



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

“Sistema multiplataforma Web-Móvil para medir la experiencia turística en la ciudad de Trujillo-Perú”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Bachiller en Ingeniería de Sistemas

AUTORES:

Alva Mariños, Ronald Segundo (ORCID: 0000-0001-5816-417X)

Cruz Isla, Luis Felipe (ORCID: 0000-0001-9151-7731)

ASESOR:

Dr. Pacheco Torres, Juan Francisco (ORCID: 0000-0002-8674-3782)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistema de Información y Comunicaciones

TRUJILLO - PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedicar este proyecto a la universidad por brindarnos a docentes competentes y brillantes quienes me formaron académicamente y contribuyeron con los buenos valores tanto como interpersonal y profesionalmente, a nuestros padres por brindarnos la oportunidad de obtener un título universitario para poder desempeñarnos profesionalmente, y por alentarnos a cumplir mis metas.

Agradecimientos

Mis más cordiales agradecimientos a las asesoras de tesina, por su colaboración en el proyecto de investigación y nuestros a profesores, por su orientación del presente trabajo, ya que ellos supieron guiarme e imbuirme de sus conocimientos de la mejor manera. De igual modo agradecer a la facultad de Ingeniería de sistemas, por su asesoramiento durante la realización del presente trabajo, gracias a sus apoyos pudimos culminarlo con éxito.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de figuras	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	18
III. RESULTADOS	20
IV. DISCUSIÓN	32
V. CONCLUSIONES.....	33
VI. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIA.....	35
ANEXOS.....	38

Índice de figuras

Figura 1: Modelo Lógico y físico	10
Figura 2: Login App.....	10
Figura 3: Page App	11
Figura 4: Foro Page App	11
Figura 5: Rediseño de Modelo Lógico y físico	12
Figura 6: Web Services	12
Figura 7: Lugares App	13
Figura 8: Sistema de posicionamiento global - Google App.....	14
Figura 9: Login Page App.....	15
Figura 10: Sistema de valorización App	16
Figura 11: Indicador de lugares map App	17

RESUMEN

La presente investigación científica busca desarrollar un "Sistema Multiplataforma Web-Móvil para Medir la Experiencia Turística en la ciudad de Trujillo-Perú".

Este sistema tiene como función valorar y calificar a las diversas áreas turísticas de la liberta, teniendo como calificadores a los turistas nacionales e internacionales que llegan a visitar la ciudad de Trujillo. El sistema recolecta información de los usuarios para poder designar una valoración al lugar turístico el cual sería catalogado y designado como bueno o malo por el usuario, esta información servirá para poder implementar a través de esas medidas un plan de mejoramiento de calidad para los siguientes visitantes a los diversos centros históricos. beneficiando no solo al turista sino también a la ciudad para poder otorgar una experiencia agradable de la cultura y paisajes con la que cuenta la ciudad de Trujillo.

Para desarrollo del presente sistema se utilizó una investigación cuantitativa, en la que la población fue de turistas Trujillo como destino, tomando como muestras 40. Como consiguiente se procedió aplicar el coeficiente de Holsti y la validación de alfa de Crombach, se pudo concluir que el cuestionario cumplió con los requisitos para poder ser ejecutado, después de pasar por el pre-test y post-test se llegó a concluir que...

PALABRAS CLAVE: Sistema, Turista, Experiencia, Valoración, Información

ABSTRACT

This scientific research seeks to develop a "Web-Mobile Multiplatform System to Measure the Tourist Experience in the city of Trujillo-Peru".

This system has the function of valuing and qualifying the various tourist areas of the liberta, having as qualifiers the national and international tourists who come to visit the city of Trujillo. The system collects information from users to be able to designate an assessment of the tourist place which would be classified and designated as good or bad by the user, this information will be used to implement through these measures a quality improvement plan for the following visitors to the various historical centers. benefiting not only the tourist but also the city to be able to grant a pleasant experience of the culture and landscapes that the city of Trujillo has.

For the development of this system, a quantitative investigation was used, in which the population was of Trujillo tourists as a destination, taking as samples 40. As a result, the Holsti coefficient and Crombach's alpha validation were applied, it could be concluded that the questionnaire met the requirements to be executed, after going through the pre-test and post-test it was concluded that ...

KEYWORDS: System, Tourist, Experience, Assessment, Information

I. INTRODUCCIÓN

Los servicios móviles ayudan a distintas ocasiones en la vida cotidiana, ya sea desde la utilización de una aplicación para ejercer hasta una que compara los valores en la bolsa. Con la llegada del internet y dispositivos móviles que constantemente están siendo mejoradas, las aplicaciones son cada vez más importantes, especialmente en el turismo.

El etiquetado móvil, basado en código QR o enfoques similares, nos ofrece una técnica para incrementar la facilidad de la accesibilidad de los servicios móviles. Tiene como fin, el identificar e implementar prototipos de posibles aplicaciones de los códigos QR en el turismo, y específicamente dentro de una institución cultural como museos, capillas y lugares históricos. En segundo plano, estos escenarios de aplicaciones se evalúan dentro de un estudio de usuarios de prueba en los cuales los resultados muestran que tanto su uso como la intención de usar los servicio son potencialmente altas y que los códigos QR pueden brindarnos comodidades adicionales para encontrar contenido y servicios móviles. Una realidad es el desconocimiento por parte del turista al querer descubrir nuevos lugares por sí mismo.

Por lo que a través de la recopilación de información y detalles documentados se puede complementar al turista esa información mediante un dispositivo móvil a través de una aplicación que lo oriente de manera didáctica y llamativa y que servirá como herramienta de conocimiento de los patrimonios culturales.

Un caso que se basa en la tecnología QR es un sistema de asistencia inteligente, de esa manera logra el docente tener un control de asistencias desde un dispositivo móvil, que es marcada automáticamente por el alumno, verificando la autenticidad del usuario y eliminando registros falsos (Patel, 2019). Otro caso parecido describe un sistema que tiene la finalidad de eliminar los medicamentos falsificados, gran tarea y problema que las entidades de salud publicas quienes mantienen un control constante contra medicamentos dañinos, droga oculta entre otros, operación más conveniente y simple que los métodos tradicionales (Fie Jie, 2019).

También se puede observar que en este siguiente caso utilizando la misma tecnología QR y el sistema de posicionamiento global (GPS) implementaron una forma más viable y segura de adquisición de transporte de servicios públicos proporcionando la ruta del bus, información de los buses, un sistema de que mantiene un feedback con el pasaje definiendo la satisfacción de la experiencia (Fong Sim, 2019). Teniendo en cuenta como es que la tecnología ha influido en la experiencia del usuario se llegó a implementar una aplicación utilizando QR para garantizar la experiencia dentro de espacios tipo museo, que consistía en proporcionar información digital a los visitantes, esta innovación fue ejecutada como experimento en un jardín público y en un campus universitario haciendo comparativos de códigos QR unidireccionales también conocidas como las tradicionales con las bidireccionales en medida de tiempo y cantidad de información consumida a fin de brindar un método rentable y menos contaminante como afiches letreros entre otros. (Pérez, 2016).

También teniendo en cuenta la valoración cultural basado a un análisis demográfico a personas de 49 años y con estudios universitarios dio a definir que la valoración y la satisfacción del visitante o también llamado turista no les surge importancia por la aventura o cultura de la localidad sino por la estación climática dentro del lugar como el sol y la playa dando como resultado que la prioridad del turista es el lugar con una mejor atracción de veraneo que cultural (Orgaz, 2016).

Tanto como en un trabajo previo realizado en el cual tenía como finalidad el poder facilitar a los conductores el conseguir un espacio para el estacionamiento en línea y reservarlo. Los controladores del sistema usaban dispositivos personales. Eliminando los inconvenientes que existían en ese momento para conseguir un lugar donde estacionarse. Donde se utilizó el QR para generar un código de detalles únicos de usuarios. Con el propósito de poder cifrar y facilitar el proceso de autenticación (SATPALKAR, 2016).

Donde el tiempo de respuesta de los códigos QR es ahora extremadamente populares debido a los usos en los que se puede aplicar dado en un estudio previo. Casi en todo tipo de área los códigos QR pueden agilizar la identificación de datos acerca de un objeto que haya sido descrito previamente. Ofrece una mirada de especificaciones como espacios pequeños, durabilidad contra daños debido al suelo, mejora capacidades de datos y mayor soporte de idiomas, lo que hace mucho mejores que los códigos de barras. Además, un estudio demostró que se puede expandir aún más los tamaños de los códigos QR mediante el uso de códigos QR a colores. (CHAVAN, 2018).

En otro estudio se concluyó que consistía en gestión de eventos de cupones electrónicos en el cual se utilizó códigos QR en el cual se centraron básicamente en el sistema de gestión de eventos para proporcionar una plataforma la cual asista y monitorea a través de un teléfono móvil y una aplicación web. Se ha llevado a cabo debido a las dificultades en la gestión, se pudo dar seguimiento a la asistencia de cada evento. Como adicional en ese proyecto se afirmó que la adaptación de la tecnología para utilizar escáneres de QR en teléfonos inteligentes ha evolucionado y facilitado a los estudiantes en registro y gestión de sus eventos (SALIM, y otros, 2019).

En este estudio se explica el cómo se realizó la implementación de las herramientas del software el cual configura escenarios de simulación multimodales en la simulación de moviidades urbanas. Esta implementación cuenta con una metodología SCRUM, la cual es una metodología adecuada para el desarrollo de software (F. Acosta, y otros, 2018).

La tecnología de los códigos QR son patrones cuadrados bidimensionales quienes pueden codificar información la cual abarca desde direcciones web hasta enlaces de videos. Los códigos QR nos permiten ahorrar tiempo, esta tecnología hace más fácil para los estudiantes para los estudiantes (SIEGLE, 2015).

Los tiempos cambian tanto como la forma de pensar y hoy en día un teléfono aparte de gestionar las llamadas telefónicas o enviar mensajes cortos tienen ahora aplicaciones con funcionalidades más complejas para soluciones de problemas rutinarios, un teléfono tiene su propio sistema operativo lo que lo hace suficientemente útil como una laptop o una computadora, al contener un navegador a la mano lo vuelve prácticamente en una herramienta de información. El lenguaje de programación Java dentro del entorno Android Studio ayuda que estas herramientas o también llamada como aplicaciones puedan ser construidas y compatibles con base de datos, web services entre otros (Putra Nicko, 2018).

Herramientas como PostgreSQL el cual es un sistema de base de datos relacional el cual tiene como una característica principal ser de código abierto que usa y se amplía SQL el cual combina muchas funcionalidades como el almacenar y escalar de manera segura las cargas de trabajo de datos e información (PostgreSQL, 2019) tanto también como Visual Studio Code, es un editor del código el cual fue desarrollado por Microsoft teniendo como fin ser usado en Windows, Linux y macOS. Tiene un soporte para depuración, control de versiones a través Git integrado, resultado de sintaxis, código inteligente, fragmentos de código y refactorización de código. También es una herramienta personalizable, de modo que los propios usuarios puedan personalizar a su gusto el entorno de Visual Studio Code (Visual Studio Code, 2015) se usó también como un sistema de control a Git es un sistema el cual controla las versiones de código y es de diseño abierto para poder manejar todo lo relacionado a ello, desde proyectos pequeños hasta proyectos grandes, con rapidez y eficiencia (Git, 2019).

Gitlab es una compañía que se encarga del desarrollo de software para el correspondiente ciclo de vida del desarrollo. Es usada por más de 100,000 organización y cuenta con una comunidad activa con más de 2200 contribuyentes (GitLab, 2019).

Heroku es una plataforma en la nube que permite a las empresas, estudiantes y aficionados a crear, entregar, monitorear y escalar aplicaciones. Son la forma más rápida de pasar de la idea a la URL, evitando todos esos dolores de cabeza de infraestructura (Heroku, 2019) donde También el mismo Heroku proporciona dos formas de poder implementar a las aplicaciones con Docker un registro de contenedores el cual les permite implementar Docker pre diseñados y contruidos en Heroku y construir sus propias imágenes Docker con heroku.yml para su implementación en el mismo Heroku (Heroku Docker, 2019) donde también se utilizó el uso de Maps SDK para Android tiene como función el poder agregar mapas basados en datos de Google Maps a las aplicaciones. La API maneja automáticamente el acceso a los servidores del propio Google Maps, en donde se descarga los datos, visualiza el mapa y diferentes respuestas que están relacionador a los gestos del mapa (Developers, 2019) .

En la página web se utilizó también Bootstrap el cual es un Framework CSS, reconocido por ser uno de los más populares para el desarrollo en sitios web tanto como en diseño en sitio web y móviles (Bootstrap, 2019).

XML es conocido como un lenguaje de marcado similar a HTML. Su significado es Extensible Markup Language (Lenguaje de Marcado Extensible). Se diferencia de otros lenguajes de marcados debido a que no está predefinido, por lo que defines tus propias etiquetas y teniendo como propósito principal el compartir datos e información a través de diferentes sistemas (Mozilla, y otros, 2019).

JavaScript o conocido por su abreviación JS es un lenguaje ligero e interpretado. El cual está orientado a objetos, el cual cuenta con funciones de primera clase. Es reconocido como un lenguaje script para páginas web (Mozilla , y otros, 2019). Material Design es un sistema adaptable de pautas, componentes y herramientas que respalda las mejoras del diseño de la interfaz del usuario. En el que se agiliza la colaboración entre diseñadores y desarrolladores, ayudando a los equipos a construir ágilmente productos hermosos (Material IO, 2019).

De acuerdo se pueden Identificar problemas e implementar soluciones tecnológicas es una medida versátil en los sistemas de información y utilizar Frameworks conforman dentro de la solución, brindando nuevas perspectivas ante un desarrollo estructurado.

La experiencia es el sentimiento de haber sentido, manifestado o haber estado presente en algo, que da como resultado el conocimiento o la autoevaluación de nuevos conocimientos sobre ese algo (RAE, 2019). Tanto como para el turismo es la definición de las acciones de recreación, al realizar actividades o hechos durante un viaje (Chaviano, y otros, 2008). Las investigaciones han definido la experiencia como "procesos psicológicos complejos", según Otto y Ritchie en su investigación identificaron tres dimensiones esenciales en la construcción de la experiencia: Dimensión social o interactivas. búsqueda de novedades o dimensión de escape, dimensión de confort. Así como quienes ofrecen servicios turísticos deben considerar en como proporcionaran a los visitantes cada uno de estos seis componentes al turista (Ritchie, 1996).

Existen diferentes dimensiones sociales es lo que compila toda la información relacionada respecto a temas que son resorte y afectan a la sociedad en un grupo en específico aquellos aspectos son los que determinan y caracterizan la calidad de vida de los habitantes en un territorio. (Sinchi, 2019) La búsqueda de novedad en el turismo es especialmente caracterizada por la necesidad que presentan los sujetos al realizar actividades tanto físicas como sociales de riesgo. (Zuckerman, 2019) El consumo de alcohol, taba y cualquier otra sustancia es asociada al puntaje alto en esta dimensión, Así como también la dimensión de confort que es aquello que podemos plasmar como el sentimiento de bienestar y comodidad. (RAE, 2019) También se consideró importante el agrupamiento de actividades ligados con el turismo recaen en diferentes acciones, las cuales están relacionados entre sí, como la hotelería, sanidad y recreación. Como es la valoración en el turismo, son los méritos de reconocer y apreciar el mérito de algo o alguien ante su desempeño.

En el campo del turismo son catalogados por recursos tanto Naturales como creadas por el hombre las cuales son dirigidos hacia el turista quien es atraído hacia la intención de conocer y visitar. (Real Academia Española, 2019) Ante lo siguiente la valoración turística son segmentadas o categorizadas por recursos tanto Naturales como creadas por el hombre con intención de atraer visitas o no.

Según la cita de (Navarro, 2015) Los recursos turísticos y atractivos turísticos son conceptualización, clasificación y valoración. Cuadernos de turismo. Un aspecto importante en esta investigación es la calidad, que sería la conformidad acerca del producto hablado por la valoración designada al software. El equipo encargado de gestionar la calidad de un software debe considerar si cumple con el propósito deseado del cliente.

Se usará PHP que es acrónimo en inglés de Hypertext Preprocessor, es un lenguaje de programación de código abierto el cual fue diseñado para el preprocesado de texto plano, el cual tuvo una evolución aplicativa por su carácter de servicio. (Group, 2019) así como la implementación de Web Services que es un sistema de software designado para dar soporte a la interacción de máquina a máquina interoperativa a través de una red. (IBM, 2019) y para la aplicación móvil es Android Studio el cual desempeña el labor de IDE (Integrated Development Environment) para el desarrollo de aplicaciones para el Sistema operativo móvil de Android, el cual es basado en IntelliJ IDEA. Además de ser un potente editor de códigos y facilitador de herramienta (Developers, 2019).

Haciendo más sencillo la construcción básica de una Web Service usando PostRest el cual es denominado un servidor web el cual convierte la base datos en una API RESTful, esto ayuda a acortar el tiempo para la construcción de una Web Service estable con herramientas como Nginx, la cual separa limpiamente la operación CRUD. (Revision, 2017) Para interactuar con los documentos HTML, manejar eventos, agregar animaciones e interacción utilizamos un API llamado jquery con fines de simplificar la complejidad de las técnicas AJAX, en función de esta API es compatible con múltiples navegadores y su sintaxis familiariza al programador (Jquery, 2019).

Basándonos en estudios previos se plantea el siguiente problema ¿Cómo un sistema multiplataforma Web-móvil mediría la experiencia turística en la ciudad de Trujillo en el año 2019?

Donde el objetivo principal de este proyecto es Medir la experiencia Turística a través de un sistema multiplataforma Web-Móvil en la ciudad de Trujillo-Perú.

Como objetivos específicos se busca: otorgar una clasificación de valoración asignada por los turistas acerca de las áreas de Trujillo según la cantidad de turistas que les visiten y clasificar a los visitantes turísticos según su lugar de procedencia nacional o internacional, así logrando que los turistas recomienden nuestro país para futuras visitas a sus amigos y familiares, a través de la información brindada por nuestra app la cual cumplirá la función de patrocinar una forma dinámica de interactuar y conocer la historia, muy aparte del apartado estético por la cual visitarían un lugar, implantándoles curiosidad al preguntarse ellos mismo del porqué de ciertos monumentos y objetos fabricados por nuestra cultura lo cual será fácilmente respondida a través de nuestra app y escaneo de código QR, lo cual le da un dinamismo más fácil y amplio.

La idea es que esta misma app pueda incentivar a que se pueda nacionalizar esta forma de poder otorgarle información a los turistas con la facilidad que nos ofrece la tecnología, ya que en esta era el 67% de la población mundial tiene un teléfono móvil teniendo en cuenta que más de 5.100 millones de personas cuentan con una línea móvil y se prevé que esa cifra aumente a más de 700 millones de nuevos afiliados en los próximos siete años (Association, 2019), y con el constante crecimiento de los turistas tanto como nacionales o internacionales, podemos aportar a la impartición de conocimiento y beneficiar con nuestro aporte tecnológico al estado peruano con nuestro proyecto para conocer lo invaluable que es nuestra cultura al mundo.

Propuesta

Para lograr desarrollar la variable independiente (sistema multiplataforma web-móvil), se utilizó la metodología SCRUM, para lograr un avance del producto en corto tiempo, en el cual fue necesario implementar versiones del aplicativo, en el que se determinó que el tiempo de iteraciones fue de 3 semanas, una vez comenzada la fase de desarrollo se pudo observar y obtener resultados del aplicativo tanto para móvil y pagina web.

En la búsqueda para poder lograr conseguir los objetivos, se priorizo la escala de valoración basada en los comentarios que hayan brindado los turistas hacia ciertos lugares.

Desarrollo de las iteraciones:

- Planificación: Fase en la que se establece las variables dependientes e independientes, se inicia con el desarrollo de la documentación para establecer la realidad problemática.

Iteración 1: Creación de modelos de datos

Actividades:

- Creación del diseño lógico.
- Creación del diseño físico.
- Creación del diseño conceptual.
- Implementación del software en un 50%.

Figura 1: Modelo Lógico y físico

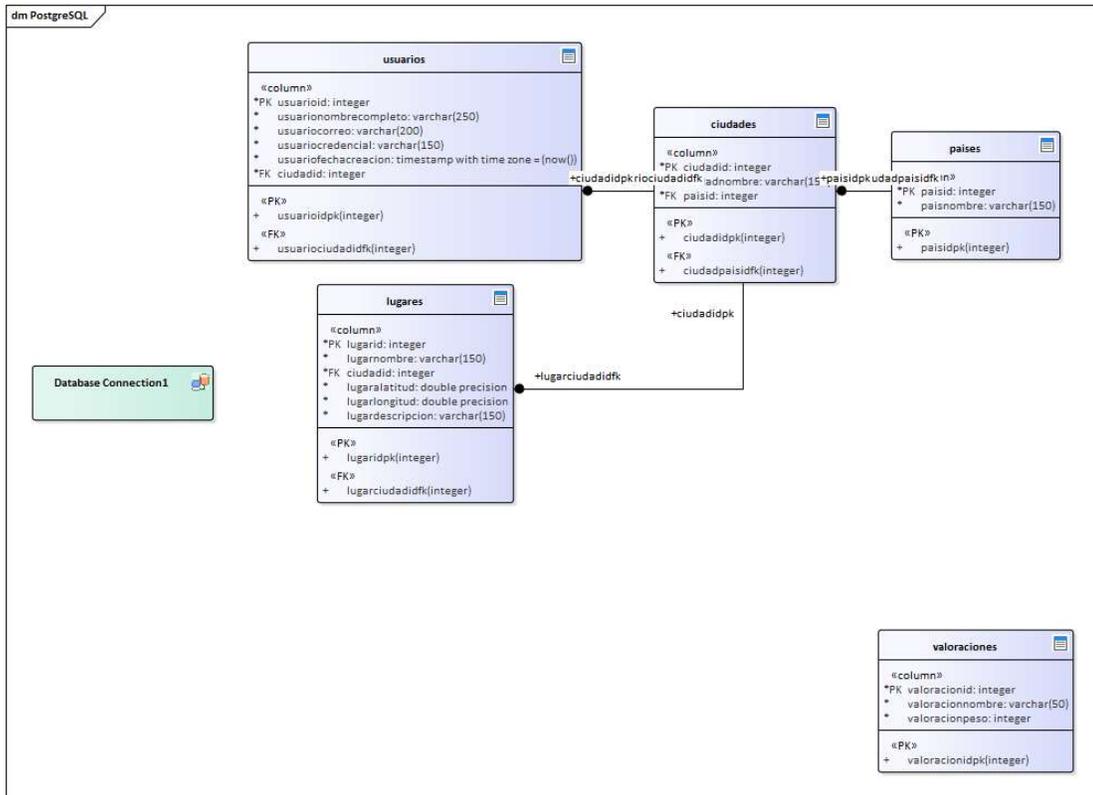


Figura 2: Login App

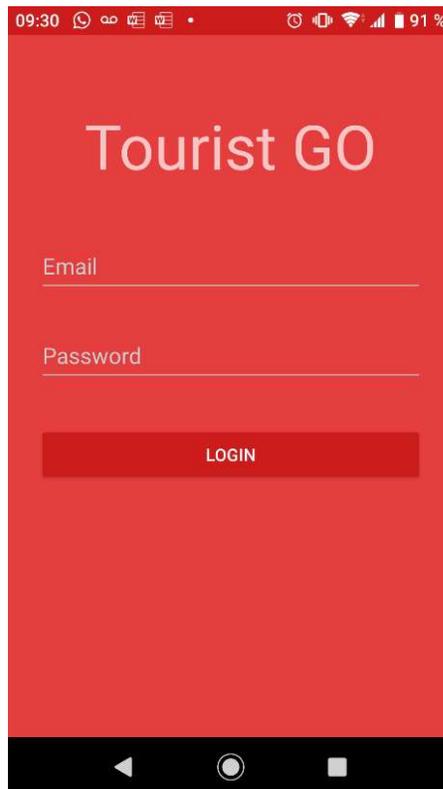


Figura 3: Page App

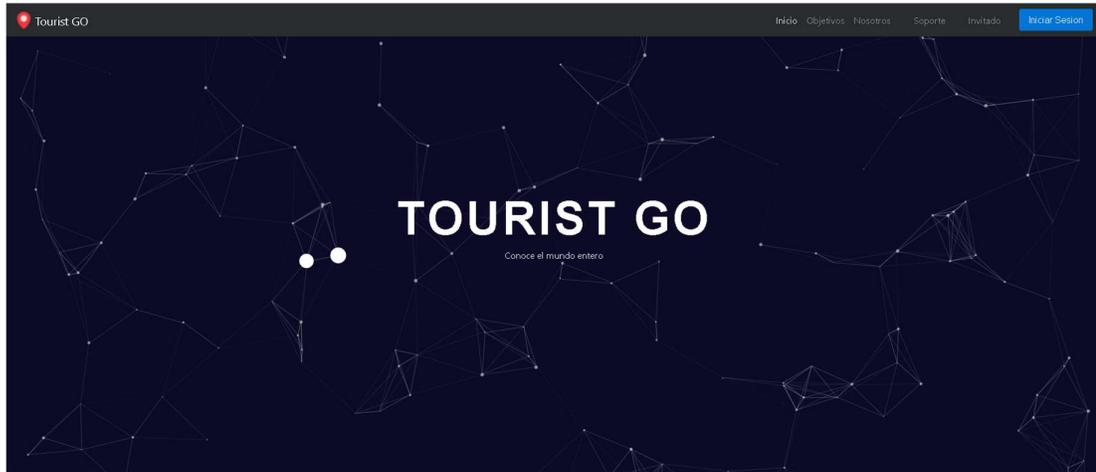
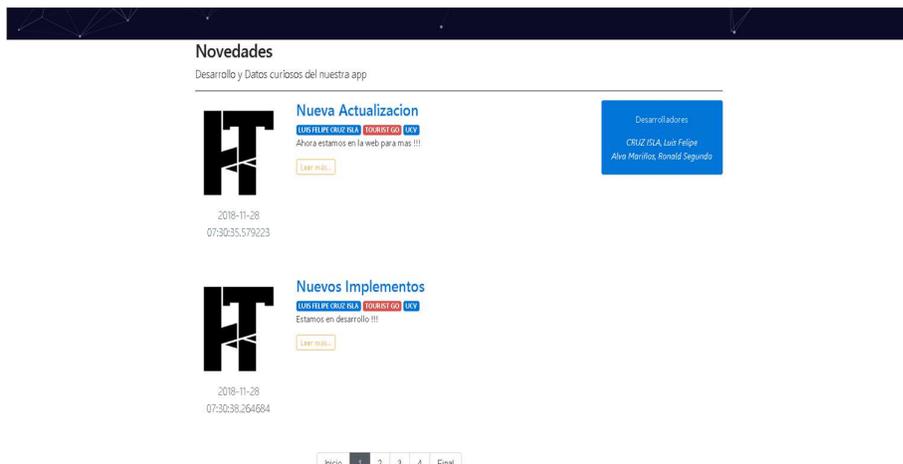


Figura 4: Foro Page App



Iteración 2: Fase de desarrollo. Entregable: Primer versión del aplicativo, en esta versión se inicializa la parte de desarrollo entregando un producto no apto para su distribución.

Actividades:

- Rediseño del modelo lógico.
- Rediseño del modelo físico.
- Rediseño del modelo conceptual.
- Implementación del software en un 100%.

Figura 5: Rediseño de Modelo Lógico y físico

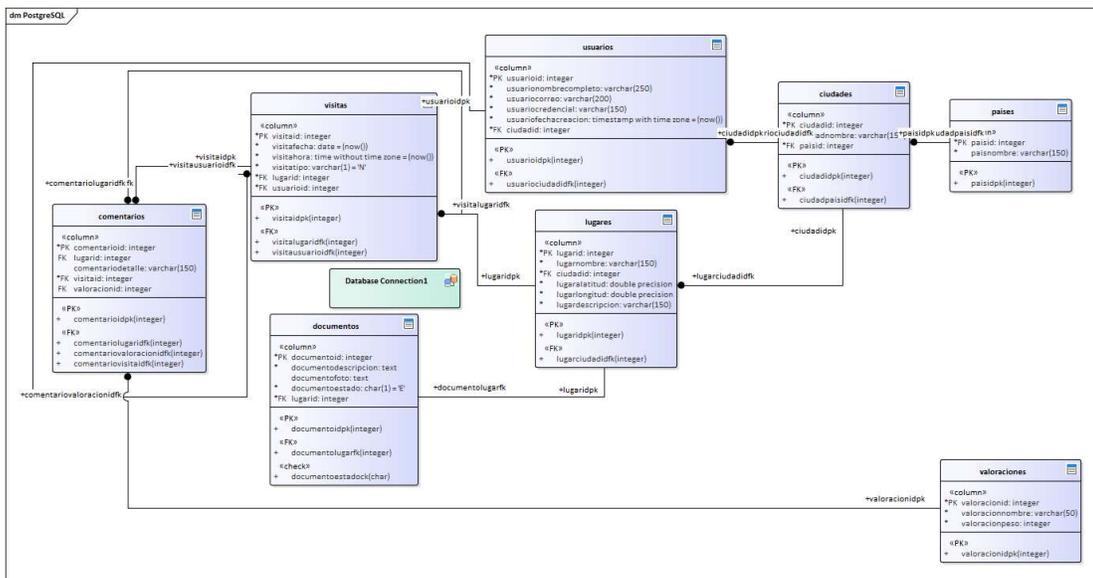


Figura 6: Web Services

```

[{"lugarid":2,"lugarnombre":"Iglesia la Compañía","ciudadid":9,"lugarlatitud":-8.11170522,"lugarlongitud":-79.02985364,"lugardescripcion":"Iglesia más representativa de Trujillo"},
{"lugarid":6,"lugarnombre":"Museo Catedrático","ciudadid":8,"lugarlatitud":-8.1118025,"lugarlongitud":-79.0304809,"lugardescripcion":"Local donde se destaca la evolución e historia de la Iglesia"},
{"lugarid":7,"lugarnombre":"Casa Bacamonte","ciudadid":8,"lugarlatitud":-8.111165,"lugarlongitud":-79.029443,"lugardescripcion":"Declarado Monumento Histórico"},
{"lugarid":9,"lugarnombre":"Monasterio del Corno","ciudadid":11,"lugarlatitud":-8.110478,"lugarlongitud":-79.020393,"lugardescripcion":"Lugar de la escultura de Santa Teresa de Jesús"},
{"lugarid":10,"lugarnombre":"Casa danza chopitea","ciudadid":16,"lugarlatitud":-8.1094995,"lugarlongitud":-79.0273117,"lugardescripcion":"Refleja una secuencia cultural y estilística"},
{"lugarid":10,"lugarnombre":"Palacio Iturregui","ciudadid":6,"lugarlatitud":-8.10970106,"lugarlongitud":-79.0257393,"lugardescripcion":"Presenta un estilo neoclásico"},
{"lugarid":11,"lugarnombre":"Iglesia bella","ciudadid":14,"lugarlatitud":-8.11440097,"lugarlongitud":-79.02737526,"lugardescripcion":"Considerado Patrimonio Monumental de la Nación"},
{"lugarid":12,"lugarnombre":"Casa Irigoyen","ciudadid":1,"lugarlatitud":-8.11254,"lugarlongitud":-79.0279,"lugardescripcion":"Sede del Banco Central de Reserva del Perú"},
{"lugarid":13,"lugarnombre":"Baluarte de Don Juan de Herrera y Valverde","ciudadid":9,"lugarlatitud":-8.10501693,"lugarlongitud":-79.02680246,"lugardescripcion":"Antigua Protección de Trujillo"},
{"lugarid":14,"lugarnombre":"Casa del Mayorazgo de Facala","ciudadid":12,"lugarlatitud":-8.11304165,"lugarlongitud":-79.02505899,"lugardescripcion":"Sede del Banco Scotiabank"},
{"lugarid":15,"lugarnombre":"Casa de la Emancipación","ciudadid":2,"lugarlatitud":-8.1107601,"lugarlongitud":-79.0264269,"lugardescripcion":"Sede del Banco Continental"},
{"lugarid":16,"lugarnombre":"Biblioteca Municipal de Trujillo","ciudadid":8,"lugarlatitud":-8.11063045,"lugarlongitud":-79.02321127,"lugardescripcion":"Sitio de Lectura"},
{"lugarid":17,"lugarnombre":"Plazuela del Recreo","ciudadid":16,"lugarlatitud":-8.10733045,"lugarlongitud":-79.02590003,"lugardescripcion":"Espacio de recreación"},
{"lugarid":18,"lugarnombre":"Iglesia Santa Rosa","ciudadid":13,"lugarlatitud":-8.105787,"lugarlongitud":-79.02570695,"lugardescripcion":"Comemoración al nacimiento de Santa Rosa de Lima"},
{"lugarid":19,"lugarnombre":"Teatro Municipal de Trujillo","ciudadid":17,"lugarlatitud":-8.10595485,"lugarlongitud":-79.02469844,"lugardescripcion":"Donde se lleva a cabo Actuaciones"},
{"lugarid":20,"lugarnombre":"Iglesia La Herencia","ciudadid":16,"lugarlatitud":-8.1108559,"lugarlongitud":-79.0209823,"lugardescripcion":"Se encuentra en una pequeña plazuela"},
{"lugarid":1,"lugarnombre":"Plaza Mayor de Trujillo","ciudadid":1,"lugarlatitud":-8.11174435,"lugarlongitud":-79.02867815,"lugardescripcion":"Lugar de la proclamación de la Independencia de Trujillo"},
{"lugarid":3,"lugarnombre":"Municipalidad Provincial de Trujillo","ciudadid":1,"lugarlatitud":-8.1127815,"lugarlongitud":-79.02844816,"lugardescripcion":"Institución para administrar los ingresos y desarrollar labores."},
{"lugarid":4,"lugarnombre":"Museo del Juguete","ciudadid":1,"lugarlatitud":-8.1092346,"lugarlongitud":-79.0264694,"lugardescripcion":"Local donde se alberga juguetes históricos."},
{"lugarid":5,"lugarnombre":"Museo de Arqueología","ciudadid":1,"lugarlatitud":-8.1109915,"lugarlongitud":-79.0264311,"lugardescripcion":"Local donde se muestra el desarrollo histórico de la Libertad"}]
    
```

Figura 7: Lugares App

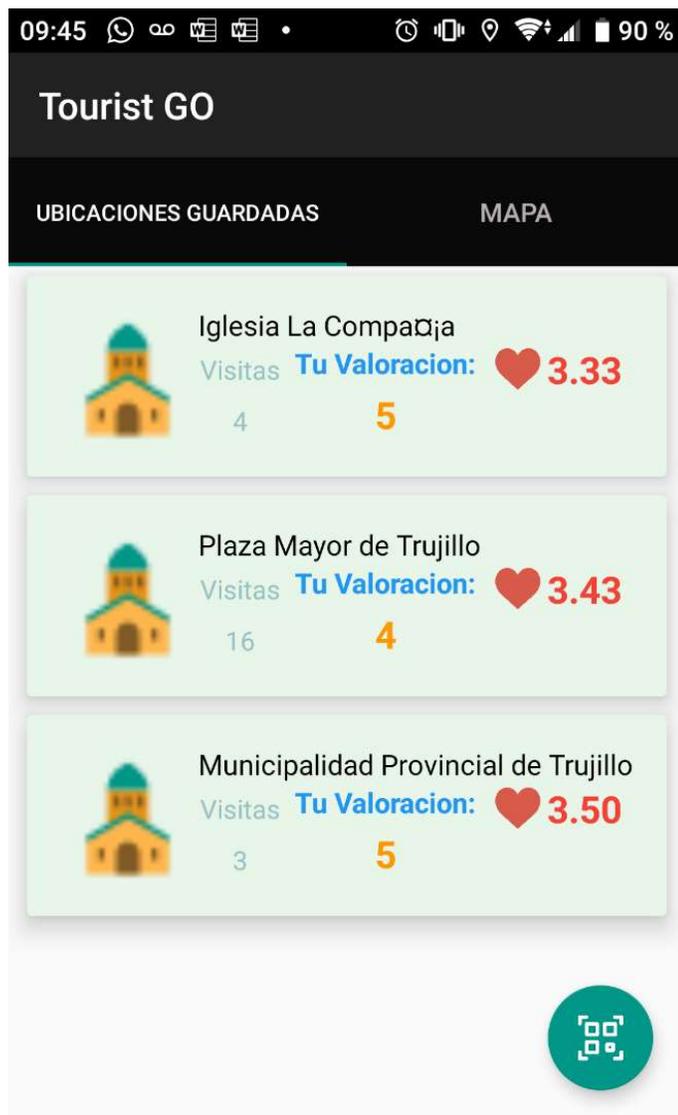


Figura 8: Sistema de posicionamiento global - Google App

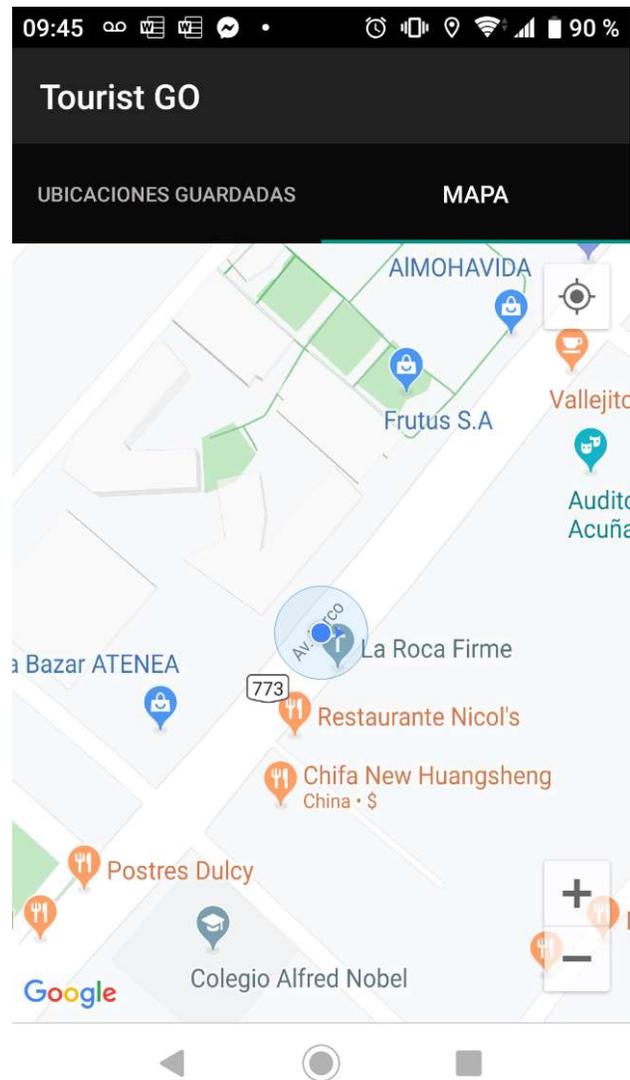
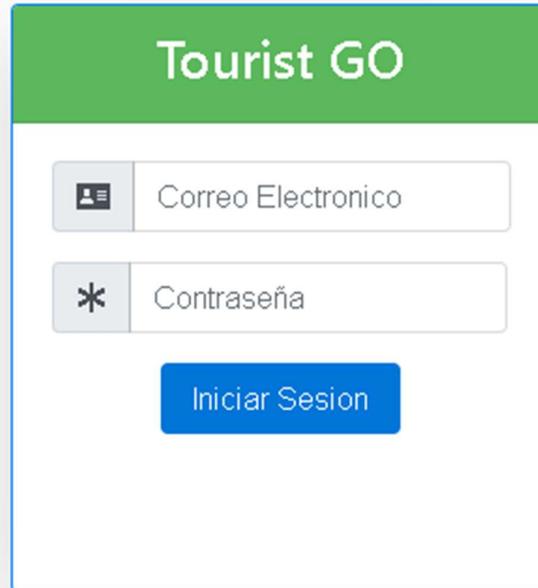


Figura 9: Login Page App

Iniciar sesión



Tourist GO

Correo Electronico

Contraseña

Iniciar Sesion

No tienes cuenta aun?

Regístrate

Iteración 3: Versión funcional del software, y disponible para su distribución.

Actividades:

- Depuración de errores.
- Evaluar la funcionalidad.

Figura 10: Sistema de valoración App

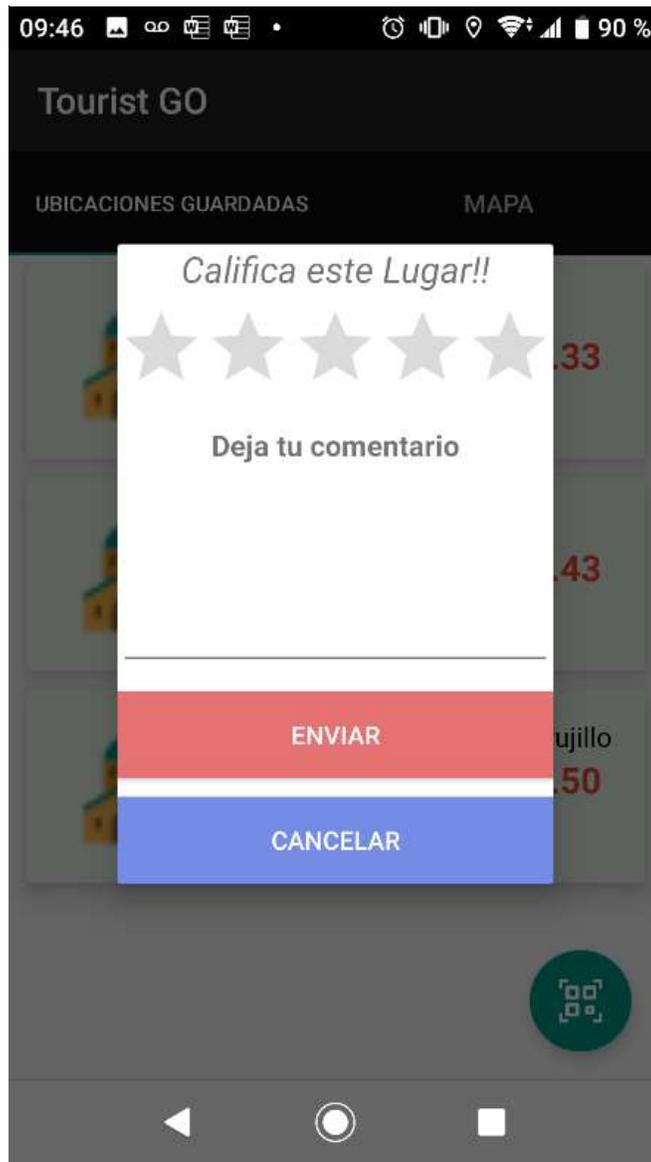


Figura 11: Indicador de lugares map App



El enlace de la aplicación y la app están aquí:

<https://touristgo.herokuapp.com/index.php>

II. MÉTODO

El estudio de esta investigación es Cuasi Experimental de tipo pre y post prueba

En esta investigación tenemos dos variables las cuales son:

- Variable Independiente (VI): Sistema multiplataforma Web Móvil
- Variable Dependiente (VD): Experiencia turística

La población es abarcada por la cantidad de turistas siendo este de 137,664 que eligen a Trujillo como destino. La muestra de estudio de la investigación es de 40 turistas entre 25- 45 años de edad, para esta selección se usó el método de muestreo por conveniencia.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue La Encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario.

Este proyecto se fue validado mediante juicio de experto, durante el cual se calculó los instrumentos de validez usando el coeficiente de fiabilidad del Holsti, para realizar este proceso se eligió a 3 expertos en el tema a la cual va dirigida esta investigación, precedentemente se dio 10 preguntas junto con el instrumento para que pueda ser corroborado la valides del mismo y por último se aplicó las fórmulas para las respuestas.

$$C = \frac{3(8)}{9 + 9 + 8} = \frac{24}{26} = 0.92$$

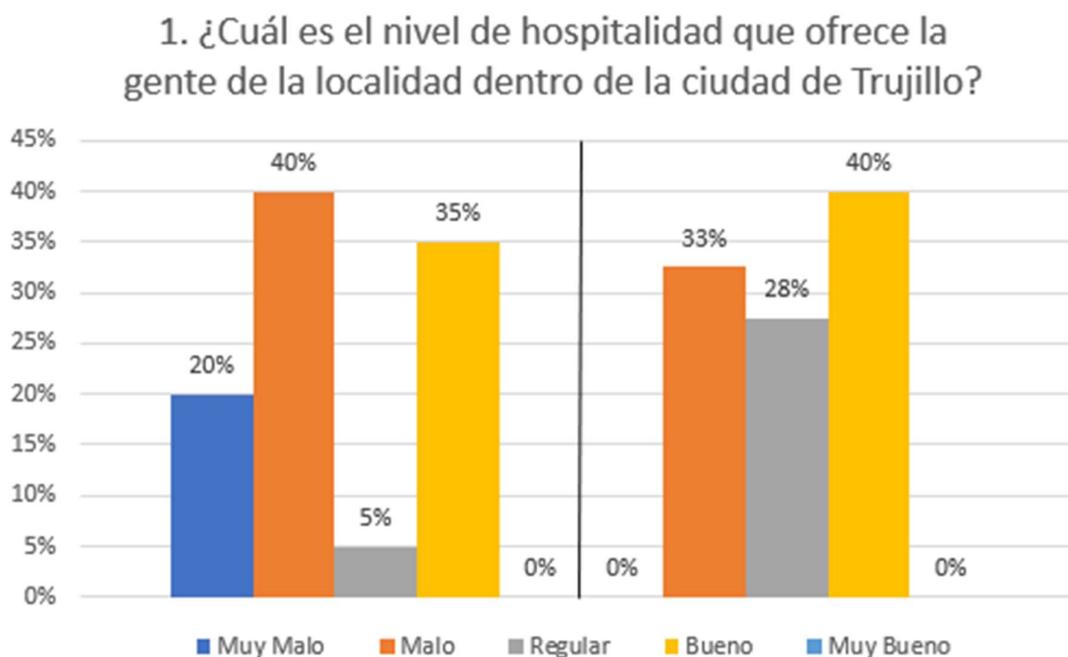
El coeficiente de fiabilidad del instrumento es de 92% lo que quiere decir que es muy buena.

Se utilizó el Alfa de Cronbach para medir la confiabilidad, primero se elabora un cuestionario y después se valida por juicio de expertos, y una vez hecho esto se tomó 30 turistas por lo consiguiente se pasa a medir la confiabilidad del instrumento. Se obtuvo un valor de confiabilidad del 81%, lo que quiere decir que es buena. (Ver Anexo 1).

Para esta investigación se consideró diversos principios jurídicos y éticos. El trabajo presente respeta la veracidad de los resultados.

III. RESULTADOS

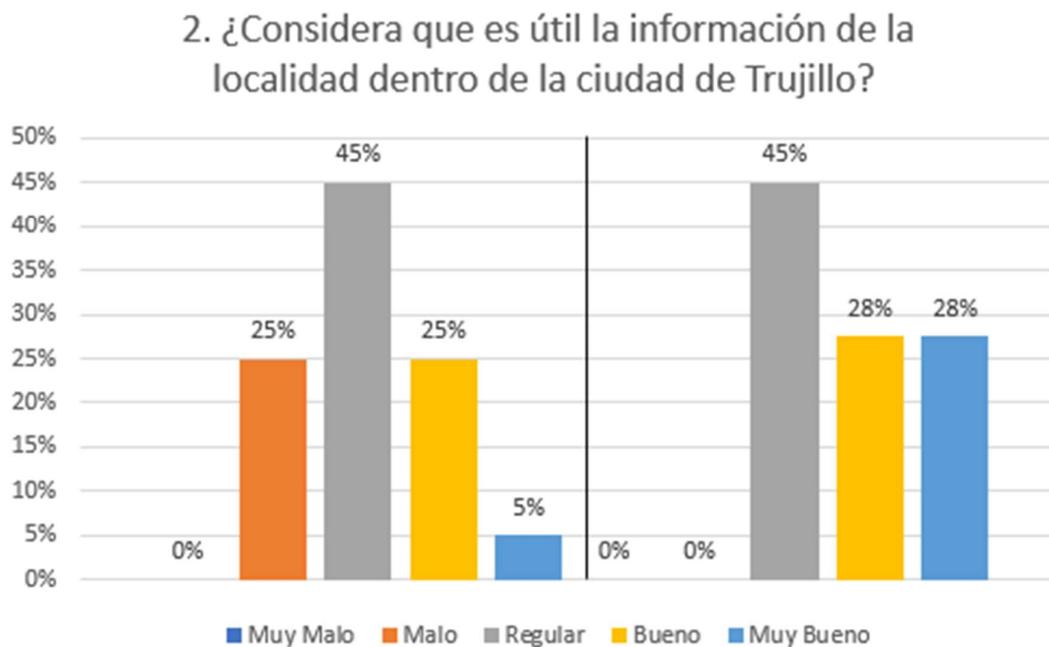
Figura N°1. ¿Cuál es el nivel de hospitalidad que ofrece la gente de la localidad dentro de la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (40%) opinó que su nivel de hospitalidad que ofrece la gente de la localidad es Malo. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (40%) opinó que su nivel de hospitalidad que ofrece la gente de la localidad es Bueno.

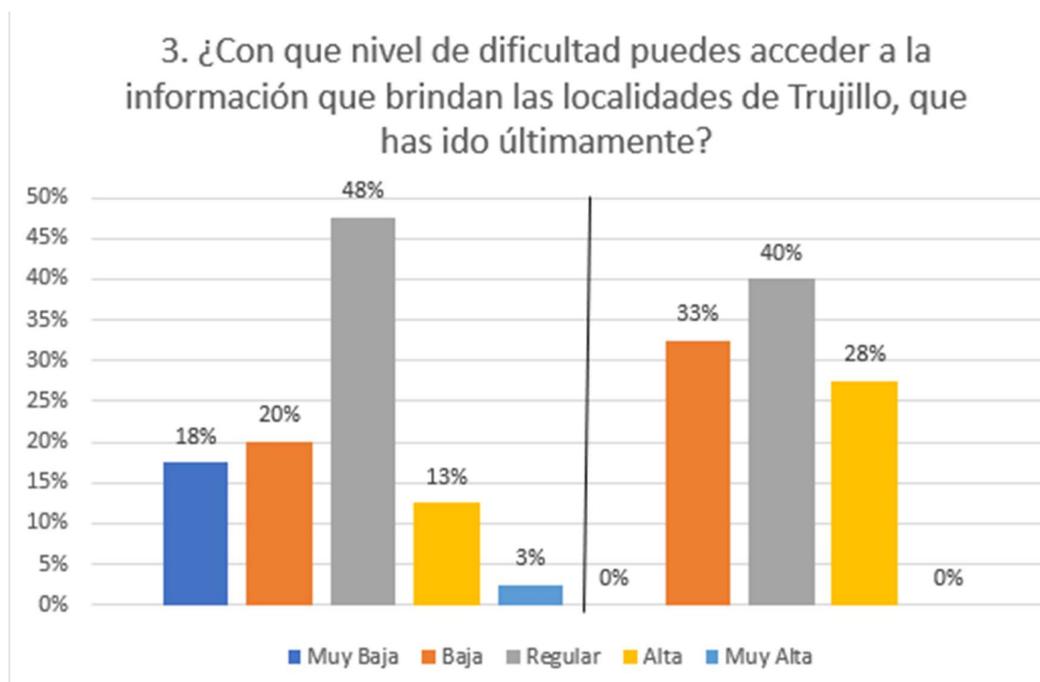
Figura N° 2. ¿Considera que es útil la información de la localidad dentro de la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (45%) considera que la utilidad de la información es Regular. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (45%) considera que la utilidad de la información es Regular.

Figura N° 3. ¿Con que nivel de dificultad puedes acceder a la información que brindan las localidades de Trujillo, que has ido últimamente?

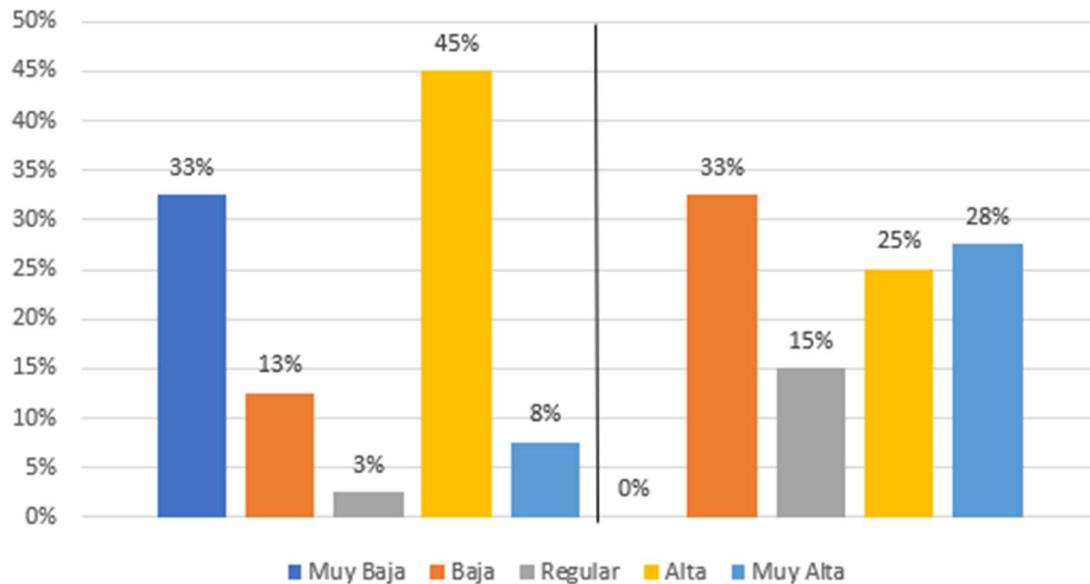


Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (48%) opina que el nivel de dificultad para acceder a la información que brindan las localidades es Regular. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (40%) opina que el nivel de dificultad para acceder a la información que brindan las localidades es Regular.

Figura N° 4. ¿Con que frecuencia visita lugares turísticos dentro de la ciudad de

4. ¿Con que frecuencia visita lugares turísticos dentro de la ciudad de Trujillo?

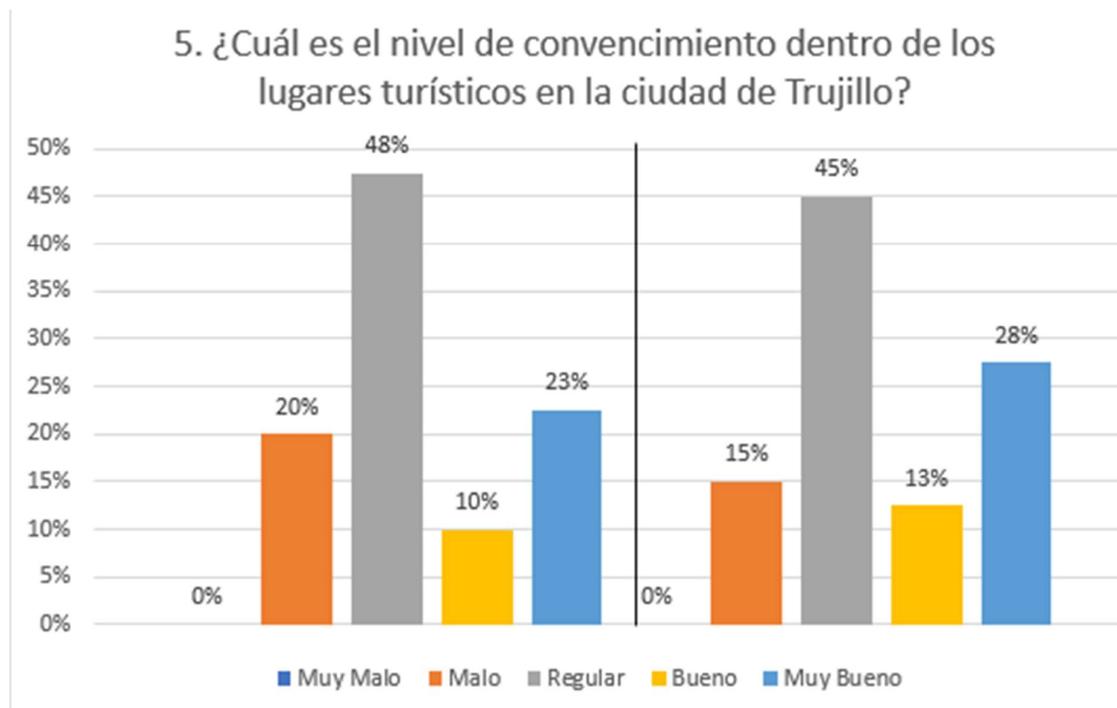


Trujillo?

Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (45%) opina que la frecuencia de visita a los lugares turísticos dentro de Trujillo es Alta. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (33%) opina que la frecuencia de visita a los lugares turísticos dentro de Trujillo es Baja.

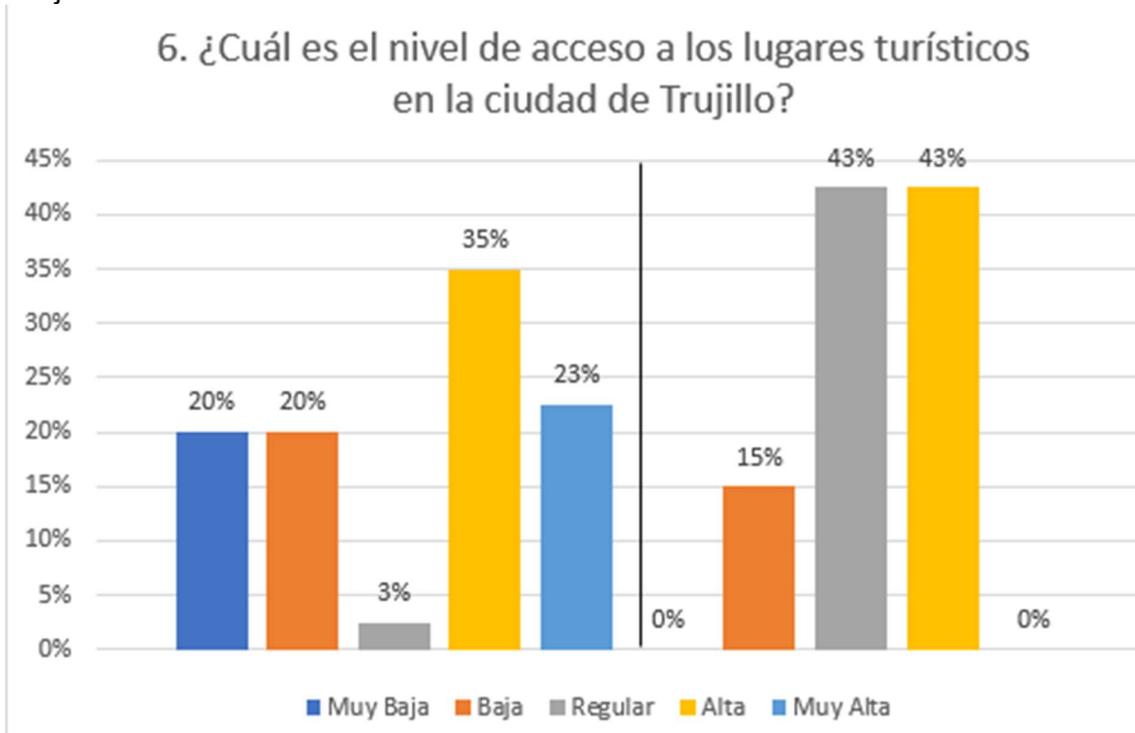
Figura N° 5. ¿Cuál es el nivel de convencimiento dentro de los lugares turísticos en la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (48%) opina que el nivel de convencimiento dentro de los lugares turísticos en Trujillo es Regular. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (45%) opina que el nivel de convencimiento dentro de los lugares turísticos en Trujillo es Regular.

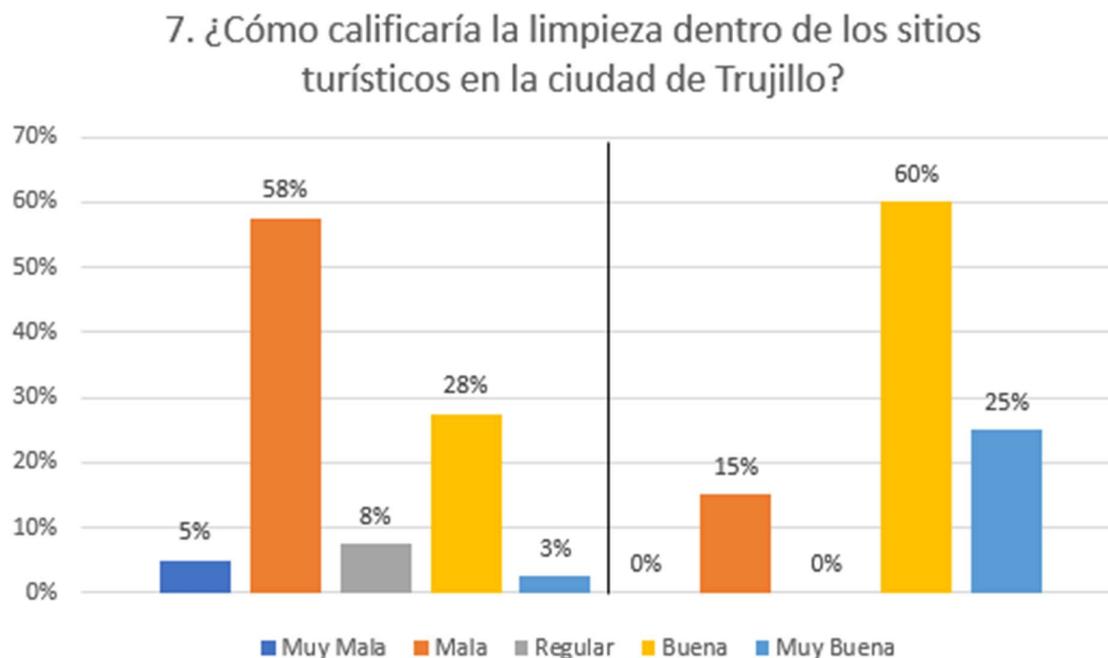
Figura N° 6. ¿Cuál es el nivel de acceso a los lugares turísticos en la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (35%) opina que el nivel de acceso a los lugares turístico en Trujillo es Alta. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (43%) opina que el nivel de acceso a los lugares turístico en Trujillo es Regular y Alta.

Figura N° 7. ¿Cómo calificaría la limpieza dentro de los sitios turísticos en la ciudad

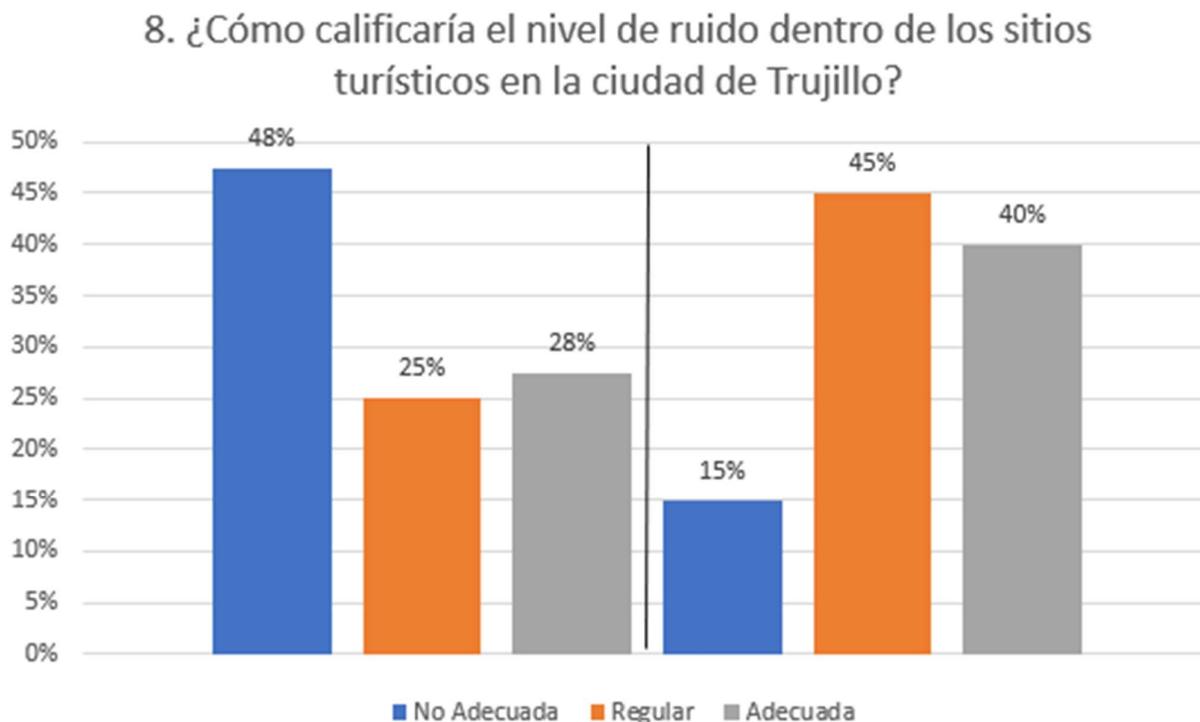


de Trujillo?

Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (58%) calificaría la limpieza de los sitios turísticos en Trujillo como Mala. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (60%) calificaría la limpieza de los sitios turísticos en Trujillo como Buena.

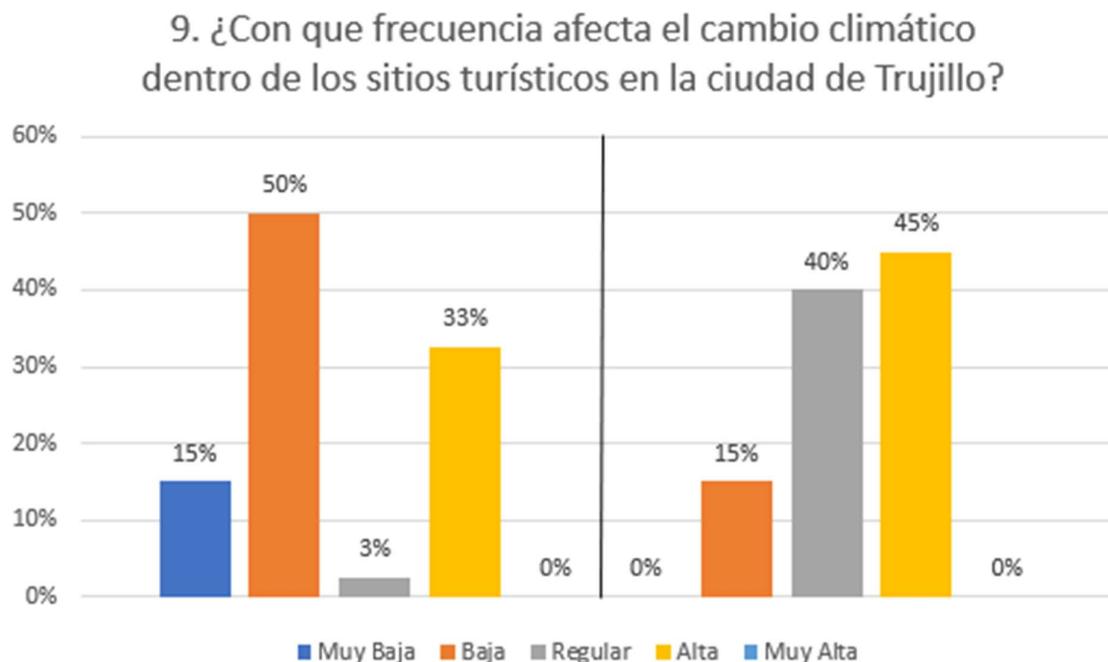
Figura N° 8. ¿Cómo calificaría el nivel de ruido dentro de los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (48%) califica el nivel de ruido dentro de los sitios turísticos es No Adecuada. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (45%) califica el nivel de ruido dentro de los sitios turísticos es Regular.

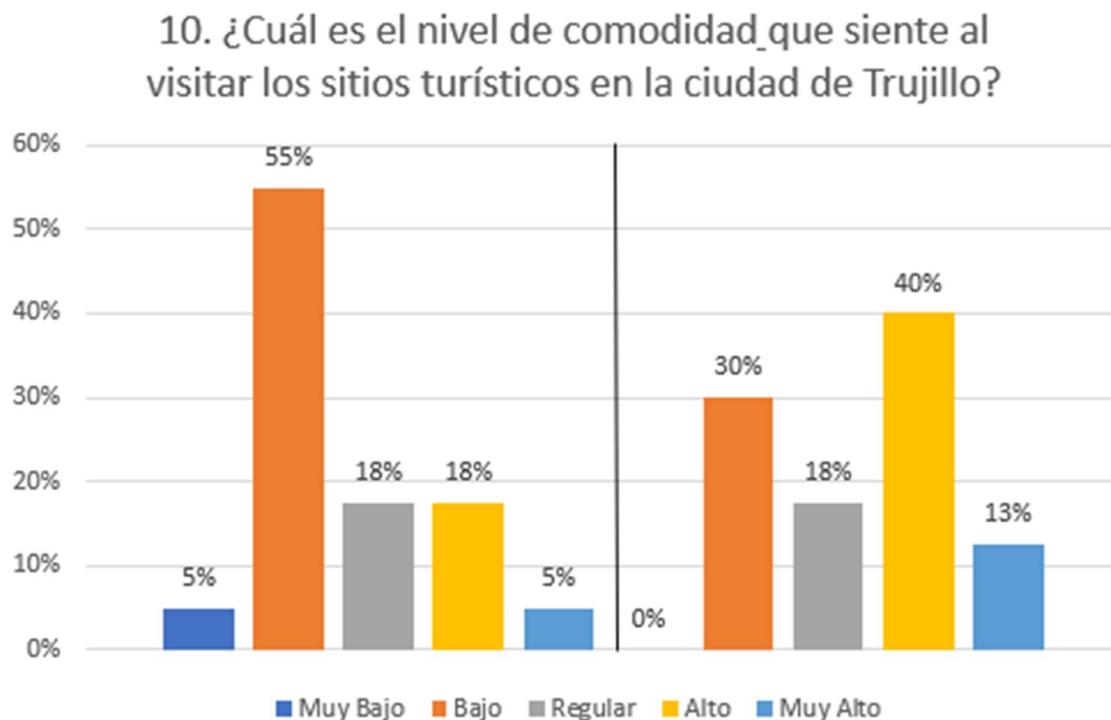
Figura N° 9. ¿Con que frecuencia afecta el cambio climático dentro de los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (50%) opina que la frecuencia con la que afecta el cambio climático dentro de los sitios turísticos de Trujillo como Baja. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (45%) opina que la frecuencia con la que afecta el cambio climático dentro de los sitios turísticos de Trujillo como Alta.

Figura N° 10. ¿Cuál es el nivel de comodidad que se siente al visitar los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?



Fuente: Elaboración propia del autor

Interpretación: Antes de la implementación del sistema, la mayoría de los turistas (55%) opina que el nivel de comodidad que siente al visitar los sitios turísticos en Trujillo como Bajo. Después de la implementación del sistema la mayoría de los turistas (40%) opina que el nivel de comodidad que siente al visitar los sitios turísticos en Trujillo como Alto.

Prueba de Hipótesis

Pruebas de normalidad

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Pre	,226	40	,000
Post	,326	40	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Dada que el número de datos para la muestra es superior a 30 datos, usaremos la prueba de Kolmogorov-Smirnov, observamos que el resultado de p es menor a 0.05 por lo tanto se afirma que los datos no son normales y se continúa usando la prueba de Kolmogorov

El análisis de la hipótesis

Ho: El sistema multiplataforma no ayudaría a medir la experiencia de los turistas

H1: El sistema multiplataforma ayudaría a medir la experiencia de los turistas

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

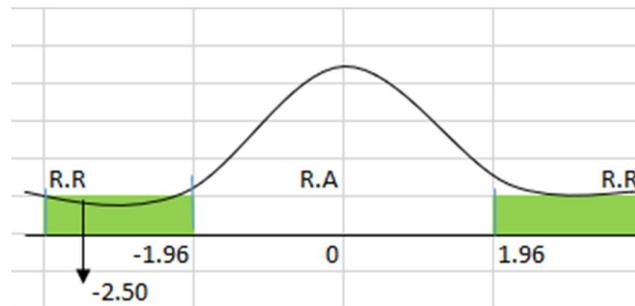
		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post - Pre	Rangos negativos	6 ^a	13,33	80,00
	Rangos positivos	20 ^b	13,55	271,00
	Empates	14 ^c		
	Total	40		

- a. POST TEST < RENDIMIENTO PRE TEST
- b. POST TEST > RENDIMIENTO PRE TEST
- c. POST TEST = RENDIMIENTO PRE TEST

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,523 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,012

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.



Ha caído en R.R, se rechaza Hipótesis nula y se acepta Hipótesis alterna por lo tanto la afirmación de que el sistema multiplataforma ayudaría a medir la experiencia turística es cierta, con un 95% de seguridad.

IV. DISCUSIÓN

La tecnología ha dado grandes avances los cuáles son impensables para generaciones pasadas, con esta investigación se pudo conseguir ayudar a obtener, valorar y designar a los turistas una herramienta cuyo propósito era poder recolectar sus opiniones sobre las áreas turísticas que se encuentran en nuestra ciudad de Trujillo, para otorgar un sistema de fácil acceso. En la hipótesis se indicó que El sistema multiplataforma ayudaría a medir la experiencia de los turistas antes de usar el software se pudo apreciar que no existía una manera en la que el turista pudiese dar su opinión de cómo mejorar y arreglar las falencias que existen en los lugares visitados. Se apreció que después de su uso, la recolección de información la cual servirá para que las autoridades puedan buscar y encontrar soluciones para las falencias que reportan los turistas.

Sobre las áreas turísticas las cuales hayan visitados. Solucionando y otorgando una manera de poder medir y recolectar datos para futuras mejoras de las áreas turísticas. Después de su implementación se notó una leve mejora en las formas de medir y corroborar las opiniones acerca de los lugares por parte de los visitantes también llamado turistas en la ciudad de Trujillo

Tanto un antes como en un después hubo mejora, pero no lo suficiente notoria para toda la ciudad, pero si en pequeñas comunidades urbanas que se tomaron en cuenta las recomendaciones de los viajeros que pasaron por su patio o por su calle.

V. CONCLUSIONES

Tras la implementación del sistema multiplataforma web-movil se observó una mejora notable en Medir la experiencia Turística, por lo que la utilización de la herramienta multiplataforma web - móvil cumplió con los objetivos.

Teniendo como finalidad el poder lograr resultados positivos entre las cuales buscaba cumplir con los objetivos y de poder otorgar una herramienta tecnológica para medir y designar una valoración por el turista, al visitar las diversas áreas turísticas de la ciudad de Trujillo se pudo recolectar y analizar la información para el mejoramiento en la calidad de servicios para los propios turistas.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda añadir herramientas para simplificar su utilización.

Se recomienda iniciar el impacto de sistemas similares en diversas ciudades del Perú.

Se recomienda lograr recolectar información para su análisis y valides para desarrollo de nuevas funciones.

REFERENCIA

- Mozilla y Individual contributors. 2019. Javascript. [En línea] 2019. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>.
- Association, GSM. 2019. The Mobile Economy Report. *Londres*. [En línea] 2019. <https://www.gsmaintelligence.com/research/?file=b9a6e6202ee1d5f787cfebb95d3639c5&download>.
- Bootstrap. 2019. What is Bootstrap? [En línea] 2019. https://www.w3schools.com/whatis/whatis_bootstrap.asp.
- CHAVAN, Shraddha. 2018. Providing Security to Results using Color QR Codes. [En línea] 2018. <https://aspirepublishers.com/index.php/ijetcs/article/view/171>.
- Chaviano, Esther Lidia Machado y Aro, Yanet Hernandez. 2008. Del turismo contemplativo. [En línea] 2008. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193415512005>.
- Developers, Google. 2019. Android Studio. [En línea] 2019. <https://developer.android.com/studio/intro>.
- . 2019. Maps SDK for Android. [En línea] 2019. <https://developers.google.com/maps/documentation/android-sdk/intro>.
- F. Acosta, Andrés y E. Espinosa Jairo, Jorge. 2018. Application of the SCRUM Software Methodology for Extending Simulation of Urban MObility (SUMO) Tools. [En línea] 2018. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-33616-9_1.
- Fie Jie, Liu Ran. 2019. Drug-laden 3D biodegradable label using QR code for anti-counterfeiting of drugs. *Department of Biomedical Engineering, School of Medicine, Tsinghua University*. [En línea] 2019. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0928493116301795>.
- Fong Sim, Wui David, H. Falad, Jamal Arshad. 2019. Smart City Bus Application with Quick Response (QR) Code Payment. *International Conference on Software and Computer Applications ACM*. [En línea] 2019. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3316718>.
- Git. 2019. Git. [En línea] 2019. <https://git-scm.com>.
- GitLab. 2019. About GiLab. [En línea] 2019. <https://about.gitlab.com/company/>.
- Group, PHP. 2019. ¿Que es PHP? [En línea] 2019. <https://www.php.net/manual/es/intro-whatis.php>.
- Heroku Docker. 2019. Deploying with Docker. [En línea] 2019. <https://devcenter.heroku.com/categories/deploying-with-docker>.
- Heroku. 2019. WHAT IS HEROKU? [En línea] 2019. <https://www.heroku.com/what>.
- IBM. 2019. ¿Que es un servicio web? [En línea] 2019. https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/SSMKHH_9.0.0/com.ibm.e.tools.mft.doc/ac55710_.htm.
- Jquery. 2019. JQuery. [En línea] 2019. <https://jquery.com>.
- Laaziri, Majida. 2019. A comparative study of laravel and symfony PHP frameworks. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*. [En línea] 2019. https://www.researchgate.net/profile/Abir_Yamami/publication/330656531_A_comparative_study_of_laravel_and_symfony_PHP_frameworks/links/5c4c9

- 067458515a4c7424c9d/A-comparative-study-of-laravel-and-symfony-PHP-frameworks.pdf.
- Laravel LLC, . 2019. [En línea] 2019. <https://laravel.com/docs/6.x>.
- Material IO. 2019. Material Design. [En línea] 2019. <https://material.io/develop/android/>.
- Mozilla y Individual contributors. 2019. Introducción a XML. [En línea] 2019. https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/XML/Introducción_a_XML.
- Navarro, Diego. 2015. Recursos turísticos y atractivos turísticos. [En línea] 2015. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/221641>.
- Orgaz, Francisco. 2016. El Sistema Todo Incluido en Cancún: Análisis del Perfil Sociodemográfico, Valoraciones y Satisfacción del Turista. *Rosa dos Ventos*. [En línea] 2016. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=473550236006>.
- Patel, Arpankumar. 2019. Smart Student Attendance System Using QR Code. *Computer Engineering Department K J Somaiya college of Engineering* . [En línea] 2019. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3370769.
- Pérez, Sanagustín. 2016. Using QR codes to increase user engagement in museum-like spaces. *Computers in Human Behavior*. [En línea] 2016. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216300644>.
- PostgreSQL. 2019. About . [En línea] 2019. <https://www.postgresql.org/about/>.
- Putra Nicko, Husni Thamrin. 2018. Pengembangan Aplikasi Android untuk Mengakses Data Diri Mahasiswa Melalui Web Server. *Tesis Doctoral Universitas Muhammadiyah Surakarta*. [En línea] 2018. <http://eprints.ums.ac.id/65058/>.
- RAE. 2019. Confort. [En línea] 2019. <https://dle.rae.es/confort>.
- . 2019. Experiencia. [En línea] 2019. <https://dle.rae.es/experiencia>.
- Real Academia Española, . 2019. [En línea] 2019. <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=experiencia>.
- . 2019. [En línea] 2019. <https://dle.rae.es/?id=bJiPomE>.
- Revision, Joe Nelson. 2017. PostgREST Documentation. [En línea] 2017. <http://postgrest.org/en/v6.0/>.
- Ritchie, Otto y. 1996. LA CREACIÓN Y PROMOCIÓN DE EXPERIENCIAS EN UN DESTINO TURÍSTICO. UN ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN Y NECESIDADES DE ACTUACIÓN. [En línea] 1996. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/221511/172951>.
- SALIM, Mohd y SYAHIRAH, Anis. 2019. E-Coupons Event Management System (ECoMS) Using QR code in UiTM Tapah / Anis Syahirah Mohd Salim. [En línea] 2019. <http://ir.uitm.edu.my/id/eprint/25145/>.
- SATPALKAR, Tanmay. 2016. Smart City Parking: A QR Code based Approach. [En línea] 2016. <https://pdfs.semanticscholar.org/8ed5/134ac51001c304eecd19eb8df35313f8c0c.pdf>.
- SIEGLE, Del. 2015. Using QR Codes to Differentiate Learning for Gifted and Talented Students. [En línea] 2015. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1076217514556534>.
- Sinchi, Instituto. 2019. Dimension Social. [En línea] 2019. <https://www.sinchi.org.co/inirida/dimension-social>.

The PHP Group, . 2019. [En línea] 2019. <https://www.php.net/manual/es/intro-whatis.php>.

Visual Studio Code. 2015. Visual Studio Code. [En línea] 2015. http://www.ecured.cu/Visual_Studio_Code.

Zuckerman, M. 2019. Búsqueda de Novedad. [En línea] 2019. <https://psiquiatria.com/glosario/busqueda-de-novedades>.

ANEXOS
Anexo N° 1. Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	10

La confiabilidad del instrumento es de 81%, lo que quiere decir que es bueno.

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	30,9000	18,369	,331	,805
Item2	30,9667	18,240	,501	,787
Item3	31,2667	18,064	,384	,799
Item4	30,8667	17,844	,498	,786
Item5	31,1000	17,817	,438	,792
Item6	31,1000	16,990	,471	,790
Item7	31,2000	16,028	,667	,764
Item8	31,9000	17,679	,720	,770
Item9	30,9333	17,720	,463	,789
Item10	30,8667	17,430	,452	,791

La confiabilidad del instrumento por ítem es en promedio 80%, lo que quiere decir que es aceptable.

Anexo N° 2. Matriz de Operacionalización

Operacionalización de variables							
VARIABLES	Nombre de la variable	Dimensiones	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores	Escala de Medición	Ítem
Independiente	Sistema Multiplataforma Web-Móvil	Calidad	Calidad de software es el sistema de métodos empleados para que el producto satisfaga sus necesidades.	Encuesta	Satisfacción al usar el Software	Nominal	
		Fiabilidad	Adecuada estructura y arquitectura para almacenar toda la información de los usuarios en una base única, generando consultas rápidas.		Nivel de satisfacción con la velocidad y persistencia de carga de información	Nominal	
		Usabilidad	Es una característica de una página Web o APP móvil en donde a usar estos programas son fácil y sencillos de usar porque facilita el acceso a la información y sus funciones y menús son sencillos.		Nivel de sencillez al usar el software	Nominal	
Dependiente	Experiencia Turística	Dimensión Social	Es lo que compila toda la información relacionada respecto a temas que son resorte y afectan a la sociedad en un grupo en específico aquellos aspectos son los que determinan y caracterizan la calidad de vida de los habitantes en un territorio	Encuesta	Nivel de Gratiitud.	Nominal	1,2,3
		Búsqueda de novedades	En el turismo es especialmente caracterizada por la necesidad que presentan los sujetos al realizar actividades tanto físicas como sociales de riesgo.		Nivel de Motivación de participaciones con el turista.	Nominal	4, 5, 6.
		Dimensión de Confort	Es aquello que podemos plasmar como el sentimiento de bienestar y comodidad				7, 8, 9, 10

Anexo N° 3. Validez del instrumento

APELLIDOS Y NOMBRES DEL AUTOR	TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
Awa Marín, Ronald Segundo Cruz Isla, Luis Felipe	Sistema Multiplataforma Web-Movil para Medir la Experiencia Turística en la ciudad de Trujillo - Per.

En la siguiente tabla indique la respuesta: si concuerdo (S) no concuerdo (N).

Así como puede emitir para cada observación una sugerencia de los ítems considerado

ITEMS	Si concuerdo (S)	No concuerdo (N)
1. Para realizar cada una de las pregunta se tuvo en cuenta la Operacionalización de las variables	S	
2. Las preguntas responden a la variable (s) a estudiar o investigar	S	
3. Las preguntas formuladas miden lo que se desea investigar	S	
4. Las preguntas son relevantes y concretas con respecto al tema a investigar	S	
5. Existe claridad en la formulación de la pregunta	S	
6. Las preguntas provocan ambigüedad en la respuesta		N
7. El número de preguntas es adecuado	S	
8. Las preguntas responden al marco teórico usado en la investigación	S	
9. Las preguntas tienen coherencia con el diseño de la investigación	S	
10. Permite emitir con facilidad la respuesta a de los participantes	S	

OBSERVACIONES	SUGERENCIAS/MEJORA
Agrupar por dimensiones	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO	FIRMA
AGREDA GAMBOA EVERSON DAVID	

Fecha: 15/11/2019

APELLIDOS Y NOMBRES DEL AUTOR	TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
Alva Marínos, Remold Segundo Cruz Isla, Luis Felipe	Sistema Multiplataforma Web+Móvil para mejorar la Experiencia Transaccional en la ciudad de Troguito - Perú.

En la siguiente tabla indique la respuesta: si concuerdo (S) no concuerdo (N).

Así como puede emitir para cada observación una sugerencia de los ítems considerado

ITEMS	Si concuerdo (S)	No concuerdo (N)
1. Para realizar cada una de las pregunta se tuvo en cuenta la Operacionalización de las variables	S	
2. Las preguntas responden a la variable (s) a estudiar o investigar	S	
3. Las preguntas formuladas miden lo que se desea investigar	S	
4. Las preguntas son relevantes y concretas con respecto al tema a investigar	S	
5. Existe claridad en la formulación de la pregunta	S	N
6. Las preguntas provocan ambigüedad en la respuesta		N
7. El número de preguntas es adecuado	S	
8. Las preguntas responden al marco teórico usado en la investigación	S	
9. Las preguntas tienen coherencia con el diseño de la investigación	S	
10. Permite emitir con facilidad la respuesta a de los participantes	S	

OBSERVACIONES	SUGERENCIAS/MEJORA
	mejorar forma de preguntas.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO	FIRMA
Orlando Goñez Yca. p	

Fecha: 05/11/19

APELLIDOS Y NOMBRES DEL AUTOR	TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
Alva Marinos, Ronald Segundo CITZ Isla Luis Felipe	Sistema Multiplataforma Web-Movil para medir la Experiencia Turística en la ciudad de Trujillo Perú

En la siguiente tabla indique la respuesta: si concuerdo (S) no concuerdo (N).

Así como puede emitir para cada observación una sugerencia de los ítems considerado

ITEMS	Si concuerdo (S)	No concuerdo (N)
1. Para realizar cada una de las pregunta se tuvo en cuenta la Operacionalización de las variables	S	
2. Las preguntas responden a la variable (s) a estudiar o investigar	S	
3. Las preguntas formuladas miden lo que se desea investigar	S	
4. Las preguntas son relevantes y concretas con respecto al tema a investigar	S	
5. Existe claridad en la formulación de la pregunta		N
6. Las preguntas provocan ambigüedad en la respuesta	N	N
7. El número de preguntas es adecuado	S	
8. Las preguntas responden al marco teórico usado en la investigación	S	
9. Las preguntas tienen coherencia con el diseño de la investigación	S	
10. Permite emitir con facilidad la respuesta a de los participantes	S	

OBSERVACIONES	SUGERENCIAS/MEJORA
Cambiar algunos Pregunta	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO	FIRMA
TORRES VILLO NUEVA HONORILINDA	

Fecha: 18/11/2019

Anexo N° 4. Encuesta

Encuesta “SISTEMA MULTIPLATAFORMA WEB PARA MEDIR LA EXPERIENCIA TURÍSTICA EN LA CIUDAD DE TRUJILLO-PERÚ”.

Objetivo: Medir la experiencia Turística a través de un sistema multiplataforma Web-Móvil en la ciudad de Trujillo-Perú

INSTRUCCIÓN: Marque con una [X] según su criterio.

Dimensión Social

1. ¿Cuál es el nivel de hospitalidad que ofrece la gente de la localidad dentro de la ciudad de Trujillo?

1. Muy Malo	2. Malo	3. Regular	4. Bueno	5. Muy Bueno
-------------	---------	------------	----------	--------------

2. ¿Considera que es útil la información de la localidad dentro de la ciudad de Trujillo?

1. Muy Malo	2. Malo	3. Regular	4. Bueno	5. Muy Bueno
-------------	---------	------------	----------	--------------

3. ¿Con que nivel de dificultad puedes acceder a la información que brindan las localidades de Trujillo, que has ido últimamente?

1. Muy Baja	2. Baja	3. Regular	4. Alta	5. Muy Alta
-------------	---------	------------	---------	-------------

Búsqueda de Novedades

4. ¿Con que frecuencia visita lugares turísticos dentro de la ciudad de Trujillo?

1. Muy Baja	2. Baja	3. Regular	4. Alta	5. Muy Alta
-------------	---------	------------	---------	-------------

5. ¿Cuál es el nivel de convencimiento dentro de los lugares turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. Muy Malo	2. Malo	3. Regular	4. Bueno	5. Muy Bueno
-------------	---------	------------	----------	--------------

6. ¿Cuál es el nivel de acceso a los lugares turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. Muy Baja	2. Baja	3. Regular	4. Alta	5. Muy Alta
-------------	---------	------------	---------	-------------

Dimensión de Confort

7. ¿Cómo calificaría la limpieza dentro de los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. Muy Mala	2. Mala	3. Regular	4. Buena	5. Muy Buena
-------------	---------	------------	----------	--------------

8. ¿Cómo calificaría el nivel de ruido dentro de los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. No Adecuada	2. Regular	3. Adecuada
----------------	------------	-------------

9. ¿Con que frecuencia afecta el cambio climático dentro de los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. Muy Baja	2. Baja	3. Regular	4. Alta	5. Muy Alta
-------------	---------	------------	---------	-------------

10. ¿Cuál es el nivel de comodidad que siente al visitar los sitios turísticos en la ciudad de Trujillo?

1. Muy Bajo	2. Bajo	3. Regular	4. Alto	5. Muy Alto
-------------	---------	------------	---------	-------------