

**UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE
SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA**

VICERRECTORADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



**PROTOTIPO DE UNA APP TURÍSTICA DE MUSEOS E IGLESIAS EN
LA CIUDAD DE SUCRE HACIA EL BICENTENARIO**

**TRABAJO EN OPCIÓN A DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO
DIGITAL Y MULTIMEDIA**

HEIDY ALEJANDRA ARANDIA GRASS

**Sucre - Bolivia
2024**

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Al presentar este trabajo como requisito previo para la obtención del “Diplomado en Diseño Gráfico Digital y Multimedia” Versión I. Modalidad Virtual como Modalidad de Graduación en la Carrera de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, autorizo al Centro de Estudios de Posgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, para que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura según normas de la Universidad.

También cedo a la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, los derechos de publicación de este trabajo o parte de él, manteniendo mis derechos de autor hasta un periodo de 30 meses posterior a su aprobación.

NOMBRES Y APELLIDOS: Arandia Grass Heidy Alejandra

.....

FIRMA:

Sucre, 12 mayo de 2024

DEDICATORIA

A mis padres Abraham (+) y Rosa
Por su apoyo incondicional,
Su perseverancia incansable,
En motivarme a seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

A Dios y la vida,

A mis padres Abrahán (+) y Rosa,

A mis hermanos Tatiana, Tania, Jenny, Walter y Abrahán,

A mi sobrino Mijaíl.

A mi esposo Raúl e hijos Axel, Mauricio y Sebastián,

por darme la fuerza necesaria,

para culminar mi máspreciado anhelo.

RESUMEN

La presente monografía tiene como propósito aportar al turismo patrimonial de la ciudad de Sucre, siendo Sucre una ciudad por excelencia turística poseedora de una riqueza histórica cultural, considerada como mejor destino turístico, conocida también por su arquitectura colonial y declarada por la UNESCO Patrimonio cultural de la Humanidad. El diseño del prototipo de una aplicación móvil para museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el Bicentenario, tiene la finalidad de brindar información que guíe y oriente a los turistas incorporando la tecnología actual por medio de las aplicaciones móviles; esta aplicación, pretende convertirse en una herramienta que dé a conocer los aspectos más relevantes de los museos e iglesias, convirtiendo a la ciudad de Sucre, como una ciudad vanguardista de la tecnología actual. Lo anterior, se realizó partiendo de un proceso de investigación cualitativa y cuantitativa, este estudio también aportó en la solución de una problemática que parte de que el turista no encuentra una aplicación móvil apropiada y actualizada para visitar museos e iglesias.

La monografía está enfocada al diseño de un prototipo de una aplicación móvil turística para promocionar e incentivar la oferta turística de los museos e iglesias de la ciudad de Sucre hacia el bicentenario; por medio de la utilización del prototipo de la aplicación móvil turística, en plataformas tecnológicas para la difusión de la oferta turística, orientado a la identificación de las expectativas de potenciales usuarios sobre las funciones e interacciones con la app, y la percepción dirigida a los responsables de museos e iglesias del sector turístico de la ciudad de Sucre.

La existencia de aplicaciones móviles con propósitos relacionados, presentes a nivel nacional y en otros países proporcionando información referente a las expectativas de los potenciales usuarios y dueños de establecimientos inscritos en el sector turístico de Sucre que vislumbran escenarios de mercado positivo. La monografía concluye con la presentación de una propuesta del prototipo de la aplicación móvil turística para museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el bicentenario, utilizando la dinamización del turismo con el avance tecnológico actual para ofrecer a los turistas locales, nacionales e internacionales una experiencia inolvidable a los potenciales visitantes para el Bicentenario en la ciudad de Sucre.

Palabras Clave: Bicentenario, aplicación móvil, museos, iglesias, Sucre.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
1. ANTECEDENTES.....	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. SITUACIÓN PROBLÉMICA	2
4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
5. OBJETIVOS	3
5.1. OBJETIVO GENERAL	3
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
6. DISEÑO METODOLÓGICO.....	4
6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	4
6.1.1. ENFOQUE MIXTO.....	4
6.2. MÉTODOS	4
6.2.1. MÉTODO ANALÍTICO Y SINTÉTICO.....	4
6.2.2. MÉTODO DEDUCTIVO E INDUCTIVO	5
6.3. TÉCNICAS Y/O INSTRUMENTOS APLICADOS	6
6.3.1. OBSERVACIÓN	6
6.3.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	6
6.3.3. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	6
6.3.4. LA ENCUESTA	7
6.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	7
6.5. POBLACIÓN Y MUESTRA	7
6.5.1. POBLACIÓN.	7
6.5.2. MUESTRA.....	7
CAPÍTULO I	9
MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL	9
1.1. PRINCIPALES TEORÍAS QUE ABORDAN LA TEMÁTICA.....	9
1.2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EN EL QUE SE REALIZA LA INVESTIGACIÓN.....	23
CAPÍTULO II	33
DIAGNÓSTICO	33
2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	34
2.1.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA.....	34
2.1.2 PRE CONCLUSIONES DE LA ENCUESTA	41
2.1.3 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA.....	41

2.1.4 PRE CONCLUSIONES DE LA ENTREVISTA.....	42
2.2 CONCLUSIONES GENERALES DEL DIAGNÓSTICO.....	42
2.3 PROPUESTA DEL DISEÑO DE LA APLICACIÓN	43
CONCLUSIONES.....	50
RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXO 1: DESARROLLO DE LA APLICACIÓN TURÍSTICA.....	54
ANEXOS 2: CUESTIONARIO DIRIGIDO A TURISTAS	60
CUESTIONARIO	60
ANEXO 3: ENTREVISTAS DIRIGIDAS A RESPONSABLES DE MUSEOS E IGLESIAS.....	63
ENTREVISTA.....	63

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1- Datos Poblacionales	1
Imagen 2- Proceso de diseño y desarrollo de una app	14
Imagen 3- Fachada de la iglesia de San Lázaro	26
Imagen 4- Fachada de la iglesia de San Francisco	26
Imagen 5- Fachada del Convento de Santa Clara	28
Imagen 6- Interior de la Iglesia de San Felipe de Nery.....	29
Imagen 7- Fachada de la Casa de la Libertad.....	29
Imagen 8- Museo de la Recoleta.....	30
Imagen 9- Pantalla de inicio del prototipo	44
Imagen 10- Pantalla de elección de opciones	45
Imagen 11- Pantalla de elección de Museos.....	46
Imagen 12- Pantalla Museo de la Casa de la Libertad	47
Imagen 13- Pantalla elección Iglesias	48
Imagen 14- Pantalla Iglesia de la Catedral Metropolitana	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Aplicaciones móviles para recibir información _____	34
Gráfico 2- Aplicación móvil turística como herramienta válida _____	35
Gráfico 3- Promoción de museos e iglesias mediante aplicación móvil _____	36
Gráfico 4- Preferencias de información sobre museos e iglesias _____	37
Gráfico 5 - Preferencias de funcionalidades para aplicaciones móviles _____	38
Gráfico 6 - Aspectos importantes para el éxito de una aplicación móvil _____	39
Gráfico 7- Aspectos relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil _____	40

INTRODUCCIÓN

1. ANTECEDENTES

Sucre es una ciudad tranquila, atractiva, colonial, direccionada a la actividad turística por su hermosa arquitectura y sus fábricas de chocolates, considerada también como una ciudad universitaria. Denominada actualmente Ciudad Museo.

Según datos estadísticos (INE, 2012) Sucre es una ciudad de 261.201 habitantes, con una proyección oficial de 360.544 habitantes para el año 2024; se comunica con los diferentes departamentos y provincias del país cuenta con los servicios de alojamiento en sus diferentes tipos hoteleros y extra hoteleros, servicios de restaurantes, bares, cafeterías, servicios de alimentación con restaurantes de comida típica, comida nacional e internacional, como también con los diferentes tipos de transporte aéreo y terrestre para satisfacer las necesidades de sus habitantes y de los visitantes que llegan a conocerla.

Imagen 1-Datos Poblacionales

Grupos de edad	Total	Hombres	Mujeres
Total	261.201	124.667	136.534
0-3	21.635	10.958	10.677
4-5	10.279	5.190	5.089
6-19	78.031	38.628	39.403
20-39	89.300	42.683	46.617
40-59	39.831	17.945	21.886
60 y más	22.125	9.263	12.862

Fuente: INE,2012

El turismo es una actividad que tiene gran importancia en las perspectivas de desarrollo hacia el bicentenario en la ciudad de Sucre.

Esto se ve favorecido por las diferentes actividades que se están realizando en conmemoración hacia el bicentenario en nuestra ciudad.

El bicentenario es una puerta abierta para consolidar el turismo y desarrollar este potencial, en relación a sus hechos históricos que sucedieron, como también el desarrollo de la arquitectura

colonial y sus diferentes estilos, la construcción de iglesias, conventos, museos y el conocimiento de las culturas vivas en Sucre para dinamizar la economía.

Al ser el turismo aquel que comprende las actividades que realizan las personas (turistas locales, nacionales e internacionales) durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual, por un período de tiempo consecutivo inferior a un año con fines de ocio, por negocios y otros. (OMT).

El presente estudio consta de cuatro partes, en ellos se define conceptos de turismo, la actividad turística y los 200 años del bicentenario, el bicentenario y la planta turística.

2. JUSTIFICACIÓN

El bicentenario de Bolivia es un acontecimiento extraordinariamente importante en nuestra historia será una oportunidad para consolidar al Estado Plurinacional de Bolivia, para atender un conjunto de necesidades identificadas por la población boliviana tanto en nuestro país como en el exterior a través de una ruta de coordinación para implementar obras de gran impacto socio económico.

El Bicentenario de Sucre, que conmemora los 200 años de la independencia de Bolivia, es una ocasión trascendental para la ciudad. Más allá de ser un evento histórico, este aniversario ofrece una oportunidad única para atraer la mayor cantidad de visitantes y consolidar a Sucre como un destino turístico de renombre.

Las aplicaciones móviles se han convertido en una herramienta valiosa para informar, conectar y celebrar el Bicentenario de Sucre, permitiendo que las personas se sumerjan en la historia y la cultura de Bolivia.

Sucre es un tesoro de iglesias y museos, y su riqueza cultural y espiritual es un motivo de orgullo para sus habitantes y una atracción para los visitantes tanto nacionales e internacionales.

3. SITUACIÓN PROBLÉMICA

En el contexto del Bicentenario de Bolivia, en la ciudad de Sucre se busca desarrollar una aplicación turística que promueva la riqueza cultural y patrimonial: Iglesias y Museos de la ciudad. Sin embargo, se tienen los siguientes desafíos:

- Fragmentación de la Información: Actualmente, la información sobre museos e iglesias está dispersa en diferentes fuentes, dificultando su acceso para los visitantes nacionales e

internacionales. No existe una aplicación centralizada que ofrezca detalles completos y actualizados sobre estos lugares.

- Falta de Experiencia Personalizada: Los turistas requieren una experiencia personalizada que se adapte a sus intereses y preferencias. La falta de una aplicación específica para Sucre limita la posibilidad de ofrecer recomendaciones personalizadas y rutas temáticas.
- Interacción con la Comunidad Local: La falta de una aplicación móvil que es una herramienta valiosa para conectar a las personas con el patrimonio cultural, haciéndolo más accesible, interactivo y atractivo para todos.
- Falta de consolidación: De un país turístico rumbo al bicentenario, hacia el mercado internacional y el posicionamiento de la ciudad de Sucre y la incidencia en el proyecto del Corredor Urbano Bioceánico, que se extenderá desde la zona Lajastambo hasta la zona de la Glorieta con la implementación de obras de impacto.

4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué medidas se deben adoptar para la promoción de los Museos e Iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al bicentenario?

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Diseñar una aplicación móvil turística de Museos e Iglesias hacia el bicentenario en la ciudad de Sucre.

5.2. Objetivos Específicos

- Realizar un diagnóstico situacional de los museos e iglesias de la ciudad de Sucre.
- Determinar los fundamentos teóricos y tecnológicos que rigen el Diseño de aplicaciones móviles.
- Elaborar la propuesta técnica de la app turística.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

6.1. Tipo de Investigación

6.1.1. Enfoque Mixto

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández-Sampieri, 2018).

En la presente monografía se aplicó el enfoque mixto, cuantificando los resultados de la encuesta y cualificando los resultados de la entrevista los cuales han permitido conocer las preferencias de la población referente.

6.2. Métodos

6.2.1. Método Analítico y Sintético

El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. (Sampieri R. H., 2010)

El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras, debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades. (Sampieri R. H., 2010)

Para el análisis y síntesis se identificarán los aspectos relevantes desglosando los elementos clave de la aplicación:

Información sobre museos, iglesias, horarios, ubicaciones, exposiciones, etc.

Investigar aplicaciones turísticas similares o relacionadas con patrimonio cultural. Realizar entrevistas con expertos en turismo, historiadores y posibles usuarios. Obtener información sobre expectativas, necesidades y preferencias. Crear un prototipo básico que incluya los componentes esenciales. Sintetizar la información visual y funcional en una interfaz de usuario simple. Realizar iteraciones continuas, ajustando el diseño y las funcionalidades según los resultados obtenidos en las pruebas de usabilidad y la retroalimentación de los usuarios.

6.2.2. Método Deductivo e Inductivo

El método hipotético-deductivo lo empleamos corrientemente tanto en la vida ordinaria como en la investigación científica. Es el camino lógico para buscar la solución a los problemas que nos planteamos. Consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquéllas. Cuando el problema está próximo al nivel observacional, el caso más simple, las hipótesis podemos clasificarlas como empíricas, mientras que, en los casos más complejos, sistemas teóricos, las hipótesis son de tipo abstracto. (Sánchez, 2004)

Conjuntamente con el anterior el método inductivo es utilizado en la ciencia experimental. Consiste en basarse en enunciados singulares, tales como descripciones de los resultados de observaciones o experiencias para plantear enunciados universales, tales como hipótesis o teorías. Ello es como decir que la naturaleza se comporta siempre igual cuando se dan las mismas circunstancias, lo cual es como admitir que bajo las mismas condiciones experimentales se obtienen los mismos resultados, base de la repetitibilidad de las experiencias, lógicamente aceptado. Por otra parte, la inducción equivale a la extrapolación, lo cual puede ser un recurso en el campo experimental, que no se confirma siempre. Por todo ello, mediante sólo la inducción, o sea, una colección de datos experimentales para construir leyes y teorías científicas auxiliada por la lógica, es difícil elaborar una teoría científicamente admisible. (Sánchez, 2004)

Se utilizará este método de investigación verificando que en la ciudad de Sucre llamada también ciudad museo, los museos e iglesias con los que cuenta son atractivos turísticos emblemáticos para darlos a conocer y de esa manera fomentar el turismo local, nacional e internacional.

6.3. Técnicas y/o instrumentos aplicados

6.3.1. Observación

En general, la capacidad de observación del investigador es una cualidad que se desarrolla por la educación y se aumenta por la experiencia y cierta aptitud personal para fijarse en lo que sucede a su alrededor. En determinados casos, la observación visual de la marcha de la experiencia es de un valor incalculable para conocer el desarrollo del fenómeno, que sólo puede hacerse con la presencia in situ del investigador. (Sánchez, 2004)

La observación es una técnica valiosa para recopilar datos sobre el comportamiento de los usuarios y las características del entorno. De acuerdo con la documentación revisada la observación de campo es el recurso principal, para lo cual se visitará museos e iglesias en Sucre para recopilar datos sobre su funcionamiento, afluencia de visitantes y características específicas.

6.3.2. Guía de Observación

La guía de observación es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno. (Sánchez, 2004)

Por lo que se comprenderá cómo los visitantes interactúan con los museos e iglesias, se identificará patrones de comportamiento, necesidades y preferencias, además se realizará observaciones adicionales después de implementar cambios para evaluar su efectividad.

6.3.3. Técnicas de Investigación

La investigación se define como “un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplica al estudio de un fenómeno”. Durante el siglo XX, dos enfoques emergieron para realizar investigación: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. (Sampieri R. H., 2010)

Las técnicas de investigación que se usó en el proyecto para su mejor comprensión serán: la encuesta y la entrevista las cuales permitieron sacar conclusiones.

6.3.4. La Encuesta

La encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”. (Tamayo, 2003)

Mediante esta técnica se realizó una serie de preguntas amables y discretas a 170 turistas locales, nacionales e internacionales.

6.4. Instrumentos de Investigación

Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente. En términos cuantitativos, capturo verdaderamente la realidad que deseo capturar. (Sampieri R. H., 2010)

Uno de los instrumentos que se usa en el proyecto es el cuestionario con el cual se mide la cantidad de turistas interesados en utilizar la aplicación.

6.5. Población y Muestra

6.5.1. Población.

La población de estudio está constituida por 170 personas en el rango de 20 a 40 años que radican a nivel local, nacional e internacional, debido a que son los usuarios en este rango de edad que manejan, acceden y trabajan con mayor fluidez con los equipos tecnológicos y por ende las apps.

6.5.2. Muestra.

En el presente trabajo de investigación, se empleó un muestreo no probabilístico, con una muestra finita, dirigida a un grupo determinado de la población conformada por turistas internacionales, turistas nacionales y turistas locales, de 170 personas en la que se asigna un nivel de confianza de 95% y un margen de error de 8%. Donde se desconoce la probabilidad “p” del evento.

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

$$n = \frac{305 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.50 \cdot 0.50}{(0.05)^2 \cdot (305-1) + (1.96)^2 \cdot 0.50 \cdot 0.50}$$

$$n = 170,2638921$$

p = Representa la probabilidad de consumo del = 0,50(50%).

q = Representa la probabilidad de no consumo 1- p= 0,50 donde 0,50 (50%)

e = Representa el margen de error de máximo =0,05 (5%)

Z= Nivel de confianza = 95% que corresponde a 1,96 de desviación estándar.

N= Tamaño de la población, es un total

n = Muestra =?

Por lo que los datos en la fórmula: "N" será 305 el tamaño de la población, Z será 1,96 de desviación estándar, y "e" será de 5%. Y como nuestro ejemplo dice que se desconoce la probabilidad de que ocurra el evento, se asigna un 50% a "p" y un 50% a "q".

El resultado de nuestro tamaño de muestra sería: 170 personas a las que se realizara el cuestionario.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

1.1. Principales teorías que abordan la temática

Aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles son uno de los segmentos del marketing móvil que mayor crecimiento ha experimentado en los últimos años. Se pueden encontrar en la mayoría de los teléfonos, incluso en los modelos más básicos, aunque adquieren mayor relevancia en los nuevos teléfonos inteligentes.. (Association, 2011)

El mundo de aplicaciones da un giro radical con la llegada de los smartphones y en especial con el lanzamiento del dispositivo iPhone a mediados del 2007. Apple lo convierte en un dispositivo intuitivo, potente, táctil y siempre online; también desarrolla en profundidad el concepto de “tienda de aplicaciones”: un mercado único y organizado donde la adquisición de las aplicaciones es transparente, fiable y directa. Su sistema operativo iOS que ayuda a sacar el máximo potencial de las capacidades técnicas del teléfono, mejorando considerablemente la experiencia del usuario.

Google y su sistema operativo Android libre y de código abierto ha logrado posicionarse como principal competidor. Adopta también el modelo de “mercado de aplicaciones” y con la ventajosa diferencia de que cualquier fabricante (HTC, Sony Ericsson o Samsung, entre otros) puede elegir libremente “Android” como sistema operativo para sus teléfonos. (Association, 2011)

Este nuevo entorno de compra y las potentes funcionalidades, han propiciado un aumento de consumo de aplicaciones entre los usuarios que ven como pueden satisfacer sus necesidades a través de las mismas.

“Una aplicación móvil consiste en un software que funciona en un dispositivo móvil (teléfono y tabletas) y ejecuta ciertas tareas para el usuario.” (Association, 2011)

El término app se volvió popular rápidamente, tanto que en 2010 fue listada por la American Dialect Society como la palabra del año.

Actualmente existen tantas aplicaciones con tan diversas opciones que las utilizamos en todos los ámbitos que se han convertido en herramientas esenciales para mejorar nuestra calidad de vida.

Diseño

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

Al diseñar, la persona no sólo tiene en cuenta aspectos estéticos, sino también cuestiones funcionales y técnicas. Esto exige a los diseñadores estudios, investigaciones y tareas de modelado que le permitan encontrar la mejor manera de desarrollar el objeto que pretenden crear.

Es la integración de requerimientos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado. (Design).

Prototipo

Prototipo “Es un método complementario especializado para solucionar ciertos requerimientos de información sobre un nuevo sistema. El prototipo permite hacer planteamientos de necesidades más allá de los verbales entregados por los usuarios, para formular el desarrollo del sistema”. (Kendal, 2011)

Como analista de sistemas que va a presentar un prototipo del sistema de información, a usted le interesan mucho las reacciones que tendrán los usuarios y la administración con respecto al prototipo. Debe anticipar con precisión cómo reaccionarán al trabajar con el prototipo y qué tan bien se adaptarán a sus necesidades las características del sistema previstas. Las reacciones se recopilan a través de la observación, entrevistas y hojas de retroalimentación (posiblemente cuestionarios) diseñadas para obtener la opinión de cada persona sobre el prototipo a medida que interactúa con él. La información que se recopila en la fase de prototipos permite al analista establecer prioridades y redirigir los planes sin sufrir repercusiones graves, con un mínimo de interrupción. Debido a esta característica, la creación de prototipos y la planeación van de la mano. (Kendal, 2011)

Hacer un prototipo de app móvil es una de las técnicas más sencillas para pre visualizar cómo va a quedar la aplicación a desarrollar, en cuestión de diseño.

Turismo

“El turismo es un fenómeno social, cultural y económico que supone el desplazamiento de personas a países o lugares fuera de su entorno habitual por motivos personales, profesionales o de negocios. Esas personas se denominan viajeros (que pueden ser o bien turistas o excursionistas; residentes o no residentes) y el turismo abarca sus actividades, algunas de las cuales suponen un gasto turístico”. (Krapf)

Turista

Un turista es aquella persona que se traslada de su entorno habitual a otro punto geográfico, estando ausente de su lugar de residencia habitual más de veinte y cuatro horas y realizando pernoctación en el otro punto geográfico.

Las características que lo definen como turista no responden a un solo aspecto, por ejemplo, el cultural. Aquella persona que visita distintos puntos de su país, o del planeta, y que lo hace para aprender más o para aumentar su conocimiento cultural es turista. Sin embargo, una persona que visita por motivos de salud, puede cumplir con otras características que lo definen como turista, y sin embargo, no visitó un lugar para aumentar su conocimiento, ni para aprender más. (Krapf)

Todo individuo que se moviliza de un lugar a otro es considerado viajero. Entre la figura de "viajero" podemos distinguir al "visitante" de los "otros viajeros". Es visitante el que viaja a un lugar fuera de su entorno habitual y no lleva a cabo en el destino una actividad remunerada por residentes. (Krapf)

Museo

El tercer sector de la economía mundial por su importancia, el turismo, ya sea nacional o internacional, tiene una gran repercusión en todo el mundo. Los museos están presentes en todo el planeta y su influencia se ejerce sobre las personas tanto en las regiones de procedencia del turismo como en las de su destino. Esto ofrece a los museos grandes posibilidades de éxito en su labor educativa encaminada a sustituir las ideas rígidas sobre la cultura y el uso de los recursos naturales por una concepción dinámica de la primera y una gestión de los segundos compatible con el medio ambiente. Los museos tienen que involucrarse más en los temas

relacionados con el turismo, no sólo para estar en condiciones de ejercer una influencia en los encargados de la adopción de decisiones en el plano económico y gubernamental a la hora de planear políticas, sino también para llegar a los turistas de forma más directa. (Hinz)

El 24 de agosto, en el marco de la 26ª Conferencia General del ICOM (Consejo Internacional de Museos) celebrada en Praga, la Asamblea General Extraordinaria del ICOM aprobó una nueva definición de museo. La votación es la culminación de un proceso participativo de 18 meses en el que han intervenido cientos de profesionales de museos de 126 Comités Nacionales de todo el mundo. El nuevo texto es el siguiente:

“Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.”

Entonces se entiende por museo a ambientes que tienen el fin de conservar, adquirir y exhibir objetos valiosos para la sociedad, estos ambientes están adaptados para el mantenimiento de estos objetos y abiertos para todos.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación. La información y la comunicación son las bases de una vida interdependiente alrededor del mundo, ya sea en las esferas del intercambio económico, cultural o social. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad.

(Design, Pequeño Diccionario del Diseñador).

Tipos de Aplicaciones Móviles.

Nativas

Aplicación nativa es aquella que se instala en el propio dispositivo como cualquier otra aplicación y se desarrolla utilizando un lenguaje de programación compatible con el sistema operativo del dispositivo o de un framework de desarrollo. En cuanto a desarrollo las aplicaciones nativas requieren un mayor esfuerzo de desarrollo, tanto en horas como en especialización del equipo. El dispositivo y los lenguajes utilizados son más limitados y complejos que el entorno servidor o desktop. Siempre que sea posible un desarrollo por terceros, ya que algunos sistemas operativos móviles no lo permiten.

Web.

Se entiende por aplicación móvil Web la que necesita de un navegador web o browser para ejecutarse. Aplicación y datos pueden residir remotamente en un servidor u obtenerse del mismo dispositivo móvil. En cuanto a desarrollo las Web son más sencillas de programar, permite que las actualizaciones sean transparentes al usuario y el desarrollador tiene todo el control de la misma al residir en servidor.

Híbridas.

Las aplicaciones híbridas son una combinación de aplicación nativa y aplicación web. Y, debido a eso, muchas personas las denominan aplicaciones web de forma errónea.

Plataformas más populares.

- **Android.-** Es el sistema operativo más popular debido a su facilidad de personalización y a que la mayoría de los teléfonos móviles que se adquieren en el mercado lo llevan pre-instalado.
- El lenguaje oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android es Java.
- **IOS.-** Después de Android, iOS (el sistema operativo de Apple) es el segundo más popular. Debido a que los equipos Apple tienen precios altos, un porcentaje menor del mercado los posee.
- Swift es un lenguaje que apareció en 2014 para ser el lenguaje oficial de los sistemas operativos de Apple. Antes de Swift, Objective C era el lenguaje oficial. Aunque Objective C se sigue utilizando, Apple planea reemplazarlo completamente con Swift en el futuro.
- **Windows Phone.-** El tercer sistema operativo más popular es Windows Phone. Aunque tiene un porcentaje minúsculo de usuarios, ha venido creciendo muy fuerte en el último año.

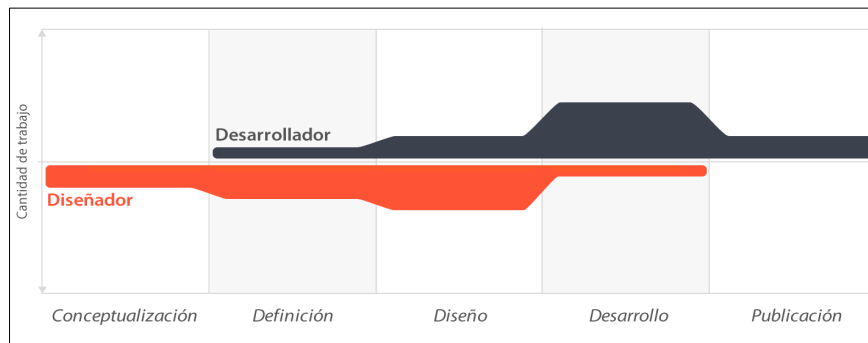
- El lenguaje que se utiliza para desarrollar aplicaciones para los dispositivos móviles de Windows es C#. Aunque también se puede utilizar un lenguaje más complejo como C++ (el cuál es la base de C#).

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

El desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles requiere tener en cuenta las limitaciones de estos dispositivos. Los dispositivos móviles funcionan con batería y las principales características que se deben considerar son: gran variedad de tamaños de pantalla, datos específicos de software y hardware como también distintas configuraciones. El desarrollo de aplicaciones móviles requiere el uso de entorno de desarrollo integrados.

El proceso de diseño y desarrollo de un App, según CUELLO y VITTORE, se puede estructurar en cinco etapas secuenciadas en los siguientes apartados (Vittone, 2013):

Imagen 2- Proceso de diseño y de desarrollo de una app



Fuente: (Vittone, 2013)

- **Conceptualización.** - La aplicación parte de una idea que permita cubrir una necesidad o facilitar una actividad en el mundo real de un determinado sector de población en función de sus necesidades y problemas. La idea debe responder a las expectativas factibles y concretas, lo que implica la necesidad de realizar un análisis prospectivo de la viabilidad del concepto que se quiere crear. (Vittone, 2013)
- **Definición.-** Determinada la posibilidad de acometer el proyecto, diseñador/es y desarrollador/es proceden a definir las funcionalidades de la App en consonancia con el perfil de los usuarios y las especificaciones técnicas, con objeto establecer, los parámetros de acceso al hardware del dispositivo, si va a ser un App específica para cada market (nativa) o híbrida;

El dimensionado de todo ello permitirá determinar el alcance del proyecto, su duración, coste económico y complejidad del diseño y programación de la aplicación. (Vittone, 2013)

➤ **Diseño.**- En esta etapa se materializan los aspectos de la etapa anterior (especificaciones, funcionalidades, etc.). Para ello se realiza, en primer lugar, un diseño esquemático sin gráficos (wireframe) que será testeado por un grupo de usuarios. Superada esta prueba inicial el diseño definitivo será entregado al desarrollador en archivos y pantallas separadas para que añada el código de programación. Los sistemas operativos permiten interactuar con el usuario presentando en la pantalla los elementos necesarios para ello de forma distinta, lo cual debe tenerse en consideración por parte de los diseñadores de acuerdo con las siguientes premisas: (Vittone, 2013)

- ✓ Wireframes
- ✓ Prototipos
- ✓ Test con usuarios
- ✓ Diseño visual

➤ **Desarrollo.** - El programador se encarga de dar vida a los diseños y crear la estructura sobre la cual se apoyará el funcionamiento de la aplicación. Una vez que existe la versión inicial, dedica gran parte del tiempo a corregir errores funcionales para asegurar el correcto desempeño de la app y la prepara para su aprobación en las tiendas. (Vittone, 2013)

- ✓ Programación del código
- ✓ Corrección de bugs

➤ **Publicación.** - La aplicación es finalmente puesta a disposición de los usuarios en las tiendas. Luego de este paso trascendental se realiza un seguimiento a través de analíticas, estadísticas y comentarios de usuarios, para evaluar el comportamiento y desempeño de la app, corregir errores, realizar mejoras y actualizarla en futuras versiones. (Vittone, 2013)

- ✓ Lanzamiento
- ✓ Seguimiento
- ✓ Actualización

➤ **Tiempo.** - 18 semanas es el tiempo promedio que toma desarrollar una aplicación de calidad.

➤ **Beneficios de desarrollar una aplicación móvil.** -

- ✓ Establecer relaciones laborales personalizadas con los clientes.

- ✓ Lealtad de los clientes.
- ✓ Incremento de visibilidad.
- ✓ Conexión con clientes en cualquier lugar.
- ✓ Reforzamiento de marca.

Turismo Digital

El sector turístico es un área de actividad que utiliza de forma intensiva tanto la información como las transacciones en todas y cada una de las etapas de su cadena de valor. Un sector con una enorme y variada oferta y con una demanda potencial que se puede cuantificar en miles de millones de personas precisa de la existencia de grandes sistemas de intermediación, que antes eran de carácter físico pero que, con la llegada de Internet, han sufrido una transformación radical.

Esta transformación ha supuesto la desaparición de numerosos agentes y el nacimiento de otros, en muchas ocasiones procedentes del mundo tecnológico. Las innovaciones introducidas en los servicios y la creación de nuevos modelos de negocio han provocado la transformación de la cadena de valor en su conjunto. La nube, la movilidad, lo social... son elementos imprescindibles a lo largo de toda la cadena de valor, entre otras razones porque los usuarios y las empresas las consideran elementos de simplificación de los procesos y de ahorro de costes.

Además, hay que sumar las redes sociales, donde los turistas comparten sus experiencias, y la economía colaborativa, en la que juegan un papel esencial los contenidos y las prescripciones realizadas por los usuarios, antes, durante y después del viaje.

El objetivo final es crear valor y experiencias atractivas para el usuario. Este, por su parte, emplea la tecnología en un ciclo que comienza con la búsqueda de información, sigue con la selección y comparación de precios y experiencias, se extiende a la compra, que cada vez se realiza más de forma móvil, y finaliza con la compartición e intercambio de información, lo que sirve para retroalimentar el ciclo. Una diferencia importante con escenarios anteriores del sector turístico es que los viajeros digitales siguen buscando información y contratando servicios durante el camino a su destino y también una vez en el mismo, gracias a que suelen llevar permanentemente encima uno o varios dispositivos móviles, especialmente en el caso del colectivo de turistas más jóvenes.

El flujo de tecnologías que llegan al sector turístico no cesa. Las posibilidades de la movilidad se amplían continuamente aprovechando la mayor disponibilidad de tabletas y smartphones por parte de los turistas o las posibilidades que ofrecen la geolocalización y la realidad aumentada.

Información turística

Según la Organización Mundial del Turismo (OIT), la información turística corresponde a aquellos servicios públicos, dependientes por regla general de organismos públicos o instituciones, que tienen como objetivo informar, facilitar y orientar al turista durante su estancia vacacional o viajes facilitando gratuitamente información. (O.M.T., 2021).

Tipos de información turística

Según sus objetivos

PROMOCIONAL: Información básica e inicial de un destino para captar y orientar a los potenciales visitantes. Resalta los valores y atractivos tópicos y generalistas más conocidos del destino que se dan masiva e indiscriminadamente sin distinguir segmentos de demanda en ferias turísticas y exposiciones y en medios de comunicación masiva.

OPERATIVA: Información técnica, detallada y actualizada. Ayuda al turista a organizar y disfrutar su estancia resolviendo sus necesidades. Se dirige a turistas, tour operadores, AAVV, organizadores de viajes. Si se da en un receptivo se llama **RECEPTIVA**. (Briz, 2013)

Según a quien se dirige

GENÉRICA: Mensajes superficiales, tópicos y elementales sobre el destino que se dan de forma masiva al conjunto del mercado sin distinción ni selección previa de segmentos. **Objetivo:** la difusión y divulgación del conocimiento sobre el destino aumentando la notoriedad.

SELECTIVA: Se centra en atractivos de interés turístico específicos o la que se dirige a segmentos o nichos concretos de demanda. Elaboración compleja hecha por profesionales que conocen la oferta y la demanda. Hace falta investigación previa y labor de documentación. Una información para cada segmento. (Briz, 2013)

Según donde se produce la información

EN ORIGEN: La información se da en el lugar de origen o residencia de los turistas, es decir, en los mercados emisores. La dan las oficinas de turismo fuera del destino donde prestan su servicio.

EN DESTINO: Se da al cliente una vez que está en el destino para facilitarle su estancia y optimizar el disfrute de la oferta turística del lugar. Muy precisa, operativa y selectiva. El cliente captado debe recibir una respuesta informativa adecuada a sus necesidades. En puntos de acceso y oficinas de turismo locales. (Briz, 2013)

Según quien da la información

PÚBLICA: La información turística es un servicio de interés público, por eso la elaboran las AAPP (ayuntamientos, mancomunidades, diputaciones, direcciones generales de turismo de las CCAA). Está a disposición de cualquiera en cualquier momento sin discriminación.

PRIVADA: Se da sólo a determinadas personas por empresas turísticas (revistas de difusión limitada, guías turísticas, información específica en AAVV al contratar un circuito...). Se prepara de forma específica para determinadas personas de forma privilegiada por ser clientes. (Briz, 2013)

Según su coste

GRATUITA: Generalmente los lugares de destino suelen asumir totalmente el coste de la información y, con aportaciones del sector empresarial, tratan de que no repercuta en los clientes. Debe ser la que se dé a operadores turísticos, intermediarios, medios de comunicación y la que se use en labores de promoción.

DE PAGO: Ocasionalmente se paga. Folletos específicos, catálogos, mapas, servicios web, descargas en teléfonos móviles, información privilegiada y especializada. (Briz, 2013)

Tipos de turismo

Los tipos de turismo que existen, se extienden a diversos sectores, puede haber alrededor de 50 tipos de turismo mundialmente, pero entre los más comunes están:

Turismo cultural

El turismo cultural o histórico, está siendo cada vez más conocido por los viajeros. Se trata del viajero que se interesa por los aspectos culturales del país, ciudad o pueblo que visita y quiere saberlo todo sobre él. (Alba, 2020)

Turismo de salud

Consta en viajar a otro país para recibir un tratamiento médico o cirugía. En las cirugías estéticas se da mucho este tipo de turismo, ya que, en algunos países las operaciones son mucho más baratas y merece la pena el viaje. (Alba, 2020)

Turismo étnico

“El turismo étnico es una forma particular del turismo cultural, donde el atractivo principal es la forma de vida de determinados grupos humanos, diferenciados por raza, religión, región de procedencia y otras características comunes. Este tipo de turismo merece algunas discusiones por las consecuencias que conlleva en el plano de la ética y de las relaciones humanas, cuando se coloca el atractivo (personas y su modo de vida) al servicio de los negocios turísticos”. (Alba, 2020)

Turismo urbano

Es un ejemplo de los tipos de turismo que más gusta a los viajeros. El turismo en las ciudades ha ido creciendo mucho en los últimos años debido a varios factores.

Por una parte, la comodidad de los centros urbanos y la facilidad de llegar en un avión directo a las principales ciudades, hacen que sea uno de los motivos para viajes más cortos.

Por otro lado, la facilidad de encontrar diferentes alojamientos para todos los gustos y a la vez, infinitas opciones de ocio. (Alba, 2020)

Turismo de negocios

Es el que se entiende como aquella persona que viaja realizando actividades laborales y profesionales y sigue dentro de sus horas de trabajo.

El turista de negocios puede hacer actividades primarias, en las que se incluyen las reuniones, consultas o inspecciones y actividades secundarias como ir de compras, conocer lugares del país que se visita o salir a cenar. (Alba, 2020)

Turismo convencional

El turismo convencional o tradicional, es el que se realiza en grandes masas, sobre todo en playas muy turísticas o grandes ciudades.

Sus principales actividades son visitar museos, templos, playas, etc., normalmente de la mano de un guía turístico. (Alba, 2020)

Turismo inclusivo

El turismo accesible es, en palabras de la Organización Mundial del Turismo (OMT) “una forma de turismo que implica un proceso de colaboración entre los interesados para permitir a las personas con necesidades especiales de acceso (en distintas dimensiones, entre ellas las de movilidad, visión, audición y cognición) funcionar independientemente, con igualdad y dignidad, gracias a una oferta de productos, servicios y entornos de turismo diseñados de manera universal”. (Ortoprono, 2021).

Tipos de museos

La clasificación de los museos del Consejo Internacional de Museos (ICOM) por la naturaleza de las colecciones o fondos son:

Museos generales de arte o especializados en pintura, escultura, grabado, artes gráficas (diseños, grabados y litografías), arqueología y antigüedades, artes decorativas y aplicadas, arte religioso, música, arte dramático, teatro y danza. (Albelo, 2015)

Museos de historia natural en general que comprendería colecciones de botánica, geología, zoología, paleontología, etc., o especializados en geología y mineralogía; botánica y jardines botánicos; zoología, jardines zoológicos y acuarios; de antropología física. (Albelo, 2015)

Museos de etnografía y folklore.

Museos históricos, que se podrían subdividir a su vez en: (Albelo, 2015)

- ✓ Museos bibliográficos referidos a grupos de individuos, por categorías profesionales.
- ✓ Museos biográficos (dedicados a un único personaje)
- ✓ Museos de época (objetos y recuerdos de una época)
- ✓ Museos conmemorativos de acontecimientos.
- ✓ Museos de la historia de una ciudad.
- ✓ Museos históricos y arqueológicos.
- ✓ Museos de guerra y del ejército.
- ✓ Museos de la marina.

Museos de las ciencias y técnicas, pueden ser generales o bien especializados en física, oceanografía, medicina y cirugía, técnicas industriales e industria del automóvil, manufacturas y productos manufacturados. (Albelo, 2015)

Museos de ciencias sociales y servicios sociales

- ✓ Museos de pedagogía, enseñanza y educación.
- ✓ Museos de justicia y política.

Museos de comercio y comunicaciones que pueden ser de la moneda y sistemas bancarios de transporte o de correos. (Albelo, 2015)

Antropológico

Son museos cuyas piezas y contenidos tratan sobre los aspectos biológicos y sociales del ser humano, poniendo de manifiesto la diversidad cultural. (Albelo, 2015)

Arqueológico

Son museos dedicados a la divulgación de la arqueología y cuya colección procede en su mayor parte de excavaciones. Si el museo se encuentra junto al yacimiento arqueológico de procedencia de su colección se trata de un museo de sitio. (Albelo, 2015)

Arquitectura

Son museos cuyos contenidos se dedican a estudiar los procesos constructivos, sus creadores y los edificios diseñados por ellos. Su exposición se basa en la exhibición de proyectos y materiales constructivos (maquetas, planos, fotografías,). (Albelo, 2015)

Arte contemporáneo

Son museos cuyas obras y contenidos tienen una cronología que comprende desde finales del siglo XIX hasta la actualidad. (Albelo, 2015)

Artes decorativas

Son museos cuyas obras y contenidos se dedican a aquellas artes destinadas a producir objetos funcionales y ornamentales, como pueden ser la orfebrería, los bordados, el vidrio, la cerámica o el mobiliario. (Albelo, 2015)

Bellas artes

Son museos dedicados a las diferentes disciplinas artísticas, y cuyas colecciones están formadas fundamentalmente por pintura y escultura. (Albelo, 2015)

Ciencias naturales

Son museos dedicados al conocimiento de la diversidad del mundo natural y entre sus colecciones se encuentran, entre otras cosas, muestras de flora, de fauna y geológicas. (Albelo, 2015)

Científicos tecnológicos

Son museos cuyos objetos y contenidos sirven como instrumentos de estudio y difusión de la ciencia entre la sociedad. Suelen ser bastante intuitivos y contener objetos que se pueden manipular e instalaciones interactivas. (Albelo, 2015)

Etnográfico

Son museos cuyos objetos y contenidos tratan del folklore y de los usos y costumbres populares de una sociedad. (Albelo, 2015)

Histórico

Son museos cuyos contenidos se dedican a difundir la historia general de una ciudad o territorio concreto para ayudar a comprender los sucesos acontecidos en él. (Albelo, 2015)

Marítimo Naval

Son museos cuyos objetos y contenidos tratan sobre la navegación y todo lo relacionado con el mar. (Albelo, 2015)

Militar

Son museos cuyos objetos y contenidos están asociados al ejército o a acontecimientos bélicos. (Albelo, 2015)

Musical

Son museos cuyos objetos y contenidos están asociados a la música y su devenir histórico. Dentro de éste existen varias tipologías: museos de instrumentos musicales, casas museos de compositores, museos asociados a los teatros de la ópera, museos de músicas populares, etc. (Albelo, 2015)

1.2. Descripción del contexto en el que se realiza la investigación

Bicentenario

Sucre destino turístico teniendo en cuenta las actividades del bicentenario y el fortalecimiento del sector turístico, es una ciudad museo, histórica y arquitectónica que cuenta con un gran potencial turístico con alta vocación cultural y una puerta abierta al bicentenario que consolida a la ciudad de Sucre como un destino turístico por excelencia y diversifica su oferta con las culturas vivas y la identificación de los doscientos destinos turísticos.

La agenda del Bicentenario basada en los 13 pilares fundamentales para vivir bien, proyecta a Bolivia como una potencia económica y fortalecerá el desarrollo de nuestro país.

El sexto pilar de soberanía productiva plantea la consolidación de un país turístico, artesanal y manufacturero. Es así también que el Gobierno Autónomo del Municipio de Sucre socializo la Propuesta del Plan del Bicentenario de Bolivia, con la finalidad de accionar actividades para los tres ejes estratégicos que comprende el plan, enmarcado en la ley 1347 del Bicentenario del Estado Plurinacional de Bolivia. La secretaria Municipal de cultura tomo como mayor incidencia el proyecto del Corredor Urbano Bioceánico, que se extenderá desde la zona Lajastambo hasta la zona de la Glorieta con la implementación de obras de impacto.

La actividad turística y los doscientos años del Bicentenario

Sucre es la ciudad colonial más bonita de Bolivia, Capital del departamento de Chuquisaca y también capital de la República de Bolivia, situada en la provincia Oropeza a 2.700 m.s.n.m. con una temperatura agradable de 18°C durante todo el año.

La ciudad fue Fundada oficialmente en 1540 por el español Pedro de Anzúres Marqués de Campo Redondo con el nombre de Villa de la Plata, ya que en 1776, el nombre que se le fue otorgado fue cambiado por el de Charcas fue un reino que habitaban estas tierras considerado como un pueblo guerrero que fueron conquistados por los españoles y la llamaron Chuquisaca considerado como el puente de la Plata, y cuando se funda la República de Bolivia en homenaje al Mariscal Antonio José de Sucre se la llama Sucre ciudad de los cuatro nombres y también conocida como la ciudad Blanca, por su color blanco de las edificaciones de esa época.

La Villa de la Plata cobro importancia con la llegada y estadía de los españoles, uno atraídos por el clima y también por la cercanía a la ciudad de Potosí teniendo como gran atracción el

legendario Cerro Rico que ha estado en continua explotación desde 1545. Así mismo se instalaron órdenes religiosas y políticas. En 1552 se crea el Obispado de la Plata que luego fue elevado al rango de Arzobispado y también se erige el tribunal del Santo Oficio o Inquisición.

Los religiosos instalados en la ciudad comienzan a darle vida a la ciudad y a predicar la religión católica, construyendo conventos e iglesias donde acudían españoles e indígenas.

Producto de la ardua labor jesuítica, que tuvo bastante influencia en el quehacer histórico de toda América, en 1624, se funda la célebre Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, convirtiendo a la ciudad en el centro del saber y de la cultura. La historia de la Universidad, es la historia de la ciudad, allí se formaron grandes hombres y surgieron las ideas revolucionarias con las que más tarde se lograría la independencia.

Esta época de auge y bonanza se extendió hasta entrado el siglo XVIII, durante este siglo, los intelectuales y estudiantes Xaverianos influidos por los acontecimientos mundiales y sobre todo por el pensamiento político de la época, se preparan para luchar por la independencia, la presencia de la Academia Carolina en la Universidad, ha sido determinante en este aspecto y a principios del siglo XIX. Las ideas emancipatorias desembocan en el alzamiento del 25 de mayo de 1809, marcando desde entonces otra etapa de la historia de Chuquisaca y de América pues este acto promovido por estudiantes e intelectuales chuquisaqueños (Zudáñez, Lemoine, Lanza, Monteagudo, etc.), llegó a ser el Primer Grito Libertario de América y se irradió a las demás ciudades alto peruanas, iniciándose la Guerra de la Independencia que duró 15 años.

En la guerra de la independencia la participación de Doña Juana Azurduy fue crucial junto a su esposo Manuel Ascencio Padilla junto con sus 4 hijos en 1813, ya que ellos lucharon juntos en las batallas de Sica Sica, Quila Quila, Tarabuco y Yampraraez, perdiendo a todos sus hijos por enfermedades y poco después don Manuel cayó prisionero en la batalla de las carretas y fue salvado por Juana ya en el encuentro de El Villar los soldados de la realeza persiguieron a los Padillas quienes escaparon, pero a fin de salvar la vida de Doña Juana, Manuel Ascencio Padilla se detuvo para hacer frente a sus seguidores pero fue derribado con un disparo y ejecutado cortándole la cabeza. Después de varias batallas el gobierno de Buenos Aires le otorgó el grado

de coronel del ejército argentino y la medalla de reconocimiento a doña Juana se encuentra en la imagen de la virgen de Guadalupe encerrada en una enorme urna de plata, de una labor estupenda, repujado admirable del siglo XVIII. Por delante le cubre un grueso cristal.

El 6 de agosto de 1825, en Asamblea Constituyente reunida en Chuquisaca, se firma el Acta de la Independencia de la República de Bolivia, que llevaría el nombre de Sucre, en honor del héroe venezolano Gran Mariscal de Ayacucho Antonio José de Sucre. Problemas internos que desencadenaron en una guerra civil hicieron que la administración pública se trasladara a la ciudad de La Paz en 1898-1899 lograron el traslado del poder Ejecutivo, y Sucre siguió siendo nominalmente la capital del país y sede de la Corte Suprema de Justicia.

Sus plazas y sus parques son interesantes que muestran la opulencia de los tiempos coloniales en los que había influido el gusto francés donde se construyeron imitaciones del Arco del Triunfo, la Torre Eiffel, el palacio de la Glorieta.

La arquitectura de la época colonial, principal atracción de la ciudad de Sucre donde los edificios coloniales se caracterizan por su origen religioso, ya que, durante tres siglos, llegaron a la ciudad diferentes órdenes religiosas que construyeron iglesias y conventos, erigiéndose en el siglo XVI el arzobispado que se convirtió, junto con la Real Audiencia de Charcas, en un poder invencible.

La arquitectura civil siguió el estilo de las construcciones españolas de amplios patios, zaguanes y corredores con arquerías y grandes salones.

Se destacan también edificios con muros de más de dos metros de ancho, cubiertas de teja con madera de cedro, quina- quina, soto y tipa que eran unidos con tientos de cuero crudo, todos los árboles utilizados provenían de la región.

Entre los monumentos de arquitectura religiosa se puede destacar las diferentes iglesias y museos, de:

San Lázaro, considerada como la primera iglesia de la Villa de la Plata que comenzó a levantarse en diciembre de 1538, era el centro de actividad religiosa y fue la primera catedral, sirviendo como templo y centro de reunión de autoridades civiles y considerada la iglesia mayor hasta la edificación del obispado de Charcas el 27 de junio de 1553. Se caracteriza por un amplio atrio rodeado por arquería con capilla abierta para la misa de indígenas y la iglesia de estructura renacentista.

El retablo del altar mayor barroco mestizo originalmente tallado y dorado en cedro, fue posteriormente recubierto por pintura blanca, se conserva en tal condición y en él se venera a la Virgen de la Candelaria patrona de los Yamparaz. (Sucre, 2013)

Imagen 3- Fachada de la iglesia de San Lázaro



Fuente: Sucre turística

Exteriormente el templo tiene una sencilla espadaña y un amplio atrio usado para enseñar la doctrina cristiana a la clase indígena, en 1790 se construyó la arquería que rodea el atrio y la casa cural en la parte trasera, a un costado se encontraba el cementerio. En una hornacina del atrio se guarda la cruz de la fundación de la ciudad.

San Francisco, su construcción se caracteriza por tener una nave central y otra adyacente cubierta por artesanado de estilo mudéjar, contiene altares y retablos barrocos, su torre es considerada como monumento histórico.

En su cripta de la iglesia se encuentran los restos mortales de los conquistadores y fundadores de la ciudad. Así mismo las torres de la iglesia las cuales albergan la Campana de la Libertad que lleva la inscripción “A La Concepción Inmaculada de la Virgen Madre de Dios, Patrona de todas las

Españas y América, fundida en esta ciudad de La Plata. Se denomina así porque con ella se llamó a toda la población el 25 de mayo de 1809 a participar en el movimiento social que la historia reconoce como el primer grito de independencia. (Sucre, 2013)

Imagen 4-Fachada de la iglesia de San Francisco



Fuente: Sucre turística

Santa Clara, La construcción renacentista de una sola nave consta de dos coros donde se instaló un museo religioso el convento es de estilo colonial. Fundada en 1636 bajo Cedula Real, fue edificada de muros y celdas independientes con su propio comedor y cocina para cada religiosa y con habitaciones para su servidumbre que se comunicaban por largas y estrechas calles.

Tenía un solo patio amplio con corredores con columnas y un huerto amplio con su cementerio. Exteriormente se aprecia la espadaña en el frontis precedido por un atrio de pequeñas proporciones con un templete de bóveda. Abierto al público con una cafetería que ofrece al visitante la famosa empanada de Santa clara y su aniversario el 12 de agosto. (Sucre, 2013)

Imagen 5- Fachada del Convento de Santa Clara



Fuente: Sucre turística

San Felipe Nery, uno de los mejores ejemplos del estilo neoclásico en Bolivia, construida totalmente en piedra, la iglesia es sencilla y se destaca sobre todo por sus terrazas desde donde se domina la ciudad. El convento atesora valiosas reliquias históricas y artísticas.

Se inició a construir el siglo XVIII impulsada por el arzobispo de la Plata el carmelita Fr. José Antonio de San Alberto, quien financió la misma, colocó la primera piedra al hombro como material de construcción.

La iglesia es sencilla con una sola nave, mientras que el claustro tiene planta cuadrada y está rodeada por dos niveles del corredor con arquería, es generador del espacio al patio colonial más importante y bello de la ciudad donde destacan los arcos construidos en dos niveles con sillares de piedra vista y remata en las torres y tambor con linterna en la cúpula. (Sucre, 2013)

Tiene hermosas terrazas que son otro sitio relevante del edificio, desde este espacio y las cúpulas se aprecia el panorama de la ciudad con una magnífica vista para tomarse fotografías.

Se puede mencionar que la ciudad de Sucre, es considerada por sus monumentos históricos y sus riquezas artísticas como ciudad museo ya que en ella se encuentra muchos edificios coloniales que guardan y atesoran obras de arte y objetos valiosos, colecciones que representan la historia no solo de esta ciudad sino también del país de diferentes épocas, considerados estos como atractivos turísticos y son bastante visitados por turistas locales, nacionales e internacionales.

Imagen 6- Interior de la Iglesia de San Felipe de Nery



Fuente: Sucre turística

La Casa de la Libertad, primer museo histórico de Bolivia, considerado el monumento más importante del país, su construcción data de 1612, originalmente fue capilla privada de los Jesuitas, convirtiéndose posteriormente en Aula Magna de la célebre Universidad de San Francisco Xavier, donde se graduaron personajes de renombre de la historia del país y Latinoamérica. Posteriormente en 1776 se instaura la Real Academia Carolina como escuela Superior de Practicas Jurídicas y Preparación Retorica.

Imagen 7- Fachada de la Casa de la Libertad



Fuente: Sucre turística

Después de la guerra de la independencia el 6 de agosto de 1825 se firmó en el salón principal el Acta de la Independencia de nuestro país, desde entonces y por poco tiempo fue sede del

poder Legislativo y actualmente es el museo que guarda gran parte de la historia de Bolivia, contiene obras de arte, pinacoteca y objetos históricos.

Museo de la Recoleta, instalado a fines de la década de los años setenta en los claustros del convento de la Recoleta. Este museo guarda objetos religiosos como pintura, escultura y otras obras de arte de la colonia, comprende 12 salas clasificadas en dos secciones, las obras de arte colonial y una sección de numismática y arqueología.

Imagen 8- Museo de la Recoleta



Fuente: Sucre turística

Este museo fue creado y organizado por el Padre David Pérez y lleva el nombre del sacerdote Leonardo Ibáñez y la colaboración de algunos religiosos de la orden de los franciscanos que custodian dicho museo. Se distinguen principalmente las escuelas quiteñas, cuzqueñas, y alto peruana. En uno de sus claustros se encuentra la biblioteca Fray Mamerto Montesquieu repositario de una de las colecciones más antiguas de libros.

Planta turística

La ciudad de Sucre cuenta con una planta turística para alojar, un total de 85 establecimientos de hospedaje, que ofertan 1.637 habitaciones por día, 3.130 camas distribuidos en 15 hoteles en sus diferentes categorías de una a cinco estrellas y extra hoteles (36 hostales, 7 casas de huéspedes, 1 albergue, 8 residenciales y 18 alojamientos), también existe un total de 108 establecimientos de alimentación entre 27 café bar, 43 restaurantes, 35 espacios de comida rápida y 1 comedor popular.

En relación a las agencias de viajes existen 33, Rutas del Sur, Teresita Tours, Tarco Tours, Solarsa Tours, Turismo Sucre, Candelaria Tours, Mali Tours, Ximenita Tours, Real Audiencia Travel Agencia, Cretassic Tour, Punta del Cielo Tours, Rutas Viajeras, Maya Tours, Innova Tours, Aidita Tours, Expedia Travel, Mistura Servicios Turísticos, Jazi Tours.

En servicios terrestres cuenta con transporte de líneas de flotas, buses, minibuses y taxis, con una frecuencia de lunes a domingo y cuenta con 897 km. de asfalto y 986 km. de asfalto y tierra sobre carreteras que corresponden a la red fundamental y en el servicio aéreo existen vuelos regulares con frecuencia de lunes a domingo de la línea aéreas Boliviana de Aviación (BOA), que conectan diariamente a La Paz, Santa Cruz y Cochabamba con vuelos directos y con escalas, como también a otros departamentos. Así mismo se tiene el servicio de alquiler de vehículos o Renta Car de 4 empresas privadas. Sucre también cuenta con servicios complementarios, 7 oficinas de información turística ubicadas en diferentes sitios de la ciudad, 3 casas de cambio de moneda, 6 bancos y tiendas de artesanías.

En cuanto a los servicios turísticos estos deberán presentar una mejora en la oferta de la planta turística que se adecue a la exigencia del flujo turístico con planes de expansión y personal capacitado en los establecimientos de hospedaje, mejor presentación y atención en los locales de alimentos para turistas nacionales y extranjeros, como también las instalaciones de la cocina y baños en los centros de diversión nocturna, así mismo el servicio de vuelos internacionales deberá ser recepcionado en el aeropuerto Alcantari, con miras a la realización del bicentenario el 2025.

La Gastronomía de la ciudad como parte de la oferta turística a nivel nacional e internacional cuenta con una gran variedad de platos muchos de ellos aún conservan su esencia desde épocas coloniales representado por el plato bandera el Mondongo tiene maíz pelado cocido, cuchicara de chanco, ají amarillo, palillo, perejil y ají rojo colores de la tricolor boliviana, considerado también como parte de la tradición de la comida típica de la fiesta de Todos Santos que se celebra el 2 de noviembre, es una fiesta religiosa relacionado con los muertos; así mismo se tiene la Cazuela de Maní, Chorizo Chuquisaqueño, Ckocko de Pollo y la Sullka. y también las empanadas de Santa Clara elaboradas en el convento de Santa Clara y las Salteñas.

Entre los aspectos culturales existen aún Culturas Vivas en los distritos rurales que conservan sus costumbres y formas de vida con una identidad propia que se manifiesta en sus prácticas tradicionales: música, bailes, vestimenta, gastronomía, artesanía, entre estas culturas Vivas tenemos a los Yamparaz (Tarabuco), los Jalq'as, Kara Karas y los Ch'utas.

En cuanto a la formación y capacitación a guías turísticos estos deberán tener acceso a la capacitación y actualización permanente en relación a los atractivos turísticos de la ciudad en diferentes jornadas de talleres para brindar un buen servicio de atención a los visitantes nacionales e internacionales y en varios idiomas.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO

En el presente capítulo se desarrollará el análisis de las técnicas e instrumentos de investigación identificados en el diseño metodológico y se procederá a mostrar los resultados de cada técnica aplicada.

Tomando en consideración los lineamientos generales para desarrollar la investigación y culminar con la elaboración de un estudio técnico que permita desarrollar de forma más óptima el prototipo de la aplicación móvil turística.

Con la finalidad de que el usuario perciba en la aplicación móvil una potente herramienta de información a su servicio, que, de acuerdo a su diseño visual y apariencia agradable y coherente, el usuario se conecte con la aplicación de una manera fluida e interactúe con una interfaz amigable. Que se convierta en una experiencia enriquecedora que aportará a su recorrido turístico otorgándole dinamismo y agilidad.

De alguna manera esta aplicación turística será un aporte al nivel de fortalecimiento del aparato turístico de la ciudad de Sucre rumbo al Bicentenario.

Sucre es una ciudad por excelencia turística poseedora de una riqueza histórica cultural, mejor destino turístico del mundo, por lo cual los museos e iglesias representan un potencial turístico para promocionar a nivel local, nacional e internacional, por medio de una aplicación móvil turística que dé a conocer e incentive a los turistas a visitar la ciudad.

2.1 Análisis e Interpretación de los Resultados

2.1.1 Resultados de la Encuesta

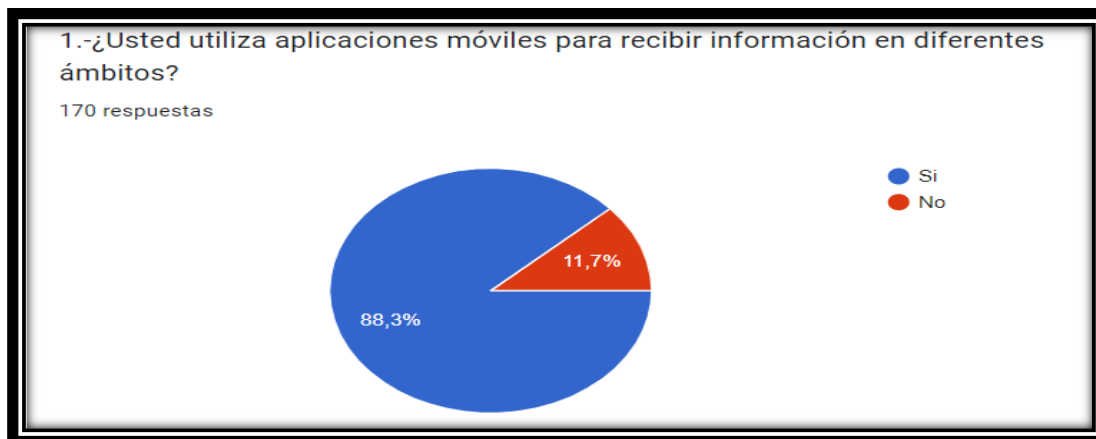
¿Usted utiliza aplicaciones móviles para recibir información en diferentes ámbitos?

Tabla N° 1 Aplicaciones móviles para recibir información

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	150	88.3 %
No	20	11.7 %
Total	170	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 1- Aplicaciones móviles para recibir información



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Se puede observar que de los resultados obtenidos de esta gráfica muestra que del total de encuestados un 88,3 % utilizan aplicaciones móviles para recibir información, y el 11.7 % de los encuestados manifestaron que no utilizan aplicaciones móviles.

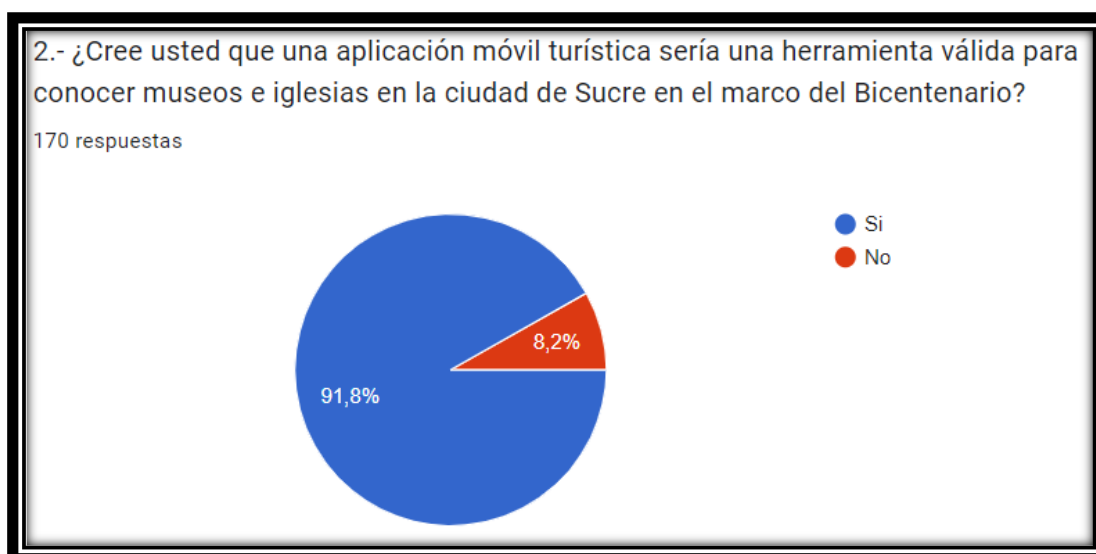
¿Cree usted que una aplicación móvil turística sería una herramienta válida para conocer museos e iglesias en la ciudad de Sucre en el marco del Bicentenario?

Tabla N° 2 Aplicación móvil turística como herramienta válida

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	157	91.8 %
No	13	8.2 %
Total	170	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 2- Aplicación móvil turística como herramienta válida



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Los resultados obtenidos por medio de esta pregunta, demuestra que un 91.8% de los encuestados afirman que la aplicación móvil sería una herramienta válida para conocer museos e iglesias en la ciudad de Sucre en el marco del Bicentenario, y un 8.2 % considera que la aplicación móvil turística no es una herramienta válida.

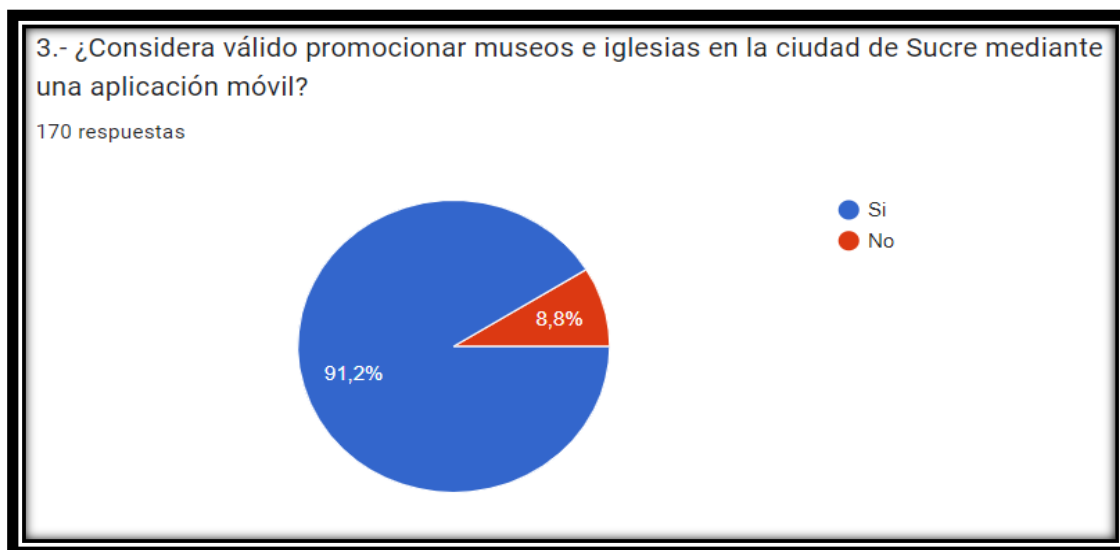
¿Considera válido promocionar museos e iglesias en la ciudad de Sucre mediante una aplicación móvil?

Tabla N° 3 Promoción de museos e iglesias mediante aplicación móvil

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	155	91.2 %
No	15	8.8 %
Total	170	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 3- Promoción de museos e iglesias mediante aplicación móvil



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Por medio de esta pregunta se evidencia que un 91.2 % de los encuestados considera válido promocionar museos e iglesias en la ciudad de Sucre mediante una aplicación móvil y el 8.8 % no considera promocionar por aplicaciones móviles.

El gráfico muestra que los museos e iglesias en la ciudad de Sucre pueden ser promocionadas por medio de una aplicación móvil.

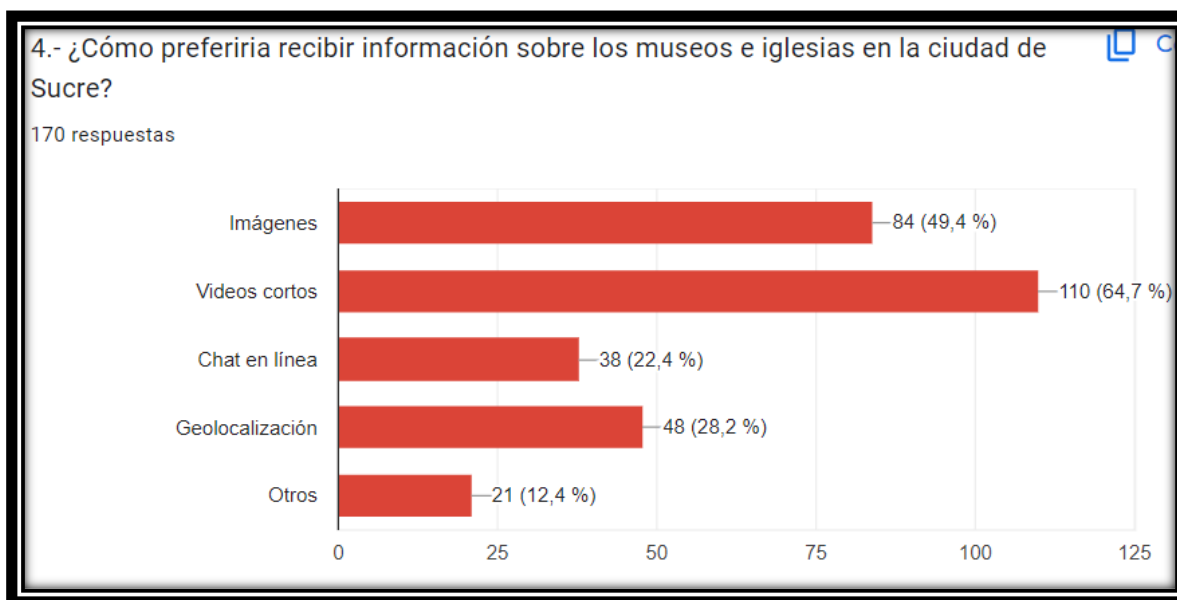
¿Cómo preferiría recibir información sobre los museos e iglesias en la ciudad de Sucre?

Tabla N° 4 Preferencias de información sobre museos e iglesias

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Imágenes	84	49.4 %
Videos cortos	110	64.7 %
Chat en línea	38	22.4 %
Geolocalización	48	28.2 %
Otros	20	12.4 %
Total	170	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 4- Preferencias de información sobre museos e iglesias



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Los resultados obtenidos por medio de esta pregunta demuestran que la preferencia por los videos cortos es de un 64,7 % para recibir la información en la aplicación móvil de los museos e iglesias en la ciudad de Sucre, un 49.4 % por imágenes, un 28,2 % por la geolocalización; mientras que el 28,2 % prefiere recibir la información por medio del chat en línea y otros con un 12,4 %.

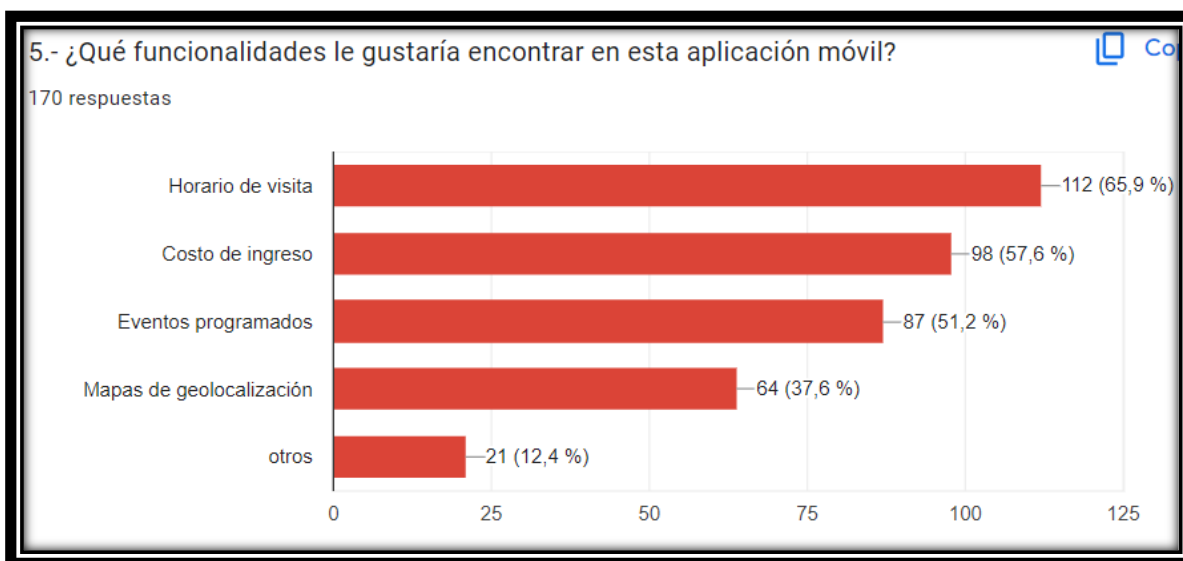
¿Qué funcionalidades le gustaría encontrar en esta aplicación móvil?

Tabla N° 5 Preferencias de funcionalidades para aplicaciones móviles

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Horario de visita	112	65.9 %
Costo de ingreso	98	57.6 %
Eventos programados	87	51.2 %
Mapas de Geolocalización	64	37.6 %
Otros	21	12.4 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 5 - Preferencias de funcionalidades para aplicaciones móviles



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En el gráfico los datos obtenidos por medio de esta pregunta demuestran que las funcionalidades más relevantes son el horario de visita y el costo de ingreso a museos e iglesias con un 65,9 % y 57,6 % respectivamente; con un 51,2 % los eventos programados, 37,6 mapas de geolocalización mientras que el 12,4 % prefiere otras funcionalidades.

¿Considera importante que una aplicación móvil exitosa combina diseño atractivo, funcionalidad relevante y un enfoque centrado en el usuario?

Tabla N° 6 Aspectos importantes para el éxito de una aplicación móvil

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	157	92.4 %
No	13	7.6 %
Total	170	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 6 - Aspectos importantes para el éxito de una aplicación móvil



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: De los datos obtenidos por medio de esta pregunta pone en manifiesto que en el mundo de las aplicaciones móviles, varios aspectos son cruciales para su éxito y utilidad puesto que una buena aplicación debe tener una interfaz fácil de usar lo cual se ratifica con un 92,4 % ; y con un 7,6 % que no consideran importante estos aspectos.

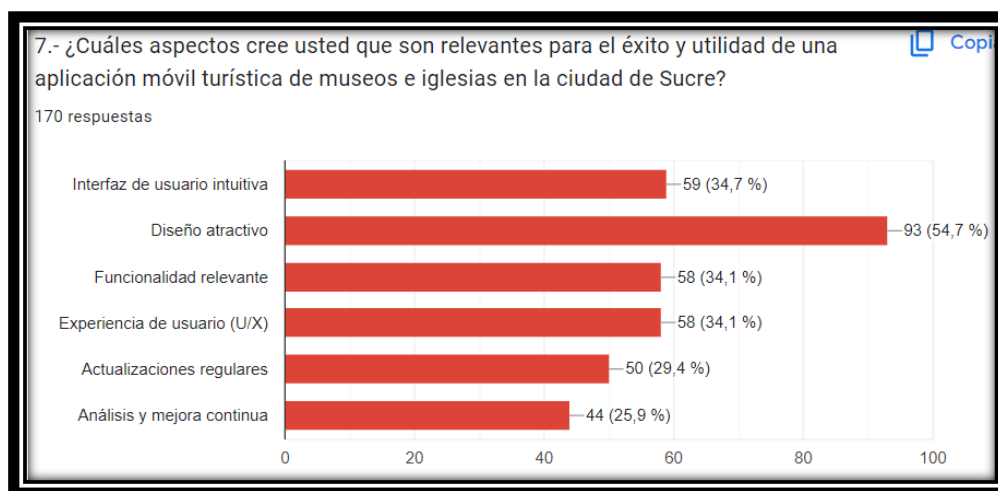
¿Cuáles aspectos cree usted que son relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil turística de museos e iglesias en la ciudad de Sucre?

Tabla N° 7 Aspectos relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil

RESPUESTA	RESULTADO	PORCENTAJE
Interfaz de usuario intuitiva	59	34,7 %
Diseño atractivo	93	54,7 %
Funcionalidad relevante	58	34,1 %
Experiencia de usuario (U/X)	58	34,1 %
Actualizaciones regulares	50	29,4 %
Análisis y mejora continua	44	25,9 %

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 7- Aspectos relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Los aspectos más relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil turística según los resultados obtenidos por medio de esta pregunta demuestran que el diseño atractivo con un 54,7 % es el más importante, la interfaz de usuario intuitiva con un 34,7 %, la experiencia de usuario (U/X) con un 34,1 %, la funcionalidad relevante con un 34,1 %, las actualizaciones regulares con un 29,4 % y el análisis y mejora continua con un 25,9 %.

2.1.2 Pre conclusiones de la Encuesta

Mediante la encuesta realizada se concluyó que la mayoría de los turistas locales, nacionales e internacionales estarían dispuestos a utilizar las aplicaciones móviles de museos e iglesias que combine un diseño atractivo, funcionalidad relevante y un enfoque centrado en el usuario, como una herramienta que coadyuve en la visita a los diferentes atractivos turísticos y que la información este plasmada en imágenes y videos cortos, como también que muestre los costos de ingreso y los horarios de visita tanto de apertura como de cierre de los museos e iglesias, en la ciudad de Sucre rumbo al bicentenario.

2.1.3 Resultados de la Entrevista

La entrevista realizada: al Lic. Roberto Salinas responsable en el Museo de La Casa de la Libertad

En cuanto a la aplicación móvil turística para museos rumbo al Bicentenario se pronunció indicando que si es importante puesto que estamos en tiempos modernos y en la actualidad todas las personas cuentan con un celular y tienen acceso a una gran variedad de aplicaciones y seria de mucha utilidad tener una aplicación móvil para las personas interesadas en conocer los museos de Sucre, de igual forma indica que actualmente no existe una aplicación con este propósito.

Con respecto a la información relevante y útil que genere expectativa para visitar los museos de la ciudad de Sucre que brindará la aplicación móvil turística indico que esto dependerá mucho de la promoción agresiva por medio de flyers digitales en los hoteles, restaurants donde frecuentan los turistas internacionales y nacionales.

Referente a los aspectos relevantes del museo que se darían a conocer en la aplicación indico que el Salón de la Independencia, Acta de la Independencia, cuadros, fotografías y la cabeza tallada de Simón Bolívar, son los más importantes que se los daría a conocer por medio de una secuencia de imágenes, texto corto y sencillo, sería lo más recomendable para dar a conocer a los turistas.

Con respecto a la promoción en el sector turístico de la aplicación móvil de museos mencionó que podrá ser difundida en instagran, tik tok, imágenes, videos y otros.

La entrevista realizada: a la Lic. Andrea Collazos responsable en la Iglesia de La Catedral Metropolitana.

Con respecto a la aplicación móvil turística para iglesias rumbo al Bicentenario indico que sería útil ya que en la actualidad el uso de aplicaciones móviles se ha generalizado.

En cuanto a la información útil que genere expectativa para visitar las iglesias de la ciudad de Sucre que brindará la aplicación móvil turística indico que se sugiere se podría difundir por videos, tik tok.

Respecto a los aspectos relevantes de la Iglesia de La Catedral, se darían a conocer a los turistas en la aplicación móvil indico que lo más relevante sería La Capilla de Virgen de Guadalupe, el Mirador y su museo de Arte Sacro sería lo más importante y recomendable.

Con la finalidad de promover la aplicación turística indico que se podría difundir en los hoteles, puntos de información turística, aeropuerto, terminal de buses y en las mismas iglesias.

2.1.4 Pre conclusiones de la Entrevista

Se concluye que de acuerdo a entrevistas realizadas a los responsables de museos e iglesias del sector turístico que se refuerza el impacto positivo que se puede lograr en cuanto a la utilización de la aplicación móvil turística de museos e iglesias por su utilidad al contar con esta herramienta de ayuda para los turistas en su vivita para el bicentenario y conocer más sobre el patrimonio cultural de la ciudad de Sucre, dándose a conocer por medio de flyer, instagram, y tik tok.

2.2 Conclusiones Generales del Diagnóstico

Los resultados finales del diagnóstico, considerando las respuestas de las encuestas y las entrevistas dan los siguientes resultados:

Según los datos obtenidos más del 91,8 por ciento de los encuestados mencionan que la aplicación móvil turística si es una herramienta válida para conocer museos e iglesias a través de videos cortos e información relevante para los turistas en su visita para el Bicentenario y promocionarlos a través de flyers, Instagram, tik tok; por lo cual es una propuesta y validamos la intencionalidad de realizar esta monografía titulada prototipo de una aplicación móvil turística de museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el Bicentenario.

2.3 Propuesta del diseño de la aplicación

La propuesta de la monografía es el diseño de un prototipo de una aplicación móvil turística para museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el Bicentenario. Inicialmente la monografía busca que el turista perciba en la aplicación móvil una potente herramienta de información a su servicio, que, de acuerdo a la estética elaborada, el usuario se conecte con la aplicación de una manera fluida e interactúe con una interfaz amigable. Que se convierta en una experiencia agradable que aportará a su recorrido turístico dinamismo y agilidad. Por otra parte, ya en el campo más de la emoción, se busca la proyección de la ciudad y sus atractivos turísticos, que logran impactar al turista positivamente y que se lleve una gran cantidad de impresiones amables de la ciudad. De alguna manera este será un aporte al nivel de fortalecimiento del aparato turístico de la ciudad de Sucre.

Tipografía de la aplicación móvil

La tipografía "Lobster" es una elección recomendada para proyectos que buscan un estilo distintivo y elegante en los títulos y encabezados. Su diseño ornamental y llamativo añade originalidad y sofisticación al diseño. A pesar de ello, su disponibilidad y popularidad la hacen una opción versátil para el diseño del prototipo de una app turística para museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el Bicentenario.

La tipografía "Lato" es una elección recomendada debido a su excelente legibilidad, versatilidad, disponibilidad y aspecto moderno y profesional. Es una opción sólida para una amplia variedad de proyectos de diseño de app y en particular para el turismo.

Mejoras de accesibilidad

La inclusión social es esencial, mejorar la accesibilidad beneficia a todos los usuarios para lo cual se utilizó:

Tipografía y Texto:

- Se utilizó fuentes legibles y de tamaño adecuado.
- Considerar el espaciado entre letras y líneas para facilitar la lectura.

Contraste de Color:

- Se utilizó suficiente contraste entre el texto y el fondo con la finalidad de beneficiar a personas con baja visión.

- Se evitó combinaciones de colores que dificulten la lectura, como ser los colores gris claros sobre el fondo blanco.

Navegación sencilla:

- Se diseñó una navegación intuitiva y coherente para que los usuarios puedan moverse fácilmente entre las diferentes pantallas.

Prototipo

Sucre es una ciudad por excelencia turística poseedora de una riqueza histórica cultural, mejor destino turístico del mundo, por lo cual los museos e iglesias representan un potencial turístico para promocionar a nivel local, nacional e internacional, por medio de una aplicación móvil que dé a conocer e incentive a los turistas a visitar la ciudad.

Desarrollo

- Para realizar el respectivo recorrido se presiona el botón iniciar y se continua:

Imagen 9- Pantalla de inicio del prototipo



Fuente: Elaboración propia.

- Para conocer la hermosa ciudad de Sucre se elige del scroll las opciones de Museos, Iglesias o Gastronomía:

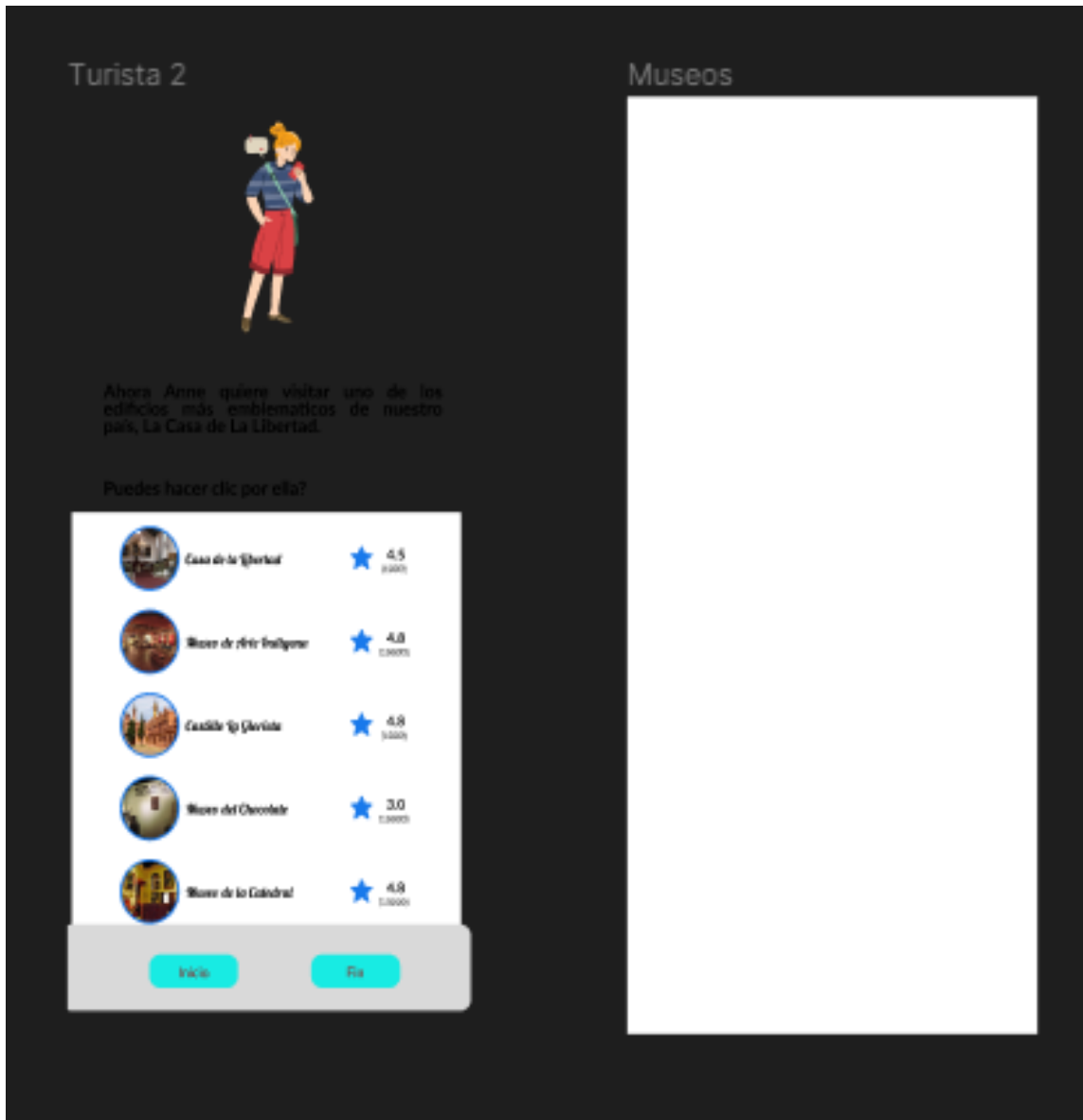
Imagen 10- Pantalla de elección de opciones



Fuente: Elaboración propia.

- Para realizar el recorrido por las maravillosas Iglesias y Museos presiona la opción que desees:
- **Museo de la Casa de Libertad**

Imagen 11- Pantalla de elección de Museos



Fuente: Elaboración propia.

- Imágenes relevantes del interior del museo de la Casa de la Libertad:

Imagen 12- Pantalla Museo de la Casa de la Libertad

imagen 9



imagen 10



Imagen11



Imagen12



Museo_CasaLibertad



La Casa de la Libertad fue el lugar en el que se firmó el Acta de la Independencia del Alto Perú en 1825, donde se redactó la primera Constitución Política de Bolivia.

Es un espacio cívico-cultural, simbólico y emblemático donde se realizan las principales ceremonias del país, además de coleccionar y conservar objetos del patrimonio histórico boliviano.

DIRECCION: Plaza 25 de Mayo.
HORARIOS DE ATENCIÓN: Lun - Vie Hrs. 08:30 - 12:00
Sábados Hrs. 09:00 a 12:00



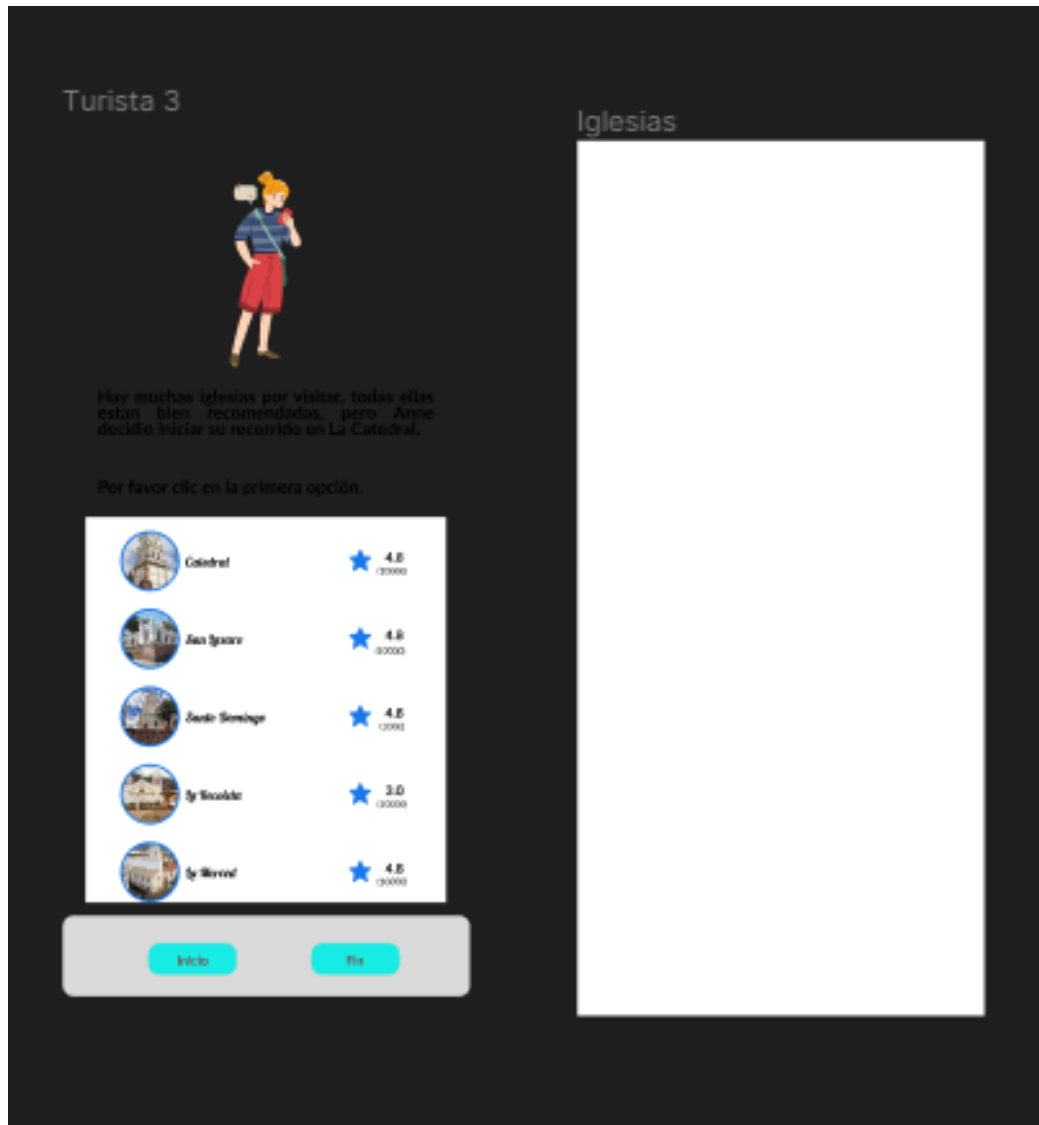
Ver Más

Ver Más

Fuente: Elaboración propia.

- Iglesia de La Catedral Metropolitana

Imagen 13- Pantalla elección Iglesias



Fuente: Elaboración propia.

- Imágenes relevantes del interior de la Iglesia de La Catedral Metropolitana:

Imagen 14- Pantalla Iglesia de la Catedral Metropolitana



Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

- La monografía surge como una propuesta para brindar una solución desde el diseño para problemas que se presenta en el sector social. Por lo tanto, el enfoque se puso en el sector del turismo local, rumbo a la celebración del Bicentenario, que requiere de estrategias nuevas para lograr una reactivación y alcanzar altos niveles de eficiencia en la promoción del potencial turístico con la que cuenta nuestra ciudad denominada por la UNESCO como Patrimonio Cultural de la Humanidad.
- Se diseñó el prototipo de una aplicación móvil turística de museos e iglesias hacia el Bicentenario en la ciudad de Sucre, que tiene como objetivo principal, dinamizar los itinerarios de los turistas, integrando en sus rutinas turísticas los datos y recorridos ofrecidos por la App de una manera amena, confiable y de fácil interacción.
- Esta apuesta por el desarrollo de una App resulta acorde a la marcada tendencia actual de confiar a los dispositivos tecnológicos hasta los aspectos más simples y cotidianos, por lo cual los usuarios consultan casi a diario información relacionada con el estado del tiempo, ubicación geográfica, rutas, comercios. Así que aprovechando esta relación con la tecnología se busca integrar esta plataforma de información turística en el día a día del viajero, causando de la misma manera un impacto positivo en el flujo turístico de la ciudad de Sucre, aportando positivamente a su activación y optimización.
- Se puede concluir por lo tanto que desde el diseño de la aplicación móvil turística es posible generar propuestas de impacto social que contribuyan a la mejoría de diversas situaciones; utilizando todas las herramientas técnicas, teóricas que surgen desde el diseño gráfico, para generar propuestas de alcance social, poniendo al servicio de las mismas todo un andamiaje teórico práctico y experimental.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los actores implicados en el turismo difundir la aplicación móvil con la finalidad de promocionar los museos e iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al bicentenario.
- Se recomienda a futuros estudiantes que tengan interés en la monografía, la complementación de la aplicación móvil con mayores formas de interacción de los turistas y la aplicación.
- Además, se recomienda estudiar la posibilidad de aumentar otros atractivos turísticos relevantes de la ciudad de Sucre e incrementar su alcance para que no solo sea de museos e iglesias puesto que Sucre tiene una diversa gama de atractivos turísticos que puedan formar parte de esta aplicación móvil.
- Por ser una aplicación móvil turística, se sugiere aumentar menús de división por ciudades de destinos, ofreciendo un menú inicial ampliando el alcance con ciudades que sean de mucha actividad turística y patrimonial como la ciudad de Potosí e incluir toda la información de los lugares turísticos de esta ciudad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alba, S. (26 de marzo de 2020). *Kike Arnaiz blog*. Obtenido de Kike Arnaiz blog:

<https://www.kikearnaiz.com/blog-de-viajes/tipos-de-turismo-que-necesitas-conocer>

Albelo Javier. (2 de enero de 2015). *Cromo cultura*. (J. Albelo, Editor) Obtenido de Cromo cultura:

<https://www.cromacultura.com/tipos-de-museos/>

Briz, M. Eugenia Pérez. (07 de octubre de 2013). Tipos de información turística <https://www.prezi.com/viaqr0iqkm-y/tipos-de-informacion-turistica/>.

Gobierno Autónomo Municipal de Sucre. (2013). *Inventario y Catalogación de Atractivos Turísticos del Municipio de Sucre*. Gráfica Offset Bolívar.

Hanz-Martin Hinz. Declaración del Consejo Internacional de Museos (ICOM).

https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/declaration_tourism_spa.pdf

Hernández-Sampieri. (2010). *Enfoque Metodológico*. McGRAW- HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V., Impreso en México.

Hernández-Sampieri, R & Mendoza. (2018). *Metodología de la Investigación*. McGRAW- HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V., Impreso en México.

ICOM. (2 de Enero de 2015). *Croma cultura*. (J. Albelo, Editor) Obtenido de Cromo cultura:

<https://www.cromacultura.com/tipos-de-museos/>

INE. (2012). *INSTITUTO NACIONAL DE ESTADISTICA*. Obtenido de INE.GOB: <https://www.ine.gob.bo/>

Kenneth E. Kendal & Julie E. Kendal.(2011). *Análisis y Diseño de Sistemas*. Editorial Prentice Hall. Impreso en México.

Sánchez Cegarra José. *Metodología de la Investigación Científica y Tecnológica*. Ediciones Díaz de Santos, Madrid 2004.

Tamayo Mario y Tamayo. Metodología de la Investigación Científica. Editorial Limusa, S.A. de Noriega C.V. Editores. Madrid 2003.

Vittone, a b c d Cuello y (2013). Diseñando apps para móviles (ebook). p. 26-27. 29 y 30. 34, 53-63 y ss.185-347. ISBN 978-84-616-4933-4.

Walter Hunziker y Kurt Krapf. (1942).Wikipedia. Concepto de Turismo. <https://es.wikipedia.org/wiki/Turismo>

Bolivia Te Espera, (2014). *Guía Turística Oficial de Bolivia.*

Enciclopedia Concepto. (2013). *2013-2022 Enciclopedia Concepto.*
Obtenido <https://concepto.de/entrevista/>

Gobierno Autónomo de Chuquisaca. (2014). *Flujo Turístico de la ciudad de Sucre.* Sucre.

O.M.T.(4deMARZOde2021). Concepto de Información Turística

<https://www.google.com/search?q=informacion+turistica+concepto>.

Julián Pérez Porto. Actualizado el 19 de julio de 2021. Diseño - Qué es, definición y concepto. Disponible en <https://definicion.de/disenio/>

Osteicoechea, Alí. (Última edición: 27 de julio de 2023 a las 5:06 pm). Definición de Prototipo. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/prototipo>

Libro Blanco de apps. Guía de apps móviles. Editorial Mobile Marketing Association.

<https://hablandoencorto.com/wp-content/uploads/2014/01/Libro-Blanco-Apps.jpg>

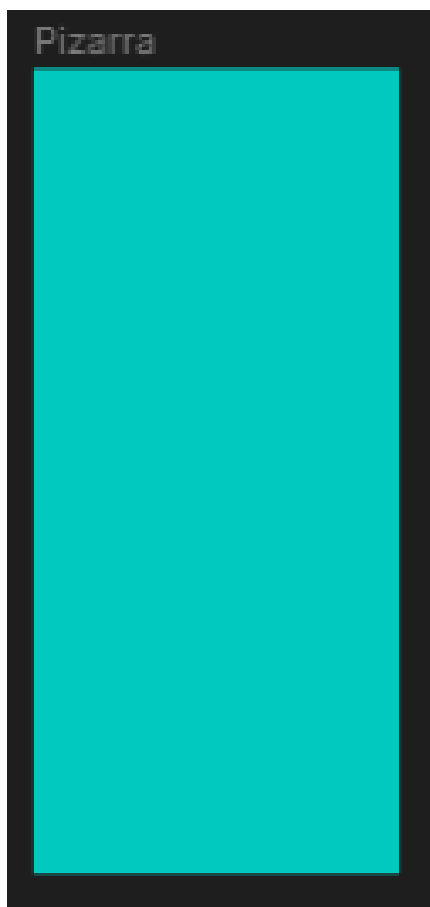
IStock - Imágen de Stock. Sucre Turística <https://www.istockphoto.com/es/fotos/sucre-bolivia>

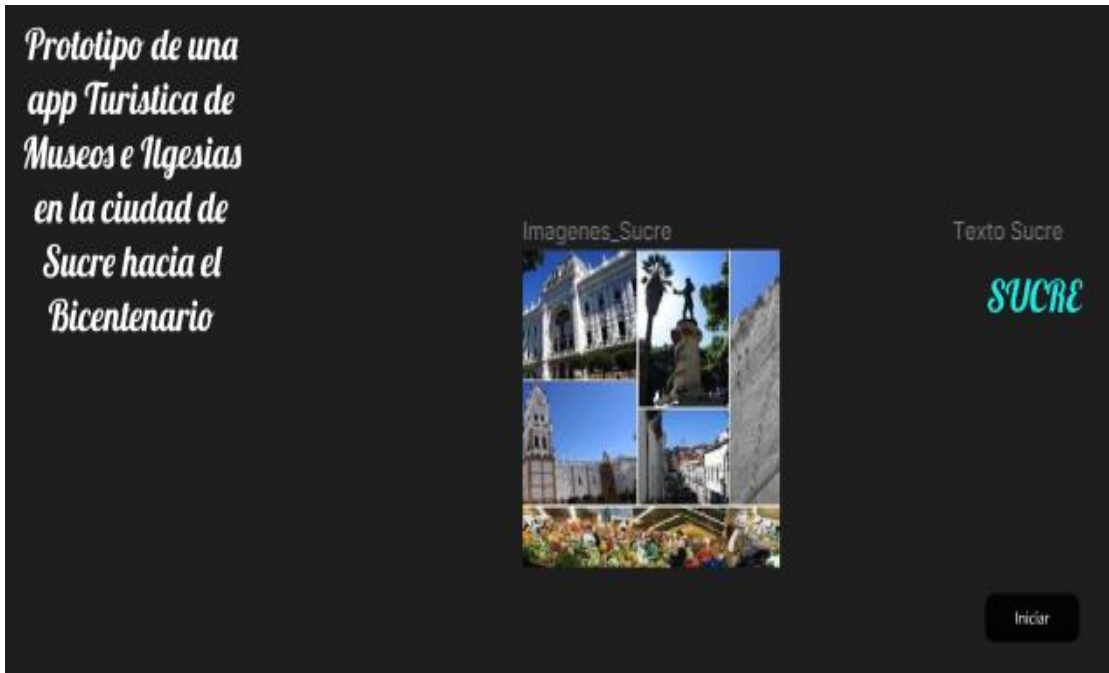
ANEXO 1: DESARROLLO DE LA APLICACIÓN TURÍSTICA

Sucre es una ciudad por excelencia turística poseedora de una riqueza histórica cultural, mejor destino turístico del mundo, prototipo de una app turística de museos e iglesias en la ciudad de Sucre hacia el bicentenario.

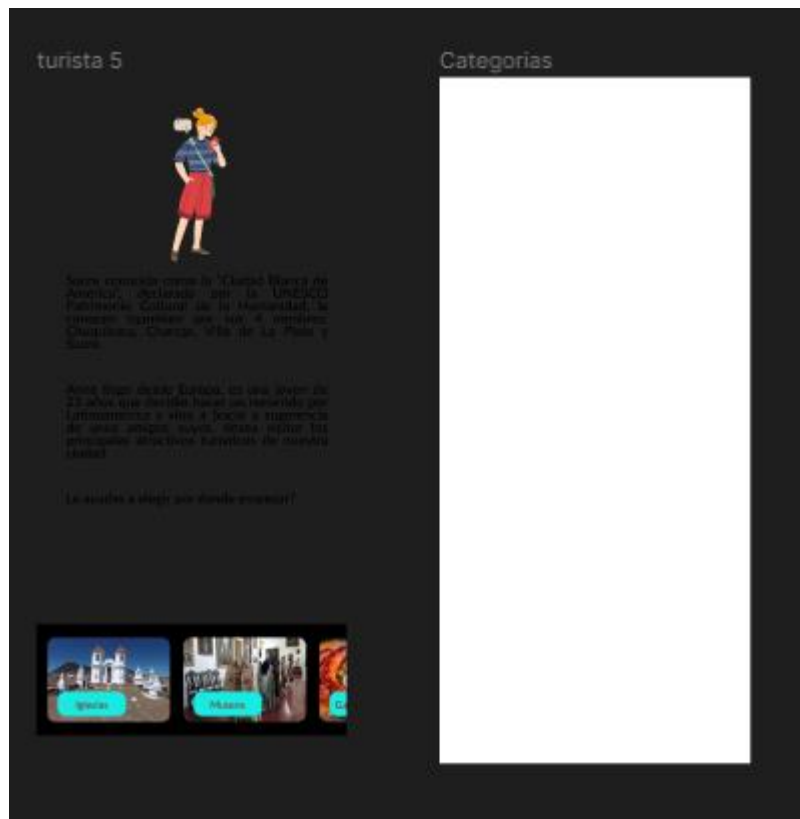
Desarrollo

- Para realizar el respectivo recorrido se presiona el botón iniciar y se continua:

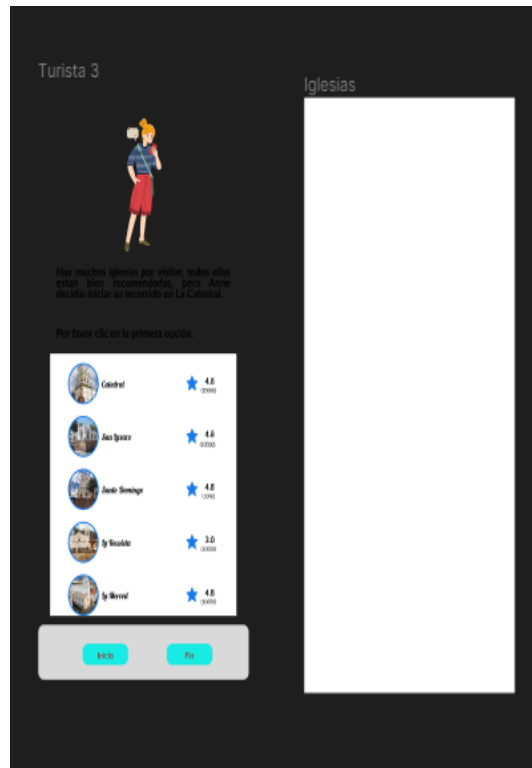





- Para conocer la hermosa ciudad de Sucre elige del scroll la opción que desees:



- Para realizar el recorrido por las maravillosas Iglesias y Museos presiona la opción que desees:








Turista 2



Ahora Anne quiere visitar uno de los edificios más emblemáticos de nuestro país, La Casa de La Libertad.

Puedes hacer clic por ella?

	Casa de la Libertad	★ 4.5
	Museo de Arte Boliviano	★ 4.8
	Castillo Uj Deviate	★ 4.8
	Museo del Chocolate	★ 3.0
	Museo de la Catedral	★ 4.8

Ir a Ir a

Museos

Imagen 9




Imagen 10




Imagen 11






Imagen 12








Museo_CasaLibertad



La Casa de la Libertad fue el lugar en el que se firmó el Acta de la Independencia del Alto Perú en 1825, donde se redactó la primera Constitución Política de Bolivia.

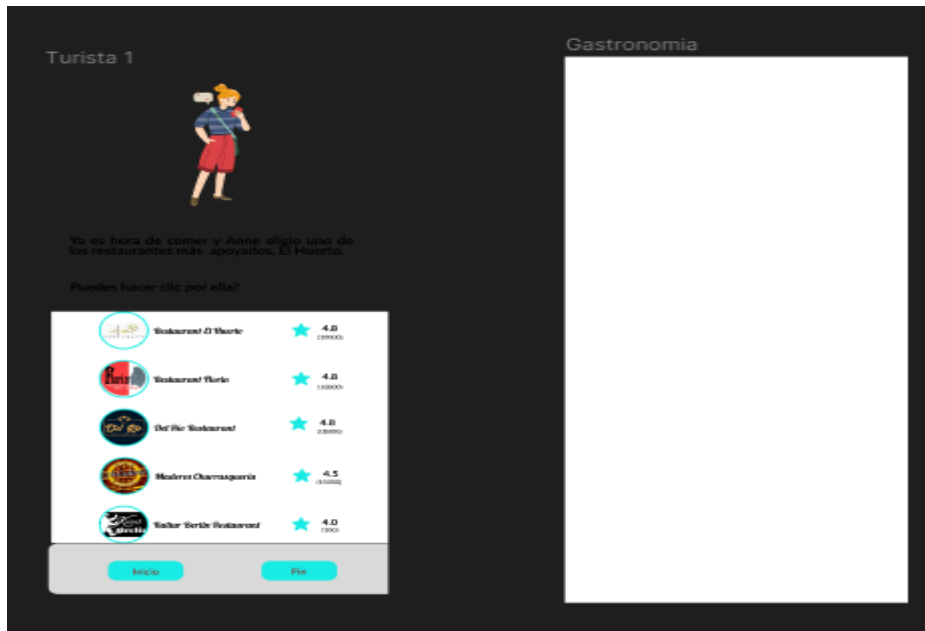
Es un espacio cívico-cultural, simbólico y emblemático donde se realizan las principales ceremonias del país, además de coleccionar y conservar objetos del patrimonio histórico boliviano.

DIRECCION: Plaza 25 de Mayo.
 HORARIOS DE ATENCION: Lun - Vie Hrs. 08:30 - 13:00
 Sábados: Hrs. 09:00 a 13:00

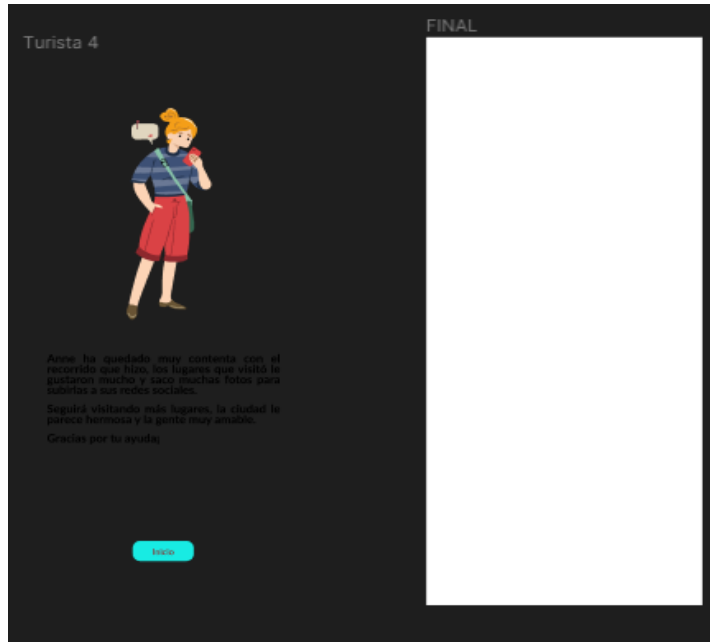
Ir a Ir a

- Para degustar las deliciosas comidas típicas de la ciudad de Sucre presiona la opción que desees:



Desenlace

- Una vez concluido el recorrido por la hermosa ciudad de Sucre presiona volver a iniciar un nuevo recorrido.



ANEXOS 2: CUESTIONARIO DIRIGIDO A TURISTAS

CUESTIONARIO

Encuesta dirigida a los turistas potenciales a nivel internacional, nacional y local que tengan la inquietud de visitar los museos e iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al Bicentenario.

1.- Objetivo:

La presente encuesta tiene como propósito conocer los aspectos relevantes de las aplicaciones móviles para diseñar una interfaz fácil de usar y que los usuarios puedan navegar sin esfuerzo y comprender como interactuar con la aplicación móvil.

2.- Dirigido a:

Los turistas potenciales a nivel internacional, nacional y local que tengan la inquietud de visitar los museos e iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al Bicentenario.

3.- Preguntas de la encuesta:

1.- ¿Usted utiliza aplicaciones móviles para recibir información en diferentes ámbitos?

Si

No

2.- ¿Cree usted que una aplicación móvil turística sería una herramienta válida para conocer museos e iglesias en la ciudad de Sucre en el marco del Bicentenario?

Si

No

3.- ¿Considera válido promocionar museos e iglesias en la ciudad de Sucre mediante una aplicación móvil?

Si
No

4.- ¿Cómo preferiría recibir información sobre los museos e iglesias en la ciudad de Sucre?

Imágenes	<input type="checkbox"/>
Videos cortos	<input type="checkbox"/>
Chat boot	<input type="checkbox"/>
Geolocalización	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

5.- ¿Qué funcionalidades le gustaría encontrar en esta aplicación móvil?

Horario de visita	<input type="checkbox"/>
Costo de ingreso	<input type="checkbox"/>
Eventos programados	<input type="checkbox"/>
Mapas de geolocalización	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

6.-¿Considera importante que una aplicación móvil exitosa combina diseño atractivo, funcionalidad relevante y un enfoque centrado en el usuario?

Si
No

7.- ¿Cuáles aspectos cree usted que son relevantes para el éxito y utilidad de una aplicación móvil turística de museos e iglesias en la ciudad de Sucre?

Interfaz de usuario intuitiva	<input type="checkbox"/>
Diseño atractivo	<input type="checkbox"/>
Funcionalidad relevante	<input type="checkbox"/>
Experiencia de usuario (U/X)	<input type="checkbox"/>

Actualizaciones regulares

Análisis y mejora continua

ANEXO 3: ENTREVISTAS DIRIGIDAS A RESPONSABLES DE MUSEOS E IGLESIAS

ENTREVISTA

Entrevista dirigida a los responsables de los museos e iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al Bicentenario.

1.- Objetivo:

La presente entrevista tiene como propósito conocer los aspectos relevantes de los museos e iglesias para dar a conocer en el diseño de la aplicación móvil y los canales para su difusión.

2.- Dirigido a:

Los responsables de los museos e iglesias de la ciudad de Sucre rumbo al Bicentenario.

3.- Preguntas de la entrevista:

1.- ¿Considera usted que una aplicación móvil turística para museos, sería de utilidad para promocionar a nivel internacional, nacional y local los mismos rumbo al Bicentenario?

2.- ¿Cree usted que cuando se utilice la aplicación móvil turística para el museo los usuarios obtendrán información útil que genere expectativa para visitar los museos?

3.- ¿Qué aspectos relevantes del museo deberían darse a conocer en la aplicación?

4.- ¿En qué ámbitos cree usted que se puede promocionar esta aplicación para lograr posicionarse en el sector turístico?