



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TÍTULO:

**DESARROLLO DE REVISTA DIGITAL INTERACTIVA E
INFORMATIVA CON CONTENIDO MULTIMEDIA DE LUGARES
TURISTICOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**

AUTORES:

**JIMÉNEZ MOREJÓN, OSCAR ANDRÉS
ALVARADO ALAY, CRISTHIAN ERICK**

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

TUTOR:

LCDO. VILLOTA OYARVIDE, WELLINGTON REMIGIO MGS.

GUAYAQUIL, ECUADOR

2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Cristhian Erick Alvarado Alay y Oscar Andrés Jiménez Morejón**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**

TUTOR

Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Cristhian Erick Alvarado Alay**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE REVISTA DIGITAL INTERACTIVA E INFORMATIVA CON CONTENIDO MULTIMEDIA DE LUGARES TURISTICOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**, previa a la obtención del Título **de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016

EL AUTOR

Cristhian Erick Alvarado Alay



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Oscar Andrés Jiménez Morejón**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE REVISTA DIGITAL INTERACTIVA E INFORMATIVA CON CONTENIDO MULTIMEDIA DE LUGARES TURISTICOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**, previa a la obtención del Título **de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016

EL AUTOR

Oscar Andrés Jiménez Morejón



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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Cristhian Erick Alvarado Alay**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE REVISTA DIGITAL INTERACTIVA E INFORMATIVA CON CONTENIDO MULTIMEDIA DE LUGARES TURISTICOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016

EL AUTOR

Cristhian Erick Alvarado Alay



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Oscar Andrés Jiménez Morejón

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE REVISTA DIGITAL INTERACTIVA E INFORMATIVA CON CONTENIDO MULTIMEDIA DE LUGARES TURISTICOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016

EL AUTOR

Oscar Andrés Jiménez Morejón

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mis padres por apoyarme incondicionalmente en todo y darme el aliento para seguir siempre adelante y no derrumbarme ante la adversidad, a mis hermanos por ser mi ejemplo a seguir y pilares en mi crecimiento como profesional y como persona.

A mis amigos por haber estado ahí en esos momentos de alegría y tristeza, por nunca dejarme solo en ningún momento de mi arduo camino a la culminación de esta etapa.

También agradezco a una persona que fue un pilar importante en la culminación de mi carrera Universitaria, a quien también le agradezco por enseñarme a valorar los estudios y a superarme cada día más. Todo esto para luego entender que la vida va más allá de un simple momento de diversión y por siempre estar ahí en las diferentes situaciones de la vida, gR.

Profesores y directores de carrera por darme más de un bueno consejo y ejemplos de vida a lo largo de esta carrera universitaria.

Finalmente gracias a Dios por concederme la gran oportunidad de estar aquí.

Cristhian Erick Alvarado Alay

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi familia por haberme apoyado a lo largo de todo este camino que ya estoy por culminar y este título va dedicado a ellos y a todos los que me han ha apoyado durante todo este periodo.

A mi madre, que siempre ha estado junto a mí a cada momento, desde la escuela ayudándome para que sobresalga entre los demás. A mi padre, por los incontables consejos en forma de regaños que me han formado como persona y a mis hermanos por sus grandes consejos de vida.

También dedico mi trabajo a mis amistades, mejor dicho hermanos que conocí a lo largo de mi formación como profesional que a pesar de las dificultades nunca me dejaron solo y creyeron en mí, que si podía y hoy doy fe de eso.

Cristhian Erick Alvarado Alay

AGRADECIMIENTO

Esta tesis está dedicada a mis padres ya que gracias a ellos tuve la oportunidad de estudiar en este establecimiento, a sus consejos que siempre llegaban en el momento adecuado.

A mi hermana Pamela que ha sido un ejemplo para poder llegar a este punto de mi carrera.

A mi sobrino Daniel que ha sido una motivación para concluir mis estudios.

A mis amigos José Ruiz, Cristhian Alvarado, José Luis Ochoa, David Llerena, Mario Naranjo, Manuel Mendoza, que siempre estuvieron para mí en las buenas y malas, que nunca bajaron los brazos para que yo tampoco lo haga aun cuando todo se complicaba.

A mi gran amigo Andrés Ruiz por hacerme ver la vida de forma diferente y ampliarme la mente.

Un agradecimiento especial a una persona que no nombraré, pero que siempre creyó en mí y fue uno de mis principales pilares en los dos últimos años. A todos ustedes, con afecto.

Oscar Andrés Jiménez Morejón

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a todos aquellos que no creyeron en mí, a aquellos que esperaban mi fracaso en cada paso que daba hacia la culminación de mis estudios, a aquellos que nunca esperaban que lograra terminar la carrera, a todos aquellos que apostaban a que me rendiría a medio camino, a todos los que supusieron que no lo lograría, a todos ellos les dedico esta tesis.

Oscar Andrés Jiménez Morejón



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

**Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio Mgs.
Profesor Guía o Tutor**

ÍNDICE GENERAL

Introducción	1
Capítulo I Presentación del objeto de estudio	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación del problema.....	2
1.3. Justificación del tema	3
1.4. Objetivos:.....	4
1.4.1. Objetivo General.....	4
1.4.2. Objetivos Específicos:.....	4
1.5. Marco conceptual	5
1.5.1. Uso de las TICS en Revistas interactivas y Multimedia	5
1.5.2. Multimedia	6
1.5.3. Turismo electrónico.....	7
1.5.4. Interactividad y Multimedia	8
1.5.5. Producción Audiovisual.....	8
1.5.6. Post Producción digital	9
1.5.7. Tratamiento digital de la imagen	9
1.5.8. Marketing Digital	10
Capítulo II Diseño de la Investigación.....	12
2.1. Planteamiento de la metodología	12
2.2. Instrumentos de la Investigación.....	12
2.2.1. Aplicación de Entrevista.....	13
2.2.1.1. Resultados de Entrevista	13
2.2.2. Aplicación de Encuesta.....	16
2.2.2.1. Resultados de la encuesta	17
2.3 Análisis de los resultados de encuesta.....	21
2.4. Publicidad en redes sociales	22

2.4.2. Características de las redes sociales.....	23
2.4.2. Resultados de promoción de Producto en redes sociales	24
Capítulo III Presentación de propuesta de intervención	25
3.1. Descripción del producto:	25
3.1.1. Propósito.....	25
3.1.2. Procesos de entrada y salida.....	25
3.1.3. Estado Inicial del Producto	26
3.1.4. Requerimientos de Desarrollo	26
3.1.5. Requerimientos Técnicos	26
3.1.5.1. Especificaciones de Hardware.....	26
3.1.5.2. Especificaciones de Software	27
3.1.6. Especificaciones Operativas.....	27
3.1.7. Especificaciones Económicas.....	28
3.2. Descripción del usuario:.....	29
3.3. Alcance técnico	29
3.4. Diagramación - Línea Grafica.....	30
3.5. Mapa del sitio- Navegación	33
3.6. Guion Multimedia	34
3.7. Especificaciones Técnicas	42
3.7.1. Especificaciones de Hardware.....	42
3.7.2. Especificaciones de Software	42
3.7.3 Especificaciones de Acceso a Internet	42
3.8. Funciones del sitio	43
CONCLUSIONES	55
RECOMENDACIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1. Datos estadísticos de extranjeros en Ecuador.....	16
Ilustración 2. Opinión sobre el correcto manejo del turismo.....	17
Ilustración 3. Formas en las que se ayudara a promover el turismo.....	18
Ilustración 4. Medio por el cual las personas se informan.....	18
Ilustración 5. Opinión sobre una revista informativa e interactiva.	19
Ilustración 6. Opinión sobre una revista como medio de información.	19
Ilustración 7. Lugares turísticos considerados más relevantes.	20
Ilustración 8. Aplicativos más reconocidos en el medio tecnológico.	20
Ilustración 9. Tabla de índice general de los capítulos.....	30
Ilustración 10. Portada de cada capítulo.	30
Ilustración 11. Primera página de cada capítulo.	31
Ilustración 12. Páginas internas de cada capítulo.	31
Ilustración 13. Logo de la revista.....	32
Ilustración 14. Mapa del sitio.....	33
Ilustración 15. Portada de la revista.	43
Ilustración 16. Tabla de contenido capítulo #1.	44
Ilustración 17. Tabla de contenido del capítulo #2.	44
Ilustración 18. Tabla de contenido del capítulo #3.	45
Ilustración 19. Tabla de contenido del capítulo #4.	45
Ilustración 20. Portada del capítulo #1	46
Ilustración 21. Información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús..	46
Ilustración 22. Información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús.	47
Ilustración 23. Información sobre el Cerro Santa Ana.....	47
Ilustración 24. Información y galería de fotos Puerto Santa Ana.....	48
Ilustración 25. Esta es la portada del capítulo #2.....	48
Ilustración 26. Información y video informativo sobre el Parque Seminario.	49
Ilustración 27. Información y galería de fotos del Parque Seminario	49
Ilustración 28. Información y video informativo sobre la Plaza San Francisco.	50

Ilustración 29. Información y galería de fotos sobre el Parque Centenario.	50
Ilustración 30. Portada del capítulo #3.	51
Ilustración 31. Información y galería de fotos sobre la Torre Morisca.	51
Ilustración 32. Información sobre la Torre Morisca y Palacio de Cristal.....	52
Ilustración 33. Información y objeto 3D sobre el Palacio de Cristal.....	52
Ilustración 34. Portada del capítulo #4.	53
Ilustración 35. Información sobre la Iglesia Catedral, galería de fotos Iglesia y Museo	53
Ilustración 36. Información sobre la Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol.....	54
Ilustración 37. Información y video informativo sobre el museo de Barcelona Sporting Club.	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Especificaciones de hardware	26
Tabla 2. Especificaciones de software	27
Tabla 3. Especificaciones Operativas.....	27
Tabla 4. Especificaciones Económicas	28

RESUMEN

El turismo es uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de las ciudades, Guayaquil como puerto principal del Ecuador es el exponente que muestra modernidad y diversidad en sus lugares, dando a los visitantes atractivos que les brindaran una experiencia única en sus viajes y estadía. Es por esto que desarrollar un producto que resalte el contenido turístico aportará al crecimiento de esta área.

Guayaquil turístico es una revista interactiva e informativa con contenido multimedia que ofrece videos, fotografías, historia y modelados 3D de los lugares turísticos más relevantes de la ciudad de Guayaquil, esta revista manejará contenido actualizado de excelente calidad que le dará al visitante una experiencia innovadora que le facilitará conocer más a fondo esta ciudad.

Palabras Claves: Guayaquil, Turismo, información turística, tecnología, revista digital.

ABSTRACT

Tourism is essential for the development of cities. Guayaquil, Ecuador's main port is an exponent showing modernity and diversity in their places, giving visitors attractions that provide a unique experience in their travel and stay. Develop a product that highlight the touristic content, will bring growth to this area

Guayaquil Turístico is an interactive and informative magazine with multimedia content that offers videos, photographs, history and 3D models of the most important touristic places in Guayaquil, this magazine will handle updated content that will give visitors an innovative experience to know this city.

Keywords: Guayaquil, tourism, tourist information, technology, digital magazine

Introducción

Los lugares turísticos son los que le dan realce a una ciudad, en Guayaquil se podrá encontrar variedad de Plazas, Museos, Parques, Monumentos y un sin número de lugares los cuales los turistas o visitantes del Ecuador podrán disfrutar en su estadía por el puerto principal. A lo largo de los años se ha visto cómo la tecnología ha ido evolucionando y nos lleva al cambio de nuevos instrumentos tecnológicos, como lo son las computadoras, tabletas, celulares o dispositivos que hoy en día se usan para facilitar ciertas necesidades humanas.

En este Proyecto se resaltarán 10 lugares turísticos dentro de la ciudad de Guayaquil con el fin de que los turistas locales y extranjeros puedan contar con información clara para facilitar su estadía dentro de esta ciudad, esto se dará a través de nuevas tecnologías como las revistas interactivas que permiten la distribución de información, ya sea texto, imágenes o videos, facilitando la búsqueda de lugares atractivos para visitar, ayudando al desarrollo del turismo en diferentes partes de la ciudad.

En conclusión, con el desarrollo de esta revista interactiva se desea ayudar al crecimiento del turismo dando a conocer más a fondo lo que posee la ciudad en cuanto a atractivos turísticos, dentro de este producto se encontrarán fotografías, historia y videos que facilitarán al visitante información clave de lo que conocerá, logrando que a lo largo de su permanencia en esta ciudad conozca la mayoría de lugares que sean posibles, teniendo un agradable e inolvidable viaje.

Capítulo I Presentación del objeto de estudio

1.1. Planteamiento del problema

Dentro de la ciudad de Guayaquil encontramos variedad de sitios turísticos que los visitantes nacionales o extranjeros pueden conocer, pero existen escasos medios tecnológicos y didácticos enfocados en brindar información, videos e imágenes que permitan al turista interactuar y al mismo tiempo contar con una amplia gama de datos específicos de los lugares que desean conocer, permitiendo que su tiempo este mejor distribuido.

En la actualidad se puede notar que el turismo es uno de los aspectos más importantes para el desarrollo y crecimiento de un país, por lo que es necesario encontrar medios que permitan explotar esta riqueza, es por esto que se quiere llevar a cabo el desarrollo de una revista digital interactiva e informativa con contenido multimedia sobre lugares turísticos en la ciudad de Guayaquil, para poder llegar a los visitantes con información clara y real que pueda captar su interés con el fin de que conozcan las opciones de atractivos turísticos de dicha ciudad.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la necesidad de implementar una revista digital interactiva e informativa con contenido multimedia sobre lugares turísticos en la ciudad de Guayaquil en el año 2016?

¿De qué modo una revista turística que use contenido multimedia puede contribuir a la información turística de la ciudad de Guayaquil?

¿Por qué es importante contar con una revista interactiva para fomentar el conocimiento de sitios turísticos de la ciudad de Guayaquil?

¿Qué herramienta tecnológica sería la más adecuada para fomentar el conocimiento de sitios turísticos?

1.3. Justificación del tema

Este proyecto tiene como fin promover y mejorar el turismo dentro de la ciudad de Guayaquil, se ha pensado en crear una revista turística interactiva e informativa que permita difundir lo que ofrecen los diferentes lugares que posee la ciudad antes mencionada. Esto permitirá que el turista tenga información adecuada sobre los sitios que desea conocer, ya que mediante un video informativo se podrá dar cuenta si el lugar que visitara es de su interés. Según (Barretto, 2007) “El turismo es un fenómeno social que actualmente abarca el mundo entero desde el punto de vista geográfico y todos los estratos y grupos sociales”

Explotar los recursos con el fin de ofrecer a los turistas el mejor servicio o producto es lo que ayudara al país a crecer en diferentes aspectos, por otro lado el implementar esta revista como medio para hacer que los viajeros conozcan más sobre la cultura, costumbres, valores y creencias de la ciudad de Guayaquil permitirá que la diversidad y belleza que posee este lugar sea valorado y cuidado con más ímpetu.

Esta revista usará como herramienta principal la aplicación iBooks Author de Apple como propuesta tecnológica para lograr que la información que se entrega a los turistas locales y extranjeros de la ciudad de Guayaquil sea de alta calidad que informe y guíe. Esta tecnología permitirá ver lo que buscan de una manera interesante y hasta divertida logrando que al turista se llene de curiosidad por visitar los lugares expuestos.

En conclusión, este proyecto es una forma de crecimiento y evolución para la ciudad de Guayaquil, debido a que resaltará la variedad que tiene en lugares turísticos.

1.4. Objetivos:

1.4.1. Objetivo General

Promover el turismo en la ciudad de Guayaquil a través del desarrollo de una revista digital interactiva e informativa, realizada con contenido multimedia.

1.4.2. Objetivos Específicos:

1.- Determinar la necesidad de crear una revista digital enfocada en lugares turísticos de las categorías:

Parques y Plazas:

Parque seminario

Parque centenario

Plaza San Francisco

Iglesias:

La Catedral

Monumentos:

Reloj Público

Palacio de Cristal

Sitios Históricos:

Cerró Santa Ana

Puerto Santa Ana

Cerro del Carmen

Museos:

Museo Barcelona Sporting Club

2.- Diseñar estrategias publicitarias en las redes sociales Twitter e Instagram para la aceptación y difusión de la revista.

3.- Diseñar las funcionalidades y la interfaz de la aplicación para que sea persuasiva, intuitiva, usable, accesible y actual para el software iBooks Authors de Apple utilizado en los dispositivos iMac, iPod, iPhone y iPad de Apple.

4.- Realizar la grabación de lugares turísticos de Guayaquil de las categorías:

Parques y Plazas:

Parque seminario

Parque centenario

Plaza San Francisco

Iglesias:

La Catedral

Monumentos:

Reloj Público

Palacio de Cristal

Sitios Históricos:

Cerró Santa Ana

Puerto Santa Ana

Cerro del Carmen

Museos:

Museo Barcelona Sporting Club

1.5. Marco conceptual

1.5.1. Uso de las TICS en Revistas interactivas y Multimedia

El objetivo de nuestro proyecto es dar a conocer que el uso de las tecnologías de la información y comunicación es fundamental para promover la educación y el turismo. Con versiones digitales de revistas que se pueden visualizar en dispositivos móviles, facilita a los usuarios el acceso a información de manera organizada y cumpliendo las normas de la estética. Con esto esperamos

mejorar las estadísticas de turismo en los sitios de la ciudad de Guayaquil que hemos seleccionado para realizar nuestro proyecto.

Estas revistas interactivas con contenido multimedia son publicaciones digitales con un conjunto de videos, sonidos, imágenes, animaciones 3d. Según (Hernández, 2014), “Una revista interactiva es una publicación que informa, entretiene y educa al usuario a través de sus escenas. Dentro de la revista se pueden visualizar contenidos multimedia como fotografías, animaciones y videos vinculados con un artículo específico.”

Hoy en día los nuevos mercados ya no apuntan a los medios impresos, apuntan a los digitales, una revista interactiva es algo innovador e importante ya que estos ofrecen nuevas formas de aprendizaje a través de elementos multimedia. Todo esto también se puede utilizar para promover el turismo ya que basta con descargar una revista digital a través de una plataforma de internet para tener información detallada, fotografías y videos de algún lugar específico, de esta forma nos ayuda a decidir si es de nuestro interés visitarlo o no.

1.5.2. Multimedia

En multimedia se puede observar claras señales de innovación y dinámica a través de la combinación de texto, imágenes, videos y animaciones para ofrecer comodidad en la relación de los usuarios con los dispositivos móviles. Con esto mostramos a los usuarios una nueva forma de conocer la ciudad de Guayaquil y tomar una decisión acertada sobre los lugares a visitar. Al ser digital no tenemos la necesidad de imprimir la revista y ahorramos recursos. Esto hace que la multimedia sea muy utilizada hoy en día en procesos de enseñanza, publicidad y marketing.

Según (Menjivar, 2001), “El término Multimedia en el mundo de la computación es la forma de presentar información que emplea una

combinación de texto, sonido, imágenes, vídeo y animación”. Según (Hernandez, 2012) En su presentación digital Multimedia en el turismo global “la industria turística era y es atractivo para el desarrollo de tecnologías de la información: el turismo es una actividad interterritorial que promociona y comercializa actividades ofrecidas lejos del lugar donde se encuentre el cliente y por otro lado, al formar parte de la industria del entretenimiento, necesita medios de promoción basados en contenido audiovisual que resulten atractivos.”

1.5.3. Turismo electrónico

El turismo es una actividad que tiene relación con los viajes que realizan las personas fuera de su entorno habitual, ya sean con motivos de negocios, descanso, ocio, por un periodo menor a 365 días. Es una industria que se encuentra en constante crecimiento, hoy en día se ofrecen viajes de todo tipo. Turismo de compras, cultural, rural, gastronómico.

Es una actividad que la hemos hecho todos al menos una vez en la vida. Busca atraer turistas nacionales e internacionales, entonces es importante contar con la infraestructura que facilite la promoción de estos lugares en el mundo. “El turismo, como el mundo, está en permanente cambio. Cada vez es más evidente que la especialización gana espacio en el territorio de los viajes y los turistas se agrupan según sus preferencias.

El aporte tecnológico para el sector es fundamental. El turismo y la tecnología han evolucionado de tal manera que se ha creado el turismo electrónico. El uso del comercio electrónico en este sector es importante, ya que al poner en internet información sobre reserva de hoteles, vuelos, alquiler de autos, se brinda a los usuarios comunicaciones y procesos de compra rápidos. Es mucho más eficiente porque la información se la puede encontrar las 24 horas del día, a diferencia de una agencia de viajes que atiende en horarios de oficina.

1.5.4. Interactividad y Multimedia

La multimedia interactiva ha tenido un gran desarrollo en los últimos años. Esta comenzó con presentaciones al estilo Microsoft PowerPoint en la que se podía combinar imágenes y texto, en ocasiones insertar sonidos. Pero ha evolucionado de tal forma que hoy se la utiliza en pantallas táctiles, sensores de movimiento y se agrega muchos más elementos como videos, animaciones 3d, galerías interactivas y herramientas mucho más dinámicas.

La interactividad entre la máquina y el ser humano es importante porque la computadora facilita las solicitudes del usuario siempre y cuando se cuente con una interfaz atractiva y organizada correctamente para evitar confusiones. Según (Bedoya, 1997), “la interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”. A través de esta el usuario puede quedar inmerso en un mundo virtual.

1.5.5. Producción Audiovisual

Con el uso de la producción audiovisual se puede crear una guía informativa con imágenes actualizadas y atractivas de los lugares seleccionados. Esta herramienta será útil para nosotros, en primer lugar porque en la primera página de nuestra revista se colocará un video de introducción que será un resumen de los lugares que se eligió para llamar la atención de los usuarios.

En segundo lugar para que puedan conocer mejor los sitios con un video informativo. Según (Santos, 2010), “En relación con la creación audiovisual (cine, televisión, video) es el resultado de la combinación de varias necesidades, a saber: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Tras todas estas necesidades existe siempre, a partes iguales en lo que a importancia se refiere, una inversión de capital, una mezcla de trabajo y recursos técnicos y un plan organizativo”. La producción audiovisual en una

revista interactiva sin importar a que mercado esté dirigido es muy eficaz ya que sirve para promocionar un producto.

En este caso ofrece a los usuarios de nuestra revista una forma más entretenida y dinámica de conocer los lugares turísticos antes de visitarlos. A diferencia de un comercial de televisión, en una revista interactiva los usuarios pueden ver el video en cualquier momento del día y sin límite de tiempo, lo cual llamará la atención de los lectores y se promueve el turismo de una forma más efectiva.

1.5.6. Post Producción Digital

La post producción digital es el proceso creativo de la edición de la producción audiovisual. Es importante porque es en esta fase donde se hará que los videos grabados anteriormente sean atractivos para los usuarios a través de la utilización de un software informático con el que se añade efectos digitales y transiciones.

Según (Fossatti, 2004) “hoy, la posproducción no es un adorno final ni una forma de enmascarar fallos de los materiales originales, sino un proceso creativo que debe estar presente desde la propia concepción del trabajo audiovisual, En este sentido, en la primera etapa de implantación de las nuevas tecnologías de postproducción, los técnicos aplicaban en su trabajo determinados menús de efectos a la carta para adornar el acabado final”.

1.5.7. Tratamiento Digital de la Imagen

Una imagen es la representación de cualquier elemento mediante una fotografía, dibujos, diseños, etc. Gracias a los avances tecnológicos, es posible capturar imágenes y videos mediante el uso de dispositivos electrónicos como cámaras, filmadoras o celulares. Según (Galer, 2005), “El tratamiento digital de imágenes ha revolucionado el mundo de la fotografía y la comunicación visual en casi todos los proyectos de diseño que se crean hoy

en día se utiliza la tecnología digital”. A todas las imágenes capturadas con dispositivos móviles, se le puede realizar un tratamiento rápido con características profesionales donde se puede modificar el tamaño, calidad, resolución, con el uso de un software editor de gráficos, por ejemplo Adobe Photoshop Express.

Se puede extraer ruidos visuales, desenfoques o corregir los colores de la fotografía, así como agregar Luts. Un Lut (Look Up Table) es un archivo con parámetros que modifica digitalmente los colores iniciales. Estos archivos nos permiten alcanzar el resultado llamativo deseado sobre las fotografías o videos. Un Lut no debe ser usado en la corrección de colores ya que no resolverá problemas como variaciones de temperatura de color, luz, etc. A estas modificaciones se les llama tratamiento digital de una imagen. Por lo general los parámetros a modificar son los siguientes:

Brillo/contraste

Tono/saturación/luminosidad

Curvas de color

Balance de color

Niveles de color

1.5.8. Marketing Digital

El marketing es un conjunto de actividades que se realizan para determinar las necesidades de los consumidores y buscar la forma de complacerlos a cambio de un beneficio económico. A través del marketing se puede identificar si el producto que se realizará puede ser rentable o no, así como también establecer estrategias de promoción y definir a que mercado va dirigido. Según (Carl, 2006), “El proceso de planificar y ejecutar la concepción, asignación de precios, promoción y distribución de ideas, bienes y servicios para crear intercambios que satisfagan las metas individuales y organizacionales.”

El marketing también ha estado en proceso de cambio gracias a las evoluciones tecnológicas y se ha creado una nueva herramienta: el marketing

digital. Este utiliza recursos digitales y tecnológicos para ofrecer nuevas formas de comunicación para llegar a los clientes. El medio más utilizado para el marketing digital es el internet, seguido de los juegos de video y la telefonía móvil.

Las empresas se han visto en la necesidad de actualizarse constantemente y ajustarse a las nuevas tecnologías para ofrecer sus productos. Se han creado nuevas plataformas virtuales debido a que los medios digitales son mucho más eficaces que los tradicionales como por ejemplo los periódicos donde un anuncio tiene altos costos y aparecerá solo unos pocos días, o la televisión donde el costo es elevado frente a la publicidad online, email marketing o redes sociales. De esta forma se ahorra recursos y se crea ventaja competitiva.

Capítulo II Diseño de la Investigación

2.1. Planteamiento de la Metodología

La presente investigación es de tipo exploratoria, es usada para resolver un tema que no es tan claro o definido. La investigación exploratoria se usa con el fin de resolver un problema. Este tipo de investigación impulsa a determinar el mejor diseño de la investigación, el método que se lleva a cabo es recogida de datos y la selección de temas. Su carácter es fundamental, la investigación exploratoria a menudo se basa en la investigación secundaria con esto nos referimos a la revisión de la literatura disponible y / o datos. El enfoque es cualitativo y se obtendrá mediante encuestas.

En este tipo de investigación es flexible y aunque los datos no suelen ser útiles para la toma de decisiones por sí mismos, pero pueden proporcionar información valiosa sobre una situación dada.

2.2. Instrumentos de la Investigación

Para el presente proyecto se considera la aplicación de la entrevista y la encuesta como medios de recolección de datos ya que ambas son elementos esenciales en la vida contemporánea, la primera es un instrumento eficaz de gran precisión en la medida que se fundamenta en la interrelación humana, la segunda es comunicación primaria que contribuye a la obtención de datos y a la construcción de la realidad, al entrevistar se puede obtener información más personalizada del tema investigado y encuestando se puede obtener datos cuantitativos de forma estadística.

Según (Rojas, 1996) “el volumen y el tipo de información-cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema.

2.2.1. Aplicación de Entrevista

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

La persona considerada para la entrevista obedece a un perfil sumamente ligado al entorno tratado en el presente proyecto, siendo perfile personal y profesional los siguientes:

Perfil de Entrevista #1:

Profesión: Ingeniera en administración de empresas Hoteleras y Turística.

Nombre: María Verónica Baquerizo Álava

Lugar de Trabajo: Ministerio de Turismo para las provincias: Guayas, Santa Elena, Los Ríos y Bolívar

Aporte cualitativo: La entrevistada brindará información en base a su experiencia en cuanto a turismo se refiere

2.2.1.1. Resultados de Entrevista

Nombres de entrevistado: María Verónica Baquerizo Álava.

Cargo: Coordinadora Zonal #5 del ministerio de Turismo para las provincias: Guayas, Santa Elena, Los Ríos y Bolívar.

1. ¿Cree usted que la unión de la tecnología con la educación e información es productiva para el avance del turismo?

Más que creo, es una realidad, hoy por hoy se hace todo con la tecnología, absolutamente toda información que quieras que llegue a tu público, directa o indirectamente tiene que ser a través de la tecnología. Los medios tradicionales son importantes, pero la tecnología, las simples redes sociales te mueven el mundo y pueden cambiar muchísimo la percepción de un producto.

2. ¿Qué aportes cree usted que ha dado la tecnología a la ciudad de Guayaquil?

Muchísimos, si hablamos de aplicaciones que existen, entiendo que el municipio de Guayaquil también tiene su propia aplicación, no sé si la utilizan mucho, en mi caso personal la eliminé porque es muy pesada pero existe. Igual hay muchas personas a las que les parece interesante que puedan saber los lugares donde ir a comer o para salir a conocer los paisajes, además recordemos que también hay muchos lugares con libre wi-fi que las personas pueden utilizar. Definitivamente la tecnología va a mejorar cualquier destino y la ciudad de Guayaquil es uno de los puertos principales del Ecuador así que es justo y necesario.

3. ¿Conoce usted iniciativas tecnológicas que hayan aportado al crecimiento del turismo?

Hay muchas que quizás no son muy conocidas, por ejemplo ayer tuvimos una reunión con el ministro y contaba que en Santo Domingo de los Tsáchilas unos chicos habían creado una aplicación muy interesante que te indica absolutamente todo lo que vas a encontrar. Sería interesante que alguien, tal vez no de un ministerio pero que se recopilen todas estas iniciativas de emprendimiento tecnológico de chicos jóvenes universitarios, ya graduados, que sea como un pull de aplicaciones para que no haya tantas, aquí en Ecuador hay muchísimas.

4. ¿Ha utilizado alguna aplicación tecnológica para adquirir información sobre lugares turísticos?

Siempre, desde que salieron los Smartphone, sino pues vas a otro país, o aquí mismo en Ecuador, por lo menos yo soy de las que digo que siempre descubrimos un lugar nuevo en Ecuador. Hay cosas que son muy bonitas y en buena hora no son muy explotadas para que sean sostenibles y vayan poco a poco creciendo.

5. ¿Piensa usted que la implementación de una revista interactiva e informativa, ayudará al crecimiento del turismo?

Siempre cuando uno suma es positivo, este tipo de herramientas y que mejor que sea interactivo y que no se gaste en material para que sea eco eficiente y amigable con el medio ambiente siempre va a ser mejor, mira el calentamiento global es causa de muchas malas prácticas que tenemos a nivel mundial, así que si estás en la mira de hacer algo virtual considero que es una excelente iniciativa.

6. Mencione 3 palabras con las que describiría el turismo en la ciudad de Guayaquil.

Metrópolis, maravillosa y amigable

7. ¿Qué haría usted para ayudar al desarrollo del turismo utilizando la tecnología?

Yo creo que más que crear una nueva aplicación, tal vez abrir un concurso para identificar las aplicaciones que ya existen. Si ya existe algo hay que mejorarlo y aplicarlo. Entonces luz verde para acceder a la tecnología para poder mejorar el turismo y el desarrollo.

8. ¿Qué aspectos negativos usted podría mencionar sobre el uso de la tecnología en el turismo?

Yo creo que todavía no mejoran el tema que hablábamos, quizás la aplicación es muy pesada o no es tan amigable, aunque casi todas las personas tienen Smartphone, no todas conocen la tecnología como tal, entonces habría que comenzar con algo básico que poco a poco vaya mejorando y haciéndose más complejo. Siempre y cuando no sea pesada y sea con colores vivos. Algo diferente.

9. ¿Cuántos lugares turísticos de Guayaquil usted ha conocido y que lo ha llevado a visitarlos?

Todos, soy Guayaquileña 100%, todos son maravillosos, la parte rural y urbana. Definitivamente lo que me motiva a visitarlos es la gente, aquí el secreto a voces de Guayaquil es que su gente es maravillosa. Si te pierdes y le preguntas a alguien te indica cómo llegar a cualquier lugar. Eso sumado con la belleza arquitectónica y la regeneración urbana ha ayudado muchísimo a la imagen de la ciudad y adicional también tienes lugares cercanos a la ciudad de Guayaquil por ejemplo Puerto el Morro, Puerto Engabao, muchos lugares que están en la parte rural.

2.2.2. Aplicación de Encuesta

La Encuesta en el presente Trabajo aportará dando datos de forma cuantitativa. El perfil del encuestado estará ligado personas que viajan a la ciudad de Guayaquil sean estas extranjeras o visitantes de otras ciudades del Ecuador. Mediante estos datos estadísticos se pudo determinar la población en la que se trabajará para la aplicación de la encuesta a fin de usar datos reales para la obtención de información para el proyecto.

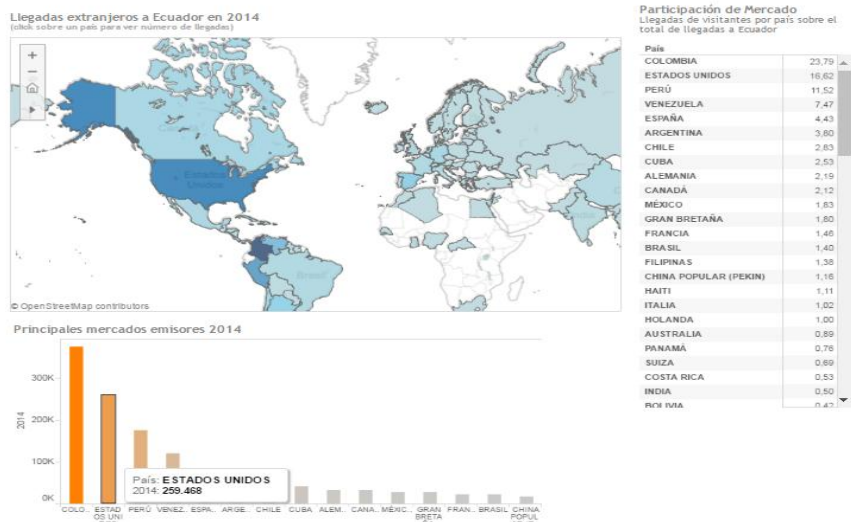


Ilustración 1. Datos estadísticos de extranjeros en Ecuador.

El tamaño de la muestra que se ha considerado para la aplicación de las encuestas está dado por la aplicación de la fórmula siguiente:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

Dónde:

N = Se considera 300 como el tamaño de la población.

σ = Desviación estándar de la población; se aplicará el valor de 0,5.

Z = Valor de nivel de confianza; se aplicará el 95% (1,96).

e = Límite aceptable de error de la muestra; se aplicará el 5% (0,05).

2.2.2.1. Resultados de la Encuesta

La aplicación de la encuesta fue realizada a 100 personas que se encontraban principalmente en el aeropuerto José Joaquín de Olmedo y en distintos puntos de la ciudad de Guayaquil, de lo cual se obtuvo los siguientes resultados.

1. Cree usted que el turismo dentro de la ciudad de Guayaquil es manejado de manera correcta.

SI	40
NO	60

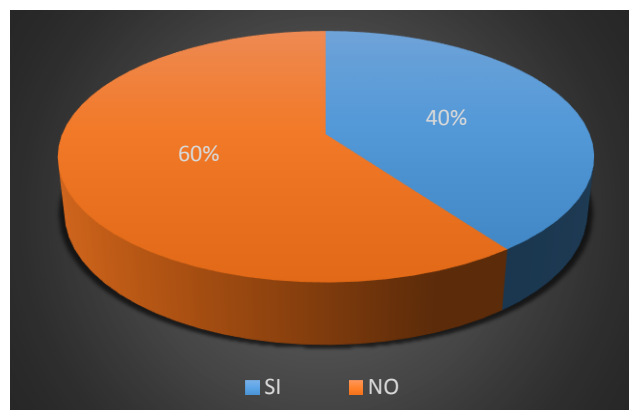


Ilustración 2. Opinión sobre el correcto manejo del turismo.

- En Esta pregunta refleja que el manejo del turismo en la ciudad de Guayaquil es correcto pero necesita mejorar sus formas de difusión para los turistas.

2. De qué manera usted cree que ayudaría a promover en turismo en el ciudad de Guayaquil.

A. Creando más formas de difusión de información sobre los lugares que posee la ciudad de Guayaquil.	35
B. Preparar o capacitar más a las personas con el fin de que tenga la facilidad de dar información a los visitantes.	12
C. Usando la tecnología para poder llegar a más personas y ayudar a nuestro país a crecer en el ámbito turístico.	53

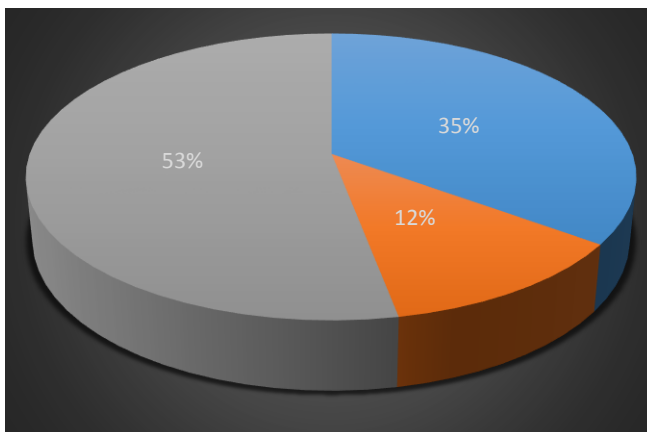


Ilustración 3. Formas en las que se ayudara a promover el turismo.

- En esta pregunta refleja que la mejor forma de difusión sería usando la tecnología para poder llegar más a los turistas.

3. De qué manera usted se mantiene informado de lo que sucede en el país o de los cambios que existen.

A. Mediante el periódico o revistas.	25
B. Por medio de redes sociales.	40
C. Por medio de páginas internet con información real.	35

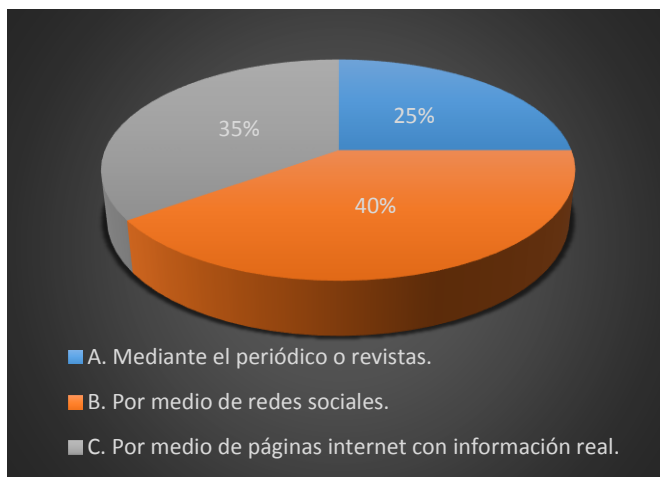


Ilustración 4. Medio por el cual las personas se informan.

- Esta pregunta refleja que las fuentes de información más usadas son las redes sociales o páginas certificadas que entregan información real.

4. Cree usted que una revista interactiva e informativa sobre lugares turísticos de Guayaquil facilite a los visitantes a tener una mejor experiencia conociendo nuestra Ciudad.

SI	95
NO	5

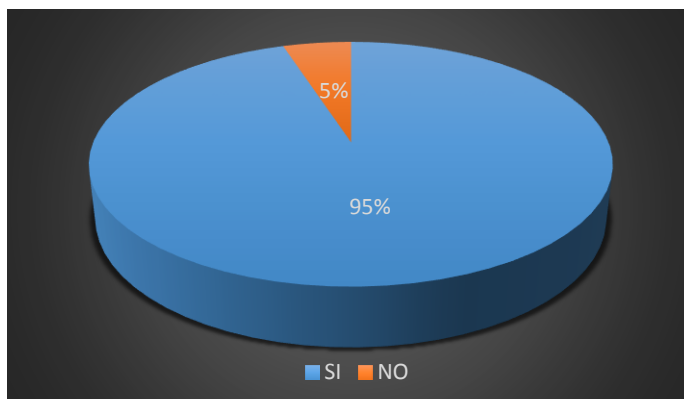


Ilustración 5. Opinión sobre una revista informativa e interactiva.

- Esta pregunta refleja que la creación de la revista brindara conocimientos previos de los lugares turísticos permitiendo un viaje de mejor calidad.

5. Usted estaría de acuerdo en crear una revista que le permita al turista observar fotos e información sobre lugares que podría visitar en la ciudad de Guayaquil.

A. Sí, porque de esta manera se llamaría más la atención de los visitante.	85
B. No.	15

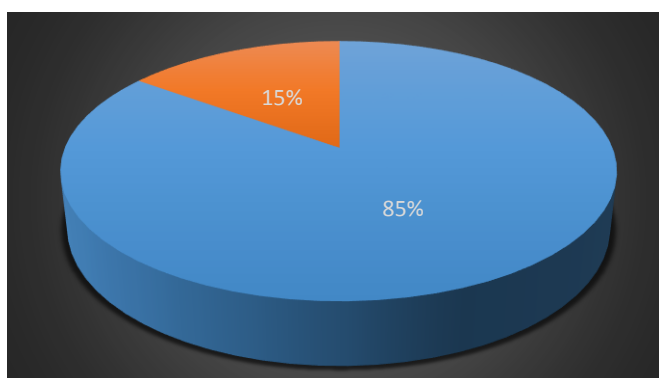


Ilustración 6. Opinión sobre una revista como medio de información.

- En esta pregunta refleja la aceptación que la revista tendrá por parte de los usuarios.

6. Mencione tres lugares turísticos de la ciudad de Guayaquil que considere más relevantes.

A. Malecón 2000	29
B. Cerro santa Ana	12
C. Museo de Julio Jaramillo	10
D. Museo Municipal	6
E. Cerro del Carmen	8
F. Casa de la cultura	15
G. Museo Naval	20

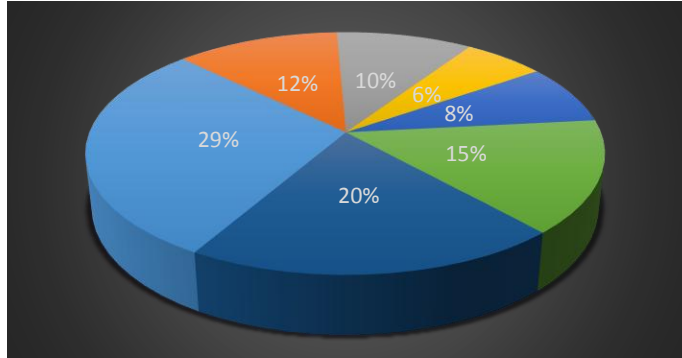


Ilustración 7. Lugares turísticos considerados más relevantes.

- Esta pregunta refleja los tres lugares que más visitan los turistas en la ciudad de Guayaquil.

7. Conoce usted alguno de los siguientes aplicativos multimedia de turismo.

A. Guayaquil es mi Destino.	50
B. Guayaquil Móvil guía turística.	38
C. Guayaquil en tu mano.	12
E. Otros	0

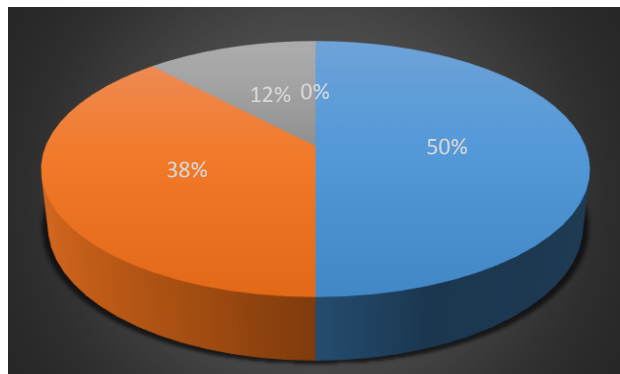


Ilustración 8. Aplicativos más reconocidos en el medio tecnológico.

- Esta pregunta refleja los aplicativos multimedia de turismo que son más utilizados.

2.3 Análisis de los Resultados de Encuesta

Los resultados de las encuestas nos dan a notar el gran interés que existe en la tecnología y su utilización como fin para desarrollar un aspecto tan importante como lo es el turismo en la ciudad de Guayaquil, en la actualidad las personas usan mucho el acceso que le brinda el internet para encontrar información que les permita hacer más fácil lo que buscan conocer o realizar.

Realizando esta encuesta se pudo notar que la mayoría de personas piensa que el turismo en la ciudad de Guayaquil no es correctamente manejado por otro lado dejan notar que para ellos la mejor idea para difundir más los lugares turísticos que posee esta ciudad es usando el internet para llegar a las personas de distintos lugares logrando que esto sea ventaja para el crecimiento del turismo en esta ciudad.

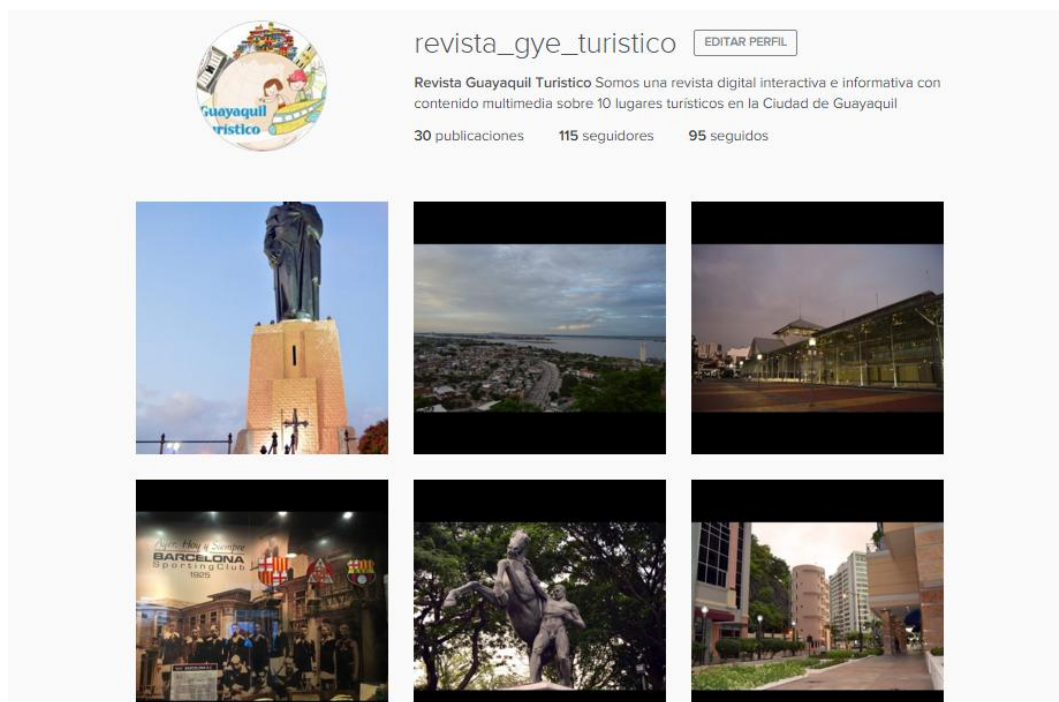
Además dentro de la encuesta se preguntó a las personas que opinan sobre la idea de crear una revista digital, interactiva e informativa que les permitan a los usuarios conocer más sobre la historia, ver fotos y videos de diferentes lugares turísticos logrando que la experiencia de su viaje sea más agradable y fácil, la respuesta que se obtuvo fue que las idea les parecía excelente ya que ayudaría de gran forma a los visitantes.

En conclusión mediante esta encuesta se pudo deducir que la creación de una revista interactiva e informativa sobre lugares turísticos de Guayaquil sería de gran ayuda y captaría el interés de muchas personas para conocer lo que ofrece esta ciudad mediante la diversidad de lugares por visitar, esta revista aportaría sin duda al desarrollo del turismo permitiendo que esta ciudad sea más visitada y reconocida por visitantes internos.

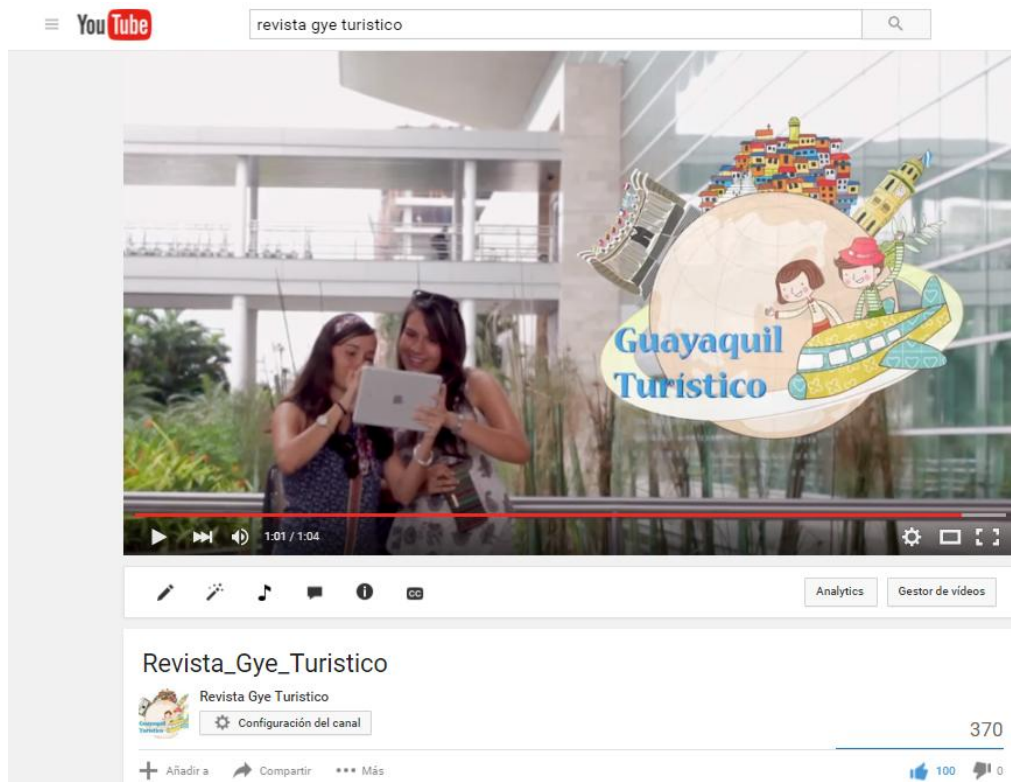
2.4. Publicidad en Redes Sociales



Link: <https://twitter.com/gyeturistico>



Link: https://www.instagram.com/revista_gye_turistico/



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=oDtdlkwYET0>

2.4.2. Características de las Redes Sociales

Instagram: Es una red social que se utiliza para publicar fotografías y videos de 15 segundos que se encuentran en la memoria de nuestros dispositivos móviles, o capturadas directamente desde la aplicación. Cuenta con varios filtros digitales que permiten modificar los colores, ambientes, bordes y tonos de la fotografía.

Twitter: Es una red social en la que se publica contenidos de máximo 140 caracteres, por lo que leer un tweet no toma más de un minuto, se tiene la oportunidad de revisar gran cantidad de información en corto tiempo. A través de los hashtags se puede realizar búsqueda de información con eficiencia sobre un tema específico.

2.4.2. Resultados de Promoción de Producto en Redes Sociales

Como parte de la publicidad del producto se implementó una campaña en redes sociales que dejó ver la acogida que la revista tendrá ya que existen muchas personas que desean tener a fácil alcance información, fotos, videos y modelado 3D de los diferentes lugares que pueden visitar en la ciudad de Guayaquil.

Una de las redes sociales que se maneja fue Instagram en la cual se pueden visualizar fotos y videos cortos que luego se pueden ver también en la revista con más información y videos más explícitos que les darán a los usuarios una experiencia muy agradable.

Además se manejó Twitter donde se publicaba información y fotos de diferentes lugares de Guayaquil, se usó esta red para así poder llegar a más futuros usuarios de la revista que posiblemente no tengan una cuenta en Instagram pero si desean información directa de la ciudad.

En conclusión este medio de publicidad permitió que la revista tenga mayor acogida por las nuevas generaciones que se informan más por estas redes sociales o páginas de internet, ya que para ellos esta forma es más fácil y rápida al momento de querer información.

Capítulo III Presentación de Propuesta de Intervención

3.1. Descripción del Producto:

3.1.1. Propósito

La revista digital interactiva e informativa es un producto realizado con contenido multimedia para promover el turismo en la ciudad de Guayaquil, esta revista va dirigida a todos los turistas que desean conocer esta ciudad, sirve para guiar a los visitantes ya que posee información, videos e imágenes de la mejor calidad que les ayudaran a tener conocimiento claros de los lugares que deseen incursionar, facilitando su estadía y momentos de diversión. Este producto tiene además como fin mejorar el turismo logrando que se resalten de mejor manera las atracciones que posee la ciudad haciendo así que más personas se animen a visitar estos maravillosos lugares.

3.1.2. Procesos de Entrada y Salida

Los procesos de entrada de información en la revista digital serán a través de la herramienta iBooks Author de Apple, el desarrollador de la revista digital ingresará toda la información de las diferentes secciones referentes al tema.

Los procesos de salida se darán al momento que el usuario ejecute la revista digital dentro de su dispositivo móvil o iPad, en ese momento el usuario podrá visualizar todo el contenido que fue subido previamente por el desarrollador de la misma.

3.1.3. Estado Inicial del Producto

La presente plataforma, se llamara Guayaquil Turístico 1.0 y se crea con el fin de ingresar en el medio como parte de una propuesta tecnológica que permita dar a conocer a visitantes y turistas extranjeros sobre lugares turísticos dentro de la ciudad de Guayaquil resaltando estos sitios mediante fotografías, videos, información y modelados 3D. Esta plataforma será desarrollada con la herramienta ibooks author que brindara facilidad en el desarrollo de la diagramación y estructura del producto final

3.1.4. Requerimientos de Desarrollo

Para la elaboración del presente producto tecnológico, se deben considerar una serie de requerimiento Técnicos, Operativos y Económicos, los cuales son de vital importancia para el normal desarrollo y mantenimiento del aplicativo, estos requerimientos los detallaremos a continuación.

3.1.5. Requerimientos Técnicos

Dentro de este punto se pondrán describir los requerimientos necesarios para desarrollar este producto y cada aspecto técnico que se utilizó.

3.1.5.1. Especificaciones de Hardware

Especificaciones de Hardware	Dispositivos Móviles	iMac
Memoria	500 mb libres	1 GB libre
Dispositivo	iPhone, iPad, iPod	iMac, macBook
Procesador	A7, M7	3.2 GHz Intel core i3
Pantalla	Pantalla retina 4"	ATI Radeon HD 5670 21.5"
Memoria RAM	1 GB	2 GB

Tabla 1. Especificaciones de hardware

3.1.5.2. Especificaciones de Software

Especificaciones De Software	Dispositivos Móviles	iMac
Sistema Operativo	iOS 7	Mac: OS X 10.8.5
Requisitos del sistema	ID de Apple	ID de Apple
Software de descarga	iBooks Store	iBooks Store
Software de Visualización	iBooks	iBooks

Tabla 2. Especificaciones de software

3.1.6. Especificaciones Operativas

Cantidad	Descripción	Funciones
1	Investigador	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar la investigación y el levantamiento de información y contenido que tendrá la aplicación.
1	Diseñador Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseñar el logotipo de la marca. ➤ Desarrollar la línea gráfica de la aplicación ➤ Retocar las fotografías
1	Fotógrafo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tomar las fotografías que se utilizarán en la revista digital. ➤ Grabar los videos que se utilizarán en la revista.
1	Post Productor Audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Editar los videos que se presentarán en la revista.
1	Desarrollador Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Implementar objetos 3D. ➤ Configurar las galerías de fotos en la revista. ➤ Desarrollar la aplicación para dispositivos móviles de la marca Apple, como son iPod, iPad e iPhone.

Tabla 3. Especificaciones Operativas

3.1.7. Especificaciones Económicas

Recurso	Descripción	Cant.	Precio Unitario	Precio Total
Computadora	iMac 21.5 pulgadas, Intel Core i3, 12 gb De memoria RAM, Teclado y mouse Inalámbricos	1	\$1250.00	\$1250.00
Buscador	Google Chrome 39	1	Gratis	Gratis
Paquete Adobe	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere (CC)	2 meses	\$80.00 por mes	\$160.00
Software de Desarrollo	iBooks Author	Gratis	Gratis	Gratis
Cámara Fotográfica	Nikon D3200	1	\$800	\$800
Desarrollador Multimedia	Diseñador/Diagramador	1	\$700	\$700
Fotógrafo	Tomar fotografías y Grabar videos	1	\$500	\$500
Investigador	Levantamiento de Información	1	\$400	\$400
Post Productor	Editar los videos grabados	1	\$700	\$700
Diseñador Gráfico	Elaborar logotipo y línea gráfica	1	\$600	\$600
Viáticos	Transporte, alimentación	2 meses	\$300	\$300
Software de Visualización	iBooks de Apple	Gratis	Gratis	Gratis
Total				\$5410.00

Tabla 4. Especificaciones Económicas

3.2. Descripción del Usuario:

Los usuarios de este producto son todas aquellas personas que deseen viajar a la ciudad de Guayaquil con el fin de conocer todas las atracciones turísticas que esta posee, logrando tener nociones claras de lo que vera y de su historia. Los usuarios de este producto deberán buscar el libro en IBooks Store de Apple, donde podrán observar todo su contenido. Además el administrador de este producto mediante sus redes sociales ira actualizando información que se amerite para que de esa manera los visitantes tengan información real y clara de los lugares que puede conocer en Guayaquil.

3.3. Alcance Técnico

Para la creación de la revista informativa e interactiva se han requerido algunos equipos indispensables para su producción son: una cámara profesional Nikon D3200 que fue utilizada para tomar las fotos y videos de los lugares turísticos que se pueden encontrar en la ciudad de Guayaquil, para la edición de las fotografías se utilizó el programa Adobe Photoshop cs6 en cual se realizó montaje para eliminar imperfecciones, en este programa también se ajustó el brillo y el color en cada fotografía. En el caso de los videos se utilizó Adobe Premiere Pro cs6 para edición y montaje de los mismos, de igual manera se realizó mejoras en el color y brillo de cada video y se les elimino la banda sonora.

Para empezar a realizar la revista, se utilizó el programa iBooks Author de Apple donde se pudo elegir diferentes plantillas prediseñadas, y elegir diferentes tipos de recursos para complementar la página informativa, con galerías, espacios de video, 3D, tipografía y el fondo de la misma.

3.4. Diagramación - Línea Grafica

Tabla de índice general de los capítulos



Ilustración 9. Tabla de índice general de los capítulos.

Portada de cada capítulo



Ilustración 10. Portada de cada capítulo.

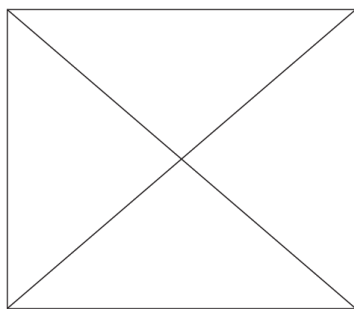
Primera página de cada capítulo



SITIOS HISTORICOS

1. Monumento al Sagrado Corazón de Jesús
2. Cerro Santa Ana
3. Puerto Santa Ana

Video informativo sobre el Cerro del Carmen



Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Historia

El monumento fue elaborado por el escultor español Juan de Ávalos, e inaugurado en 1973. Su historia se remonta a 1954 cuando la Iglesia Católica representada por el obispo de Guayaquil, monseñor César Antonio Mosquera, decidió su construcción para conmemorar los cien años de la consagración del Ecuador al Sagrado Corazón de Jesús y al Inmaculado Corazón de María, que fue hecha en la administración del presidente Gabriel García Moreno. La obra tuvo varios inconvenientes que demoraron su construcción. Desde el día en que se decidió su realización, hasta su inauguración pasaron 19 años. Finalmente, el 8 de Octubre de 1973, fue inaugurado por el arzobispo de la ciudad, monseñor Bernardino Echeverría, el mismo día que se celebraran los 100 años de la consagración del Ecuador al Corazón de Jesús. Como complemento al monumento, se edificó una base de concreto de once metros, hecha en 1965 por el arquitecto español Juan Antonio Orús, sobre la cual se asienta la estatua y escalinatas que permiten llegar a lo más alto de la obra.

Ilustración 11. Primera página de cada capítulo.

Páginas internas de cada capítulo



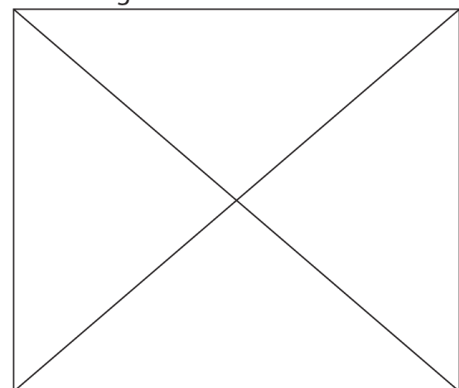
Atractivos

La obra es un símbolo para la ciudad, al punto que en un concurso promovido por la empresa privada para designar a las siete maravillas de Guayaquil, estuvo considerado entre los doce sitios más representativos. Sirve también como mirador de la ciudad. Atrae la imponente imagen de cobre y hierro de 27 metros de altura (15,6 del monumento y 11,6 de la base) y las catorce estaciones del vía crucis que se recorren a pie.

En las escaleras, se aprecian en bajorrelieves las catorce estaciones del vía crucis de Jesús. Las esculturas, son obra del chileno Jorge Muñoz, mentalizador de las piezas de resina y fibra de vidrio que fueron dadas forma por el escultor Hans San Andrés Tábara. Poseen una estructura de hierro, de 1,50 metros de alto por 2,50 de ancho, que tiene dos postes de madera, que se insertan en dos bases de acero.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/monumentos-y-bustos-historicos/del-cerro-del-carmen/monumento-sagrado-corazon-de-jesus>

Galería de fotos del Monumento al Sagrado Corazón de Jesús



Navegación de imágenes

Ilustración 12. Páginas internas de cada capítulo.

Logotipo:



Ilustración 13. Logo de la revista.

3.5. Mapa del Sitio- Navegación

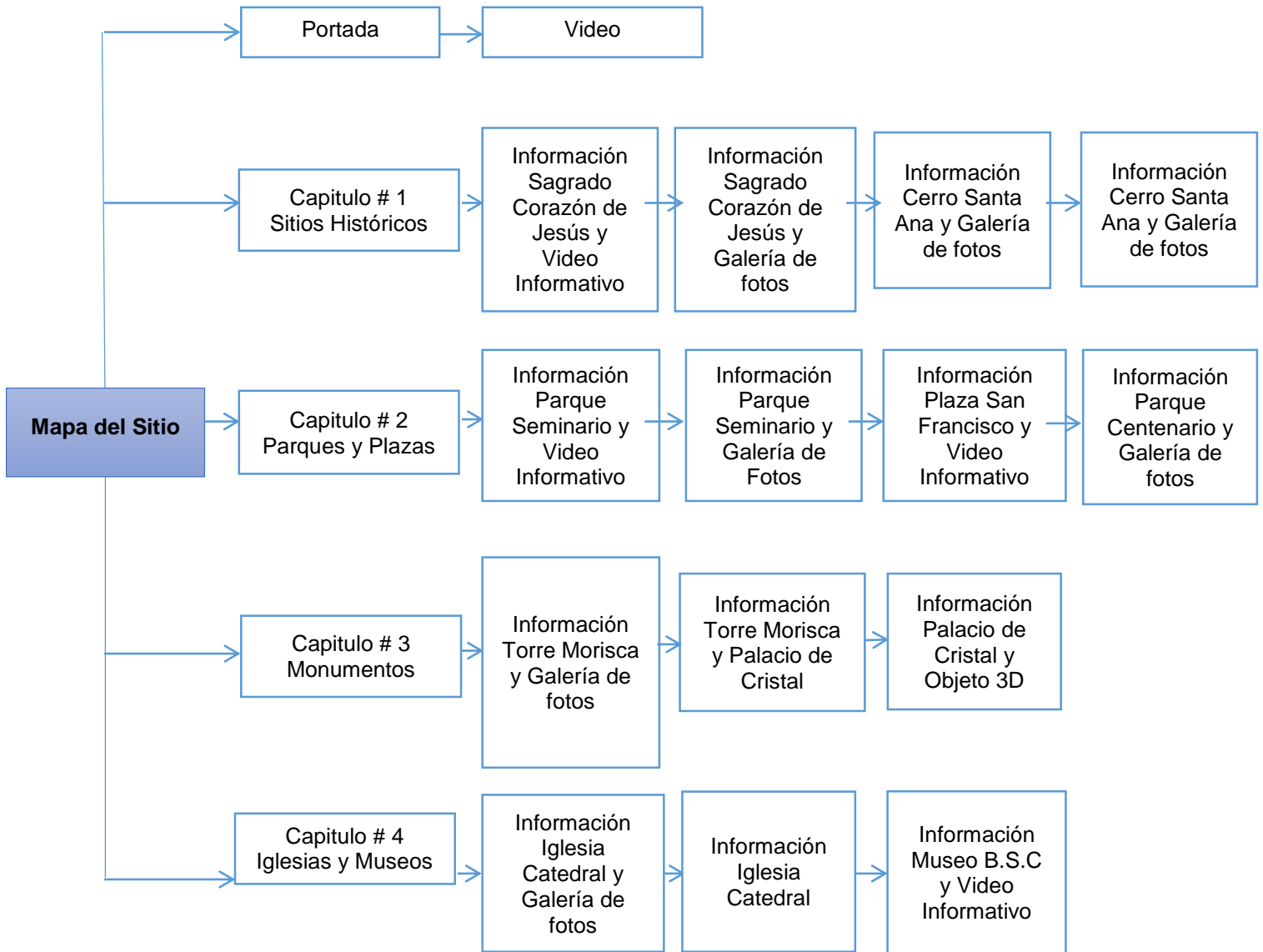


Ilustración 14. Mapa del sitio.

3.6. Guion Multimedia

Escena #1

Título: Sitios históricos de Guayaquil

Entrada (!):

TXT: "Sitios Históricos de Guayaquil"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a la escena # 3

ROL: ETI: Sitios Históricos de Guayaquil

CLIC: pasar a escena # 3

2) RAT (!): Botón de acceso a la escena #4

ROL: ETI: Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

CLIC: pasar a escena #4

3) RAT (!): Botón de acceso a la escena #5

ROL: ETI: Cerro Santa Ana

CLIC: pasar a escena #5

4) RAT (!): Botón de acceso a la escena #6

ROL: ETI: Puerto Santa Ana

CLIC: pasar a escena #6

Escena #2

Título: Sitios históricos de Guayaquil

Entrada (!):

TXT: "Sitios Históricos de Guayaquil"

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 3

Escena #3

Título: Monumento Al Sagrado Corazón de Jesús

Entrada (!):

TXT: "Monumento Al Sagrado Corazón de Jesús"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a un video informativo

AVI: cerrodelcarmen.mp4

Escena #4

Título: Monumento Al Sagrado Corazón de Jesús

Entrada (!):

TXT: "Monumento Al Sagrado Corazón de Jesús"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosCarmen(1).jpg, fotosCarmen(2).jpg, fotosCarmen(18).jpg,
fotosCarmen(19).jpg, fotosCarmen(20).jpg, fotosCarmen(21).jpg,
fotosCarmen(22).jpg

Escena #5

Título: Cerro Santa Ana

Entrada (!):

TXT: "Cerro Santa Ana"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosSanta Ana(7).jpg, fotosSantaAna(9).jpg, fotosSanta Ana(3).jpg,
fotosSantaAna(4).jpg, fotosSantaAna(5).jpg, fotosSantaAna(22).jpg,
fotosSantaAna(24).jpg, fotosSantaAna(15).jpg, fotosSantaAna(16).jpg,
fotosSantaAna(17).jpg, fotosSantaAna(11).jpg, fotosSantaAna(13).jpg,
IMG_8836, IMG_8842, IMG_8862, IMG_8863.

Escena #6

Título: Puerto Santa Ana

Entrada (!):

TXT: "Puerto Santa Ana"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosSantaAna(2).jpg, fotosSantaAna(1).jpg, fotosPuerto(2).jpg,
fotosPuerto(3).jpg, fotosPuerto(4).jpg, fotosPuerto(5).jpg, fotosPuerto(6).jpg

Escena #7

Título: Parques y Plazas

Entrada (!):

TXT: "Parques y Plazas"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a la escena # 9

ROL: ETI: Parques y Plazas

CLIC: pasar a escena # 9

2) RAT (!): Botón de acceso a la escena #10

ROL: ETI: Parque Seminario

CLIC: pasar a escena # 10

3) RAT (!): Botón de acceso a la escena #11

ROL: ETI: Plaza San Francisco

CLIC: pasar a escena # 11

4) RAT (!): Botón de acceso a la escena #12

ROL: ETI: Parque Centenario

CLIC: pasar a escena # 12

Escena #8

Título: Parques y Plazas

Entrada (!):

TXT: "Parques y Plazas

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 9

Escena #9

Título: Parques y Plazas

Entrada (!):

TXT: "Parques y Plazas"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a un video informativo

AVI: parqueseminario.mp4

Escena #10

Título: Parque Seminario

Entrada (!):

TXT: "Parque Seminario"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosIguana(8).jpg, fotosIguana (5).jpg, fotosIguana (6).jpg, fotosIguana (7).jpg, fotosIguana(3).jpg, fotosIguana(2).jpg, fotosIguana(22).jpg, IMG_8882, IMG_8887, IMG_8884, fotosPlaza(2), fotosPlaza(3), fotosPlaza(4), fotosPlaza(5)

Escena #11

Título: Plaza San Francisco

Entrada (!):

TXT: "Plaza San Francisco"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a un video informativo

AVI: sanfrancisco.mp4

Escena #12

Título: Parque Centenario

Entrada (!):

TXT: "Parque Centenario"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosParque(1).jpg, fotosParque(2).jpg, fotosParque(3).jpg, fotosParque(14).jpg, fotosParque(19).jpg, fotosParque(20).jpg, fotosParque(7).jpg, fotosParque(16).jpg,

Escena #13

Título: Monumentos

Entrada (!):

TXT: "Monumentos"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a la escena # 15

ROL: ETI: Monumentos

CLIC: pasar a escena # 15

2) RAT (!): Botón de acceso a la escena #16

ROL: ETI: Torre Morisca

CLIC: pasar a escena # 16

3) RAT (!): Botón de acceso a la escena #17

ROL: ETI: Palacio de Cristal

CLIC: pasar a escena # 17

Escena #14

Título: Monumentos

Entrada (!):

TXT: "Monumentos"

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 15

Escena #15

Título: Monumentos

Entrada (!):

TXT: "Monumentos"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosReloj(2).jpg, fotosReloj(3).jpg, fotosReloj(5).jpg, fotosReloj(6).jpg,
fotosReloj(8).jpg, fotosReloj(9).jpg, fotosReloj(11).jpg, fotosPalacio(13).jpg,
fotosPalacio(14).jpg, fotosPalacio(15).jpg, fotosPalacio(3).jpg,
fotosPalacio(4).jpg, fotosPalacio(5).jpg, fotosPalacio(8).jpg,
fotosPalacio(9).jpg, fotosPalacio(12).jpg, fotosPalacio(11).jpg.

Escena #16

Título: Sitios históricos de Guayaquil

Entrada (!):

TXT: "Sitios Históricos de Guayaquil"

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 17

Escena #17

Título: Palacio de Cristal

Entrada (!):

TXT: "Palacio de Cristal"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a interacción con objeto 3D

OBJ: palacio.dae

Escena #18

Título: Iglesias y Museos

Entrada (!):

TXT: "Iglesias y Museos"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a la escena # 20

ROL: ETI: Iglesias y Museos

CLIC: pasar a escena # 20

2) RAT (!): Botón de acceso a la escena #21

ROL: ETI: Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol

CLIC: pasar a escena # 21

3) RAT (!): Botón de acceso a la escena #22

ROL: ETI: Museo Barcelona Sporting Club

CLIC: pasar a escena # 22

Escena #19

Título: Iglesias y Museos

Entrada (!):

TXT: "Iglesias y Museos"

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 20

Escena #20

Título: Iglesias y Museos

Entrada (!):

TXT: "Iglesias y Museos"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a una galería de fotos

SEC: fotosReloj(1).jpg, fotosReloj(3).jpg, fotosReloj(4).jpg, fotosReloj (5).jpg, fotosReloj(7).jpg, fotosReloj(8).jpg, IMG_8801.jpg, IMG_8803.jpg, IMG_8805.jpg, IMG_8806.jpg, IMG_8807.jpg, IMG_8811.jpg, IMG_8812.jpg, IMG_8816.jpg, IMG_8823.jpg, IMG_8825.jpg, IMG_88.jpg, fotosMuseo(5).jpg

Escena #21

Título: Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol

Entrada (!):

TXT: "Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol"

IDLE:

CLIC: EXE: pasar a escena # 22

Escena #22

Título: Museo Barcelona Sporting Club

Entrada (!):

TXT: "Museo Barcelona Sporting Club"

Zonas Sensibles:

1) RAT (!): Botón de acceso a un video informativo

AVI: museobsc.mp4

3.7. Especificaciones Técnicas

Dentro de estas especificaciones técnicas se explicara lo que el usuario necesita para poder obtener el producto y poder utilizarlo.

3.7.1. Especificaciones de Hardware

Para la ejecución de la aplicación en un dispositivo móvil se requiere en hardware como mínimo lo siguiente:

Dispositivo Móvil

20MB disponibles en la memoria interna

1GB RAM

Procesador de doble núcleo con velocidad mínima de 1 GHz

GPU de 400Hz mínimo

3.7.2. Especificaciones de Software

Para la ejecución de la aplicación en un dispositivo móvil se requiere en software como lo siguiente:

OS Android OS, a partir de versión 2.3.x Gingerbread

Google Play

3.7.3 Especificaciones de Acceso a Internet

Para la descarga de la revista en un dispositivo móvil iOS se requiere en conexión de internet como mínimo lo siguiente:

En Red Celular: 3G, HSPA+ o Superior

En Red Wi-fi: 1Mbits de Bajada o Superior

3.8. Funciones del Sitio

Dentro de este ítem se especificara lo que el usuario encontrara dentro de la revista, entregando así un producto de buena calidad y que facilite encontrar información, imágenes y videos de los distintos lugares de la ciudad de Guayaquil

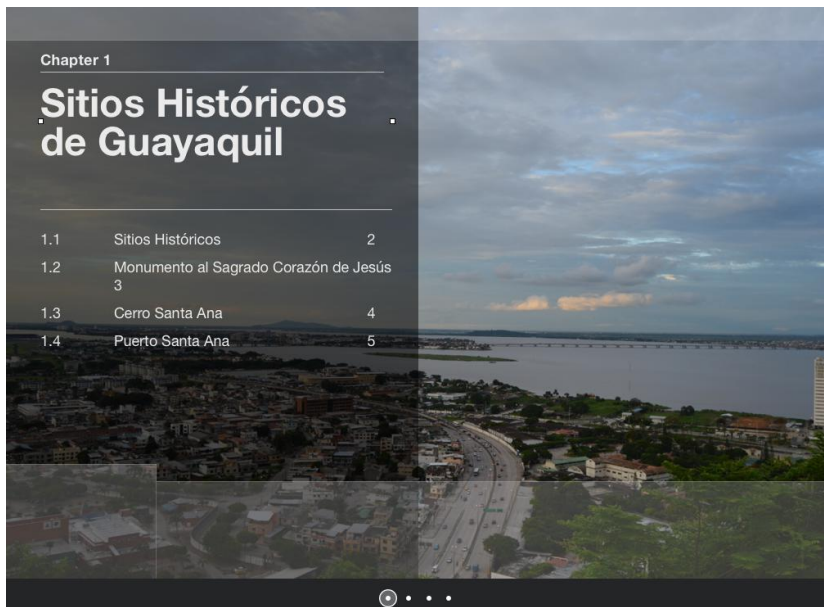
Sección: Portada



Ilustración 15. Portada de la revista.

Portada, se encontrara el nombre y el logo de la revista digital, esta información poseerá de fondo una imagen turística de la ciudad, luego de esto pasara al contenido de la revista.

Tabla de Contenido #1

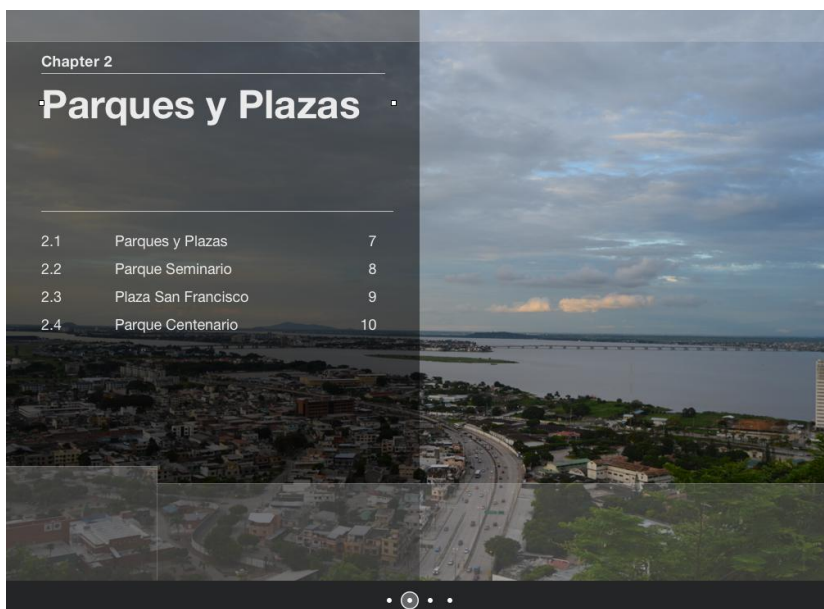


Chapter 1		
Sitios Históricos de Guayaquil		
1.1	Sitios Históricos	2
1.2	Monumento al Sagrado Corazón de Jesús	3
1.3	Cerro Santa Ana	4
1.4	Puerto Santa Ana	5

Ilustración 16. Tabla de contenido capítulo #1.

En esta pantalla podemos observar la tabla de contenido del capítulo #1, con esto podemos saber la información de cada página.

Tabla de Contenido #2

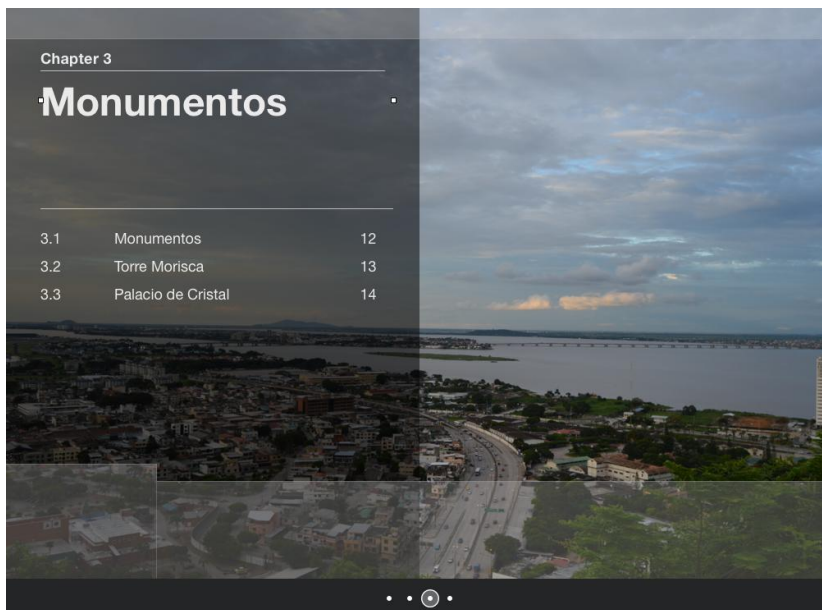


Chapter 2		
Parques y Plazas		
2.1	Parques y Plazas	7
2.2	Parque Seminario	8
2.3	Plaza San Francisco	9
2.4	Parque Centenario	10

Ilustración 17. Tabla de contenido del capítulo #2.

En esta pantalla podemos observar la tabla de contenido del capítulo #2, con esto podemos saber la información de cada página.

Tabla de Contenido #3

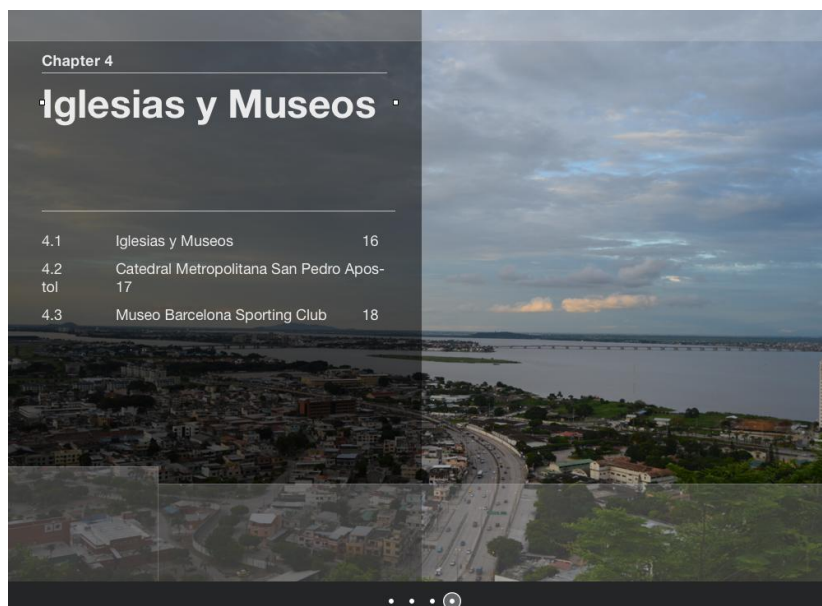


Chapter 3		
Monumentos		
3.1	Monumentos	12
3.2	Torre Morisca	13
3.3	Palacio de Cristal	14

Ilustración 18. Tabla de contenido del capítulo #3.

En esta pantalla podemos observar la tabla de contenido del capítulo #3, con esto podemos saber la información de cada página.

Tabla de contenido #4



Chapter 4		
Iglesias y Museos		
4.1	Iglesias y Museos	16
4.2	Catedral Metropolitana San Pedro Apostol	17
4.3	Museo Barcelona Sporting Club	18

Ilustración 19. Tabla de contenido del capítulo #4.

En esta pantalla se puede observar la tabla de contenido del capítulo #4, con esto se podrá saber la información de cada página.

Capítulo #1



Ilustración 20. Portada del capítulo #1

Esta es la portada del capítulo #1, en ella encontraremos un resumen sobre el contenido del capítulo.

Capítulo # 1, sección #1

Sección 1

Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

SITIOS HISTÓRICOS

1. Monumento al Sagrado Corazón de Jesús
2. Cerro Santa Ana

Video informativo sobre el Cerro del Carmen

Video informativo sobre el Cerro del Carmen y el Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Historia

El monumento fue elaborado por el escultor español Juan de Ávalos, e inaugurado en 1973. Su historia se remonta a 1954 cuando la Iglesia Católica representada por el obispo de Guayaquil, monseñor César Antonio Mosquera, decidió su construcción para conmemorar los cien años de la consagración del Ecuador al Sagrado Corazón de Jesús y al Inmaculado Corazón de María, que fue hecha en la administración del presidente Gabriel García Moreno. La obra tuvo varios inconvenientes que demoraron su construcción. Desde el día en que se decidió su realización, hasta su inauguración pasaron 19 años. Finalmente, el 8 de Octubre de 1973, fue inaugurado por el arzobispo de la ciudad, monseñor Bernardino Echeverría, el mismo día que se celebraron los 100 años de la consagración del Ecuador al Corazón de Jesús. Como complemento al monumento, se edificó una base de concreto de once metros, hecha en 1965 por el arquitecto español Juan Antonio Orús, sobre la cual se asienta la estatua y escalinatas que permiten llegar a lo más alto de la obra.

Como obra complementaria al monumento Al Sagrado Corazón de Jesús, la Alcaldía de Guayaquil entre 2004 y 2005, reconstruyó el mirador y los 166 escalones que llevan al Cristo

2

Ilustración 21. Información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús..

En esta página podremos leer información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús y tendremos acceso a un video informativo del Monumento.

Capítulo # 1, sección #1



Sección 1

Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Atractivos

La obra es un símbolo para la ciudad, al punto que en un concurso promovido por la empresa privada para designar a las siete maravillas de Guayaquil, estuvo considerado entre los doce sitios más representativos. Sirve también como mirador de la ciudad. Atrae la imponencia de la imagen de cobre y hierro de 27 metros de altura (15,6 del monumento y 11,6 de la base) y las catorce estaciones del vía crucis que se recorren a pie.

En las escaleras, se aprecian en bajorrelieves las catorce estaciones del vía crucis de Jesús. Las esculturas, son obra del chileno Jorge Muñoz, mentalizador de las piezas de resina y fibra de vidrio que fueron dadas forma por el escultor, Hans San Andrés Tábara. Poseen una estructura de hierro, de 1,50 metros de alto por 2,50 de ancho, que tiene dos postes de madera, que se insertan en dos bases de acero.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/monumentos-y-bustos-historicos/del-cerro-del-carmen/monumento-sagrado-corazon-de-jesus>

Galería de imágenes del Monumento al Sagrado Corazón de Jesús



Vista de las Escalinatas del Cerro del Carmen y el Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Ilustración 22. Información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús.

En esta página podremos leer información sobre el monumento al Sagrado Corazón de Jesús y tendremos acceso a una galería de fotos del Monumento.

Capítulo #1, sección#2



Sección 2

Cerro Santa Ana

Historia

El cerro Santa Ana es el lugar donde nació Guayaquil, allá por el siglo XVI en las décadas de 1540 a 1550, cuando el español Diego de Urbina asentaba la ciudad en las faldas de lo que se denominaba Cerrito Verde o Cerrito de la Culata, que junto al Cerro del Carmen formaban una imagen parecida a una silla de montar por lo cual se llamó a la urbe como la "Ciudad de la silla gineata". El nombre de Santa Ana, se debe a una antigua leyenda que dice que el soldado español Nino de Lecumberry, en una de sus faenas, estando en peligro de muerte, invocó a dicha santa para salvarse. Al logrado, en agradecimiento, colocó en la cima del cerro, una cruz con la leyenda de "Santa Ana".

Atractivos

La colina de 60 metros de altura, es uno de los más importantes miradores de Guayaquil, pues permite efectuar un recorrido visual con un giro de 360 grados, en el que se aprecia por el norte: la intersección de los ríos Babahoyo y Daule que forman el Guayas; por el sur: el casco comercial de la ciudad; al este, la Isla Santay y Durán; y al oeste, el cerro del Carmen y el resto de

la ciudad. El Cerro Santa Ana, además, es una zona turística, que tiene 444 escalones, en los que hay plazas, glorietas, museos, capilla, el faro, galerías de arte, tiendas de artesanía, cibercafés, bares y restaurantes.

Fuente: turismo.guayaquil.gob.ec/es/historia-arte-y-cultura/cerro-santa-ana

Galería de imágenes Del Cerro Santa Ana



Cerro Santa Ana

1 of 16

Ilustración 23. Información sobre el Cerro Santa Ana.

4

En esta página tenemos información sobre el Cerro Santa Ana y podremos observar una galería de fotos del Cerro.

Capítulo #1, sección #3



Sección 3
Puerto Santa Ana

Historia

Es un complejo inmobiliario y turístico de cuatro hectáreas que cuenta con varios edificios de oficinas, locales comerciales y departamentos, además de plazas, museos y un malecón que bordea al río Guayas.

Su construcción empezó en enero de 2005 y su primera etapa fue inaugurada el 15 de Abril del 2007. Su costo fue de casi 20 millones de dólares, que fueron financiados con inversión municipal y privada.

La obra, cuyos planos iniciales fueron desarrollados por el estudio estadounidense de arquitectos DDG, con un modelo similar al Cocomwalk de Miami, fue construida en el sector en que nació la ciudad, donde antes se ubicaba la antigua Cervecería Nacional, la fábrica de leche Indulac y la piladora Modelo. El sector, se conecta con el barrio Las Peñas por la calle Numa Pompilio Llona.

Atractivos:

Su entorno natural por estar situado frente al río Guayas, su arquitectura moderna, un edificio levantado, en lo que antes eran los silos de la cervecera y que conservan su forma original, la Plaza Pilsener, en la que se desarrollan eventos artísticos y los museos de la Música Popular Julio Jaramillo Lurido, De los equipos del Astillero Barcelona y Emelec y el Museo de la Cerveza.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/historia-arte-y-cultura/puerto-santa-ana#sthash.AcF3kKId.dpu>

Galería de fotos de Puerto Santa Ana



Calle histórica Numa Pompilio Llona, ubicada en Puerto Santa Ana

5

Ilustración 24. Información y galería de fotos Puerto Santa Ana.

En esta página tenemos información sobre el Puerto Santa Ana, ubicado en la parte de atrás del cerro y podremos observar una galería de fotos del Puerto Santa Ana.

Capítulo #2



Capítulo 2
Parques y Plazas

En la sección # 2 mostraremos información y material interactivo sobre los Parques y Plazas en la ciudad de Guayaquil como el Parque Seminario, Parque Centenario y la Plaza San Francisco, ubicados en el Centro de la ciudad.

Ilustración 25. Esta es la portada del capítulo #2.

Esta es la portada del capítulo #2, en ella encontraremos un resumen sobre el contenido del capítulo.

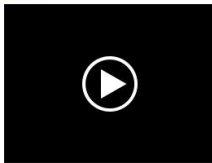
Capítulo #2, sección #1



PARQUES Y PLAZAS

1. Parque Seminario
2. Plaza San Francisco
3. Parque Centenario

Video informativo sobre el Parque Seminario



Video informativo sobre el Parque Seminario, más conocido como el Parque de las Iguanas ubicado en el Centro de Guayaquil

Parque Seminario

Historia

En el siglo XIX en 1868 se construyó el actual parque, tenía en el piso una inmensa estrella de ocho puntas, por lo cual se lo llamó Plaza de la Estrella. En 1889, se levantó el Monumento Ecuéstro a Simón Bolívar y el sitio pasó a llamarse Plaza Bolívar. Para entonces, el filántropo Manuel Seminario hizo una importante donación con la que se renovó el parque, que tomó el apellido de este ilustre ciudadano.

Atractivos

También llamado popularmente Parque de Las Iguanas, por los reptiles que allí moran, el sitio tiene su encanto natural con árboles y una laguna artificial en la que nadan peces de colores.

El monumento central es el de Simón Bolívar, montado en un caballo, además en la esquina sureste hay una escultura que representa a dos jabalíes peleando, del escultor francés Chaudesaigues; y la famosa "Glorieta" octogonal, de hierro forjado, fundida en los talleres Van Doorne de Francia en 1882, de estilo mozárabe, adornada de filigranas alegóricas, que en su parte superior está coronada por una ornamentación de hierro que remata el domo central de color rojo.

7

Ilustración 26. Información y video informativo sobre el Parque Seminario.

En esta página podremos leer información sobre el Parque Seminario y tendremos acceso a un video informativo del Parque.

Capítulo #2, sección #2



Las iguanas, un atractivo natural urbano

El parque Seminario es también conocido como parque de las Iguanas, debido a que en sus bien ornamentados jardines, viven decenas de iguanas que se convierten en una singular atracción para los turistas que dicen que ellas le dan una visión prehistórica y natural al parque. Los reptiles, de la especie denominada, iguana verde, conocida como la "La iguana de Guayaquil", que miden hasta un metro de largo, se pasean con tranquilidad y su comportamiento es amigable.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/plazas-y-parques/del-centro-de-la-ciudad/parque-seminario>

Galería de imágenes del Parque Seminario y Plaza San Francisco, ubicados en el Centro de Guayaquil.



Estatua a Simón Bolívar, al fondo, la Catedral Metropolitana



1 of 13



8

Ilustración 27. Información y galería de fotos del Parque Seminario

En esta página tenemos información sobre el Parque Seminario y podremos observar una galería de fotos del Parque.

Capítulo #2, sección #2



Historia

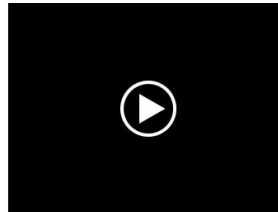
La plaza, una de las más antiguas de la ciudad, nació en la denominada Ciudad Nueva, allá por el siglo XIII en el año 1702, año en que la Orden de los Franciscanos se trasladó a dicho lugar y construyeron su iglesia, tal como era la costumbre de la época. El 1 de Enero de 1880 se puso en la plaza, la primera estatua que tuvo Guayaquil, la del patriota Vicente Rocafuerte, por lo que el lugar también fue conocido como Plaza Rocafuerte.

Atractivos

La plaza alberga a la Iglesia de San Francisco y a la primera estatua de Guayaquil, la de Vicente Rocafuerte. El sitio está adornado por una pileta, circundada por árboles y faroles clásicos. En su entorno está rodeada de varios edificios bancarios y comerciales.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/plazas-y-parques/del-centro-de-la-ciudad/plaza-san-francisco>

Video informativo sobre la Plaza San Francisco



Video informativo sobre la Plaza San Francisco, ubicada en el Centro de Guayaquil en las calles Pedro Carbo y 9 de Octubre.

9

Ilustración 28. Información y video informativo sobre la Plaza San Francisco.

En esta página podremos leer información sobre la Plaza San Francisco y se tendrá acceso a un video informativo de la Plaza.

Capítulo #2, sección #2



Historia

La Plaza del Centenario fue inaugurada el 9 de Octubre de 1920, como la obra cumbre de los festejos por la conmemoración de los cien años de la independencia de Guayaquil. Su historia se remonta a finales del siglo XIX en 1891, cuando el Concejo Cantonal, resolvió erigir la columna a los próceres de la independencia de Guayaquil. El 9 de Octubre de 1899 se colocó la primera piedra y el 9 de Octubre de 1920, se la inauguró con una ceremonia presidida por el presidente de la república, doctor José Luis Tamayo.

Atractivos

La plaza, una de las más grandes de la ciudad, con una superficie de 8.875 metros cuadrados, sigue la línea arquitectónica tradicional del trazado de los Bosques Sagrados de la Grecia Clásica. Posee varios atractivos, entre los que se destacan conjuntos estatuarios de gran valor. En la parte central de la plaza se encuentra un imponente monumento, denominado "La Columna de los Próceres", elaborado por el escultor español Agustín Querol, que rinde tributo a los héroes de la gesta

libertaria del 9 de Octubre de 1820 que marcó la Independencia. Cada pórtico de entrada a la Plaza, tiene su estatuaria, con figuras de gran fuerza simbólica. En la esquina suroeste de la plaza está la "Fuente de los Leones".

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/plazas-y-parques/del-centro-de-la-ciudad/plaza-del-centenario>

Galería de imágenes del Parque Centenario, ubicado en el Centro de Guayaquil



Estatua "La Columna de los Próceres"



10

Ilustración 29. Información y galería de fotos sobre el Parque Centenario.

En esta página tenemos información sobre el Parque Centenario y podremos observar una galería de fotos del Parque.

Capítulo #3



Ilustración 30. Portada del capítulo #3.

Esta es la portada del capítulo #3, en ella encontraremos un resumen sobre el contenido del capítulo.

Capítulo #3, sección #1

MONUMENTOS

1. Torre Morisca
2. Palacio de Cristal

Galería de imágenes de la Torre Morisca y Palacio de Cristal, ambos ubicados en el Malecón 2000

Vista nocturna de la Torre Morisca desde la calle Malecón.

← 1 of 18 →

Torre Morisca

Historia

Su historia se remonta hasta el siglo XVIII con varias construcciones en distintas ubicaciones. El primer Reloj Público data de 1800 cuando Santiago Espantoso compró la casa de las Temporalidades. En 1842 el Gobernador de Guayaquil, Vicente Rocafuerte, trajo de Europa y obsequió a la ciudad, el Reloj Público que está en lo alto de la Torre Morisca. Inicialmente, éste permanecía en lo alto del cabildo colonial para después ser trasladado hasta la Torre del Mercado de la Orilla. Al desaparecer este, se levantó una torre especial en el mismo sector y allí permaneció hasta 1925, año en que fue retirado ya que la construcción no ofrecía seguridades. En 1930, la Municipalidad dispuso la construcción de la Torre Morisca cuyos trabajos comenzaron el 1 de agosto de 1930, quedando inaugurada el 24 de mayo de 1931.

Tras varios años sin funcionar por averías, el 7 de Junio de 2013, Guayaquil recobró esta joya urbana. Así, el reloj londinense volvió a marcar las horas y su campana de bronce volvió a sonar cada hora.

12

Ilustración 31. Información y galería de fotos sobre la Torre Morisca.

En esta página tenemos información sobre la Torre Morisca y podremos observar una galería de fotos de la Torre Morisca y el Palacio de Cristal.

Capítulo #3, sección #1



Sección 1

Torre Morisca

Atractivos

La Torre, construida por el ingeniero Francisco Ramón y el arquitecto Joaquín Pérez Nin y Landín, posteriormente modificada por el arquitecto Juan Orús, y en la ornamentación del edificio por el artista Emilio Soro, es una obra de hormigón armado que se eleva cuatro pisos sobre una base octogonal de unos 28 m² hasta rematar en una cúpula árabe de arquitectura bizantina que alcanza una altura de 23 metros. Sobre el estilo de esta construcción, única en la ciudad, vale anotar que se produce en la época contemporánea a las construcciones de los arquitectos italianos de inicios del siglo XX.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/patrimonio-de-la-ciudad/edificios-publicos/torre-morisca>

Palacio de Cristal

Historia

En antaño fue declarado Monumento Histórico de la Ciudad por la entonces Junta Parroquial y en los tiempos actuales fue declarado Patrimonio Histórico de la ciudad. Fue construido como Mercado de abastos, entre los años 1905 y 1907 e inaugurado el 6 de Enero de 1908. Como Palacio de Cristal, fue reinaugurado el 26 de Febrero de 2002, tras cumplirse con el proceso de regeneración urbana, implantado por la alcaldía de la ciudad.

Las reseñas narran que el Antiguo Mercado Sur fue diseñado y construido por los Ingenieros Francisco Manrique Pacanisy Carlos Van Ischoot. Las piezas utilizadas para su construcción fueron traídas directamente desde Bruselas, Bélgica y fue prefabricado por la firma Verhaeren Ca Jager Ingenierius Constructeurs de Bruxelles.

13

Ilustración 32. Información sobre la Torre Morisca y Palacio de Cristal

En esta página encontraremos información sobre la Torre Morisca y el Palacio de Cristal.

Capítulo #3, sección #2



Sección 2

Palacio de Cristal

Este antiguo mercado fue remodelado en dos ocasiones, logrando mantenerse en pie durante casi un siglo, de ahí su importancia actual. Además por aquella época y hasta antes de la regeneración urbana, el sitio era un puesto de carga fluvial principalmente para la pesca artesanal.

Su importancia radica en que el edificio es un bello ejemplo de la prefabricación en hierro.

Atractivos

Situado frente al río Guayas, el Palacio de Cristal, es totalmente transparente y cuenta con una estructura original en hierro forjado. En sus dos urnas de vidrio que resaltan su estructura metálica, es un centro de exposiciones y convenciones que ha contribuido con la cultura y el arte al albergar en su sede exposiciones de grandes maestros de la pintura como Rembrandt, Picasso, Guayaquil, Rendón, Seminario y otros pinceles famosos de América y el mundo. En sus contornos se forman piletas en las que se refleja la hermosa estructura de una plaza adoquinada sobre la calle Sargento Vargas.

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/patrimonio-de-la-ciudad/edificios-publicos/palacio-de-cristal#shash.wA7cGXSm.dpu>

Modelado 3D del Palacio de Cristal



Fuente: <https://3dwarehouse.sketchup.com/model.html?id=b3ea1869b6e92d44e0bc79da818d75fc>

14

Ilustración 33. Información y objeto 3D sobre el Palacio de Cristal.

En esta página tenemos información sobre el Palacio de Cristal y podremos interactuar con un objeto 3D del Palacio.

Capítulo #4



Ilustración 34. Portada del capítulo #4.

Esta es la portada del capítulo #4, en ella encontraremos un resumen sobre el contenido del capítulo.

Capítulo #4, sección #1



MONUMENTOS

1. Iglesia Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol
2. Museo Barcelona Sporting Club

Galería de imágenes de Iglesias y Museos en Guayaquil



Vista de la Iglesia la Catedral

1 of 17

Iglesia Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol

Historia

La Catedral se levanta en el sitio donde estuvo la primera iglesia matriz de la Ciudad Nueva. Desde su antiguo edificio de madera se echaron al vuelo las campanas anunciando la Aurora Gloriosa, el 9 de Octubre de 1820. Fue elevada a la categoría de Catedral, el 14 de septiembre de 1838.

El proyecto de estilo neogótico corresponde a la autoría del arquitecto Paolo Russo, quien lo desarrolló en 1924, para la Sociedad General de Construcciones. El autor dirigió la primera etapa de la construcción hasta 1934. A partir de 1941 y hasta 1958, la construcción de la iglesia estuvo a cargo del arquitecto español Juan Orús Madinyá (1892-1987), quien diseñó la fachada y efectuó los trabajos interiores respetando los diseños del arquitecto Russo. Luego de 1958, la dirección arquitectónica estuvo a cargo del arquitecto chileno Alamiro González.

Hacia el año de 1949 se inaugura su nave central. En 1956 se terminaron las torres con sus respectivas agujas. En cada una de las torres se colocó un reloj, uno de los cuales señalaba las mareas del río Guayas. En ese año se colocaron los vitrales superiores con alegorías de los Apóstoles y evocaciones de la pasión de Cristo

Ilustración 35. Información sobre la Iglesia Catedral, galería de fotos Iglesia y Museo

En esta página tenemos información sobre la Iglesia Catedral y podremos observar una galería de fotos sobre la Iglesia Catedral y el Museo Barcelona Sporting Club.

Capítulo #4, sección #1

Sección 1

Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol

Atractivos

Si el visitante se detiene en la acera del parque Seminario o Parque de las Iguanas, observará ante él dos imponentes torres que terminan en agujas neogótico. Un poco más atrás, en lo alto, se distingue la estatua de Santiago el Mayor. Hacia el centro se encuentra un vitral en forma de rosetón, cuyos vidrios de colores lamizan la luz hacia el interior, generando un efecto sorprendente.

Al cruzar la calle y llegar hasta el portal, se encuentra con un arco ojival, en cuya parte inferior se aprecian cuatro bajorrelieves de un toro, un ángel, un águila y un león -todos con alas- y un libro, como emblemas de la voluntad, del saber, del callar y del osar.

Caminar bajo las esbeltas arcadas góticas es percibir un ritmo espacial y una sinfonía de luz, que proviene de los vitrales superiores realizados por Guillermo de Larrazabal. La iglesia está llena de luz y al fondo, los diez escalones que conducen al Altar Mayor revelan, en silencio, los diez esplendores de la tradición judeo cristiana. Si el visitante llega hasta el crucero de las dos naves, percibirá que el plano del templo es como el cuerpo del crucificado, en cuyo corazón se refleja la luz que desciende del ábside superior. Si gira a la izquierda, encontrará el altar denominado del Perpetuo Socorro, realizado en mármol de Carrara, por el artista Enrico Pacciani. En la parte norte se distingue la capilla del Santísimo, y bajo el altar, la cripta funeraria de la iglesia.

Procesiones

En la Iglesia Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol, se realizan tres procesiones en el año, que rinden devoción al Corpus Christi, Corazón de Jesús y Cristo Rey. Además se realiza el recorrido religioso -turístico denominado "Ruta de las siete iglesias".

Fuente: <http://turismo.guayaquil.gob.ec/es/iglesias/del-centro-de-la-ciudad/catedral-metropolitana#sthash.vUmJvFQn.dpuf>

17

Ilustración 36. Información sobre la Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol.

En esta página encontraremos información sobre la Catedral Metropolitana San Pedro Apóstol.

Capítulo #4, sección #2

Sección 2

Museo Barcelona Sporting Club

Historia

El museo se encuentra ubicado en el sector de Puerto Santa Ana junto al barrio Las Peñas. La entrada al mismo no tiene costo alguno, puesto que la entrada es abierta a todo público. Los horarios de atención son de miércoles a domingo de 10h00 a 18h00 y debido a la gran demanda del público se deberá realizar citas previas registrándose en la página del club.

El museo posee amplios salones de exhibición y áreas interactivas, los visitantes podrán recordar las grandes hazañas a través de un largo recorrido. También podrán encontrar camisetas, zapatos, medallas, trofeos, fotografías que forman parte del museo de Barcelona Sporting Club, que el pasado 8 de Julio del 2013 fue inaugurado en Guayaquil por el alcalde Jaime Nebot y el expresidente del equipo Antonio Noboa. El director del museo Enrique Fierro explicó que fue diseñado de manera didáctica, de manera cronológica en la que se pueda mostrar desde la fundación del club, la época amateur y cuando se convierte en un equipo profesional. Algunos objetos que se muestran allí, han sido elaborados para mostrar la historia con más detalles, uno de ellos es la réplica de la primera camiseta usada en 1925. En el museo los visitantes también pueden mirar los goles históricos del equipo a través tablets, las personas podrán seleccionar los videos.

Fuente: <http://www.elcomercio.com/deportes/futbol/barcelona-sporting-club-inaugura-museo.html>

Video Informativo sobre el Museo de Barcelona Sporting Club.



18

Ilustración 37. Información y video informativo sobre el museo de Barcelona Sporting Club.

En esta página podremos leer información sobre el museo de Barcelona Sporting Club y tendremos acceso a un video informativo.

CONCLUSIONES

En el presente proyecto por sus características de interactivo e informativo, sirve como herramienta para aquellas personas que deseen tener conocimiento claro de lo que tiene por ofrecer la ciudad de Guayaquil en cuanto a lugares de índole turístico se refiere, aportando directamente al desarrollo de esta ciudad y a su vez ayudando a sus visitantes a obtener una experiencia diferente y satisfactoria.

A lo largo de la recolección de información mediante la entrevista y las encuestas se logró evidenciar el gran interés que existe por parte de las personas hacia el desarrollo de este proyecto debido a que consideran que servirá como un gran aporte para la ciudad, estas personas pese a no tener tanto conocimiento sobre el tema llegaron a concluir que esto ayudaría mucho a los visitantes, ya que le facilitaría de gran forma su estadía.

Para lograr el alcance de objetivos se implementaron herramientas para la publicidad del producto por medio de redes sociales como lo son Instagram y Twitter, logrando que las personas pudieran ir conociendo más de lo que se les entregaría como proyecto final, este medio tuvo excelente acogida ya que se comparten fotos de los diferentes lugares y de esta forma las personas podrán tener ideas claras de lo que traerá la revista.

Además se creó un spot donde se puede observar como esta revista brinda al usuario facilidades en su viaje desde cualquier lugar de la ciudad. Dentro de este trabajo se manejó información clara con bases bibliográficas que van dirigidas a todas la personas que desean conocer Guayaquil.

Esta revista interactiva e informativa orientada a los dispositivos Apple brindaran al usuario Información de lugares que poseen una belleza extraordinaria que mediante fotos y videos se pueden mostrar a los usuarios.

RECOMENDACIONES

Dentro de este proyecto, se desea que haya una mejora continua, por lo tanto se recomienda a los futuros estudiantes que tengan interés en el proyecto, la complementación para la creación de más medios de difusión que le permita a los visitantes tener información clara y actualizada de lo que tiene la ciudad de Guayaquil para ofrecerles, este proyecto tiene aspectos muy innovadores dando a los usuarios una manera diferente para conocer sobre historia de la ciudad de Guayaquil.

Se recomienda que se sigan buscando formas para ayuda al crecimiento de la ciudad, ya que esto también aportara al crecimiento económico debido a que si existe más movimiento por parte de los visitantes el comercio aumentara y los ciudadanos se verán beneficiados

Como recomendación final la ciudad de Guayaquil posee lugares maravillosos con flora y fauna variada, con costumbres y culturas diferentes lo que la hace única y esto debe ser correctamente explotado para así entregar grandes experiencias a quienes nos visiten.

BIBLIOGRAFÍA

Barretto, M. (2007). Obtenido de

<http://www.pasosonline.org/Publicados/pasosoedita/PSEdita1.pdf>

Bedoya, L. (1997). Obtenido de

<http://www.monografias.com/trabajos102/creacion-videos-interactivo-asignatura-aplicaciones-digitales-educativas-i-y-ii/creacion-videos-interactivo-asignatura-aplicaciones-digitales-educativas-i-y-ii.shtml>

Carl, M. (2006). Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2014/1364/mercadotecnia-concepto.html>

Fossatti, I. (2004). Obtenido de

<http://europa.sim.ucm.es/compludoc/AA?articuloid=332149>

Galer. (2005). Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=316856>

Hernández, J. (2014). Obtenido de

https://ciberespiral.org/tendencias/Tendencias_emergentes_en_educacion_con_TIC.pdf

Hernandez, M. (2012). Obtenido de

<http://www.monografias.com/trabajos16/industria-turismo/industria-turismo.shtml>

Menjivar, C. (2001). Obtenido de

<http://www.grypus.com/design/servicios/disenio-grafico/38-imagen-corporativa/58-disenio-y-desarrollo-multimedia>

Rojas, S. (1996). Obtenido de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html

Santos, C. d. (2010). Obtenido de

http://pensanti.mex.tl/455495_Produccion.html

ANEXOS

Anexo 1

Entrevista se formularon 10 preguntas abiertas:

1. ¿Cree usted que la unión de la tecnología con la educación o información es productiva para el avance del turismo?
2. ¿Qué aportes cree usted que ha dado la tecnología a la ciudad de Guayaquil?
3. Mencione 2 iniciativas tecnológicas que usted conozca que han aportado al crecimiento del turismo
4. ¿Qué aplicaciones tecnológicas para adquirir información sobre lugares turísticos usted usa con más frecuencia?
5. ¿Piensa usted que la implementación de una revista interactiva e informativa ayudara al crecimiento del turismo?
6. Mencione tres palabras con las que describiría el turismo en la ciudad de Guayaquil
7. ¿Qué haría usted para ayudar al desarrollo del turismo usando la tecnología?
8. ¿Usted cree que sin la tecnología existirían tantos avances en la información?
9. ¿Qué aspectos negativos usted podría mencionar sobre la tecnología?
10. ¿Cuántos lugares turísticos de Guayaquil usted ha conocido y que lo ha llevado a visitarlos?

Anexo 2

En la **encuesta**, se utilizara las siguientes preguntas:

1. Cree usted que el turismo dentro de la ciudad de Guayaquil es manejado de manera correcta.

A. Si.

B. No.

Mencione por qué:

2. De qué manera usted cree que ayudaría a promover el turismo en el ciudad de Guayaquil.

A. Creando más formas de difusión de información sobre los lugares que posee la ciudad de Guayaquil.

B. Preparar o capacitar más a las personas con el fin de que tenga la facilidad de dar información a los visitantes.

C. Usando la tecnología para poder llegar a más personas y ayudar a nuestro país a crecer en el ámbito turístico.

3. De qué manera usted se mantiene informado de lo que sucede en el país o de los cambios que existen.

A. Mediante el periódico o revistas.

B. Por medio de redes sociales.

C. Por medio de páginas internet con información real.

4. Cree usted que una revista interactiva e informativa sobre lugares turísticos de Guayaquil facilite a los turistas tener una mejor experiencia conociendo nuestra Ciudad.

A. Si.

B. No.

Mencione por qué:

5. Usted estaría de acuerdo en crear una revista que le permita al turista observar fotos e información sobre lugares que podría visitar en la ciudad de Guayaquil.

A. Sí, porque de esta manera se llamaría más la atención de los visitantes.

B. No.

Si su respuesta es no mencione porque:

6. Mencione tres lugares turísticos de la ciudad de Guayaquil que considere más relevantes.

A.

B.

C.

7. Conoce usted alguno de los siguientes aplicativos multimedia de turismo.

A. Guayaquil es mi Destino.

B. Guayaquil Móvil guía turística.

C. Guayaquil en tu mano.

D. Otras (mencione cual:) _____

Anexo 3

1. Do you think that tourism in Guayaquil is handled properly?

A. Yes.

B. No.

Mention why?

2. What you think that would help to promote tourism in the city of Guayaquil?

A. Creating more ways of disseminating information about sightseeing in the city of Guayaquil.

B. Train more people in order to have the facility to provide information to visitors.

C. Using technology to reach more people and help our country to grow in tourism.

3. How do you keep informed about what is happening in the country?

A. Through newspapers or magazines.

B. Social networks.

C. Web sites.

4. Do you think that an interactive and informative magazine about touristic sites in Guayaquil will help tourists to have a better experience knowing our city?

A. Yes.

B. No.

Mention why?

5. Would you agree to create a magazine that would allow tourists to search photos and information about places they could visit in the city of Guayaquil?

- A. Yes, because this way is more attractive for visitors.
- B. No.

Mention why?

6. Name three touristic sites that you consider most relevant in the city of Guayaquil.

A.

B.

C.

7. Are you familiar with any of the following touristic multimedia applications?

E. Guayaquil es mi Destino.

F. Guayaquil Móvil guía turística.

G. Guayaquil en tu mano.

H. Others (Mention that:) _____

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Alvarado Alay Cristhian Erick, con C.C: # 0931291413 autor del trabajo de titulación: Desarrollo de revista digital, informativa e interactiva con contenido multimedia de lugares turísticos en la ciudad de Guayaquil previo a la obtención del título de **INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de marzo de 2016

f. _____
Nombre: Alvarado Alay Cristhian Erick
C.C: 0931291413

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Jiménez Morejón Oscar Andrés, con C.C: # 1719474767 autor del trabajo de titulación: Desarrollo de revista digital, informativa e interactiva con contenido multimedia de lugares turísticos en la ciudad de Guayaquil previo a la obtención del título de **INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de marzo de 2016

f. _____
Nombre: Jiménez Morejón Oscar Andrés
C.C: 1719474767

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Desarrollo de revista digital interactiva e informativa con contenido multimedia de lugares turísticos en la ciudad de Guayaquil		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Jiménez Morejón, Oscar Andrés Alvarado Alay, Cristhian Erick		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Villota Oyarvide, Wellington Remigio		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en producción y dirección de artes multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en producción y dirección de artes multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21 de marzo de 2016	No. DE PÁGINAS:	82
ÁREAS TEMÁTICAS:	Comercio electrónico, revistas digitales, interactividad		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Plataforma digital, redes sociales, multimedia		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>El turismo es uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de las ciudades, Guayaquil como puerto principal del Ecuador es el exponente que muestra modernidad y diversidad en sus lugares, dando a los visitantes, atractivos que les brindarán una experiencia única en sus viajes y estadía. Es por esto que desarrollar un producto que resalte el contenido turístico aportará al crecimiento de esta área. Guayaquil turístico es una revista informativa e interactiva con contenido multimedia que ofrece videos, fotografías, historia y modelados 3D de los lugares turísticos mas relevantes de la ciudad de Guayaquil, esta revista manejará contenido actualizado de excelente calidad que le dará al visitante una experiencia innovadora que le facilitará conocer mas a fondo esta ciudad. Esta desarrollada exclusivamente para la plataforma iOS de Apple. A lo largo de los años se ha visto cómo la tecnología ha ido evolucionando y nos lleva al cambio de nuevos instrumentos tecnológicos, como lo son las computadoras, tabletas, celulares o dispositivos que hoy en día se usan para facilitar las necesidades humanas.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-2850980 / 0999305439 / 09677447026	E-mail: andresjm125@hotmail.com / cris_thian93@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE	Nombre: Tomalá Calderón, Byrone M.		
	Teléfono: +593-4-2206950 / 0989282696		
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	