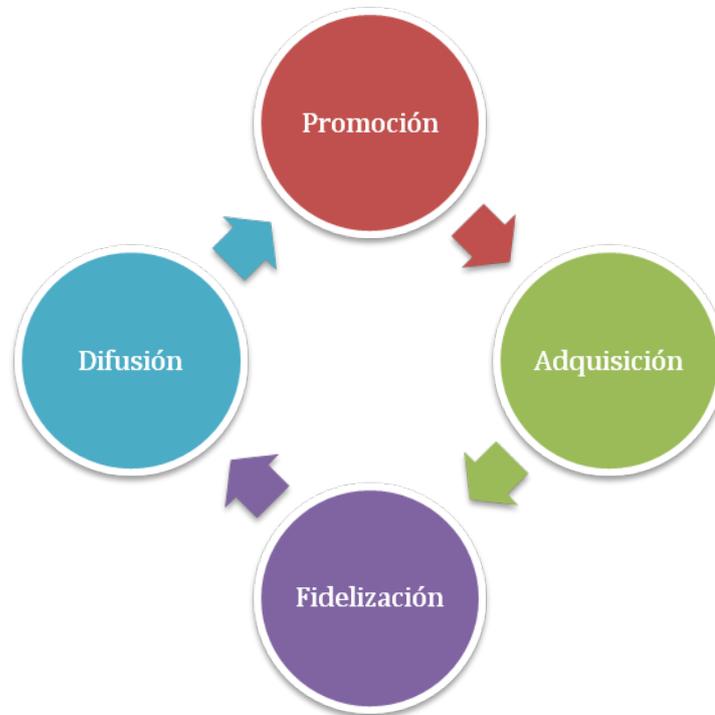


Figura 23. Estrategia de Publicidad y Promoción

Al ser un segmento de público de 23 años en adelante, quienes poseen smartphones y son usuarios de productos que están a la vanguardia, que van de la mano con los acontecimientos e innovaciones de la tecnología; así mismo son usuarios de los nuevos medios de comunicación.

Dicho perfil le gusta mantenerse informado de la actualidad e ir constantemente adaptándose con los diferentes canales que se van creando, es por esto que las diferentes redes sociales que empiezan a tener un gran impacto a nivel mundial son adquiridas por estos usuarios y llegan a ser una gran influencia para estas personas.

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

La publicidad para promocionar un producto o servicio hoy en día, es importante pero no será el factor decisivo en el consumidor, los clientes en la actualidad más escuchan por sugerencias de sus amigos, contactos o compañeros, prefieren que se lo recomienden a que arriesgarse.

Adicionalmente se estarán informando vía mail promociones de viajes, hoteles y paquetes turísticos referentes a la ciudad de Guayaquil, como servicio a los files usuarios que usen y se descarguen la aplicación. Con esto hacer que decidan y se realicen un paquete completo de viaje.

### **3.4.3.10. Adquisición**

El aplicativo tiene dos vías de adquisición por los usuarios, la primera que después de su difusión por Redes Sociales lleve al cliente a un link de descarga del mismo o así mismo que se encuentre en la Tienda Virtual respectiva de su Smartphone.

### **3.4.3.11. Fidelización**

En el momento en el que el cliente ha decidido adquirir el nuevo producto, es el primer paso para fomentar su uso, pero será necesario convencer y fidelizar al cliente para que su canal de reserva de hoteles de la ciudad de Guayaquil sea este y no sea ni la competencia, ni otro medio más convencional como una llamada telefónica o desde su computador en la página web.

Será necesario utilizar estrategias de fidelización para que el cliente salga beneficiado utilizando este nuevo medio y sea el medio preferencial para reserva de hoteles, es decir que su posicionamiento sea: "La mejor opción de reserva". Estos beneficios hacia el usuario se pueden ofrecer manteniendo distintos convenios con los hoteles interesados en fomentar su crecimiento y captación de cliente.

Por ende como estrategia se podrá de acuerdo a fechas específicas, número de personas, cantidad de reservas, o selección de beneficios del hotel se

podría otorgar al usuario promociones, descuentos e incentivos. Logrando así fomentar la compra constante.

#### **3.4.3.12. Difusión**

Después de haber promocionado el producto, lograr que el cliente lo adquiera y lo consuma y se encuentre satisfecho, el siguiente paso será expandirlo, para esto volviendo a uno de los medios de mayor impacto, las redes sociales, serán el factor clave para su difusión.

El cliente satisfecho además de estar contento por el servicio que tuvo y los beneficios que adquirió, lo podrá recomendar a sus contactos en Redes Sociales, ya sea por iniciativa propia o también se puede crear una estrategia que incentive al usuario a que promocioe el producto.

Entre las estrategias puede ser concursos o sorteos:

- “Posteo” o “Me gusta” en Facebook.
- “Rewet” o “Hash tag” en Twitter.
- Recomendación o comentarios por YouTube.
- Combinar el aplicativo con las redes sociales. Ejemplo: Pinterest
- Mailing
- Todas combinadas

Se puede alternar entre todas estas tácticas la idea general es difundirlas y que genere una fidelización y captación de nuevos clientes, retornando así a la etapa de promoción y no se estanque en solo un número de clientes sino que vaya poco a poco creciendo en usuarios y teniendo un alto impacto en el mercado.

### 3.5. Análisis Técnico

#### 3.5.1. Bosquejo de la tecnología requerida

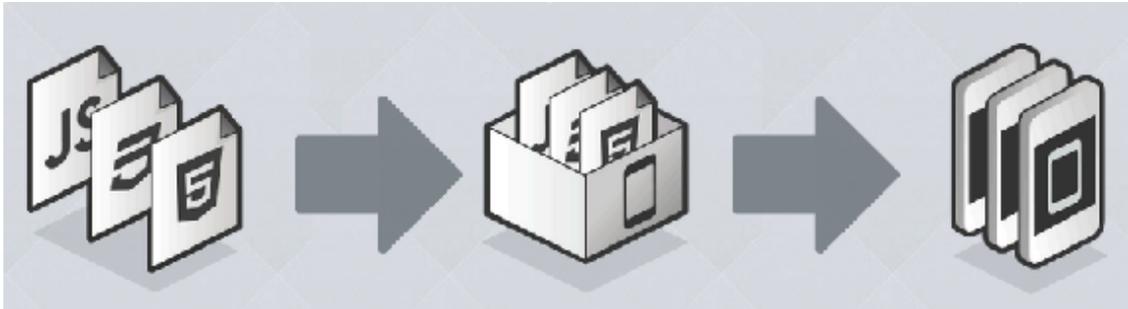


Figura 24. Grafico de proceso de phonegap  
Fuente: Phonegap.com

#### 3.5.2. Descripción e hardware

En este análisis se detalla los equipo del hardware que se va a adquirir para la implementación del proyecto, como base se requerirá de dos computadores de escritorio para el vendedor y para el webmaster adicional una laptop para el director del proyecto. tres computadores históricos de los mercados, principalmente las cotizaciones, los volúmenes y el interés abierto.

Dentro de los recursos que se tendrá que implementar una oficina con los siguientes elementos que la conformen san la parte parra equipar la oficina es un local, pequeño con un escritorio silla aire acondicionado

#### 3.5.3. Descripción de Software

Los programas que se necesitarán para el desarrollo de la aplicación principalmente Adobe Dreamweaver que será usado para la diagramación, diseño, estilos, que su uso también lo comparte con lenguajes de programación web como es javascript y además de software de libre uso como son el emulador ripple de Google, que se encuentra disponible en webstore el compilador de estos archivos como es PhoneGap, y framaeworks complementarios como jquery Mobile.

Las principales bases para la creación de este proyecto se encuentran de uso libre sin necesidad de comprar licencia. A diferencia de las licencias que se encuentran presupuestadas para la diagramación y pago como desarrollador.

### **3.5.4.Descripción de Mobiliario Técnico**

Para la implementación de la oficina matriz se necesitará acondicionarla como tal, y estará decorada como un centro de negocios muy formal en primer lugar con un espacio amplio y acogedor, donde su equipo de trabajo se sienta cómodo. Este espacio estará conformado de tres escritorios de oficina amplios con cajoneras, y tres sillas ejecutivas reclinables para mayor confort.

### **3.5.5.Descripción de Recursos Humanos Técnicos**

El personal que conforme será 100% profesional, personas que domine a cada una de sus áreas y estarán capacitadas para diseñar, implementar y operar la aplicación propuesta.

Estará conformado por tres personas un director del proyecto, un webmaster que será el desarrollador de la parte del aplicativo y dará actualizaciones periódicas, y un vendedor que será la persona encargada de negociar con los hoteles por su suscripción.

Los conocimientos para el desarrollo se los tiene y se pueden desarrollar sin problema se poseen las capacidades técnicas requeridas por cada alternativa del diseño que se esté considerando.

<b>Personal</b>	<b>Función</b>	<b>Sueldo</b>
Director	Se encarga de actualizar el contenido	\$800
Web master	Programación, cambiar diseño y banner, se encarga de actualizar el contenido	\$600
Vendedor	Moviliza, negociar hoteles, cobra el pago mensual al hotel	\$500
<b>TOTAL</b>		<b>\$1900</b>

Tabla 12. Recursos Humanos con respectivos salarios del proyecto

### **3.5.6.Descripción de Servicios Externos**

Los servicios externos que tendrá serán básicamente para mantener en comunicación entre negociaciones que cuentan con una línea telefónica convencional para comunicarse con hoteles y conexión a internet para, recepción de mails y promociones como son actualizaciones de redes sociales, y mailing.

- Si el personal no tiene esta experiencia, puede entrenársele o pueden emplearse nuevos o consultores que la tengan.
- Una falta de experiencia técnica dentro de la organización puede llevar al rechazo de una alternativa particular.
- El personal que se tendrá será capacitado para la actualización de la aplicación. La tecnología requerida se encuentra se encuentra libre para la creación de este dispositivo y se encuentra disponible gratuitamente en el Internet.
- El uso del software con el que se desarrolla se encuentra de libre uso, y se encuentra actualizando desde las páginas de Ponga, Html5, jquery Mobile, Sql Server, Explorer de chrome.

## **3.6. Análisis Financiero**

### **3.6.1.Factibilidad Económica**

Se considerará un perfil de costos durante el periodo de implementación y puesta en marcha del proyecto ( 36 meses)

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

<b>DESCARGAS</b>	<b>Descargas 1er año</b>	<b>Descargas 2do año</b>	<b>Descargas 3er año</b>
Unidades	\$ 3.600,00	\$ 4.320,00	\$ 5.184,00
Precio Unitario	\$ 0,69	\$ 0,69	\$ 0,69
Ventas	\$ 2.484,00	\$ 2.980,80	\$ 3.576,96

**Tabla 13. Ingresos por descarga**

<b>UNIDADES</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>Suscripción 1er año</b>	<b>Suscripción 2do año</b>	<b>Suscripción 3er año</b>
12	Hotel estrellas 5	\$ 4.000,00	\$ 4.200,00	\$ 4630,50
2	Hotel estrellas 4	\$ 3000,00	\$ 3.150,00	\$ 3472,88
1	Hotel estrellas 3	\$ 2.000,00	\$ 2.100,00	\$ 2.315,25

**Tabla 14. Ingresos por suscripción**

<b>FACTIBILIDAD ECONÓMICA</b>			
<b>Recursos</b>	<b>Costo Inversión Inicial</b>	<b>Costo Mensual</b>	<b>Costo Total año 1</b>
Hardware	\$1.916	\$53	\$1.916
Software	\$424	\$12	\$424
Mobiliario	\$885	\$25	\$885
Recursos Humanos		\$2.131	\$25.576
Servicio Externo		\$110	\$1.320

**Tabla 15. Factibilidad económica**

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

En el caso de que no existan los recursos necesarios, se necesitará la búsqueda de una alternativas de financiamiento tales como un crédito Bancario, u otros. En consecuencia, existe la factibilidad económica para la realización de este proyecto que se detalla a continuación.

<b>ESTRUCTURA DE FINANCIAMIENTO</b>		
Préstamo Bancario	40%	\$ 5.242,05
Capital	60%	\$ 7.863,08
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>\$ 13.105,13</b>

**Tabla 16. Estructura de financiamiento**

### **3.6.2. Gastos Pre operativos o de constitución**

La cantidad de dinero que se requiere para poner a funcionar su producto es de 1.555,00 dólares.

<b>GASTOS PRE OPERATIVOS</b>				
#	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
<b>1</b>	<b>Gastos de constitución e instalación</b>			<b>\$ 1.555,00</b>
<b>2</b>	Constitución de compañía	\$ 800,00	1	\$ 800,00
<b>3</b>	API	\$ 120,00	1	\$ 120,00
<b>4</b>	Deposito de Renta (2 meses)	\$ 300,00	2	\$ 600,00
<b>5</b>	Permiso de bomberos	\$ 35,00	1	\$ 35,00

**Tabla 17. Gastos pre operativos**

### 3.6.3. Amortización de diferidos

En los 4 primeros meses del año se podrá recuperar el saldo equivalente a los gastos de Constitución como se explica en la siguiente tabla.

RECUPERACIÓN 2 MESES GASTOS DE CONSTITUCIÓN			
Primer periodo		Amortización	Cantidad
		mes 1	\$ 977,93
		mes 2	\$ 977,93
<b>Valor total</b>	\$ 11.735,16		
<b>Gasto constitución</b>	<b>\$ 1.555,00</b>	<b>Total</b>	<b>\$ 1.955,86</b>

Tabla 18. Recuperación de gastos de constitución

### 3.6.4. Activos Fijos

Se detalla la recopilación de cantidades por valor unitario muebles y enseres, equipos de computo, oficina, entre otros a continuación:

ACTIVO FIJOS			
<b>Mobiliarios</b>			<b>\$ 885,00</b>
Decoración local	\$ 120,00	1	\$ 120,00
Escritorio	\$ 220,00	3	\$ 660,00
Silla	\$ 35,00	3	\$ 105,00
<b>Equipo de oficina</b>			<b>\$ 40,00</b>
Papelería	\$ 20,00	2	\$ 40,00
<b>Equipo de computación</b>			<b>\$ 1.916,00</b>
Laptops	\$ 612,00	3	\$ 1.836,00
Impresora	\$ 80,00	1	\$ 80,00

Tabla 19. Activos fijos

### 3.6.5. Proyección de ventas

Durante el primer año se prevé que el precio varíe por varios motivos como apertura, feriados internacionales y feriados en la ciudad de Guayaquil

DESCARGAS MENSUALES			
MES	PRECIO UNITARIO	DESCARGA	TOTAL
ENERO	0,69	120	\$ 82,80
FEBRERO	0,69	300	\$ 207,00
MARZO	0,69	210	\$ 144,90
ABRIL	0,69	180	\$ 124,20
MAYO	0,69	220	\$ 151,80
JUNIO	0,69	100	\$ 69,00
JULIO	0,69	420	\$ 289,80
AGOSTO	0,69	120	\$ 82,80
SEPTIEMBRE	0,69	120	\$ 82,80
OCTUBRE	0,69	470	\$ 324,30
NOVIEMBRE	0,69	340	\$ 234,60
DICIEMBRE	0,69	1000	\$ 690,00
<b>TOTAL</b>		3600	\$ 2.484,00

Tabla 20. Descargas mensuales

Para las suscripciones del hotel dentro de la aplicación no varían los valores ya que están previamente establecidos desde el primer mes. Aquí los ingresos no son por descargas sino son fijos y se los detalla del a siguiente manera.

VALOR POR SUSCRIPCIONES A HOTELES		
Unidades	CATEGORÍA	Suscripción 1er año
12	Hotel 5 estrellas	\$ 4.000,00
2	Hotel 4 estrellas	\$ 3.000,00
1	Hotel 3 estrellas	\$ 2.000,00

Tabla 21. Suscripciones anuales

### 3.6.6. Depreciación

DEPRECIACIÓN DE ACTIVOS						
ACTIVOS FIJOS A DEPRECIAR			% DEPRECIACIÓN	2013	2014	2015
DESCRIPCIÓN	MONTO	%				
<b>Mobiliarios</b>	\$ 885,00	100%	10%	\$ 88,50	\$ 88,50	\$ 88,50
Decoración local	\$ 120,00	14%	10%	\$ 12,00	\$ 12,00	\$ 12,00
Escritorio	\$ 660,00	75%	10%	\$ 66,00	\$ 66,00	\$ 66,00
Silla	\$ 105,00	12%	10%	\$ 10,50	\$ 10,50	\$ 10,50
<b>Equipo de computación</b>	\$ 1.916,00	100%	33%	\$ 638,67	\$ 638,67	\$ 638,67
Laptops	\$ 1.836,00	96%	33%	\$ 612,00	\$ 612,00	\$ 612,00
Impresora	\$ 80,00	4%	33%	\$ 26,67	\$ 26,67	\$ 26,67

Tabla 22. Depreciación de activos

### 3.6.7. Gastos de Administración

GASTOS ADMINISTRATIVOS			
	2013	2014	2015
<b>Gastos Administrativos</b>	<b>\$ 32.636,50</b>	<b>\$ 34.809,13</b>	<b>\$ 38.235,91</b>
<b>Renta</b>	<b>\$ 3.600,00</b>	<b>\$ 3.960,00</b>	<b>\$ 4.356,00</b>
<b>Salarios</b>	<b>\$ 25.576,00</b>	<b>\$ 27.279,63</b>	<b>\$ 30.075,79</b>
Director	\$ 10.692,00	\$ 11.226,60	\$ 12.377,33
Vendedor	\$ 6.792,00	\$ 7.131,60	\$ 7.862,59
Web master	\$ 8.092,00	\$ 8.921,43	\$ 9.835,88
<b>Servicios de Comunicación</b>	<b>\$ 1.320,00</b>	<b>\$ 1.386,00</b>	<b>\$ 1.528,07</b>
Internet	\$ 360,00	\$ 378,00	\$ 416,75
Teléfono	\$ 960,00	\$ 1.008,00	\$ 1.111,32
<b>Provisión de Oficina</b>	<b>\$ 480,00</b>	<b>\$ 504,00</b>	<b>\$ 555,66</b>
<b>Amortización</b>	<b>\$ 518,33</b>	<b>\$ 518,33</b>	<b>\$ 518,33</b>
<b>Depreciación</b>	<b>\$ 727,17</b>	<b>\$ 727,17</b>	<b>\$ 727,17</b>
<b>Otros</b>	<b>\$ 415,00</b>	<b>\$ 434,00</b>	<b>\$ 474,90</b>

Tabla 23. Gastos Administrativos

### 3.6.8. Otros gastos

<b>OTROS GASTOS</b>	
<b>Correo</b>	<b>\$ 280,00</b>
<b>Alimentos</b>	<b>\$ 100,00</b>
<b>TOTAL OTROS</b>	<b>\$ 380,00</b>

Tabla 24. Otros gastos

### 3.6.9. Pago de Créditos

En esta tabla se detalla a cuantos meses de cancelará el préstamo e intereses

<b>CONDICIONES</b>			
Préstamo	K	\$ 5.242,05	
Interés	i	11,45%	ANUAL
Periodos	m	36	
Anual	n	0	
Periodo de Gracia	pg.	0	
nm		0	
i/m		0,00000	
Pago		\$ 172,74	

Tabla 25. Condiciones de pago

### 3.6.10. Factibilidad Financiera

#### a) Inversión

DESCRIPCIÓN INVERSIÓN INICIAL					
#	Descripción	Costo unitario	Cantidad	Total	%
<b>1</b>	<b>Gastos de constitución e instalación</b>			<b>\$ 1.555,00</b>	<b>100,00%</b>
<b>2</b>	Constitución de compañía	\$ 800,00	1	\$ 800,00	51,45%
<b>3</b>	API	\$ 120,00	1	\$ 120,00	7,72%
<b>4</b>	Deposito de Renta (2 meses)	\$ 300,00	2	\$ 600,00	38,59%
<b>5</b>	Permiso de bomberos	\$ 35,00	1	\$ 35,00	2,25%
<b>6</b>	<b>Mobiliarios</b>			<b>\$ 885,00</b>	<b>86,44%</b>
<b>7</b>	decoración local	\$ 120,00	1	\$ 120,00	13,56%
<b>8</b>	escritorio	\$ 220,00	3	\$ 660,00	74,58%
<b>9</b>	Silla	\$ 35,00	3	\$ 105,00	11,86%
<b>10</b>	<b>Equipo de oficina</b>			<b>\$ 40,00</b>	<b>100,00%</b>
<b>11</b>	Papelería	\$ 20,00	2	\$ 40,00	100,00%
<b>12</b>	<b>Equipo de computación</b>			<b>\$ 1.916,00</b>	<b>100,00%</b>
<b>13</b>	Laptop	\$ 612,00	3	\$ 1.836,00	95,82%
<b>14</b>	Impresora	\$ 80,00	1	\$ 80,00	4,18%
<b>15</b>	<b>Software</b>			<b>\$ 424,00</b>	<b>100,00%</b>
<b>16</b>	Adobe	\$ 399,00	1	\$ 399,00	94,10%
<b>17</b>	Androide	\$ 25,00	1	\$ 25,00	5,90%
	<b>Otros</b>	\$ 550,00	1	<b>\$ 550,00</b>	<b>100,00%</b>
	<b>Total</b>			<b>\$ 4.946,00</b>	
	<b>Capital de trabajo</b>			<b>\$ 8.159,13</b>	<b>3 meses de gastos administrativos</b>
	<b>Inversión Inicial</b>			<b>\$ 13.105,13</b>	

Tabla 26. Estado de pérdidas y ganancias

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

**b) Ingresos y Gastos**

P Y G				
INGRESOS	Impuesto	2013	2014	2015
Descargas		\$ 2.484,00	\$ 2.980,80	\$ 3.576,96
Suscripciones				
hoteles 5 estrellas		\$ 48.000,00	\$ 50.400,00	\$ 55.566,00
hoteles 4 estrellas		\$ 6.000,00	\$ 6.300,00	\$ 6.945,75
hoteles 3 estrellas		\$ 2.000,00	\$ 2.100,00	\$ 2.315,25
<b>TOTAL DE VENTAS</b>		<b>\$ 58.484,00</b>	<b>\$ 61.780,80</b>	<b>\$ 68.403,96</b>
<b>EGRESOS</b>				
<b>(-)Costos</b>				
agua		\$ 420,00	\$ 441,00	\$ 486,20
Luz		\$ 720,00	\$ 756,00	\$ 833,49
Transporte		\$ 1.800,00	\$ 1.890,00	\$ 2.083,73
<b>TOTAL COSTOS</b>		<b>\$ 2.940,00</b>	<b>\$ 3.087,00</b>	<b>\$ 3.403,42</b>
<b>UTILIDAD BRUTA</b>		<b>\$ 55.544,00</b>	<b>\$ 58.693,80</b>	<b>\$ 65.000,54</b>
<b>(-)Gastos Administrativos</b>		<b>\$ 32.636,50</b>	<b>\$ 34.809,13</b>	<b>\$ 38.235,91</b>
<b>(-) Gastos Financieros</b>		<b>\$ 520,42</b>	<b>\$ 333,04</b>	<b>\$ 123,03</b>
<b>EBIT</b>		<b>\$ 22.387,08</b>	<b>\$ 23.551,63</b>	<b>\$ 26.641,59</b>
Impuestos	<b>36,25%</b>	\$ 8.115,32	\$ 8.537,47	\$ 9.657,58
<b>UTILIDAD NETA</b>		<b>\$ 14.271,76</b>	<b>\$ 15.014,17</b>	<b>\$ 16.984,02</b>

Tabla 27. Estado de pérdidas y ganancias

**c) Financiamiento**

ESTRUCTURA DE FINANCIAMIENTO		
Préstamo Bancario	40%	\$ 5.242,05
Capital	60%	\$ 7.863,08
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>\$ 13.105,13</b>

Tabla 28. Estructura de financiamiento

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Para la inversión del proyecto se procederá a realizar un préstamo bancario ya que se piensa tener liquides al igual que se invertirá personalmente y en el caso de no completar tratar se buscar el financiamiento restante mediante inversionistas o por sociedad.

**d) Estados Financieros Projectados**

<b>FLUJO DE EFECTIVO</b>				
<b>Inversión</b>				
	Inicial	2013	2014	2015
<b>Utilidad Neta</b>		\$ 14.271,76	\$ 15.014,17	\$ 16.984,02
(-) Capital Amortización		\$ 1.552,43	\$ 1.739,81	\$ 1.949,81
(+) Depreciación		\$ 727,17	\$ 727,17	\$ 727,17
(+) Amortización		\$ 518,33	\$ 518,33	\$ 518,33
Flujo de efectivo	-\$ 13.105,13	\$ 13.964,84	\$ 14.519,86	\$ 16.279,70

Tabla 29. Flujo de efectivo

**e) Flujo de Fondos Netos**

<b>FLUJO DE EFECTIVO</b>				
<b>Inversión</b>				
	Inicial	2013	2014	2015
<b>Utilidad Neta</b>		\$ 14.271,76	\$ 15.014,17	\$ 16.984,02
(-) Capital Amortización		\$ 1.552,43	\$ 1.739,81	\$ 1.949,81
(+) Depreciación		\$ 727,17	\$ 727,17	\$ 727,17
(+) Amortización		\$ 518,33	\$ 518,33	\$ 518,33
Flujo de efectivo	-\$ 13.105,13	\$ 13.964,84	\$ 14.519,86	\$ 16.279,70
Descuento de flujo de efectivo		\$ 11.735,16	\$ 10.253,41	\$ 9.660,63
Flujo de efectivo acumulado	-\$ 13.105,13	-\$ 1.369,97	\$ 8.883,44	\$ 18.544,08

Tabla 30. Flujo de fondos netos



**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

La posibilidad de rotación de personas es algo que afecta directamente al producto y el proyecto, que puede ser originado por ciertas causas, irresponsabilidad, el empleado no este a gusto con su trabajo, mal trato en la empresa, fatiga por trabajo, etc. Esto es probabilidad media y el efecto contraproducente es serio.

Así lo que se realizará son incentivos al empleado por entrega de trabajo a tiempo se incentivara con bonos para el empleado y un día libre o de gracia por año a parte de las vacaciones.

La posibilidad sea retraso de la información es algo que afecta directamente al producto y el proyecto, que puede ser originado por ciertas causas, irresponsabilidad, estar confiado con el tiempo de entrega, por faltar mucho tiempo, etc. Esto es probabilidad moderada y el efecto contraproducente es serio.

Así lo que se realizará es el cobro de una multa por atraso que se incrementará por cada vez que se llegue a faltar esta información.

En el caso que el problema de incendio lo cual es daño es crítico. Que puede ser originado por un cortocircuito por sobrecalentamiento de comprador o falla del hardware instalaciones eléctricas. Es una probabilidad baja y afecta al proyecto en si.

La solución sería apagar los equipos y desconectarlos antes de salir de la empresa. La última persona en salir de la oficina será la responsable de apagar todos los equipos y desconcertarlos.

En el caso que el problema sea perdida de la información es de tipo productiva la probabilidad de riesgo es baja y el efecto es serio.

Lo que se realizará como solución es respaldos de una manera periódica, cada semana se crearán copias de seguridad de la información.

Toda empresa tiene un riesgo el cual no correrá si es que se cubren esos inconvenientes a tiempo.

### **3.8. Análisis Social**

El proyecto Hotelízate pretende marcar un precedente en aplicaciones móviles en el Ecuador ya que presenta muchos factores sociales que no solo con que se crearán fuentes de empleo de gran ayuda para la sociedad sino que generará por este mismo medio la exposición de la cultura de una ciudad muy importante en el país como es la perla del pacifico el primer puerto marítimo donde se generan muchos negocios con otros países al igual con sus diversos atractivos turísticos.

Fomentar el turismo en la ciudad de Guayaquil y que gente pueda conocer y gozar de los varios atractivos turísticos que tiene esta ciudad además de ella ser una ventana hacia el exterior para la gente de otros países se interesen y la conozcan.

Que con esta aplicación atraigan a miles de turistas que puedan conocer a las personas que viven en la ciudad de Guayaquil para luego conocer su cultura y costumbres que unen a las provincias y países.

La actuación uno colaborador en este proyecto presentará buenas condiciones de trabajo por quienes la complementan y tratar de comprometer con la excelencia de calidad de trabajo en equipo con personal preparado que viene a ser su cliente interno que comparado con el externo se dará la misma importancia.

Mantener buenas relaciones comerciales con las empresas hoteleras comprometiéndose a ofrecer un servicio de primera calidad dar una buena imagen a la ciudad. El área que también se beneficiará es el área hotelera ya que será quienes tendrán a su disposición mucho más clientes que a su vez incrementaran hará que incremente su personal para la atención por la afluencia de turistas gracias a esta aplicación,.

## **CAPÍTULO 4:**

### **4. Conclusiones Finales**

- Gracias a los avances en las herramientas de desarrollo que cada día más ofrecen nuevas, mejores y fáciles APIs, el mercado de las aplicaciones móviles tendrá un amplio crecimiento, generando así ingresos importantes y aportando su cuota en la disminución del desempleo. En el caso de Ecuador, la comunidad de desarrolladores crece cada día más y las aplicaciones móviles son una alternativa muy atractiva.
- Un hecho fundamental, es la rápida evolución del hardware. Debido a la gran cantidad de avances tecnológicos en el área de los móviles en menos de dos años los componentes ya quedan obsoletos. Este continuo desarrollo hace prácticamente obligatorio un desarrollo paralelo del software que usan los Smartphones.
- Por la gran variedad de plataformas y dispositivos, los desarrolladores pueden escoger la que más se acomode a sus necesidades y con la que mejor se sientan cómodos.
- Como conclusiones finales ya terminado el proyecto de tesis y el estudio se llevó se puede ratificar la idea de que una aplicación móvil es una gran herramienta que puede servir a muchas empresas en ofrecer sus productos y servicios, debido a la gran demanda de usuarios que poseen dispositivos móviles y gran alcance que se tiene tanto nacional como internacional, además que este nicho poco a poco tienen la necesidad y el interés de consumirlo por la movilidad que se tiene sin duda alguna y la inmediata ayuda.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

- Al ser muy práctico y fácil de usar y portátil ha hecho que los usuarios en este caso los viajeros los tengan de una guía de bolsillo, por lo que permite mucha movilidad y gran contenido de información.
- Sin lugar a dudas, la nueva Internet es el futuro más cercano a la primera herramienta comercial de la empresa. Ahora es el momento de que empresas grandes accedan y inviertan en la red móvil para tomar posiciones de liderazgo.
- El punto como será una referencia del pasado en relación del ahora tanto el dispositivo como el software se llaman diferentes y el interés y preferencia del usuario también en esta nueva era se llama smartphone antes PC, ahora, era llamado software antes ahora aplicativo o simplemente app, por su gran tamaño y capacidad se a transformándola la base de demanda reales es alta empresas necesitaran ingresar por este medio.
- Existe la demanda y crece vertiginosamente, este mercado que esta recién en desarrollo y que su nicho crece cada vez más con tendencia a superar lo que actualmente se tiene, con la llegada de nuevos equipos y tecnologías por ser nuevo su target siempre será gente joven que sea la perita en manejo.
- Dado que es factible poder introducir el área de turismo por parte de la aplicación es un nuevo ingreso al mercado ya que genera mucha publicidad y expectativa por los usuarios que lo utilizan a diario.
- La creación de un app requiere de arduo trabajo y su construcción conlleva a algunos procesos muchos estudios al igual de sus herramientas de construcción que están en constante cambio que a la

## **APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**

larga aumentarán mejoras del mismo. Esta rama tecnológica combinada con la de turismo y hotelera pueden tener mucha relación entre si.

- Se pretendía crear un producto que fuera una herramienta para el turista, que sirva de ayuda antes de viajar a la ciudad de Guayaquil dándole información, que cubra sus expectativas, acorte búsquedas y evitar caer en información fraudulenta y desactualizada. Pero que al final decidir su viaje seguro y hospedarse en un hotel de calidad.

### **5. Recomendaciones**

- Se recomienda en el caso que se continúe con el proyecto, por los buenos resultados en ingresos, que se estudie a posibilidad de aumentar mucho más ciudades a la aplicación e incrementando su alcance ya que no solo será la ciudad de Guayaquil la que este funcionando en la aplicación sino que también otras con gran demanda turística siguiendo los mismos lineamientos que tiene la aplicación.
- Esto haría que las ventas crecieran en una buena proporción, teniendo en cuenta, claro, a que abra más variedad en destinos para el usuario o turista. Esto le permitiría a la empresa alcanzar un segmento más de mercado sumamente mayor al que se posee que también estarán interesados en sus productos.
- Para un mayor orden se aumentarán menús de división por ciudades de destino del turista ofreciendo un menú inicial de donde se quiera viajar. Esto hará que tengan más interés y variedad para el usuario final.
- Por ser una aplicación turística se pretenderá que dicha lista de ciudades sean de muchas actividades turísticas como son Ambato, Cuenca, Quito, Galápagos afluencia de turismo y se agregaran

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

actividades las provincias del Ecuador reservación de hoteles se puede ampliar el alcance y la distribución las provincias del ecuador e incluir todos los hoteles que sobresalientes de estas provincias

- Como es elemental será necesario ampliar el recurso humano, equipos, muebles, oficinas, etc. por lo que se realizarán nuevos presupuestos. que realizar nuevos balances de gastos e ingresos para saber cuanto se necesitara y buscar financiamiento.
- La empresa no debe descuidar la calidad que caracteriza a sus productos. En un mercado que recién se está formando y competitivo, cualquier descuido, como por ejemplo mal envío de información en los hoteles, hacen que se pierda un cliente y detrás de este varios. Se debe hacer pruebas y control a las bases de datos, los procesos y los productos terminados de manera exhaustiva y estar pendiente de las modificaciones por la lista de eventos en los hoteles para no cambiar fechas que generen una mala imagen de la aplicación para el usuario.
- La empresa también debe manejar publicidad que se pasa por email sobre nuevos productos y combos de viajes de diferentes destinos hacia Guayaquil - Ecuador. Tal vez sería importante reproducir la publicidad por el periódico dominical y páginas web como anuncios, y postear videos promocionales en redes sociales, así haya que reducir la frecuencia con este con que este es publicado.
- Otra alternativa podría ser la ubicación de vallas publicitarias en sitios estratégicos de la ciudad. La publicidad se debe enfocar en un buen porcentaje a impactar a las jóvenes, quienes tienen la mayor posibilidad para viajar y realmente usar este producto.
- Al personal de ventas se le debe instruir y dar a conocer la importancia de las relaciones humanas, y la importancia del cliente para la empresa.

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Se debe implementar un departamento de relaciones humanas más adelante o debe encargarse una persona para que fomente dicho aspecto dentro de la empresa (personal de la empresa ) y fuera de ella (relación con los clientes ).

- Aquí también es importante que el vendedor tenga el conocimiento suficiente acerca del producto como sus materiales y la forma de elaboración. La
- Los locales deben estar lo mejor presentados para que los clientes sientan una sensación agradable al visitar la ciudad de destino en este caso Guayaquil.

## ANEXOS

### Anexo 1



Figura 25. Focus group: Presentación del producto a los participantes

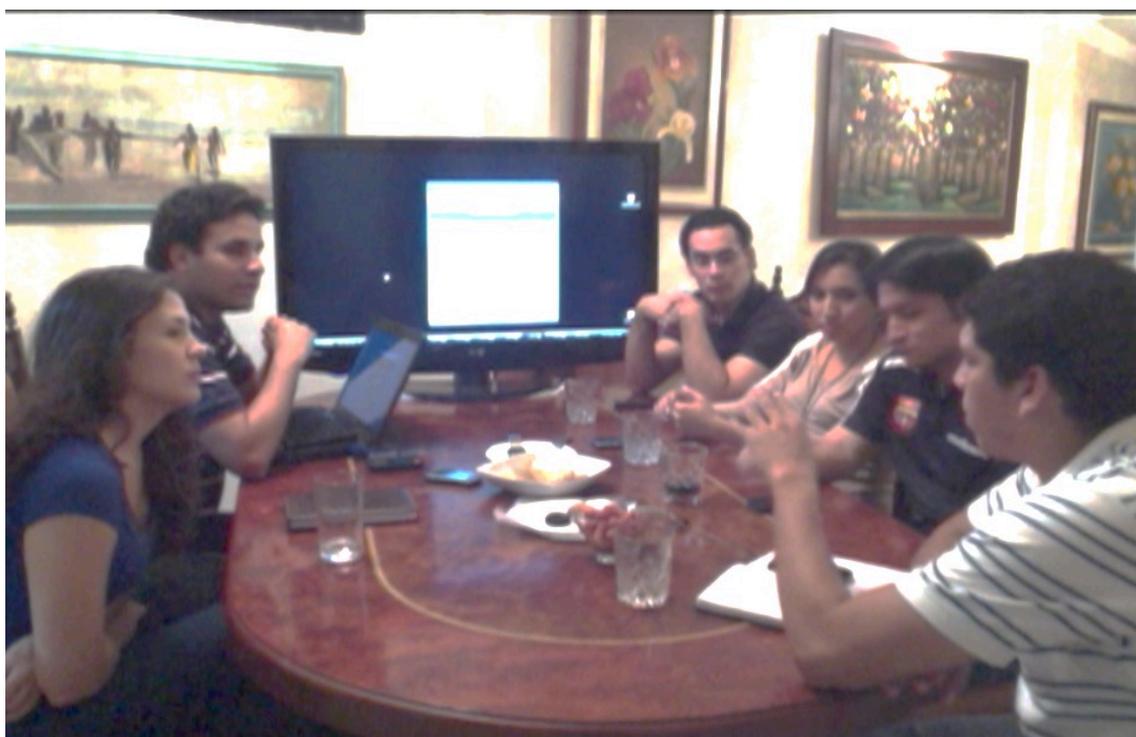


Figura 26. Opiniones e Inquietudes de participantes sobre el proyecto

## Anexo 2

### Transcripción del video focus group

#### Al buscar hoteles, ¿Por qué medio lo realizan?

**Participante 1:** *“Lo primero que se me ocurriría es buscar en las páginas amarillas, luego busco por el hotel, me pongo a buscar y en base a eso selecciono”.*

**Participante 2:** *“Yo busco por internet dependiendo el lugar donde ir y también del presupuesto que tenga, buscando si es que existe algún tipo de oferta , me gusta primero ver las fotos del hotel, si me agrada el lugar donde voy a llegar”.*

**Participante 3:** *“Busco también o internet bastante y por revistas de turismo, voy depende a las promociones de diferentes aerolíneas”.*

**Principalmente 4:** *“Reverencio a opiniones de amigos o por cuestión de trabajo que me toca viajar a sitios frecuentes a sitios que si bien no conozco lo conocen compañeros de trabajo y converso y veo mas o menos como piensa y me de acuerdo a lo que las personas me dicen tomo una decisión”.*

**Principalmente 5:** *“En mi caso también tiendo a buscar por internet quiero visualizar como es el hotel ver la fachada, habitaciones , las instalaciones del hotel me gusta”.*

#### ¿Qué considera al buscar el hotel?

**Participante 1:** *“Considero lo precios, un lugar de esparcimiento o un área social “.*

**Participante 2:** *“Depende primero si me fijo en la habitación y la relación entre lugar y precio”.*

**Participante 3:** *“Yo creo que busco básicamente 3 cosa que tenga información yo me meto a buscar hoteles aquel tengan imágenes, que tenga la información actualizada. Ya que me atacado ver lugares que esta todo bien, es una maravilla y en realidad no tiene nada de lo que esta ahí. Y la urbanización de donde esta, y que haya información del hotel en si.”*

**Participante 4:** *“Como mis trabajos son a diferentes horas del día, en la mañana, tarde o noche yo necesito mucha ubicación, saber donde queda ciertos lugares como aeropuerto”.*

**Participante 5:** *“Bueno en mi caso seria ubicación, seguridad, y también todos los oficios que pueda ofrecer el hotel, entre mas mejor para mi es muy importante que me den el desayuno al día siguiente., obviamente en el caso que sea en la costa que posean las habitaciones aire acondicionado, comodidades, agua caliente, no solo lo servicios básicos”.*

**¿Les gustaría conocer las actividades que están dentro del hotel?**

**Participante 3:** *“Creo que es una buena opción es algo adicional que te da y habría una deferencia que no es un hotel cualquiera”.*

**Participante 3:** *“Sí seguro, me gustaría perfectamente asistir a estos eventos en el hotel”.*

**Participante 5:** *“En mi caso sí, también porque hay personas que llegan cansadas, y lo único que quieren hacer es algo más relajado, y como actividad prefieren hacer algo en el hotel o quedarse en sus cuartos.”*

**¿Estarían dispuestos a pagar 0,99 centavos?**

**Participante 1:** *“Creo que el precio de un dólar esta muy accesible para la cantidad de posibilidades que tiene la aplicación a mi me parece justo”.*

**Participante 3:** *“Ósea yo creo que si esta aplicación es una de esas aplicaciones que te cobran un dólar, pero que ese dólar lo pago por descargarla y luego no tengo que volver a pagar sí. Pero si pagaría eso por cada actualización ya sería distinto. Que si es un valor fijo durante todo el periodo de la aplicación si lo pago”.*

**Participante 4:** *“Sí, el precio está razonable y ya que viajo constantemente me gustaría que sea un solo pago. Sí lo descargaría, pero me gustaría que solo sea un pago”.*

#### **¿A tenido algún tipo de problema pagos en Internet?**

**Participante 1:** *“No hasta ahora no he tenido ningún problema, igual cada vez q tenia algún tipo de problema siempre había un tipo de soporte problema lo consultaba. Pero algo grande no nunca”.*

**Participante 3:** *“He usado el modo de pago, pero so he hecho compras de boletos de avión y reservas por medio de internet que hasta la fecha no he tenido ningún problema”.*

#### **¿Qué les pareció la aplicación? ¿Qué observaciones le harían o que le agregarían?**

**Participante 1:** *“Veo que el uso del smartphone es más práctico. ya que hasta llegar a mi casa prender la computadora, ingresar a la página es mucho. En cambio la ventaja del aplicativo para cualquier emergencia es que lo tengo en la mano y la información esta ahí y es mejor”.*

**Participante 3:** *“Ósea siempre y cuando toda la imagen (diagramación de la app) te cuadre específicamente ppara todo tipo de teléfonos, yo creo obviamente sería mejor tenerlo en la mano que en una computadora o tener que abrir la laptop”.*

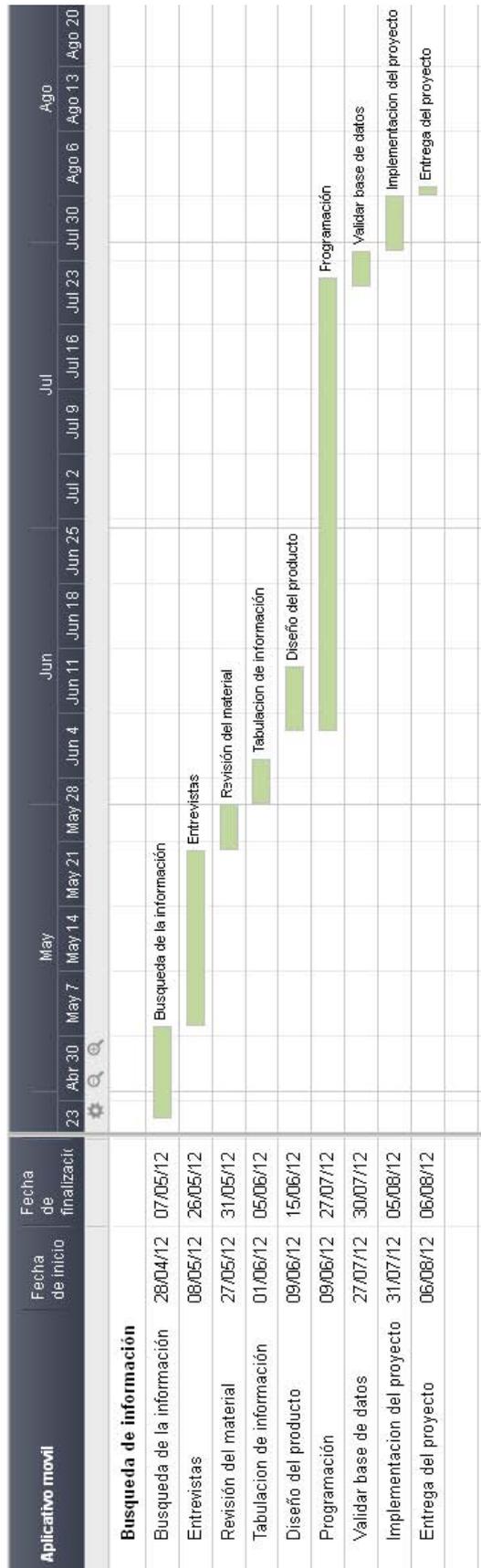
**Participante 4:** *“Sí la sensación de datos se consideran seguros (aplicativo), y no pedirle al asistente o al amigo para que la reserve.*

*Yo creo que a mí sería interesante de agregarle la opción de incluir vuelos aéreos y promociones que serían todo en uno, porque tienes paquetes de viajes, me parece bueno que tengas las cantidades. Que tenga una opción de banner informativo de una nueva promoción”.*

**Participante 2:** *“Me gustaría que pueda inscribirte en una página para que te lleguen información de cada promoción, que pueda ver el precio. Que las personas que estén inscritas, con este aplicativo tengan una conexión a la red social del usuario. Ya que no me gustaría que se visualizará la publicidad, porque creo que sería molesto en el teléfono propio de uno tener una publicidad ahí, o quizás por ahí de estar cociente que en este hotel tengo esta promoción.*

*Creo que sería una nueva idea para la aplicación”.*

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS**



**Figura 27 Diagrama de Gantt**

## BIBLIOGRAFÍA

A continuación se detalla el material de apoyo utilizado:

Reid, Jon. June 2011. JQuery Mobile. (First Edition.). O'Reilly Media, Inc.

Bai, Guilin . June 2011. jQuery Mobile First Look. ( First Edition.). O'Reilly Media, Inc.

Resig, John. November 2009. jQuery Cookbook (First Edition.) O'Reilly Media, Inc.

Earle Castlendine and Craig sharkie. Febrero 2010. JQuery Novice to Ninja. Sitepoint Pty. Ltd. <http://www.slideshare.net/iverclaros/tendencias-del-desarrollo-de-software-paradispositivos-mviles>. Adaptado.

Aprendizaje:” Aprende como hacer sitios web”.  
<https://developer.mozilla.org/es/learn> .Adaltado

Tecnología: “Mocione es un espectacular IDE para móvil, por ahora nos brinda las posibilidades de desarrollar para iPhone y Palm Pre, próximamente lanzara soporte para otros Smartphones como BlackBerry”.  
<http://tednologia.com/mobione-ide-yemulador-de-iphone-para-windows/>

Ing. Iver Claros Ascui “Desarrollo de aplicaciones Para el desarrollo de aplicaciones para Anroid esta disponible Java™ Development Environment. Esta innovación, que soporta J2ME™ (Java™ 2 Platform, Micro Edition), proporciona a los desarrolladores más flexibilidad y soporte gracias a una interfaz de programación de aplicaciones (API) mejorada, documentación, muestras de códigos y aplicaciones.  
<http://www.slideshare.net/iverclaros/tendencias-del-desarrollo-de-software-paradispositivos-mviles>. Adaptado.

Aprendizaje:” Aprende como hacer sitios web”.  
<https://developer.mozilla.org/es/learn> .Adaltado

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Códigos QR o QR Codes. “Codigo QR.(Agosto 7 2011) <http://www.codigos-qr.com/>

Tecnología: “Mocione es un espectacular IDE para móvil, por ahora nos brinda las posibilidades de desarrollar para iPhone y Palm Pre, próximamente lanzara soporte para otros SmartPhones como Blackberry”.  
<http://tednologia.com/mobione-ide-yemulador-de-iphone-para-windows/>

DIMARZIO, J.F. 2008. Android: A Programmer's Guide. (ed.) Gilbert L. POLO. New

York : Mc Graw Hill, 2008. pág. 326. E-Book. 0-07-159989-4.

EFE. 2011. <http://www.eltiempo.com>. EL Tiempo. (En línea) 7 de Marzo de 2011.

10 de Marzo, 2011

[http://www.eltiempo.com/tecnologia/telecomunicaciones/ARTICULO-WEBNEW\\_NOTA\\_INTERIOR-8984321.html](http://www.eltiempo.com/tecnologia/telecomunicaciones/ARTICULO-WEBNEW_NOTA_INTERIOR-8984321.html)

MAURO. 2010. <http://www.celularis.com>. Celularis. (En línea) Julio 4, 2010. (Marzo 19, 2011) <http://www.celularis.com/software/historia-android.php>.

Jack Ades. Vuelo digital.com (Junio 7, 2012) 6 criterios para decidir un sitio móvil.<http://www.vuelodigital.com/2012/06/07/6-criterios-para-decidir-entre-un-sitio-movil-y-un-app/>

CONTRERAS, José. 2011. [www.elwebmarketer.com](http://www.elwebmarketer.com). El Web Marketer.(En línea] 13 de Febrero de 2011. (12 de Marzo de 2011). (<http://elwebmarketer.com/nokia-microsoft-pasos-audaces-en-futuros-inciertos/2011/02>).

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

DANNY. 2007. <http://www.tecmoviles.com>. Tecmoviles. (Online) Octubre 24, 2007. (Marzo 19, 2011) (<http://tecmoviles.com/qu-es-un-Smartphone-o-telfono-inteligente>).

DIMARZIO, J.F. 2008. Android: A Programmer's Guide. (ed.) Gilbert L. POLO. New York : Mc Graw Hill, 2008. pág. 326. E-Book. 0-07-159989-4.

EFE. 2011. <http://www.eltiempo.com>. EL Tiempo. [En línea] 7 de Marzo de 2011. (10 de Marzo de 2011).

([http://www.eltiempo.com/tecnologia/telecomunicaciones/ARTICULO-WEB-NEW\\_NOTA\\_INTERIOR-8984321.html](http://www.eltiempo.com/tecnologia/telecomunicaciones/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-8984321.html))

EHOOO. 2009. <http://www.rollanwar.net>. Rollanwar. [En línea] 16 de Enero de 2009. (7 de Marzo de 2011.) (<http://rollanwar.net/?p=434>).

GOOGLE. <http://www.android.com>. Android. [Online] (Marzo 15, 2011) (<http://developer.android.com/guide/basics/what-is-android.html>)

MASADELANTE. 2011. <http://www.masadelante.com>. Masadelante. [Online] 2011. (<http://www.masadelante.com/faqs/sistema-operativo>).

Disponible en Internet (<http://www.poderpda.com/noticias/estadisticas-actualizadas-del-mercado-de-Smartphones-segun-gartner-agosto-2011>)

Disponible en Internet (<http://co.globedia.com/idc-pronostica-android-lider-windows-phone-segundo-2015>)

Disponible en Internet. (<http://www.android.com>. Android. (Online) (Marzo 8, 2011) (<http://developer.android.com/sdk/index.html>)

**APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SOBRE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
Y HOTELERA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DIRIGIDO A TURISTAS NACIONALES Y  
EXTRANJEROS**

Beneficios de las aplicaciones móviles para los usuarios y las marcas  
(Diciembre 20, 2012) <http://www.buibee.com/blog/2011/12/20/beneficios-de-las-aplicaciones-moviles-para-usuarios-y-marcas/>

Disponible en Internet: ¿Qué son las bases de datos?  
<http://www.maestrosdelweb.com/principiantes/%C2%BFque-son-las-bases-de-datos/>

Disponible en Internet. Android 4.1, Jelly Bean: Plataforma más popular del mundo es aún mejor: <http://www.ctoedge.com/content/history-google-android>  
<http://www.android.com/whatsnew/>

Sayed Hashimi, Satya Komatineni & Dave MacLean (05 Marzo, 2010): (EN LINEA)Historia de Google Android:  
<http://www.itbusinessedge.com/guest-opinions/history-google-android>

Damián De Luca.¿Qué es CSS3? (Online) (23 Noviembre, 2010).  
<http://css3html5.com.ar/que-es-css3/>

## **Glosario**

### **Aplicativo**

En general, una aplicación es un programa compilado (aunque a veces interpretado), escrito en cualquier lenguaje de programación.

### **Dispositivo móvil**

Término genérico que describe computadoras tan pequeñas que entran en un bolsillo. Se consideran un tipo de computadora móvil. Suelen tener una pantalla y botones pequeños, aunque algunos carecen totalmente de botones y se manejan con pantallas táctiles.

### **Portal móvil**

Es una página que presenta un contenido, textual con imágenes movimiento, destinado a ser visto especialmente en los smartphones se caracteriza por mantener poco texto y rapidez en carga. El contenido generalmente son con software de diseño de dreamweaver para aplicaciones interactivas.

### **Interactividad**

Es cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

### **CSS**

El nombre hojas de estilo en cascada viene del inglés Cascading Style Sheets, del que toma sus siglas. CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML.

Es el encargado del diseño de las hojas de estil, la idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

La información de estilo puede ser adjuntada como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "<style>".

### **Comunicación Visual**

Como su mismo nombre lo dice es transmitir un mensaje y captándolo visualmente que su contenido puede ser muy sencillo, iconográfico y transmite sin necesidad de texto, audio o video una información.

### **Illustrator**

Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación-Publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

### **Hotel**

Alojamiento de categoría, usualmente con baños individuales; dispone de otros servicios como mucama, conserjería, etc.

### **Hostal**

Es extra hotelero (sin clasificación) usualmente de buenos servicios, con baños particulares y también cuenta con algunos de los servicios del hotel.

### **Hostería**

Su costo es inferior; y la principal característica es que generalmente la hostería sirve comidas, es más familiar, tiene baño privado los baños generalmente son compartidos, la comida puede ser un menú fijo, el trato es más personalizado y casi familiar.