



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DESARROLLO DE UN SISTEMA MULTIMEDIA CON
INTERACCIÓN LEAP MOTION PARA LA PROMOCIÓN
TURÍSTICA DEL GAD MUNICIPAL DE SANTO DOMINGO DE
LOS COLORADOS.

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: GUSTAVO ADOLFO ÁLVAREZ SÁNCHEZ

TUTOR: LIC. RAMIRO SANTOS P.

Riobamba-Ecuador

2016

©2015, Gustavo Adolfo Álvarez Sánchez

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

GUSTAVO ADOLFO ÁLVAREZ SÁNCHEZ

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: DESARROLLO DE UN SISTEMA MULTIMEDIA CON INTERACCIÓN LEAP MOTION PARA LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL GAD MUNICIPAL DE SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PERIODO 2015, de responsabilidad del señor Gustavo Adolfo Álvarez Sánchez, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Dr. Miguel Tasambay S.; Ph.D.

DECANO DE LA FACULTAD _____
DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA _____

Dis. Mónica Sandoval.

DIRECTOR DE ESCUELA _____

Lcdo. Ramiro Santos

DIRECTOR DE TRABAJO DE
TITULACIÓN _____

Lcdo. Bertha Paredes

MIEMBRO DEL TRIBUNAL _____

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

Yo, Gustavo Adolfo Álvarez Sánchez soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

GUSTAVO ADOLFO ÁLVAREZ SÁNCHEZ

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado para mi madre, Zoila quien nunca dejo de creer en mí, y a mi hermana, Melisa, quien en todo momento estuvo a mi lado brindándome su apoyo para lograr mi objetivo en este proyecto de titulación.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a la Escuela Superior Politécnica del Chimborazo, por ofrecerme la oportunidad de obtener un título de profesión y los grandes conocimientos obtenidos con la finalidad de ayudar a la sociedad. Además a todos los que conformaron parte de mi proyecto de tesis y me ayudaron a obtener motivación para dar finalización como profesores y entidades públicas.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DERECHO DE AUTOR.....	ii
CERTIFICACIÓN.....	iii
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xv
RESUMEN.....	xvi
SUMARY.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	xviii
ANTECEDENTES.....	xix
JUSTIFICACIÓN.....	xxii
OBJETIVOS.....	xxiii

CAPÍTULO 1

1. MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Reseña histórica del Canto Santo Domingo de los Tsáchilas.....	1
1.2 Ubicación.....	1
1.3 Atractivos Urbanos.....	1
1.4 Lugares turísticos más destacados de la ciudad.....	2
1.4.1 Cerró Bomboli.....	2
1.4.2 Monumento y Parque Zaracay.....	4
1.4.2.1 Ubicación.....	5
1.4.3 Tsáchila y Turismo.....	6
1.4.4 Comuna Tsáchila Poste.....	7
1.4.5 Comuna Tsáchila Peripa.....	7
1.4.6 Comuna Tsáchila Chigúilpe.....	7
1.4.7 Comuna Tsáchila Colorados del Búa.....	8
1.4.8 Comuna Tsáchila Congoma.....	8
1.4.9 Tsáchilas Wapilu.....	9

1.4.10	Centro Cultural Tsáchila Tolón Pelé	9
1.4.10.1	Recorridos	9
1.4.11	Centro Cultural Aldea Colorada	11
1.4.11.1	Danzas	12
1.4.11.2	Actos Espirituales	12
1.4.11.3	Cultura	12
1.4.11.4	Platos Típicos	13
1.4.11.5	Museo	14
1.4.11.6	Malaya	14
1.4.11.7	Malá	15
1.4.12	Centro Cultural Shuyun Tsáchila	15
1.4.12.1	Hospedaje	16
1.4.12.2	Vestimenta	16
1.4.12.3	Bebidas	18
1.4.12.4	Comida típica	18
1.4.12.5	Música	18
1.4.12.6	Juegos	19
1.4.12.7	Senderos	19
1.4.13	Centro Cultural Pemanka Napi	20
1.4.13.1	Arte Espiritual	20
1.4.13.2	Arte como deporte	20
1.4.14	Centro Cultural Seke Sonachun	21
1.4.15	Centro Cultural Flabio Calazacón	22
1.4.15.1	Ritual Ayawaska	22
1.4.15.2	Conferencias medicinales	23
1.4.16	Parque Botánico Mariano Chanchay	23
1.4.17	Jardín Botánico Padre Julio Marrero	23
1.4.18	Las 7 Cascadas del Diablo	24
1.4.19	Deportes Extremos	25
1.4.19.1	Rafting	25
1.4.19.2	Kayak	26
1.4.19.3	Canyoning	26
1.4.20	San José de Alluriquín	26
1.4.21	Valle Hermoso	27

1.4.22	Malecones y Balnearios	28
1.4.22.1	Malecón el Esfuerzo	28
1.4.22.2	Malecón San Gabriel	28
1.4.22.3	Balneario Vía Quito.....	29
1.4.22.4	Balneario Vía Julio Moreno	29
1.4.22.5	Balneario Vía las Mercedes	29
1.5	Leap Motion	29
1.5.1	Diseño Ergonómico	30
1.5.1.1	Tomando un descanso.....	30
1.5.1.2	Hombros relajados y los codos cerca del torso	30
1.5.1.3	Anticipándose a las posturas de usuario y poses.....	31
1.5.2	El desarrollo de Interfaces "intuitivos"	31
1.5.2.1	Interfaces learnable.....	31
1.5.2.2	Interfaces comprensibles.....	32
1.5.2.3	Interfaces habituales	32
1.5.3	Transiciones	33
1.5.4	Interacción Diseño Heurística	33
1.5.5	Facilidad de detección.....	34
1.5.5.1	Ergonomía	34
1.5.5.2	Transiciones.	35
1.5.5.3	Votación.....	35
1.5.6	Touchless	36
1.5.7	Controlador por gestos en 3D en tu ordenador	38
1.5.8	Leap Motion y el efecto brazo de gorila	39
1.6	Segmentación del Mercado	39
1.6.1	Análisis del Mercado	39
1.6.2	Público Objetivo.....	40
1.6.3	Finalidad de Informar	40
1.7	Definición de multimedia.....	41
1.7.1	Tipos de Multimedia.....	41
1.7.1.1	Multimedia Educativo.....	41
1.7.1.2	Multimedia Publicitaria	42
1.7.1.3	Multimedia Comercial	42
1.7.1.4	Multimedia Informativa	42

1.7.2	Guion didáctico para materiales multimedia.....	42
1.7.2.1	Objetivos	42
1.7.2.2	Etapas de un Guion Didáctico	42
1.7.3	Forma de visualización del Multimedia.....	43
1.7.3.1	Funcional.....	43
1.7.3.2	Educativo.....	43
1.7.3.3	Informativo.....	43
1.7.3.4	Ergonómico	43
1.7.3.5	Tecnológico.....	43

CAPÍTULO II

2.	MARCO METODOLÓGICO	44
2.1	Tipo de Investigación.....	44
2.1.1	Variables	44
2.1.2	Investigación Analítica	44
2.2	Matriz.....	44
2.2.1	Funcionalidad	44
2.2.2	Semántica	45
2.2.3	Sintaxis.....	45
2.3	Población Muestra	45
2.3.1	Población Experto.....	45
2.3.2	Población GAD	45
2.3.3	Muestras	45
2.3.3.1	Unidad de observación.....	45
2.3.3.2	Tamaño de la muestra	46
2.3.3.3	Muestra Técnica	46
2.4	Hipótesis de trabajo	47
2.5	Operacionalización de las variables.....	47
2.6	Instrumentos de recolección de información	47
2.6.1	Métodos y Técnicas	47
2.6.1.1	Métodos.....	47
2.6.1.2	Técnicas	48
2.7	Análisis y Tabulación de la Información	49

CAPÍTULO III

3.	PROPUESTA	59
3.1	Introducción	59
3.2	Desarrollo de la propuesta.....	59
3.3	Propuesta Gráfica	60
3.3.1	Diagramación	60
3.4	Colores corporativos del Multimedia	62
3.5	Tipografía.....	63
3.6	Color	64
3.7	Pictogramas	66
3.8	Imagen.....	68
3.9	Diseño de la página interior	69
3.10	Diseño de otras páginas.	69
3.10.1	Video	69
3.10.2	Mapa	70
3.11	Propuesta Multimedia	70
3.11.1	Diagramación	70
3.11.2	Diseño de la página Multimedia.....	72
3.11.3	Descripción de los botones Gráficos	73
3.12	Diseño del Soporte del Prototipo.....	75
3.12.1	Tipos de Antropometría	75
3.12.1.1	Antropometría estática.....	75
3.12.1.2	Antropometría dinámica	75
3.12.2	Efectos	75
3.12.3	Diseño ergonómico y la antropometría.....	75
3.12.4	Principio de diseño para extremos.....	76
3.12.5	Principio de diseño par un intervalo ajustable.	76
3.12.6	Principio del diseño para el promedio.	76
3.12.7	Análisis de la población.....	76
3.13	Análisis de resultado.....	78
3.14	Ergonomía	79
3.15	Seguridad	80
3.16	Confort	81
3.16.1	Gráfica	81

3.16.2	Afiche Informativo	81
3.16.3	Funcionalidad	82
3.17	Herramientas de uso	82
3.18	Análisis de Impacto	83
3.18.1	Impacto Social	84
3.18.2	Impacto Económico	85
3.18.3	Impacto Educativo	86
3.18.4	Impacto Turístico.....	87
3.18.5	Impacto Cultural	88
3.18.6	Impacto global o general.....	89
CONCLUSIONES		90
RECOMENDACIONES		91
GLOSARIO		
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2-1	Operacionalización de las variables	47
Tabla 2-2	Atractivos Turísticos	49
Tabla 2-3	Uso de la Tipografía	50
Tabla 2-4	Legibilidad del Contenido	51
Tabla 2-5	Semiótica de Color	52
Tabla 2-6	Aplicación Informática	53
Tabla 2-7	Tecnología Leap Motion.....	54
Tabla 2-8	Legibilidad del Multimedia	55
Tabla 3-1	Impacto Social.....	84
Tabla 3-2	Impacto Económico.....	85
Tabla 3-3	Impacto Educativo.....	86
Tabla 3-4	Impacto Turístico	87
Tabla 3-5	Impacto Cultural.....	88
Tabla 3-6	Impacto Global o General.....	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1	Cerro Bomboli	2
Figura 1-2	Cerro Bomboli	3
Figura 1-3	Cerro Bomboli	4
Figura 1-4	Mirador Cerro Bomboli.....	4
Figura 1-5	Centro cultural Tolón Pelé.....	11
Figura 1-6	Aldea Colorada Patio de Comida.....	13
Figura 1-7	Aldea Colorada, Museo.....	14
Figura 1-8	Aldea Colorada, Malaya.....	15
Figura 1-9	Centro Cultural Shuyun, Hospedaje.....	16
Figura 1-10	Centro Cultural Shuyun, Artesanías.....	17
Figura 1-11	Centro Cultural Shuyun, Artesanías.....	17
Figura 1-12	Centro Cultural Shuyun, Bebidas.....	18
Figura 1-13	Centro Cultural Shuyun, Música.....	19
Figura 1-14	Centro Cultural Seke Sonachun.....	21
Figura 1-15	Leap Motion, Manos Interactivas.....	36
Figura 1-16	Leap Motion, Forma de Uso.....	37
Figura 2-1	Atractivos Turísticos	49
Figura 2-2	Uso de la Tipografía.....	50
Figura 2-3	Legibilidad del Contenido	51
Figura 2-4	Semiótica de Color.....	52
Figura 2-5	Aplicación Informática.....	53
Figura 2-6	Tecnología Leap Motion	54
Figura 2-7	Legibilidad del Multimedia	55
Figura 3-1	Retícula Final.....	72
Figura 3-2	Percentiles entre hombre y mujer	77
Figura 3-3	Afiche de Funcionamiento del Leap Motion.....	82
Figura 3-4	Herramientas de uso Monitor	82
Figura 3-5	Herramienta de uso Manos.....	83
Figura 3-6	Herramienta de uso Leap Motion	83

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1	Leap Motion, Funcionamiento	30
Ilustración 3-1	Retícula, Diseño Editorial.	61
Ilustración 3-2	Retícula del Multimedia.....	62
Ilustración 3-3	Colores Compuesto.....	63
Ilustración 3-4	Retícula Representativa	68
Ilustración 3-5	Retícula Información de organización.....	69
Ilustración 3-6	Otras tipos de Paginas.....	70
Ilustración 3-7	Retícula de presentación de Imágenes.....	70
Ilustración 3-8	Retícula del Multimedia.....	71
Ilustración 3-9	Distribución de la Información en el Multimedia.	72
Ilustración 3-10	Percentil de Prueba	77
Ilustración 3-11	Figura de Prueba 2	78
Ilustración 3-12	Figura de prueba 3	78
Ilustración 3-13	Análisis de Resultado.....	79
Ilustración 3-14	Ergonomía del Soporte.....	79
Ilustración 3-15	Ergonomía Leap Motion	80
Ilustración 3-16	Esquema de Construcción.....	80
Ilustración 3-17	Vista Isométrica.....	80
Ilustración 3-18	Parlantes para el Audio	81
Ilustración 3-19	Presentación del Prototipo.....	81

RESUMEN

El presente trabajo de investigación plantea un sistema multimedia con interacción Leap Motion para la promoción turística del GAD municipal de Santo Domingo de los Tsáchilas utilizando el método Analítico, Experimental y Cuantitativo, se fomentó una investigación de los sectores turísticos que se logra visualizar en el Cantón Tsáchila, mismo que en los últimos años se ha ido desarrollando. Para ello fue necesario utilizar materiales informáticos como cámara réflex, trípodes, y tecnología como Leap Motion y mediante diferentes áreas del diseño gráfico como son: diseño editorial, elementos gráficos, semiótica del color, y para la previa investigación y formulación de recolección de información se utilizó técnicas de estudio como encuestas y entrevistas, con la finalidad de obtener resultados previos para el desarrollo del Multimedia. Como resultado de la investigación de la tabulación de métodos aplicados, los que facilitaron los resultados de la aplicación del multimedia informativo, la muestra presentada de 209 miembros dio a conocer que el 50% de los miembros de este sector no tenían conocimiento de turismo, durante la previa indagación utilizando las técnicas de investigación se obtuvo un resultado de impacto de 2% medio positivo, mismo que proporciona una respuesta de factibilidad a los parámetros necesarios de la investigación. En conclusión el uso de un sistema Multimedia con la participación de la tecnología avanzada ha permitido obtener un resultado positivo por parte de los turistas proporcionando información educativa y amplia acerca del turismo dentro del cantón. Se recomienda además al alcalde Víctor Manuel Quirola que brinde el seguimiento adecuado a la investigación y al mismo tiempo se implemente el proyecto a través de la tecnología Leap Motion de tal manera que pueda generar el objetivo de comunicar al turista y crear nuevas fuentes de empleo en el cantón Santo Domingo de los Tsáchilas junto a los funcionarios del departamento de turismo con el objetivo de replicar dicha información.

PALABRAS CLAVE

<PROMOCIÓN TURÍSTICA> <MULTIMEDIA INFORMATIVO> <HARDWARE LEAP MOTION> <TURISTAS DEL ECUADOR> <HARDWARE EDUCATIVO> <GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL [SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS]>.

ABSTRACT

The present research raises a multimedia system with interaction Leap Motion for the tourist promotion of the municipal GAD of Santo Domingo de los Tsáchila using the analytical method, experimental method and quantitative, it fostered a research of the tourism sectors achieved display in the Canton Tsáchila, same that in recent years has been developed for this purpose it was necessary to use computer materials such as camera SLR, tripods and technology as Leap Motion and through different areas of graphic design such as: editorial design, graphic elements, semiotics of the colour, and prior research and formulation of information gathering used to study techniques such as surveys and interviews, with the purpose of getting results prior to the development of the multimedia. As result of the tabulation of methods applied research, which provided the results of the application of the information media, presented sample of 209 members announced that 50% of the members of this sector had no knowledge of tourism, during the preliminary inquiry using research techniques was a result of 2% average positive impact which provides a response of feasibility to the required parameters of research. In conclusion the use of a multimedia system by tourists by providing educational and comprehensive information about tourism in the canton. In addition it is recommended to the Mayor Victor Manuel Quirola that provides follow-up research and at the same time Santo Domingo de los Tsáchilas implement the development of the media in such a way that you can generate the objective of communicating to tourist and create new sources of employment in the canton.

KEYWORDS

<TOURISM PROMOTION> <MEDIA INFORMATION> <HARDWARE LEAP MOTION>
< ECUADOR TOURISTS > < EDUCATIVE HARDWARE > < MUNICIPAL
DECENTRALIZED AUTONOMOUS GOVERNMENT AT [SANTO DOMINGO-
ECUADOR]>.

INTRODUCCIÓN

Dando nuestro punto de vista el Ecuador no es un país pequeño ya que de forma privilegiada se encuentra ubicada al Nor-Occidente del continente Sudamericano.

Por su igualdad tipográfica, su diversidad de zona climática, y sus numerosas cantidades de especies vegetales y animales, en la que cual cuenta con más de 16.640 clases de pájaro. Con una riqueza de 4500 especies de mariposas, 345 especies de reptiles, 358 especies de anfibios y 258 de mamíferos.

Al Ecuador se lo considera como uno de los 17 países con mayor cantidad de biodiversidad del planeta. Su flora y fauna se encuentran ubicadas en 33 áreas protegidas por el Estado, además de riquezas en flora y fauna posee un gran número de gamas de culturas.

El objetivo de este proyecto fue difundir los atractivos turísticos de Santo Domingo de los Tsáchilas para proteger y respetar a nuestro medio ambiente donde el protagonista somos nosotros, al saber que tenemos o formamos parte de una tierra que es diversa en flora y fauna.

El Cantón Santo Domingo de los colorados a hora conocida como Santo Domingo de los Tsáchilas.

ANTECEDENTES

Santo Domingo de los Colorados fue creado como parroquia rural de Quito, el 29 de Mayo de 1861. Luego, en el año de 1883, según Decreto Legislativo pasa a ser parte del cantón Mejía. El 6 de Noviembre de 1899 es fundado institucionalmente el pueblo de Santo domingo de los Colorados, a través de la Gobernación de Pichincha. En 1944 regresa nuevamente a la dependencia de la jurisdicción del cantón Quito. Finalmente, el 3 de julio de 1967, mediante Decreto Legislativo, pasa a ser el quinto cantón de la provincia de Pichincha.

Santo Domingo también conocida como Santo Domingo de los Colorados, es una ciudad del Ecuador, capital de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Tiene una población de 270 875 habitantes siendo la cuarta ciudad más poblada del país. Cuenta con un comercio muy alto ya que se ha convertido en un puerto terrestre de intercambio entre Sierra y Costa. Lo más atractivo y llamativo son sus deliciosas frutas. La provincia ofrece a los turistas varios lugares para la recreación y aventura ya que cuenta con varios lugares donde se puede practicar deportes como el salto bungee y el rafting. (GAD, 2015)

Por sus características naturales y culturales, la zona presenta un importante potencial para la actividad turística. Aunque ésta aún no se ha desarrollado intensamente, debido a que por lo general esta región constituye un sector de tránsito antes que de destino para el turismo Sierra-Costa, y para turistas extranjeros, que partiendo de Quito viajan hacia otras zonas del país. (Baiget, 2015)

El Ministerio de Turismo (MINTUR) fomenta una actividad turística competitiva, mediante procesos en los que participan amplios sectores del Ecuador, para que esta actividad sea el eje del desarrollo económico, social y ambiental. Entre sus objetivos consta fortalecer la capacidad institucional y técnica de los gobiernos locales para alcanzar la eficiencia y eficacia de la actividad.

En los últimos años la Secretaría de Gestión de Riesgos (SGR) y el Ministerio de Turismo (MINTUR) trabajan para la capacitación por un “Turismo Seguro” a los dueños de bares, restaurantes y el sector hotelero de Santo Domingo.

La capacitación se ha mantenido orientada a fortalecer los conocimientos de primeros auxilios, manejo de extintores, uso del botiquín y planes de emergencia en los locales que mantengan atención al público para ofrecer seguridad a los turistas. (Riesgo, 2015)

El principal atractivo del cantón es la naturaleza, dotada de una alta biodiversidad, en una variedad de ecosistemas que se extienden en una zona con un alto índice de especies endémicas, considerada por científicos ambientales como laboratorio para la investigación genética mundial.

Tiene cuatro bosques protectores: Delta, La Indiana, Río Lelia y Tanti. Se ofrece la observación de pájaros, rafting por el río Toachi. Tiene también el parque ecológico San Francisco y el monte Bomboli, convertido en el mirador natural de la ciudad en el cual posee una iglesia. En Valle Hermoso hay una bella cascada y excelentes hosterías.

La vida nocturna de Santo Domingo principalmente gira en torno a la avenida Quito, donde se puede encontrar una amplia gama de bares, karaokes, hoteles cuatro estrellas, discotecas, centros comerciales, puestos de comida rápida.

En los últimos años el Ecuador ha ido mejorando en su calidad de conocimientos tecnológicos, así dando lugar grandes hechos o investigaciones tecnológicas para ayudar a la calidad de vida del País.

Países como EE.UU., México, Alemania y entre otros se han ido visualizándose en un mercado tecnológico dando así paso a la tecnológica androide como un medio de interacción informativa, educativa para el mundo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Debido a la falta de implementación informativa en los sectores turísticos del Cantón Santo Domingo, como balnearios, cascadas, deportes extremos y entre otros que se practican, pueden perderse por no existir alguna guía informativa, lo cual es un grave problema para el sector turístico del Cantón Tsáchila.

La falta de estrategias informativas, infraestructura y desconocimiento acerca del tema causa la ausencia de fuentes de trabajo y en el medio económico carezca de crecimiento

en este sector, por lo tanto es de gran importancia el trabajo del diseñador gráfico que dispone de las herramientas y habilidades necesarias para generar un proyecto de beneficio social que ayude a fomentar el turismo responsable en el Cantón Tsáchila.

El desconocimiento acerca de la implementación tecnológica como un medio de información, abarca problemáticas en el Cantón, debido que no se lo toma con una estrategia para educar e informar al usuario, el interés de esta idea es dar uso a los medios tecnológicos que el mundo nos ofrece de manera correcta y específica, para así formar parte de un medio donde la tecnológica es nuestro principal punto de información.

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

La falta de promoción turística del Cantón Tsáchila por parte del GAD de Santo Domingo, a inducido la falta de interés y conciencia ambiental y social por parte de los ciudadanos, aun lo que es peor ha provocado la carencia de turistas, nacionales, y extranjeros y a su vez lo que desencadena la falta de empleos en este sector. Dando así como resultado preguntas que solucionen este problema:

¿Por qué no existen medios informativos que permita localizar ciertos sectores, donde esta facilite el acceso a estos medios turísticos?

¿Por qué no hay medios de transportes que facilite al turista al conocer estos sectores?

¿Por qué el Gobierno Autónomo Descentralizado no invierte en medios publicitarios?

JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Ecuador es reconocido como “Mejor Destino” por especialistas turísticos de todo el mundo destacado por sus cuatro regiones naturales del país, (Costa, Andes, Amazonia y Galápagos), ya conocida como un sector que está lleno de riquezas turísticas, a permitida que muchos cantones como Santo Domingo se quiera incluir y formar parte de la guía turística del Ecuador, debido a sus riquezas de flora y fauna, en la que se desea realizar una apertura informativa más bien publicitaria.

Donde la tecnología juega un papel fundamental muy importante, tanto como educativo o informativo brindando así respuestas a muchas preguntas sobre el turismo, además de informar las 24 horas del día, se desea dar a conocer mediante imágenes reales de cómo puede tener accesos a estos lugares con la finalidad de atraer al turista al Cantón Santo Domingo.

JUSTIFICACIÓN APLICATIVA

La recopilación de información manipulada en un Multimedia para dar a conocer los distintos lugares turísticos del Canto Santo Domingo, donde la principal herramienta Leap Motion cumple un proceso de interactividad permitiendo así tener un contacto directo del usuario con la información de manera interactiva tanto que esta permitía no solamente dar información si no que ofrece una apertura educativa.

Manteniéndose las 24 horas del día ofreciendo información a los turistas que provengan de ciertos sectores del país o del mundo, con la finalidad que la información que se manipulará en el multimedia estará abarcada en dos idiomas (Español e Inglés), facilitando así al turista seleccionar su destino de interés, además de garantizar información de Hospedaje, Medios de transporte, Alimentación que le permita evitar la pérdida de tiempo para el turista.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollo de un sistema multimedia con interacción Leap Motion para la promoción turística del GAD Municipal de Santo Domingo de los Colorados, periodo 2015.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigación destacada y aplicación de Leap Motion.
- Identificar los lugares turísticos más relevantes de la ciudad, así como sus características físicas y semánticas
- Reconocer al público objetivo al que va ir dirigido el Multimedia.
- Definir técnicas ergonómicas para la obtención del prototipo donde se abarcara el multimedia.
- Diseñar y Producir un Multimedia con interacción Leap Motion que permitan localizar y conocer los diferentes lugares turísticos del Cantón Santo Domingo.
- Aplicación del Multimedia con interacción Leap Motion.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Reseña histórica del Canto Santo Domingo de los Tsáchilas

Conocido como Santo Domingo de los Colorados, es una de las ciudades del Ecuador, la cuarta más poblada, con una cantidad de 270.875 habitantes, capital de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Ubicada geográficamente en la Región Costa, pero hasta hace pocos años formaba parte de la provincia de Pichincha, en una zona climática lluviosa y tropical, teniendo una temperatura promedio de 22.9° C y un volumen de precipitaciones de 3000 a 4000 mm anuales.

La zona estuvo habitada por pueblos aborígenes antes de la llegada colona, estaba poblada por los indígenas Tsáchilas más conocidos en la época como indios Colorados y la primera referencia que se tiene data del año 1542 cuando un gobernador llamado Gil Ramírez Dávalos reconoció la autoridad y mando de Cristóbal Tusasanín sobre las tierras de Sigchos, Niguas y Colorados, los indígenas Tsáchilas posiblemente derivan de la tribu Yumbos. (GAD, 2014)

1.2 Ubicación

Desde el terminal terrestre de la ciudad de Quito, se toma un bus interprovincial que con la ruta Alóag Santo Domingo, o las que tienen destino hacia la Costa, el tiempo estimado de viaje son de 3 horas aproximadamente.

Desde la ciudad de Guayaquil el tiempo estimado de llegada es de 5 horas a la ciudad Tsáchila.

1.3 Atractivos Urbanos.

La ciudad ofrece a sus turistas un gran número de opciones para pasar un agradable momento de recreación, por ejemplo visitar las áreas naturales ubicadas dentro de la urbe,

que brinda un contacto directo con el medio ambiente; visitar el Parque Central Zaracay, icono representativo del cantón.

1.4 Lugares turísticos más destacados de la ciudad.

1.4.1 *Cerró Bombolí.*

Sitio destacado por ser uno de los miradores de la ciudad, es la única elevación montañosa dentro del perímetro urbano; Desde su cima se puede apreciar una agradable vista panorámica de Santo Domingo. El Cerró Bomboli es destacado como unos de los mejores puntos turísticos de la zona, en el Cantón Santo domingo, el Bomboli es un punto turístico ecológico Natural donde la población del Cantón diariamente lo visitan, en los últimos años desde el año 1993 fecha de fundación.



Figura 1-1 Cerro Bombolí
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

El Cerro Bombolí es un extravagante sector ubicado al noroeste de la ciudad, para llegar a las faldas de este cerro se toma una duración de 10 a 15 minutos en carro o taxi, un gran número de visitantes o turistas toman a este cerró como un medio deportivo debido a su inclinación montañosa se logra realizar deporte como el trote o la caminata, aparte de disfrutar del medio ambiente y los maravillosos panoramas del Cantón Santo Domingo.



Figura 1-2 Cerro Bombolí
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

El cerro denominado Bombolí mantiene una temperatura muy cálida con un promedio de 21° C muy confortable para los turistas, durante la ruta de caminata para llegar a las faldas del Cerro Bombolí esta permite visualizar 12 estaciones, denominadas las estaciones de Jesús donde se redacta el dolor que nuestro señor Jesucristo sufrió durante su caminata para la crucifixión.

Un gran sin número de turista llegan a estos puntos y algunos dejan ofrendas como flores y otros objetos con el fin de que su fe se mantenga viva, cada mes de Abril época de semana Santa, todos los católicos del Cantón Santo Domingo y de distintas regiones se reúnen a este punto donde se realiza una caminata cumpliendo con los pasos que nuestro señor Jesús tomo en su destino por nuestra salvación.

En la Parte superior del Cerro Bomboli existe una iglesia donde acuden todos los fieles diariamente, a partir de las 17 h 00, donde reciben una misa, en su infraestructura se mantiene un movimiento muy ecológico ya que su estilo no es muy rustico.

El Bomboli entre sus datos históricos, retrocediendo en el pasado sus significado derriba del idioma safiqui Bomboli que significado Cerro, esta localidad antiguamente perteneció o pertenece aun a la cultura Tsáchila por lo cual se mantuvo esta identidad de llamarla Bomboli.

Para las actividades turística en el Cerró Bombolí son las caminatas en la madrugada de los deportistas, existen pequeñas asear de descanso donde familias llegan a estos puntos a compartir entre familia, otros punto son los lugares que permiten visualizar el panorama del Cantón, consta de un parque vehicular y de un pequeño bar donde se puede obtener los distintos tipos de recuerdos por parte del Bomboli.



Figura 1-3 Cerro Bombolí
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Además de lograr disfrutar de una agradable deporte recorriendo las faldas del Cerró se logra obtener otro punto de información muy importante en singular en este punto turístico como es el desarrollo de esculturas lo cual bajo las faldas del Cerró los turistas logran disfrutar y comprar algunas de ellas, este es otro medio muy aceptable en el cantón debido que da a conocer que existen grandes escultores en nuestro Cantón.



Figura 1-4 Mirador Cerro Bombolí
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

En área ecológico en el Cerró Bomboli esta nos permite rodearnos de una gran variedad de especies de plantas por lo que lo hace más natural este punto cultural, lo cual se logra visualizar una gran variedad de especies de animales en si convirtiendo a esta sector cultural más ecológico, entre las especies encontradas en este punto se ha logrado investigar y obtener resultados de que existen más de 200 especies de aves y animales como reptiles y mamíferos así dando un espacio a este lugar como un punto ecológico protegido donde la cacería es prohibida. (Arteaga, 2015)

1.4.2 *Monumento y Parque Zaracay*

En las década de los treinta inicio la formulación de lo que ahora es el Parque Zaracay, constituido por una plaza y también una cancha de pelota nacional, rodeada por unas casas

habitadas por muy pocas familias. El 17 de octubre de 1954, por iniciativa de los pobladores se realizaron mingas y se levanta el parque con el nombre de Joaquín Zaracay, en honor a uno de los Gobernadores más importantes de la Nacionalidad Tsáchila.

La iglesia que fue construida a partir del año de 1974, a su alrededor se logra visualizar la que hoy en día se la conoce como la antigua casa parroquial compuesta de madrea y teja muy destacado en el centro de la ciudad, donde en los últimos años actualmente mantiene función el banco de Pichincha.

1.4.2.1 Ubicación

Los puntos esenciales para llegar a completar este sector turístico visitado por una gran variedad de turistas debido a sus puntos, de primicias que mantienen a su alrededor son los siguientes entre la antigua Vía Chone (Av. 3 de julio) constituida como una de las principales vías de acceso para este Parque Zaracay desde el año de 1966.

A partir del año de 1957 entre un domingo del 17 de Octubre, este punto turístico hoy conocido como parque Zaracay, se destacó con este, nombre debido a la ayuda y colaboración de las constantes mingas que se realizaban en este punto estratégico, por lo cual bajo el pedido de los colaboradores ciudadanos se bautizó parque central Zaracay en el Cantón de Santo Domingo de los Tsáchilas.

Las permanentes mingas que se fueron presentando en este punto esencialmente conocido como parque central, abrió lugar aun gran espacio de turismo para el Cantón, debido a su influencia y riqueza de historia que mantiene a su alrededor, en los inicios del año de 1957 los pobladores denominaron a este punto en singular con el nombre “Joaquín Zaracay”, para dar a honor al primer Gobernador de los Colorados, este suceso se lo dio inicio el domingo 17 de octubre de 1954.

Bajo este suceso de reconocimiento al primer Gobernador de los Colorados se dio a realizar una ubicación de 17 bancas compuestas de cemento en honor a las distintas provincias reconocidas en el Ecuador y dando espacio así a 15 árboles de diferentes especies.

Mediantes las administraciones consistentes se plantearon una gran variedad de modificaciones, de mejoras al parque central denominado o conocido como el parque Zaracay, en donde se fundamentaron, una mejora a los pasos de acceso a los lugares as usuales del parque, la siembra de césped, plantas ornamentales y entre otros, se compone el nombre del Parque Zaracay con un gran variedad de distintas flores alrededor de la pileta ubicada en este punto en singular.

Las primeras mingas que dieron lugar a esta Historia fue en los inicios de los años 50, dando así espacio a una gran variedad de obras como, la fundación de obras como el agua potable, se fundamentaron la organización de los Cuerpos de Bomberos, además de incorporación de una planta eléctrica, se comenzó a realizar programas de saneamiento contra la malaria, además de hacerse presente la Iglesia Católica con la elaboración de templos y la creación de la Parroquia Eclesiástica del Cantón Santo Domingo bajo la coordinación del Padre Germán Maya.

Mediante el transcurso de los años en julio del 2000, bajo la alcaldía de Hólguer Velasteguí, se realizaron inauguraciones de trabajos de remodelación del Parque Zaracay en donde se incluía la colocación de un monumento para mantener el honor de Abraham Calazacón. En esos años ocurrieron dilemas por la colocación del monumento de Abraham Calazacón o de Joaquín Zaracay, debido que el honor se lo realizaba para dar interpretar al primer shamán de Nacionalidad Tsáchila.

1.4.3 *Tsáchila y Turismo*

La etnia Tsáchila es la imagen cultural más representativa de Santo Domingo, se asienta actualmente en siete ciudades. Poste, Peripa, Chigúilpe, Otongo Mapali, los naranjos, Colorados del Búa y Cóngama, ubicadas dentro del perímetro rural. Entre las principales expresiones de su cultura se destaca lo espiritual, la tradición, la gastronomía y su naturaleza.

1.4.4 Comuna Tsáchila Poste

Es una comuna con una gran cantidad de producción entre lo que determinamos agricultura, entre cultivos de yuca, plátano, maíz, en este punto no es caracterizado la producción de malanga ya que es conocida por otras comunas,

En el trayecto de logra visualizar las viviendas de los colorados (Tsáchilas) que están compuestas de madera o caña de guadua, esta comuna se encuentra separada del bosques principalmente de sembríos entre plátano y palmito, además el número de invasiones que han mantenido estas tribus y las constantes luchas que se han presentado para no desaparecer.

Este punto turístico se encuentra ubicado al sur occidente del centro urbano del Cantón de Santo Domingo, Km 4 de la vía a Quevedo con un transcurso de recorrido de 9 Km, hacía llegar el punto de destino la comuna Poste.

En todas estas comunas se mantiene o existen Shamanes, personas que se dedican a curar a las personas residentes de este sector, en este sector turístico se dedican a la realización de exhibiciones de sus costumbres, entre rituales, sus tipos de alimentos, danzas, y música entre otros como recorridos de demostración de sus plantas medicinales.

1.4.5 Comuna Tsáchila Peripa.

Esta comuna es considerado como un punto sagrado donde antiguamente se lograban los bautizos de los denominados Pone (Shamanes), así tomando a este lugar como un santuario, además de la existencia de piedras esculpidas en forma humana más de mujeres que representan a las deidades en las que los nativos de estas comunas mantenían su fe o creencia, además de la persistencia de una cantidad de figuras de elefantes y entre otros.

1.4.6 Comuna Tsáchila Chigúilpe.

En la vía principal donde se encuentra la misma parada Chigúilpe de los buses, hasta la comuna existe una distancia de 2 Km, en lo que hace posible un caminata, en donde se logra visualizar y encontrar varias hierbateros, donde se logra extraer consejos sobre

medicina natural, además de extraer información sobre purificaciones y limpiezas al modo shamán.

El wapolú es uno de los mejores atractivos que se puede lograr visitar en la comuna Chigúilpe, este nombre mantiene un significado “Poza Honda”, el cual hace referencia a un río que se encuentra en el sector del Chigúilpe.

En este punto se puede realizar una gran variedad de deporte, además de conocer los tipos de tejidos que estas tribus mantienen, sus costumbres sus estilo de pesca y disfrutar de un hospedaje en sus cabañas, ya que en este lugar existen espacios para realizar fogatas y disfrutar en familia, y por último disfrutar de su música a base de instrumentos folclóricos.

1.4.7 Comuna Tsáchila Colorados del Búa.

Esta comuna maneja una riqueza en lo que es la plantación del café, y plátano y entre otra gran variedad de productos de corta cosecha, su fauna es una fuerza por mantener el ritmo de su naturaleza, entre sus actividades económicas esta mantiene lo que denominamos la agricultura como, la yuca, el plátano, diversas frutas y como también la ganadería.

La ubicación de esta comuna se encuentra al llegar a la cuna cultural de los Tsáchilas por lo cual es fundamental recorrer 15 Km, partiendo de Santo Domingo ingresando por el By pass Chone-Esmeraldas.

1.4.8 Comuna Tsáchila Congoma.

Este punto estratégico es rico en mantener una diversidad en lo que denominamos en especies de aves, posee un gran atractivo de sonidos al escuchar los sonidos de las aves y del recorrido del río, al atardecer es un ideal momento para tomar un baño dentro del río conocido como Congoma. Esta comuna se logra visualizar a 23 Kilómetros, de Santo Domingo por el Kilómetro 14 de la vía Quevedo.

Centro de Difusión Etnocultural de los Tsáchilas del Congoma es conocido como **Walla** o **Casa Grande**, esta cumple con la misión de invitar a disfrutar a los turistas para que conozcan a esta comunidad, además de conocer un museo con una gran cantidad de estructura antiguas que esta comunidad maneja.

1.4.9 *Tsáchilas Wapilu*

Este sector es muy visitado por turistas nacionales como también turistas extranjeros quienes tienen la oportunidad de conocer de la cultura Tsáchila dejándose cautivar por su música autóctona al son de la marimba, también escuchar leyendas de dioses ancestrales, practicar el lanzamiento de lanza y piedra; además de realizar la compra de productos artesanales.

1.4.10 *Centro Cultural Tsáchila Tolón Pelé*

Está Ubicada en la comuna Chigúilpe vía Quevedo Kilómetro 7 margen izquierdo, a 3 Kms de la vía principal, luego de llegar al sector de la Y, se gira a la izquierda y recorre 3 Kms hasta llegar a nuestro lugar de destino.

1.4.10.1 *Recorridos*

En la comunidad se pueden realizar muchas actividades para los turistas, como caminatas diurnas y nocturnas con guías nativos para conocer al Tolón Pelé, un árbol que tiene 350 años de existencia y su altura es de 62 metros, este es un sitio sagrado donde se realiza los rituales para la toma del nepi o Ayahuasca conocida como bebida alucinógena.

Las comunas Tsáchilas en la actualidad toda vía mantienen su cultura en el uso de los rituales que aún se los conocen detalladamente, ya que son aquellas que nos permiten dar paso a la purificación de nuestra alma, Tolón Pelé es una iniciativa que se inició por un grupo de Tsáchilas que se mantiene conformado de 30 indígenas de la comunidad Chigúilpe. (Universo, 2014)

En Tolón Pelé es otro centro turístico donde los turistas podrán conocer de una gran variedad de fauna y flora, tanto como el conocimiento de su cultura y entre otras funciones que esta cumple.

Tolón Pelé mantiene uno de los arboles más antiguos conocido como (en Tsafiqui), su significado deriva de tierra como al igual Pelé mantiene el significado de árbol, este árbol es una influencia turística para el cantón o el sector cultural, debido que este árbol conocido como Pelé mantiene una altura de 63 metros.

Según nuevos estudios realizados por la universidad Escuela Politécnica del Ejército (ESPE), el árbol conocido como Pelé mantiene un alrededor de 300 años lo cual es algo muy curioso para los turistas acercarse a este sector Tolón Pelé y nutrirse de su cultura y naturaleza. (Universo, 2014)

Según Tolón Pelé nace a referencia de su historia ancestral que mantiene este árbol sagrado para los Tsáchilas, por lo cual los miembros de estas comunidades decidieron reflejar su nombre en este proyecto turístico el cual se encuentra ubicado en el km 7 de la vía Quevedo. (Universo, 2014)

Tolón Pelé entre su infraestructura mantiene su cultura ancestral las cuales están compuestas de paja en donde se puede lograr visualizar algunas culturas plasmadas en su infraestructura, estas chozas se mantiene ambientadas, de como antes vivían los Tsáchilas en las décadas de que antes que se asentaran en el cantón Santo Domingo.

Entre otro de sus puntos turísticos es dar a conocer al turista el tipo de maquinaria que esta cultura tsafiqui a mantenido por tradiciones, y el proceso de uso y el conocimiento de cómo se llega a moler la caña de azúcar en un trapiche conocido como (molino) compuesta de la palma de chonta, el cual el turista llega a refrescarse de este tradicional jugo que de forma funcional ayuda al organismo en su purificación espiritual.

Cada infraestructura que persiste en Tolón Pelé como camas, las cuna de bebes hasta un andador de bebes están compuestas de caña de guadua y pambil, esto deriva que Tolón Pelé compone su propia derivado de lo que la naturaleza les ofrece, Tolón Pelé compone y da a conocer a los turistas la verdadera forma de vida que su cultura ofrece, además este centro turístico les redacta la historia de cómo estas cultura se ha mantenido en pie y como su cultura tsafiqui es tan importante para el Cantón Santo Domingo.

Su otro paquete turístico aparte de los senderos que se logran hacer, caminatas y compartir con la naturaleza persisten otras áreas que los Tsáchilas manipulan para dar a conocer a los turistas que es su tradición como Tsáchila, su forma de vida y compartición con la naturaleza.

Este centro cuenta con una gran variedad de infraestructura como para logra que el turista se sienta en casa pero rodeado de la naturaleza de las especies que se encuentra alrededor de Tolón Pelé, además redactan de forma muy específica, que realizaban los Tsáchilas cuando un miembro de su tribu perecía, la manera de cómo estas familias obedecían a una tradición que se ha llevado por siglos por esta cultura, la cual las familias tenían que dejar su hogar y trasladarse a otro con la finalidad de en pesar de nuevo y en el lugar donde el espíritu de su integrante descansa su tradición era postrar una cruz de chonta, el cual el alma del tsafiqui descansaba en su casa y la familia en pesaba de nuevo en otro hogar.

Además como todo centro cultural Tolón Pelé mantiene su teoría sobre las limpiezas ancestrales la cual también forman parte de su recorrido, en la cual se realizan limpiezas de purificación con una gran variedad de hierbas medicinales, piedras, aromas y aceites que se obtiene de los propios arboles sagrados de Tolón Pelé. (Universo, 2014)



Figura 1-5 Centro cultural Tolón Pelé
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.11 Centro Cultural Aldea Colorada

Para llegar a esta aldea se debe recorrer 2 Kilómetros por la vía Puerto Limón, margen derecho, más 3 Kilómetros. En esta Aldea se puede observar una comunidad de viviendas típicas, donde vivían familias Tsáchilas de antaño. Para empezar, primeramente se participa de un ritual de purificación, que se lo realiza en el templo ceremonial (Poné o casa del shamán).

1.4.11.1 Danzas

También se podrá observar y participar de danzas típicas, relatos de leyendas de sus antepasados, de gustación de las más actualizadas y agradables comidas típicas, una ligera y gustosa caminata por el bosque primario, hasta llegar a un salto de agua, donde se realiza la interpretación de las plantas medicinales del entorno.

Bajo la información obtenida de Ricardo Calazacón quien es el presidente de sector turístico la aldea colorada está bajo su cautela, este sector turístico cultural que es la forma que más se la conoce cumple con una gran variedad de riquezas culturales, entre la convivencia de especies y con la naturaleza a la vez, sus instalaciones son muy confortables ya que permiten al turista nutrirse de su confort y convivir con la naturaleza.

1.4.11.2 Actos Espirituales

En el Centro Cultural Aldea Colorada existe un gran grupo de actividades las cuales ayudan al turista a despejarse de las malas energías, donde Tsafiqui de la aldea junto con los shamanes realizan limpiezas en sectores apartados de lo que denominamos población donde solo existe contacto con la naturaleza, la Aldea Colorada mantiene dos puntos donde cumplen estos rituales el uno es denominado el templo ceremonial donde se cumple el primer ritual de curación tanto como espiritual y de salud, este tratamiento se le permite escoger debido a la necesidad que el turista requiera, en este punto los shamanes escogen las plantas medicinales que son prestadas por la madre tierra y cumplen con la misión de sanación este lugar es muy acogedor y su infraestructura está compuesta de paja por lo cual lo hace más complejo compartir las energías de la naturaleza.

1.4.11.3 Cultura

Desde el punto de la Aldea Colorada existe otro punto de encuentro espiritual sagrado donde se coronan a los shamanes, en épocas antiguas se redacta que este punto donde persiste una cascada que se realizaban la aceptación sagrada para los shamanes las cuales obtenían su energía de sanación, desde este punto a 40 minutos el turista puede disfrutar una caminata por un sendero junto con las especies de la zona y conocer las variedades de plantas medicinales que podrían lograr salvar o ayudar a mejorar su vida, por la simple

razón de que estas son plantas espirituales sagradas es una caminata muy confortable ya que el turista se libera de sus malas energías y permite que la madre tierra mejore su sanación espiritual.

Otros puntos turístico que ofrece la Aldea Colorada es la información más primordial sobre su estilo de vestimenta por lo cual para dar a conocer este estilo de los Tsáchilas se basan desde los hechos antiguos de sus primeros descendientes Tsáchilas que son quienes desarrollaron esta identidad que hasta a hora es muy respetable a aceptada en un Cantón conocido como Santo Domingo.

1.4.11.4 *Platos Típicos*

Entre lo que es el área de platos típicos tenemos una gran variedad de ellos para que el turista logre disfrutar de aquellos deliciosos y jugosos platos que ofrece la Aldea Colorada como guanta asada que es uno de los primordiales platos de la zona entre otros platos muy usuales como el Apako de pescado.

Que es el pescado envuelto en hoja de bijao es un plato muy delicioso y a la vez muy fresco porque se lo pesca del río que corre de la cascada de la Aldea Colorada, también logramos encontrar los mayones que es otro plato típico de la zona y que la mayor parte del turista lo requieren cuando visita la Aldea Colorada y sin lugar a duda si el turista no requiere de ninguno de estos platos típicos se le ofrece el caldo de gallina criolla que es otro típico plato.



Figura 1-6 Aldea Colorada Patio de Comida
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.11.5 Museo

En la Aldea Colorada existe un área donde se logra disfrutar de las distintas medios que los Tsáchilas manipulaban para obtener sus materia prima, es decir nos encontramos con un museo con las distintas herramientas de trabajo del Colorado como lanzas, una cocina compuesta de piedras pinturas de sus descendientes más antiguos de la cultura Tsáchila, y una gran variedad de vasijas y una gran variedad de historias plasmadas en hojas y los tipos de juegos que se platicaban en ese tiempo cultural.



Figura 1-7 Aldea Colorada, Museo
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.11.6 Malaya

Es un punto estratégico creado por los Tsáchilas para realizar fiestas o ceremoniales de gran magnitud, donde se reúnen una gran variedad de miembros de las diferentes tribus y celebran el Kasama como también el festejo del 12 de Octubre día de la interculturalidad, además de realizar estas ceremonias los turistas logran tomar una gran intervención en estas ceremonias debido que la mayoría son espirituales y otras por usos festivos donde el turista llega a conocer la forma de cómo esta cultura Tsáchila cumplían antiguamente con las fiestas culturales y que ellos aun las conservan.

La finalidad del malaya es crear un acto social ya que además de realizar estos rituales o fiestas realizan danzas y obras teatrales.



Figura 1-8 Aldea Colorada, Malaya
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.11.7 *Malá*

Es una bebida tradicional del pueblo Tsáchila, que está compuesto de caña de azúcar con maíz molido, estos dos productos son fermentados por dos a cuatro, durante el tiempo de fermentación este licor conocido como Malá se convierte en guarapo también denominada como cerveza y es la que consume esta cultura Tsáchila y la que se le da a conocer al turista durante su transcurso de limpieza espiritual.

1.4.12 *Centro Cultural Shuyun Tsáchila.*

Para llegar a este centro cultural se debe ingresar por el By. Pass Quevedo y Chone, a una cuadra margen izquierdo, a más de 10 Km. Los integrantes del grupo, compuesto por una sola familia de 15 personas, se han preocupado por realizar habilidades artesanales a mano con materiales propios de la zona como semillas, algodón, pambil, chonta entre otras.

En la actualidad, cuenta con un muy buen servicio de hospedaje donde los turistas pueden pasar una noche y conocer la vida cotidiana de la etnia y de las actividades que se realizan en la comunidad. Este grupo cultural denominado Shuyun Tsáchila se encuentra conformado por 7 familias que dan a conocer su turismo, sus destrezas y habilidades en la artesanía que se encuentran creadas con materiales propias de la naturaleza o de sus árboles sagrados.

El Centro Cultural Shuyun Tsáchila se inició esta iniciativa hace 15 años atrás con la finalidad de ofrecer a conocer sus formas de convivencia y culturas que aun las mantiene por transcendencia familiar, pero con el tiempo se ha dado oportunidad de abrir nuevas

puertas para dar a conocer esta cultura que es muy respetada en el Cantón Santo Domingo. Hoy en día el Centro Cultural Shuyun Tsáchila es visitado por todas las partes del mundo no simplemente de sectores nacionales, donde su principal interés es conocer sobre los tipos de arte que dan a conocer en este sector cultural sus costumbres, y su música.

1.4.12.1 *Hospedaje*

Además de ofrecer hospedaje donde el turista logran tener un descanso espiritual junto con la naturaleza ya que estas chozas se encuentran construido de caña de guadua las mimas que son extraídas de la madre tierra, y construidas por las mismas tribus que se encuentran establecidas en el sector, cada choza mantiene su estilo y su confort pero nada cambia en su estructura debido que deben mantener la mismas ya que estas debido a la forma que llevan tienden a llevar un contacto más espiritual junto con las plantas medicinales y animales que la rodean.



Figura 1-9 Centro Cultural Shuyun, Hospedaje
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.12.2 *Vestimenta*

Una gran cantidad de turistas de todas las regiones del Ecuador y junto a muchos países del mundo se acercan a este sector cultural por la curiosidad de entender por qué es su estilo de vestimenta cuál es su costumbre y debido porque lo mantienen las mujeres, existen muchas teorías, pero bajo la consulta obtenida por **José Aguavil**, el estilo que mantienen los colorados en su vestimenta se basa bajo la coloración del arcoíris que en Tsafiqui se lo denomina Shuyun, esta función de colores es por parte que la mujer Tsáchila mantiene conexión con en el Shuyun y es el cual durante la tradición ancestral se va manteniendo durante años, además que Artesanías

Entre sus maquinarias estas se encuentran fabricadas bajo el mismo ingenio de los Tsáchilas el cual estas tribus confeccionan sus faldas utilizando como materia prima el algodón, así dando paso a la creatividad entre la combinación de colores que estas ya se encuentran dentro del marco tradicional de la cultura Tsáchila, las mujeres mayores comienzan a preparar a sus descendientes como niños los cuales comienzan acoger esta tradición así conservando esta tradición.



Figura 1-10 Centro Cultural Shuyun, Artesanías
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

El tiempo de duración de la fabricación de una de estas faldas o las vestimentas típicas de esta cultura Tsáchila tiende a una duración de un mes debido que la mezcla de colores, estas faldas llegan a costar desde 25 a 30 dólares un valor muy económico para los extranjeros.

Además de ofrecer y dar a conocer la fabricación de esta vestimenta típica ellos elaboran otros tipos de oferta como carteras y joyas que se encuentran realizadas con pambil, chonta y semillas, existen algunos momentos en donde, esta materia prima no la atraen de sus sectores naturales debido a la escasez o la temporada invernal, por lo cual exportan desde la amazonia para poder realizar esta fabricación, entre los costos viene a partir desde 1 dólar hasta los 25 dólares dependiendo el estilo establecido de confección.



Figura 1-11 Centro Cultural Shuyun, Artesanías
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.12.3 *Bebidas*

La más conocida como MALA esta la fabrican mediante la atracción del jugo de caña de azúcar lo cual lo añejan con el maíz, su tiempo de añejamiento es de 3 a 4 días lo cual, es una bebida alcohólica muy artesanal derivada por los Tsáchilas, la confección de la atracción de la caña de azúcar lo realizan mediante la confección de maquinarias formadas de caña de guadua.



Figura 1-12 Centro Cultural Shuyun, Bebidas
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.12.4 *Comida típica*

Sus platos típicos se mantienen entre sus más tradicionales especies, como el pecado, la guanta, y la sopa de pollo criollo, estos son los típicos platos más reconocidos por los Tsáchilas estos platos se los puede disfrutar desde una choza que esta armada de caña de guadua y entre su infraestructura es muy confortable ya que mantienen sus tradiciones de tomar a la naturaleza como su principal fuente ambiental para así dar una calidez al sector estratégico de comida.

1.4.12.5 *Música*

La música es el sonido que permite que el cuerpo adapte un ritmo de alegría dependiendo el tema que esta sea, el sonido Tsáchila ha venido utilizando por un largo tiempo y buscado el sonido de viento ya que es el más natural y el cual permite que el cuerpo libere su espíritu mediante el ritmo de un gran grupo de estos instrumentos musicales.



Figura 1-13 Centro Cultural Shuyun, Música
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.4.12.6 Juegos

La gran variedad de juegos, numerosos peligrosas sabidurías ya que estas logran ofrecer al momento de realizarlo, entre los juegos que en este sector cultural nos dieron a conocer esta, el lanzamiento de la lanza a un árbol donde se coloca en un círculo un punto rojo donde el ganador es aquel que más cerca llegue al punto colocado en la parte del medio del círculo, además de ser un juego, es un medio de aprendizaje que permite mejorar su puntería en el momento de ir a pescar es una tradición muy respetada por estas tribus.

El lanzamiento de piedra es otro juego muy respetado por parte de esta cultura debido que esta debe ser arrojada a una distancia muy lejana debido a la fuerza que esta tenga al momento de arrojarlo por parte del jugador, esta además de ser un juego por parte de esta cultura permite la obtención y ganador de fuerza debido al peso de la piedra, es muy educativa ya que en el momento de pescar se necesita de mucha fuerza para arrojar la lanza.

1.4.12.7 Senderos

Centro Cultural Shuyun Tsáchila ofrece además del conocimiento de sus tradiciones, y culturas además de disfrutar de sus muy buenos platos elaborado bajo candela, también nos ofrece una caminata con una duración de 2 horas donde el turista disfrutara de una caminata, donde se podrá purificar, realizar limpiezas, aparte de compartir con la naturaleza y la gran variedad de especies de animales que se logra visualizar en este sector cultural, durante la caminata se pudo lograr a conocer un árbol que tiene más de 200 años de antigüedad que es uno de sus otros puntos turísticos de esta zona Cultural. (Aguavil, 2015)

1.4.13 Centro Cultural Pemanka Napi

Está ubicado en la comuna Chigúilpe, vía a Quevedo, Km 7, margen izquierdo, más 1 Km de la vía principal margen derecho. El Centro de costumbre y Vivencias Tsáchilas Pemanka Napi, cuyo significado es 3 vertientes sagradas, es un sitio natural para las prácticas ancestrales. En este Centro cultural se puede realizar actividades como caminatas, disfrutar de juegos tradicionales y particulares rituales que lo alejaron de malas energías.

1.4.13.1 Arte Espiritual

En este centro turístico conocido como Pemanka Napi a más de compartir con sus tradiciones ancestrales, te ofrecen la posibilidad de convivir con la naturaleza y las distintas tipos de fauna y flora que esta logra ofrecer aquí en Pemanka Napi, sin lugar a duda uno de sus fuertes turísticos es que los pobladores de este centro turístico manejan culturas Shamanistas, la cual dan lugar al conocimiento y apertura de sabiduría y curación del alma sobre este entorno donde la naturaleza forma parte de curación espiritual. Este centro cultural Pemanka Napi cuenta con varias caminatas donde las actividades junto con la naturaleza es su principal fuerte, además de realizar convivencia entre parejas o uniones de familia, o salvación de parejas que se encuentran en problemas sentimentales.

1.4.13.2 Arte como deporte

Pemanka Napi con su variedad de entornos y sus libres áreas y la libertad de compartir con la fauna del cantón Santo Domingo de los Colorados también cuenta con una actividad donde su principal fundamento es dar a conocer a los turistas sobres sus variedades de juegos que estas culturas realizaban en su historia, donde se podrá conocer el lanzamiento de lanza, este deporte lo practicaban las tribus Tsáchilas en sus épocas de pesca y como una forma de aprender la sabiduría y la fuerza que toma este deporte.

Además Pemanka Napi cuenta a hora con nuevas áreas de hospedajes donde, aquellos turistas que conformen parte de una limpieza ancestral de las tres vertientes que sobre salen de la tierra, puedan estas personas hospedarse en Pemanka Napi y así nutrirse de la sabiduría de la naturaleza y su sanación, sea más completa.

Pemanka Napi como un centro cultural derivado de la Cultura Tsáchila, y con una transcendencia de historia muy primordial e importante para nuestro Cantón Santo Domingo, ese necesario fundamentar o dar a conocer que esta cultura también hay el conocimiento de las distintas artesanías donde sus materia bruta es aquel material que se obtiene del rechazo de la naturaleza, donde la cultura Tsáchila aprovecha de esta riqueza que la madre tierra le ofrece convirtiéndola en una gran obra maestra, además de existir escultores que nos darán a conocer los estilo del manejo de piedra para formar maravillosas obras de arte.

1.4.14 Centro Cultural Seke Sonachun

Este centro turístico cultural y etnográfico SEKE SONACHUN en simple palabras denominado el buen vivir, es una vegetación tropical ubicado en la finca de los abuelos de aquellos descendientes, Octavio Calazacón, su coordenadas de llegadas son las siguientes, Kilómetro 7 de la vía Quevedo, (margen izquierdo al altura de 1 Kilómetro hacia la comuna Chigúilpe).



Figura 1-14 Centro Cultural Seke Sonachun
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Para arribar a este punto turístico existen transportes públicos que se lo puede tomar desde las inmediaciones del terminal terrestre de santo Domingo, (bus 1) el cual lo va dejar a las infraestructuras del lugar turístico.

Existe un sin número de actividades que pueden ser realizadas por los turistas, como: pintarse el cabello con achiote, exposición de indumentaria Tsáchila, artesanías, danza, música, comidas y bebidas tradicionales, también se puede observar muchas clases de aves y entre otras. (SONACHUN, 2013)

1.4.15 Centro Cultural Flavio Calazacón

Para llegar a este punto turístico cultural se debe ingresar por el By Pass entre la Quevedo y Chone, a una cuadra margen izquierdo, a más de 8 Kms. Más conocido como la comuna Tsáchila el poste Flavio Calazacón es otro punto estratégico de visita de turistas, más conocido este punto como un medio Botánico ya que este mantiene una distancia de 200 metros cuadrados, en donde se logra visualizar una gran cantidad de área verde tanto como en riquezas de flora y fauna.

La comuna Tsáchila el poste Flavio Calazacón mantiene más de 150 especies de plantas medicinales y entre plantas que se han perdido con el tiempo de la vida humana, este centro cultural se ha encargado de conservar estas plantas medicinales y mantenerlas toda vía en existencia por lo cual es un gran trabajo de la tribu que conforma la cultura Flavio Calazacón. La comuna Flavio Calazacón ofrece baños sagrados con las yerbas medicinales que esta cultura mantiene en su botánica, que es lo más novedoso en lo que muchos turistas hacen que lleguen a este sector cultural, tiene una gran variedad de plantas medicinales lo cual otras culturas cercanas nos las mantienen al alcance de sus manos.

También se realizan baños espirituales a lado de un gran árbol sagrado que mantiene una altura de 20 metros, en donde un dirigente de la tribu toma las riendas espirituales para dar inicio del baño sagrado dependiendo del tipo de purificación requerida por el turista.

1.4.15.1 Ritual Ayawaska

Este mantiene lugar en la noche donde los turistas conforman un círculo, una vez que los miembro que están conformando el círculo se comienza el ritual donde el chamán comienza un ritual energético donde el Mapacho forma parte de este ritual que es humo negro esta se encarga de comprimir la energía negativas de los integrantes que están conformando el círculo.

Ayawaska también es conocido como un jugo o líquido proveniente de una planta medicinal esta bebida purifica al cuerpo y a la vez limpia todo tipo de enfermedad que se encuentre en el paciente.

1.4.15.2 Conferencias medicinales

La conferencia de medicina ancestral es un medio que da a conocer esta cultura sobre la importancia de algunas de estas plantas medicinales, la finalidad espiritual de sanación que mantiene sobre la gran variedad de enfermedades que existen, este objetivo que forma parte la cultura Calazacón es informar al turista sobre las importancia de mantener a nuestra diversidad viva y los tipos de plantas medicinales que se podría obtener para una sanación a la salida de su casa o en los sectores verdes.

Además de ofrecer tratamiento de enfermedades como mente, cuerpo, y espiritual mediante el tratamiento de las plantas medicinales y de los baños espirituales del árbol sagrado.

1.4.16 Parque Botánico Mariano Chanchay

El parque tiene como objetivo dar a conocer a la población sobre la preservación del entorno, cuenta con senderos guiados, se realiza recorridos donde se explica el ecosistema existente, se relata la historia del lugar se observa la vegetación tropical, especies maderables, ornamentales y medicinales.

1.4.17 Jardín Botánico Padre Julio Marrero

Ha sido reconocido como el jardín botánico más grande del Ecuador y uno de los más grandes de América Latina. El Jardín Botánico Padre julio Marrero es un santuario natural donde animales y plantas conviven en armonía y cuenta con una notable muestra de flora exótica.

Desde el Año de 1996 la cooperativa de Juan Eulogio Paz y Miño ofrecieron 10 hectáreas de terreno para la Diócesis del Cantón Santo Domingo de los Colorados, el punto de partida más singular era dar a establecer una futura y presente sede de la Universidad Católica, aun sin dudar a duda al no contar con la suficiente infraestructura necesaria.

Una vez que la Pontifica Universidad Católica del Ecuador se inició en el instituto Pedagógico Emilio Lorenzo, a partir de la carrera de Ciencias de la Educación, se consideró mantener a la universidad en el mismo instituto.

La Granja Botánica Experimental encargada de la forestación se la proyecto en el año de 1999, este prototipo se le dio avance con la creación de un jardín botánico el cual tiene por conservar y mantener los patrimonios filogenéticos de la zona. Este proyecto se mantuvo bajo la ordenanza de Deutsche Gesellschaft Zusammenarbeit (GTZ), que de forma implícita se determina por parte de la Organización del Gobierno Alemán.

A partir del año del 2001 se obtuvo una cantidad de 7 hectáreas de terreno de esta manera se fue considerando Jardín Botánico Padre Julio Marrero como unas de las botánicas más grandes del Ecuador. Mesclas

Los horarios de atención son muy cómodos, con la finalidad de que el turista venga y se logre acoplar o acomodar con el medio ambiente que esta ofrece los horarios de visitas que este sector turístico ofrece son a partir de lunes a domingo de 9:00 a 16:30, por lo cual esta botánica se encuentra con las manos abiertas para todo tipo de turista que requiera conocer la diversidad de este punto estratégico logra ofrecer, así ofreciendo compartir en familia y la naturaleza dos un lugar muy agradable para formar parte de un nuevo estilo de vida.

1.4.18 *Las 7 Cascadas del Diablo*

Para conocer las siete cascadas del Diablo, en Alluriquín, (Santo Domingo) se debe escalar una montaña de senderos angosto. La ruta se inicia en el Kilómetro 38 de la vía Santo Domingo – Quito. Allí está ubicado el recinto Unión del Toachi, donde se encuentra el puente Quebrada del Diablo. Su nombre se remonta a 1944.

Por esta zona cruzaba la antigua carretera que unía a Santo Domingo con Cotopaxi, Los lugareños aseguraban que cuando los mulares pasaban por la cascada se enfurecían y no querían que continuaran con el viaje. “Mis abuelos decían que el diablo rondaba por el sector, por ello hicieron rituales cristianos y Tsáchilas”, comentario ofrecido por uno de los residentes de esta zona. (Almendáriz, 2012)

A partir de tiempo nunca más se mantenido presentimientos de energías negativas en sector, relatan los pobladores de Alluriquín, Cristina Bustamante, Freddy Almendáriz, promotor turístico de Alluriquín, señaló que el proyecto de ruta de las cascadas se inició

hace dos años, cada fin de semana alrededor de 30 turistas llegan al puente en una chiva multicolor. La primera cascada que visitan es la del Tigrillo, que tiene una altura de 45 metros. Luego se debe caminar 50 Metros para llegar a la Cascada del Amor, A partir desde este punto se logra visualizar mariposas de distintas colores, arboles de chontaduro. (Almendáriz, 2012)

La Cascada del Diablo esta tiende una dimensión de 22 metros de altura y mantiene una profundidad de 8 metros. Por la fisionomía de las rocas se practican deportes extremos como el canyoning (barranquismo). Hacia la cuarta cascada se asciende por una peña, de alrededor de 15 metros. (Almendáriz, 2012)

Esta es la parte más angosta del camino. El terreno es irregular. Por ello los turistas deben sujetarse de una soga que está amarrada a los árboles. En este sitio las personas pueden nadar o descansar. “Por la dificultad para arribar a esta caída de agua se la conoce como la del Duende”, los turistas deben manejar una caminata de 20 minutos para poder arribar a la Cascada del Gatillo. (Almendáriz, 2012)

Para ascender se escala el punto más empinado de la montaña. Por ello, los guías turísticos recomiendan utilizar un arnés y cascos protectores. La penúltima cascada se llama Escondida porque hay que descender 100 metros para encontrarla. Las rocas forman pequeños pozos.

Allí los turistas pueden refrescarse y tomar fotografías. La cascada Ángel es la última del recorrido y es la más alta de todas (65 metros). El agua es cristalina y está rodeada de vegetación. (Almendáriz, 2012)

1.4.19 *Deportes Extremos*

1.4.19.1 *Rafting*

En la ciudad hay una variedad de operadores turísticos que ofertan las tipos de paquetes que el turista puede tomar sobre el rafting que incluye transporte hacia el río, charlas de seguridad, Técnicas de remado, utilización de equipos, lunch y viaje de regreso a la ciudad, El viaje dura entre 2, 3 y 5 horas, de acuerdo al recorrido de se elija. Para realizar este deporte se necesita por lo menos de 6 adultos y las ganas de vivir la experiencia de

las aguas rápidas.

1.4.19.2 *Kayak*

Este deporte consiste en mantener el punto de equilibrio de la embarcación en ríos, y la fuerza que debe presentar la persona para manejar huecos, saltos y demás formaciones que el mismo presenta.

En la región se puede descender por varios kilómetros sobre la cresta de las olas de los ríos Toachi, Blanco, Baba, Mulaute, Alto Mualute, Otongo, Mapali, Cristal Damas y Ielia; con la posibilidad de disfrutar de cristalinas aguas, además de observar enormes rocas, cuevas naturales, aves y paisajes tropicales entre otras cosas más.

1.4.19.3 *Canyoning*

Es una actividad muy parecida al rápel, que se practica al aire libre, con la única diferencia que se lo realiza en cascadas combinando la adrenalina con la belleza de la naturaleza. Este deporte se lo realiza en la Cascada del Diablo, que está ubicada en la parroquia rural San José de Alluriquín.

1.4.20 *San José de Alluriquín*

Su nombre se origina de “San José”, de una comunidad católica, considerando así como su patrono “Alluriquín”, viajando por el tiempo a través de la historia en la época colonial, donde cuyo significado es “Lugar de descanso unido a los ríos: Verde y Claras Aguas” así manteniendo referencias al río Damas que vierte sus aguas en el caudaloso río Toachi.

San José de Alluriquín está conformado de una extensión de 43 recintos, esta cuenta con un clima muy agradable y variado, que permite permanecer sin problemas y permita a los turistas disfrutar de su infraestructura y riqueza en flora y fauna.

Esta recibe este nombre como tierra dulce y alegre es debido que en este sector estratégico perteneciente al Canto Santo Domingo se dedican a la comercialización de todo tipo de (melcochas, panela, maní), y otro tipo de comercialización como el agua ardiente.

Ubicados a 25 Kilómetros en la vía Santo Domingo – Aloag, está rodeado por los ríos Toachi y Pilatón, su relieve irregular permite encontrar diversas formaciones naturales ideales para realizar turismo de aventura y entre otras como ecológicas.

Entre los atractivos que podemos encontrar aquí en este punto turístico lleno de riquezas de flora y fauna es el Balneario del Río Damas en donde se puede refrescar en agua fría para llegar a este punto de acceso deberá recorrer hasta llegar al barrio dos puentes, y de ahí bajo el pedido o consulta de los moradores se podrá ubicar con las piscinas naturales donde podrá disfrutar de un bonito espacio y de la tradicional comida de este sector.

La parroquia es considerada como una de las más dulces de la provincia, en la vía principal podrá seducirse con las mas deliciosas melcochas, maní confitado, a más de disfrutar del aguardiente de varios y variedades de sabores y entre otros que podrá encontrar.

1.4.21 *Valle Hermoso*

Valle Hermoso es una parroquia rural perteneciente a la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas ubicados al noroeste del Ecuador, con un población de 10.000 habitantes, esta se mantiene en un altura de 307 msnm, con un promedio muy templado en el clima.

El debido nombre que esta mantiene como Valle Hermosos es debido a los paisajes y los hermosos miradores que esta ofrece en la zona, específicamente el río Blanco y más aun sus selvas vírgenes, por lo cual fueron los motivos más específicos para llamarlo Valle Hermoso.

En redacción por parte de la historia, durante la investigación se dio a conocer que los primeros pobladores que llegaron a este sector fue a partir del año 1960, debido a los problemas que estaban enfrentando las provincias de Loja y Manabí que fueron afectadas por una sequía en el país, los cuales empezaron muchos ciudadanos a ubicarse en este punto estratégico, aun así con las problemáticas que esta tomaba para lograr ubicarse en este punto, por los lugares montañosos y bosques vírgenes que en ese tiempo se manifestaban, aun así el cruce del río Blanco.

Entre sus extensiones esta mantiene un aproximado de 700 km², con 10.000 habitantes, su territorio es ambiente para presencia de cultivos como la palma africana, abacá, palmito, maracuyá, y piña que son los principales productos de esta parroquia. (http://www.viajandox.com/santo_domingo/valle-hermoso-parroquia-santo-domingo.htm)

Valle Hermoso por sus encantadores lugares que hace que los numerosos turistas que visitan este lugar se sientan acogedores, en este punto turístico manejan un bosque tropical primario y secundario con grandes extensiones, mantienen una cantidad de 200 especies de pájaros, se podría decir que 120 hectáreas de biodiversidad.

Entre lo que denominamos en especie de plantas este mantiene 40 especies, además de lograr hacer deporte, como la pesca en el río blanco, largas caminatas para disfrutar del colorido color verde que esta zona mantiene en sus senderos. (<http://hosteriavallehermoso.com/inicio/>)

En los ríos Blanco o Cristal, se puede realizar la práctica de deportes de aventura como el Rafting, Tubbing, Kayak e hidrospeed; durante el trayecto se puede observar enormes rocas, cuevas naturales, y fascinantes paisajes originarios de la zona.

1.4.22 *Malecones y Balnearios*

1.4.22.1 *Malecón el Esfuerzo*

En el centro poblado se encuentra Malecón Turístico El esfuerzo, que consta de 600 metros lineales, en los cuales existen senderos adoquinados a la orilla del río Baba, canchas, patio de comidas, y juegos infantiles y miradores.

1.4.22.2 *Malecón San Gabriel*

Lo característico del lugar es su vegetación, donde el visitante tiene un espacio de esparcimiento para el disfrute entre amigos, familiares, sumando así a la amabilidad y atención de sus moradores.

1.4.22.3 *Balneario Vía Quito*

A lo largo de la vía Quito usted encontrará algunos balnearios y hosterías, instalaciones de primera para su confort y disfrute.

1.4.22.4 *Balneario Vía Julio Moreno*

A lo largo de esta Vía se podrá encontrar el Malecón de San Gabriel del Baba así como otros.

1.4.22.5 *Balneario Vía las Mercedes*

La vía a las mercedes se encuentra al noroeste de la ciudad, aquí encontraras varios balnearios con áreas deportivas, salones de baile, piscinas y áreas verdes para caminata, paseos en bicicletas y entre otras cosas más.

1.5 Leap Motion

El dispositivo Leap Motion en sí, trata de sustituir el teclado y ratón de tu equipo para la introducción de cierta información a través de los gestos que realices sobre él. Es capaz de capturar el movimiento de tus manos u objetos con una precisión pasmosa, los cuales serán trasladados hasta nuestro ordenador, a fin de controlar aplicaciones, editores de texto o juegos. Para que nos hagamos una idea más cercana, el dispositivo es capaz de reconocer un lápiz entre tus manos y hasta captar tu caligrafía, o capturar tu mano en forma de pistola para disparar a un grupo de zombis en tu juego preferido. Esto no es más que un mero ejemplo de lo que es capaz el dispositivo en sí y lo que le depara el futuro. (OurcommunityFit, 2015)

Leap Motion lleva tiempo coqueteando con la realidad virtual. Como accesorio para los ordenadores, ha sido un producto que ha encontrado por fin su socio para dar el salto a los mundos virtuales.

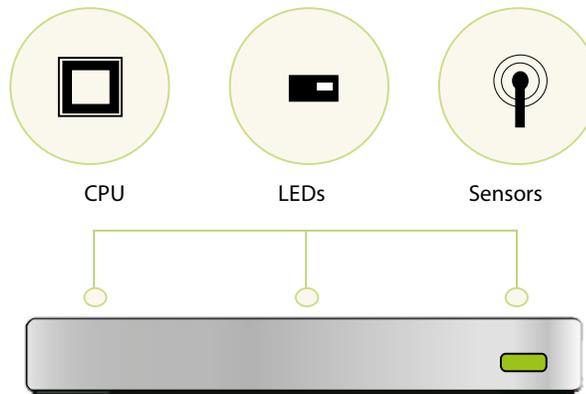


Ilustración 1-1 Leap Motion, Funcionamiento

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

1.5.1 *Diseño Ergonómico*

La ergonomía es un reto en el campo de control de movimiento. Como diseñadores y desarrolladores, nuestro objetivo debe ser siempre para facultar al usuario, y no hacer que se sientan cansados o inadecuada. El Minority Report interfaz falla la prueba de la realidad de tres cargos: obliga a los usuarios (1) agitan sus manos y brazos (2) a nivel de los hombros (3) durante largos períodos de tiempo. (Chen, 2014)

1.5.1.1 *Tomando un descanso*

Por supuesto, algunas actividades intrínsecamente ocupan tiempos de interacción más largas, como volando alrededor de Google Earth o la escultura de arcilla en forma libre. Debido a que el sensor está siempre encendido, es importante crear un modo nulo para aplicaciones que requieren largas interacciones. Por ejemplo, cuando volando alrededor de Google Earth, el usuario puede hacer un puño y retirar su mano sin afectar los controles de aplicaciones. (Chen, 2014)

1.5.1.2 *Hombros relajados y los codos cerca del torso*

Al estar de pie o sentado y el uso de la computadora, es bueno mantener los codos cerca del torso y los hombros relajados, como en dibujos de abajo. Diseña tu aplicación con esta postura en mente. Algunas aplicaciones del espacio aéreo pausar el juego automáticamente cuando se detectan las manos - también una buena práctica. Los

usuarios deben ser capaces de dejar a sus manos desde el espacio de interacción sin causar consecuencias no deseadas. (Chen, 2014)

1.5.1.3 *Anticipándose a las posturas de usuario y poses*

Algunas posturas y poses utilizarán naturalmente más energía y puede causar molestias en el tiempo. Pruebe este ejercicio rápido: relajar sus manos por completo. Esta es pose la mano zombie, que es probablemente la más cómoda. Ahora que la "caída suelta" signo. ¿Se siente el esfuerzo en sus dedos y antebrazos? (Chen, 2014)

- Recuerde a los nuevos usuarios a mantener sus codos a los lados.
- Ajustar los ángulos cuando se programa con las variables de la mano, por lo que las posiciones más ideales mano trabajan con los codos bajos.
- Asumiendo que su aplicación es para usuarios de escritorio, elija una cómoda altura de la interacción que se puede llegar con el codo hacia abajo.

1.5.2 *El desarrollo de Interfaces "intuitivos"*

En su libro Brave NUI Mundial (un excelente manual sobre diseño de la interfaz de usuario natural), Daniel Wignor y Dennis Wixon definen una interfaz de usuario natural como uno que "hace que el usuario se sienta como un natural", en lugar de uno que simplemente imita a la "natural" forma de hacer las cosas. Comúnmente se escucha este tipo de interfaces descritas como "intuitivo". Desafortunadamente, claridad en cuanto a lo que hace una aplicación intuitiva puede ser difícil de encontrar. (Plemmons, 2014)

En Introducción al control de movimiento, hemos establecido una definición para intuitivo, basado en algunas de las interfaces de las formas comunes "intuitivas" se describen: Para ser intuitivo, una interfaz debe ser aprender, comprensible, y habitual. (Plemmons, 2014)

1.5.2.1 *Interfaces learnable*

Un error común en el diseño de la aplicación es el primer diseño y construir una aplicación y, a continuación, encontrar la manera de enseñar a la gente a utilizarlo. Este patrón

menudo termina con las aplicaciones que tienen curvas de aprendizaje y no se prestan a la rápida, "simplemente sentarse y empezar a usarlo" tipo de interacciones. (Plemmons, 2014)

Al pensar en el diseño de aplicaciones se pueden aprender, podemos mirar al mundo el desarrollo del juego. Cada nuevo juego tiene que enseñar a los jugadores cómo funciona, cómo controlarlo, y cómo trabajar con los nuevos retos que presenta los juegos. (Plemmons, 2014)

1.5.2.2 Interfaces comprensibles

Si pensamos en un tutorial como una manera de ayudar a un usuario rampa para arriba en una aplicación, también debemos ocuparnos de la altura final de la rampa. Es posible, con suficiente entrenamiento, entrenar a alguien para utilizar casi cualquier sistema. Sin embargo, para que el sistema se percibe como intuitiva, debemos ir un paso más allá y asegurarse de que la interfaz es inmediatamente comprensible. (Plemmons, 2014)

¿Entonces cómo hacemos esto? El primer paso es tratar de entender el modelo mental la gente trae a su sistema. ¿Cómo piensan que funciona? ¿Cómo creen que sus acciones tendrán un impacto en su aplicación? Cada vez que utilizamos una interfaz, nuestros cerebros tratan de crear un modelo mental de cómo funciona el sistema. Parte de esto viene del proceso de instrucción activa mencionamos anteriormente, pero sobre todo esto ocurre a través de la exploración de qué efecto tienen las entradas. (Plemmons, 2014)

Aunque como diseñador del modelo del sistema es evidente, esto a menudo no es el caso para el usuario final. Parte de eso que la prueba de usuario es profundizar en el modelo de usuario para que podamos o bien cambiar las entradas para ajustar el modelo de usuario, o ajustar el sistema para que coincida con las expectativas de la gente. (Plemmons, 2014)

1.5.2.3 Interfaces habituales

Los hábitos no son innatas, pero formado durante un uso prolongado. Mientras que a menudo tratamos de describir una aplicación como "intuitivo" o "no es intuitivo," la verdad es que la mayoría de las experiencias que describen como intuitiva llega a ser tan largo del tiempo. Aprender a conducir es un buen ejemplo; otro es el acto "simple" de

caminar o andar en bicicleta. Cada comienza como relativamente difícil, pero es, sin embargo, se puede aprender y sigue las reglas comprensibles. Dichas reglas también son predecibles y consistentes (dentro de los límites de cada experiencia). Esa previsibilidad - emparejado con buena visual, auditiva, y la retroalimentación háptica - es lo que permite que estas acciones complejas que se convierten en hábitos inconscientes. (Plemmons, 2014)

1.5.3 *Transiciones*

Interacción Overlap. La primera es una situación en la que dos posibles acciones son demasiado similares entre sí. Esto puede causar problemas, tanto para las personas que utilizan los algoritmos de detección de aplicaciones y gesto. Acciones que son demasiado similares son difíciles de recordar y tener una buena oportunidad de reducir la capacidad de aprendizaje de su solicitud. Las acciones de la Reserva que son similares entre sí para situaciones en las que las dos acciones tienen resultados muy similares. (Plemmons, 2014)

Conmutación torpe. La cuestión más sutil transición es de conmutación torpe. En el aire los movimientos son muy sujetas a la interpretación de la persona que hace el gesto. Cuando un movimiento o gesto comienza puede tener mucha influencia en cómo la gente tiende a realizar ese movimiento. Sin ningún tipo de hardware para proporcionar información directa, las personas pueden realizar acciones de manera diferente. (Plemmons, 2014)

Esto puede causar estragos con su código de detección de movimiento. Interruptores Awkward también pueden causar problemas ergonómicos, donde la gente tiene que moverse de maneras incómodas o demasiado exageradas. Un "inicialización" o "descanso" pose de la que muchas acciones comienzan puede ser una buena manera de reducir el desafío de tratar con conmutación torpe. (Plemmons, 2014)

1.5.4 *Interacción Diseño Heurística*

La API de Leap Motion viene con unos pocos gestos incorporados, que pueden ser utilizados con eficacia en las situaciones adecuadas. Para la mayoría suficientemente compleja aplicaciones es probable que necesite para personalizar su propio conjunto de interacciones mezclar y combinar con algunos de la construcción en los gestos de la API,

tal vez en formas que no estaban destinados originalmente. En el proceso de creación de aplicaciones y diversos experimentos UX en Leap Motion, que hemos llegado con un útil conjunto de heurísticas para evaluar críticamente nuestros diseños gesto y de interacción.

(DANIEL Plemmons, 2014)

Seguimiento de consistencia. Algunos movimientos y poses se realizan un seguimiento de manera más consistente que otras. Además de ver el movimiento en el visualizador de diagnóstico, la API de Leap Motion expone un nivel de "confianza de seguimiento" para mostrar cómo es exacto el seguimiento piensa que es en ese momento. ¿Cuán consistente es el seguimiento de sus movimientos, dado que muchas personas que realizan los movimientos muchas veces en un ambiente del mundo real? (DANIEL Plemmons, 2014)

1.5.5 Facilidad de detección.

Algunos movimientos están muy bien definidas, otros son mucho más difusa. Desde una perspectiva de producción y mantenimiento, lo difícil es detectar este movimiento con un alto grado de precisión, tanto en términos de resultados negativos falsos positivos y falsos.

(DANIEL Plemmons, 2014)

Oclusión. Dadas las limitaciones del dispositivo, no esta interacción tiene una alta probabilidad de causar la oclusión. Por ejemplo, una interacción en la que alguien podría llegar a una mano a través del campo de visión del dispositivo tiene una alta probabilidad de causar el brazo o una manga de la camisa para ocluir la mayoría de la mano, o un lado sobre el otro puede hacer que el controlador perder la pista de la mano superior.

La versión 2 de seguimiento está mejorando muchas de estas cuestiones, pero sigue siendo algo a considerar, mientras que la construcción de su aplicación. (DANIEL Plemmons, 2014)

1.5.5.1 Ergonomía.

Teniendo en cuenta las limitaciones del cuerpo humano, el caso de uso previsto, y el medio ambiente para la interacción, ¿cuáles son las preocupaciones ergonómicas? ¿Alguien puede realizar esta interacción, mientras que relajado, o es crear tensión innecesaria? ¿El uso repetido convertirse estresante? ¿La interacción requiere un

movimiento poco natural (por ejemplo, tratando de empujar hacia adelante en Z-espacio, mientras que las manos quieren moverse en arcos hacia abajo)? (DANIEL Plemmons, 2014)

1.5.5.2 *Transiciones.*

Teniendo en cuenta la interacción completa situado en una aplicación, ¿cómo funciona esta interacción transición a otros? ¿Son las transiciones claras y fáciles de aprender? ¿Qué tan fácil es que para detectar? ¿Qué sucede en el caso de las transiciones ambiguas? Cada transición podría ser re-evaluado fácilmente con este mismo conjunto de lentes de heurísticas. (DANIEL Plemmons, 2014)

1.5.5.3 *Votación.*

Esta interacción se presta bien para tener una buena respuesta de la interfaz de usuario? La retroalimentación puede tomar un montón de formas; visual, audio o retroalimentación háptica son los más comunes. La falta de información adecuada interfaz de usuario puede hundir una interacción de lo contrario bien diseñado. (DANIEL Plemmons, 2014)

Mediante la precisión y el control que Leap Motion permite, al tratarse de un dispositivo de reconocimiento de gestos de manos y dedos, se puede revolucionar el panorama médico actual.

Pongamos, por un lado, TedCas, una startup centrada en la salud, con sede en Navarra, que proporciona interfaces naturales de usuario que permiten acceder en tiempo real y sin contacto, a información digital e imágenes de un paciente. Por el otro, Leap Motion, un dispositivo de bajo coste que permite el control por gestos en un ordenador.

Leap Motion permite la interacción con los ordenadores de un modo muy sencillo, utilizando movimientos naturales de las manos y los dedos en el aire. En cierto modo, recuerda al uso de dedos y manos en una Tablet o un Smartphone. Su precisión es de hasta una centésima de milímetro y, con una latencia no apreciable, podemos hablar del complemento perfecto para TedCas. (Torres, 2013)

En este sentido, cabe destacar las palabras de Simon Karger, director asociado de Dispositivos Quirúrgicos e Intervencionistas en Cambridge Consultants: “La última

generación de nuevas tecnologías como los interfaces naturales sin contacto, el control basado, en gesto tienen el potencial para cambiar el panorama médico, posibilitando finalmente la integración de la tecnología del siglo XXI a la mano del cirujano”. (Torres, 2013)



Figura 1-15 Leap Motion, Manos Interactivas.

Fuente: (<http://www.robotshop.com/blog/en/files/leap-motion-3d-motion-2.jpg>)

1.5.6 *Touchless*

Touchless es uno de los principales beneficios que esta permite interactuar de manera directa con el monitor, la cual bajo la iteración de un monitor esta permite manejar al ordenador mediante la captación de un gestor de movimiento, este servicio denominado Touchless es fácil de descargar, debido que esta ofrece su propio servicio desde la página directa del Leap Motion.

Ya vemos que, según apuntan todos los pronósticos, la unión de TedCas y Leap Motion puede suponer un gran paso para la medicina. (Torres, 2013)

"La tecnología nació de la enorme frustración de interactuar con las computadoras", dice Michael Buckwald, presidente ejecutivo y fundador de la empresa. Aunque las computadoras son "muy diferentes" a las de hace 30 años, afirma, la forma en que la gente interactúa con ellas no ha evolucionado.

Pero Leap Motion espera cambiar todo eso y permitir a la gente usar movimientos naturales de las manos para controlar juegos, completar tareas de oficina, pintar, crear objetos en tercera dimensión y editar música y video. A los creadores de Leap Motion no les gusta usar la palabra "gesto" porque implica una serie predeterminada de movimientos de la mano para controlar la pantalla. Prefieren pensar en su tecnología como algo todavía

más directo.

Buckwald habla de la barrera que existe entre las computadoras y los usuarios y dice que la mejor forma de eliminarla es aprovechar "la habilidad natural de las personas para interactuar" con la máquina. (Heraldo, 2013)

Empresas utilizan este producto como su principal medio publicitario ya que esta permite interactuar con el producto de forma y mediata y es muy práctica y divertida por lo cual ha sido muy bien acogida en el mercado mundial.

Empresa como Rioaxis ha fundamentado este medio tecnológico como educativo e informativo ya que además de dar información nos permite amigablemente educarnos en un medio tecnológico actualizado.

Es un diminuto dispositivo de control gestual que conectado a tu pantalla muestra de manera interactiva como el usuario es participe directo con el administrador de su PC, logrando así que la tecnología sea más agradable, se la puede usar de varias maneras como en los vídeo juegos, para realizar dibujos, y entre otros factores dependiendo de la creatividad de los usuarios.



Figura 1-16 Leap Motion, Forma de Uso.

Fuente: (<http://www4.pemag.com/media/leap-motion-controller-with-notebook.jpg>)

Cuando algo es demasiado bueno para ser verdad normalmente es porque no lo es. LEAP es un diminuto dispositivo de control gestual que colocado frente a la pantalla de nuestro ordenador es capaz de capturar con una precisión enorme los movimientos de nuestras manos, dedos e incluso objetos. Es como un Kinect con vitaminas con el que no solo podemos jugar a nuestro shooter en primera persona preferido apuntando con el brazo y disparando con la mano imitando una pistola, sino que hasta es posible escribir en el aire para detectar cada matiz de nuestra caligrafía. (ESFERA, 2012)

Su propuesta no es ni más ni menos que la de reemplazar al teclado y el ratón (o el trackpad) haciéndolos obsoletos a golpe de gesto. Navegar por una web, dibujar, movernos por mapas o fotos al más puro estilo Minority Report o disfrutar de toda clase de video juegos. Leap Motion, la startup de San Francisco que está detrás del invento, asegura que es 200 veces más preciso que cualquier otro sistema disponible en el mercado (ejem, creo que lo dicen por Microsoft) y lo mejor es que su precio es de tan sólo 70 dólares. (ESFERA, 2012)

1.5.7 Controlador por gestos en 3D en tu ordenador

Leap Motion es un sensor que nos permite controlar el ordenador a base de gestos en el aire, tanto usando los dedos como con las manos completas. Lo que hace es trazar una imagen virtual de nuestras manos y articulaciones desde la muñeca, y rastrea todos los movimientos. Al usarlo, tendremos la sensación de estar en esa típica escena de película de ciencia ficción donde los protagonistas interactúan con el ordenador haciendo movimientos en el aire.

La gran diferencia es que en ellas siempre hay alguna referencia flotando en el aire, con este sistema tenemos que hacer gestos con la pantalla como única referencia. (OLEAGA, 2014)

Estamos acostumbrados a los inputs del ordenador en dos dimensiones, como el ratón o una pantalla táctil, así que el Leap motion nos descubre la tercera dimensión, añadiendo mayor profundidad. Aunque es una gran innovación, **como todo lo nuevo, costará adoptarlo** y poder llegar a ver las posibilidades que puede ofrecer un dispositivo así, ya que aquí tenemos muchas partes implicadas, sobre todo el ecosistema de desarrolladores que necesita creando aplicaciones para Leap Motion. (OLEAGA, 2014)

El sistema para el usuario es muy simple. Cuenta con un sensor del tamaño de un pendrive que se enchufa en el puerto USB y que detecta el movimiento de nuestras manos sobre él, interpretando los gestos que vayamos haciendo como acciones en el ordenador. Dependiendo de la aplicación que usemos puede servir para mover un globo terrestre o incluso esculpir en el aire una figura tridimensional que luego se puede imprimir usando una impresora 3D. (OLEAGA, 2014)

Leap Motion necesita una aplicación que se instala en el ordenador para funcionar, con los drivers y la plataforma, que nos permite ejecutar las aplicaciones que vayamos adquiriendo para su ecosistema. Trae consigo algunas aplicaciones preinstaladas y aunque existen muchas gratuitas en su plataforma la mayoría de ellas son de pago. (OLEAGA, 2014)

1.5.8 *Leap Motion y el efecto brazo de gorila*

Utilizando palabras de Steve Jobs durante la presentación del MacBook Air en 2010, “Hemos realizado toneladas de pruebas de usuario con esto [un Mac táctil] y resulta que no funciona. Las superficies táctiles no quieren ser verticales. Quedan genial durante una demostración, pero tras un pequeño período de tiempo empiezas a sentirte fatigado y tras un rato más tu brazo quiere que lo bajas.” Este argumento es igualmente válido para este tipo de interfaces gestuales: parecen fantásticas en los vídeos, pero cuando te pones a navegar por Internet en la vida real, lo último que quieres es tener un brazo alzado durante dos horas. (ESFERA, 2012)

Es lo que los diseñadores de interacción denominamos efecto brazo de gorila en alusión a la sensación que produce tras un rato haciendo que tus brazos te parezcan enormes y pesados. (ESFERA, 2012)

1.6 Segmentación del Mercado

1.6.1 *Análisis del Mercado*

A continuación, debemos segmentar el mercado en grupos homogéneos de potenciales clientes y elegir aquellos que consideremos con mayores posibilidades de comprar nuestros productos o servicios. De esta forma, tendremos la posibilidad de diseñar ofertas más adecuadas para cada segmento, aumentando nuestras posibilidades de éxito. (Cabezali, 2013)

Para realizar un buen estudio del mercado debemos llevar a cabo un análisis demográfico (número y densidad de la población, estructura, distribución geográfica, actividad), un estudio económico (importe y distribución de la renta, distribución del gasto familiar) y

un análisis psicológico (motivación de la compra, comportamiento en la compra, proceso de la compra). (Cabezalí, 2013)

Con estos datos podremos efectuar una correcta elección de los segmentos prioritarios basándonos en los criterios que consideremos que más pueden determinar la selección de nuestra oferta: Edad, sexo, lugar de residencia, ingresos, profesión, costumbres, necesidades expresadas o latentes, cultura, religión, etc.

Por último, en la selección de nuestro público objetivo debemos tener también en cuenta otro condicionante esencial: la competencia. Para determinar su incidencia en los segmentos elegidos tenemos que determinar el nivel de ventas de cada competidor y las ventas que pueden perder con nuestra entrada en el mercado, las características técnicas de su producción y comercialización, las cualidades de sus productos, su capacidad de adaptación al mercado, su reacción ante nuestra entrada, las ventajas e inconvenientes comparativos, los puntos fuertes y débiles con respecto a nuestros productos, la posibilidad de aparición de productos sustitutivos o de nuevas empresas competidoras. (Cabezalí, 2013)

1.6.2 *Público Objetivo*

Los amplios conocimientos sobre las distintas etapas que uno puede tomar para determinar a qué tipo de público debemos dirigirnos, esto nos permite dar a formular que nuestro sector o público estarían formulados para las familias o todo tipo de público debido a que el turismo forma parte como una índole familiar, tanto para el hombre y la mujer y la utilización y manipulación de tecnología androide en nuestro medio de comunicación sería basado para el público de **(18 a 80)** años de edad.

1.6.3 *Finalidad de Informar*

En los últimos años han persistido muchos problemas, debido a la falta de conocimiento del turismo en el Canto, por la falta de medios informativos etc., la manera más sutil e inteligente de implementar o sugerir al público que conozca del turismo sería implementado la tecnología, ajuntando toda la información más destacada del Cantón en base al turismo dándole un toque de sencillas no tan amplio sino donde el usuario obtenga la información y localización del sector donde desea ir de forma educativa e informativa.

¿Por qué educativa?

Además de dar la información, estaría educando al usuario sobre la tecnología con la cual esta interactuando, así se abrirán muchas puertas, para incentivar más al ciudadano Tsáchila a conocer sobre la tecnología además de ubicar e informar sobre el turismo de nuestra Cantón.

1.7 Definición de multimedia

Procede de la lengua inglesa y se refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto. El concepto es aplicado en objetos o sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. Se usan en referencia a los medios, en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características. (WordPress, 2008)

El multimedia facilita la comprensión y el aprendizaje, por la finalidad que es muy parecida a la comunicación humana directa (cara a cara). En una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Una presentación o emisión multimedia puede realizarse en directo o estar grabada. La difusión de los contenidos, por otra parte, puede concretarse a través de Internet, proyectarse en una pantalla o desarrollarse en un escenario. (WordPress, 2008)

1.7.1 Tipos de Multimedia.

1.7.1.1 Multimedia Educativo

Cuando el objetivo de este producto es facilitar la enseñanza de algún tema específico, de modo que quien lo reciba pueda asimilar los conocimientos de una forma más rápida y efectiva. (Karen, 2013)

1.7.1.2 *Multimedia Publicitaria*

Cuando su objetivo es dar a conocer productos y servicios a los clientes o usuarios, generando mayor impacto y recordación, y permitiendo la retroalimentación. (Karen, 2013)

1.7.1.3 *Multimedia Comercial*

Cuando su objetivo es facilitar la transacción entre una empresa determinada y el cliente. En este tipo de multimedia encontramos las bases de datos, promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad, entre otros.

Todo este material se presenta en forma digital e interactiva. (Karen, 2013)

1.7.1.4 *Multimedia Informativa*

Cuando su objetivo es transmitir información de cualquier tipo que se actualiza constantemente, en ocasiones varias veces en el día. (Karen, 2013)

1.7.2 *Guion didáctico para materiales multimedia.*

1.7.2.1 *Objetivos*

- Estrategias instruccionales que van a ser utilizadas
- Características del contenido que va a ser transmitido
- Características del destinatario
- Características de los docentes (habilidades para el diseño y el desarrollo de materiales didácticos)
- Facilidad de producción y uso

1.7.2.2 *Etapas de un Guion Didáctico*

- La planificación: comprende el plan didáctico y el plan de producción.
- La realización: comprende las etapas de producción y post-producción.

1.7.3 *Forma de visualización del Multimedia*

1.7.3.1 *Funcional*

Que no cumplan con las mismas funciones o trayectorias de los demás multimedias, en donde la información será precisa, y garantizada para el turista nacional o regional.

1.7.3.2 *Educativo*

Además de ofrecer funcionalidad y cumplir con el objetivo de informar, se manipulara como un factor educativo, por la forma que se interactuara el turista con la tecnología que en este caso es Leap Motion.

1.7.3.3 *Informativo*

Proporcionar información turística de los lugares más relevantes del sector, además de dar conocimientos de medios de transporte, comunicando de forma minimista donde la información del multimedia será corta pero comunicativa, utilizando mapas, imágenes y vídeos.

1.7.3.4 *Ergonómico*

El prototipo que se diseñara entre el Leap Motion y el multimedia el cual será dirigido al público, se manejara reglas ergonómicas para así facilitar al usuario una comodidad y no causar problemas en el momento de entregar la información turística del Cantón y entre otros puntos de vistas así buscando funcionalidad en donde colocar al prototipo.

1.7.3.5 *Tecnológico*

La manipulación de la nueva versión del Leap Motion en donde nos ofrece más, variedades de interactuar con este dispositivo Android.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Tipo de Investigación

“DESARROLLO DE UN SISTEMA MULTIMEDIA CON INTERACCIÓN LEAP MOTION PARA LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL GAD MUNICIPAL DE SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS.”

2.1.1 *Variables*

- Hardware
- Sectores Turísticos
- Multimedia

2.1.2 *Investigación Analítica*

La descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos, luego de esto lo definimos como el método ordenado en proceder para llegar a un fin determinado en fin es el resultado de una descomposición de un fenómeno entre sus elementos constitutivos para darle solución a un fenómeno.

2.2 Matriz

2.2.1 *Funcionalidad*

- Facilidad de desenvolvimiento dentro del interfaz.
- Información a manejar sea útil e informativa que cumpla con los requisitos requeridos.
- Tiempo en la navegación del interfaz de encontrar la información sin involucrar muchos atajos.

2.2.2 *Semántica*

- Estudio de los signos semiótica.
- Estudio de la Semiótica del Color
- Estudio de las formas.

2.2.3 *Sintaxis*

- Manejo de la tipografía
- Tamaño de la tipografía
- Poder de narrativa

2.3 *Población Muestra*

2.3.1 *Población Experto*

Expertos en conocimiento sobre el Área a Desarrollar, con un manejo de Focus Grup de 20 especialistas quienes me ayudaran a definir el diseño del multimedia.

2.3.2 *Población GAD*

Ciudadanos pertenecientes al GAD de Santo Domingo de los Tsáchilas como especialistas en Sistemas, Diseñadores Gráficos, especialistas en Turismo.

2.3.3 *Muestras*

Coordinadores de los distintos departamentos de las áreas en GAD municipal de santo domingo. Que cumplen con distintas funciones para implementar el turismo en el cantón entre su administración.

2.3.3.1 *Unidad de observación*

- Balnearios con mayor influencia de visitas Valle Hermoso.
- Sectores turísticos más destacados de la zona Tolon Pele.
- Agencias con mayor información relevante de turismo Zaracay Zaratur.

- Hoteles con renombre turístico el hotel Zaracay.

2.3.3.2 *Tamaño de la muestra*

Para obtener mejores resultados de muestras y lograr dar una mejora al Multimedia se aplicaron encuestas, y entrevistas así determinando ciertos resultados, bajo la siguiente formula de muestra.

954 Miembros del GAD Municipal.

$$n = \frac{Z^2 P \cdot Q}{E^2}$$

n = Tamaño de la muestra 954

Z = Nivel de confiabilidad 1.96

P = Porcentaje de aceptación 0.5

Q = Porcentaje de no aceptación 0,5

E = Error de muestra 6% (0,06)

$$n = \frac{(1.96)^2 \times (0,5) \times (0,5)}{(0,06)^2} \quad n = \frac{3,84 \times 0,25}{0,0036} \quad n = 2,66$$

$$n = \frac{No}{1 + \frac{(No-1)}{n}} \quad n = \frac{2,66}{1 + \frac{(2,66-1)}{954}}$$

$$n = \frac{2,66}{1,27} \quad n = 209$$

2.3.3.3 *Muestra Técnica*

- Muestreo Aleatorio Simple
- Criterio Preestablecido, muestreo por expertos.

2.4 Hipótesis de trabajo

El número de elevado de desconocimiento de los sectores turísticos por parte del cantón, y la falta de implementación y ayuda de municipios para influenciar este proyecto de desarrollo turístico.

2.5 Operacionalización de las variables

Variable	Categoría	Indicadores	Métodos	Técnicas	Instrumento	Parámetro
Turismo	Medios Informativos	Afiches Tripticos Volantes	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Usabilidad
	Servicios	Promociones	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Precios
	Hospedaje	Hoteles	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Categoría
Sistema multimedia	Elementos de Multimedia	Video Imágenes Audio	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Forma Usabilidad
	Tipos de multimedia	Educativa Publicitaria Comercial	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Precio Costo
	Software para Multimedia	Proveedores de software	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Licencias
Leap Motion	Video		Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Usabilidad
	Juegos	Educativos	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Usabilidad
	Hologramas Motion Graphic	Turísticos 3d	Descriptivo	Encuestas	Cuestionario	Usabilidad

Tabla 2-1 Operacionalización de las variables

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

2.6 Instrumentos de recolección de información

2.6.1 Métodos y Técnicas

2.6.1.1 Métodos

- Método Analítico
- Método experimental
- Método Cuantitativo

2.6.1.2 *Técnicas*

- Encuestas

Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de investigación descriptivos (no experimentales) en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado o una entrevista a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla.

Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos. (Wikipedia, 2015)

La siguiente encuesta formulada es aplicada a los viajeros nacionales como extranjeros que visitan los distintos centros y lugares turísticos de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, con el afán de determinar la necesidad de implementar la tecnología multimedia como herramienta facilitadora informativa.

2.7 Análisis y Tabulación de la Información

Encuesta dirigida al GAD Municipal de Santo Domingo de los Tsáchilas a los distintos departamentos del sector público.

1.- ¿Conoce algún atractivo turístico natural del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	89	43%
NO	120	57%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-2 Atractivos Turísticos

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)



Figura 2-1 Atractivos Turísticos

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

El gran número de empleados que ejercen ciertas actividades en el instituto no mantienen conocimiento de los lugares turísticos que se presentan en el Cantón Tsáchila.

2.- ¿Le parece legible el Uso de la tipografía en el Multimedia?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	190	91%
NO	19	9%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-3 Uso de la Tipografía

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)



Figura 2-2 Uso de la Tipografía

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

Para la elaboración del Multimedia se tomó la oportunidad de implementar sí que la tipografía sería legible para algunos usuarios y entre el resultado un 9% le pareció demasiado difícil determinar el contenido por el cual se recogió la idea de implementar iconos sobre los botones al crear.

3.- ¿La organización del contenido le es legible para usted?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	150	72%
NO	59	28%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-4 Legibilidad del Contenido

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)



Figura 2-3 Legibilidad del Contenido

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

Como fundamento ideal, el objetivo de captar si la información es receptada de forma inmediata al emisor, se logró observar que un 72% le parecía legible la organización del contenido en el multimedia y otro 28% se les perjudico al momento de observar e interactuar con el multimedia.

4.- ¿El uso de la semiótica del color en el multimedia es legible para usted?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	200	96%
NO	9	4%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-5 Semiótica de Color

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

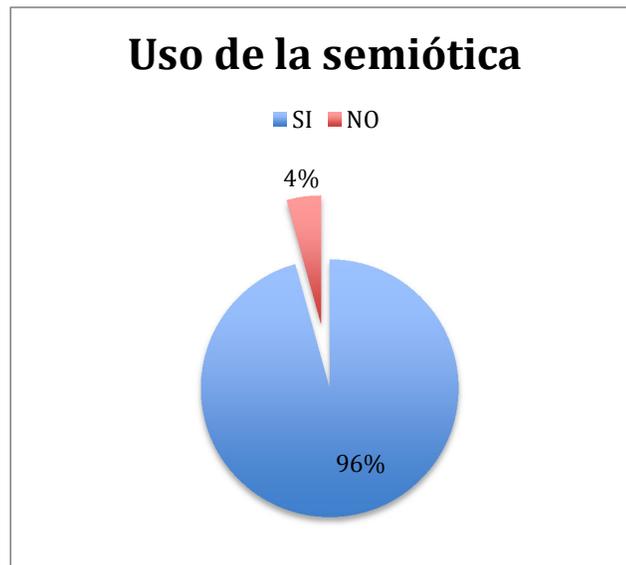


Figura 2-4 Semiótica de Color

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

Para el sector público del GAD Municipal, tomo de manera muy aceptable los colores que se presentaron ya que son aquellos que se toman de los orígenes de los Tsáchilas, por lo cual la idea que se presentó fue aceptable y muy legible para poder dárselo a presentar en el multimedia.

5.- ¿Estaría interesado en conocer mediante una aplicación informática el turismo del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	209	100%
NO	0	0%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-6 Aplicación Informática

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)



Figura 2-5 Aplicación Informática

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

Todos los miembros del GAD dan su criterio de que tomar a la tecnología como un medio informativo es una experiencia para comenzar a renovar las estrategias de llevar la información buscando lo más primordial que la tecnología nos ofrece al día, la tecnología tomo un 100 por ciento de aceptación por lo cual se podría decir que el proyecto sería un éxito para dar información turística.

6.- ¿Tiene conocimiento sobre lo que es la tecnología Leap Motion?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	24%
NO	159	76%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-7 Tecnología Leap Motion

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

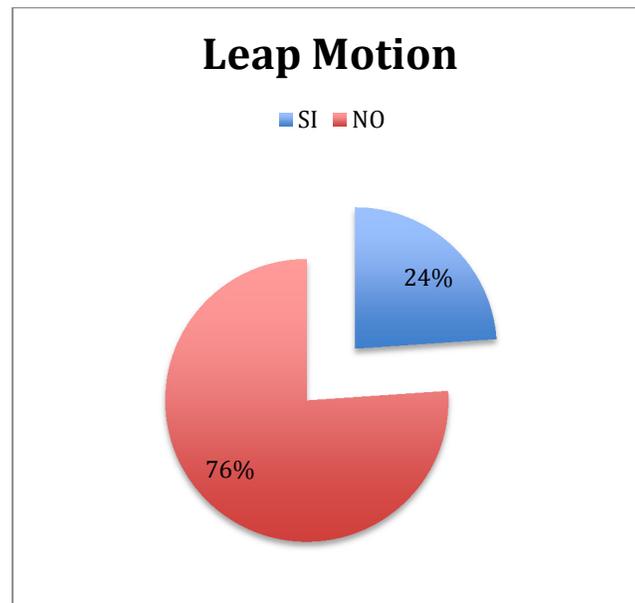


Figura 2-6 Tecnología Leap Motion

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

Entre el análisis y la consulta que se realizó sobre el uso del Leap Motion no todos mantenían conocimiento sobre este medio informático por lo que se redacta la idea que se necesitara dar a conocer mediante un afiche informativo sobre cuál es la función del Multimedia junto al Leap Motion que cumplirán una función innovadora y creativa.

7.- ¿El uso de la diagramación en el Multimedia es legible para usted?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	180	86%
NO	29	14%
TOTAL	209	100%

Tabla 2-8 Legibilidad del Multimedia

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

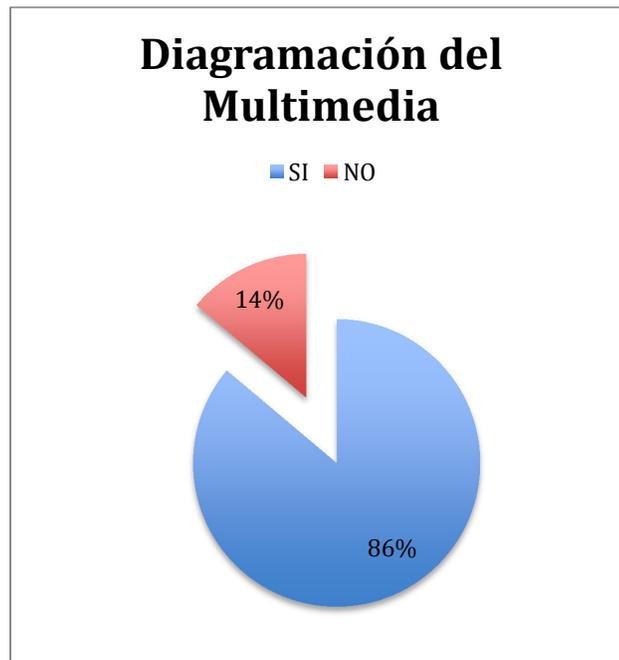


Figura 2-7 Legibilidad del Multimedia

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Análisis

El 86% de los que conforman el GAD de Santo Domingo dieron su aprobación de que su organización de la diagramación es muy legible y mantiene su espacio de descanso de manera muy sutil para así llevar la información más fácil al usuario.

- **Entrevistas**

Las entrevistas una serie de preguntas que son formuladas a un grupo de personas que mantienen conocimiento sobre el área a investigar con la finalidad de obtener resultados para mejorar el problema el cual se lo está planteando en la investigación, mediante este resultado dado, nos dirigiremos al desarrollo del prototipo el cual es la creación del Multimedia.

1.- ¿Cuál es el principal factor por el cual no se conoce los lugares turísticos del Cantón?

Debido a que no existes medios informativos donde el usuario pueda llegar a el y conocer sobre los distintos puntos estratégicos que existen en el Cantón, además de no concluir con sitios específicos o donde se implemente un lugar donde todo mundo tenga conocimiento que se logre obtener información sobre este tema.

2.- ¿Cree usted que implementar tecnología como medio informativo aumentara el conocimiento del turismo en el Cantón?

Desde muchos años se ha fundamentado a la tecnología como un medio masivo para disminuir el trabajo del humano, por lo cual acorde al tiempo se ha formado una etapa muy importante en la vida de todos, la tecnología formara y siempre será parte primordial para el humano así sea usado como medio de información para que las personas lleguen a conocer más de ella.

3.- ¿A qué tipo de público debería ser dirigido este multimedia para dar mejoras al conocimiento del turismo?

Por lo que no es un medio donde solo se debería dirigir a un solo emisor por lo general debería ser establecido para todo público por que la tecnología se lo implemento para quienes ya conocen y quienes desean conocer de ella, así que en este término debería ser dirigido a todo público en general.

4.- ¿Usted cree que este proyecto es totalmente sustentable, practico, aplicable?

Es completamente practico debido que se utiliza a la tecnología como medio masivo informativo además de enseñar los tipos de medios que avanzan al año con la tecnología, incluso de implementar a la creatividad como fase de recopilación de datos para facilitar a la información y así sea más comprensible.

5.- En que considera usted que esto sería una mala opción?

En conclusión y forma exacta de definición es aclarar que no todo mundo maneja a la perfección o mantiene conocimiento sobre lo que nos referimos a la tecnología, por lo que la imperfección aquí en este tema sería que las personas o los individuos mayormente conocido como adultos no mantienen este conocimiento sobre el manejo de esta tecnología por lo que de forma positiva se debería crear un medio informativo para dar a conocer como sería esta su funcionamiento.

6.- Que tipo de amenaza cree usted que se presentaría en el momento que el dispositivo sea puesto en práctica.

En este medio la recolección de información que se fue tomada es que el resultado de los dispositivos pueda presentarse perdida, y que el medio el cual se le está dando a recorrer no se podría dar a entender por el desconocimiento de ciertos medios informativos.

- **FODA**

Mediante la formulación y aplicación de métodos investigativos los cuales fueron planificadas con la finalidad de obtener resultados, se los ve reflejado en las tabulaciones dadas anteriormente estas cifras nos dieron a conocer estos puntos significativos.

Fortaleza.- Es muy práctico y sustentable debido que se utiliza la metodología de enseñar por la finalidad de aplicar a la tecnología como medio de aprendizaje.

Oportunidades.- La formulación de este proyecto abrirá espacios donde la tecnología jugara un importante medio de información aparte de dar a conocer un tema y a ahorrar tiempo.

Debilidades.- Que la funcionalidad del prototipo se maneja bajo la manipulación del internet debido que la tecnología Leap Motion actualiza su servidor, y el multimedia dependerá del ordenador en el cual se esté manejando.

Amenazas.- La presente posibilidad que exista o manipulen el mismo modelo el cual se da presentar simplemente intercambiando la usabilidad del Multimedia.

Determinación del problema Diagnóstico.

Mediante la previa investigación de campo y la recopilación de información de los datos obtenidos de las encuestas y entrevistas, las cuales se pusieron en práctica, a un punto estratégico en el Gobierno Autónomo Descentralizado de Santo Domingo, manteniendo así resultados positivos los cuales nos permite dar seguimiento a la elaboración del Multimedia informativo, los datos de resultados nos permite conocer la funcionalidad y versatilidad que el usuario logra tener al momento de interactuar con la información y la tecnología innovadora que se manipula para llegar al contenido informativo del Multimedia, los resultados de las encuestas nos dio a conocer que Leap Motion, tuvo una aceptación positiva por parte de los usuarios abriendo nuevos espacios de información y educación.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1 Introducción

La preparación de este medio informativo denominado “Multimedia”, junto a la manipulación de la tecnología denominada Leap Motion, se los presenta como herramienta de manipulación para dar a conocer el turismo del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas, por los cuales se lo direccionaron por tres etapas visuales entre multimedia, gráfico y tecnología.

Multimedia, se lo utiliza como un accesorio tecnológico informativo para llegar de forma más simple y dinámica al usuario ofreciendo así en la web el contenido requerido, donde el municipio y las distintas entidades turísticas lograrían nutrir esta información al usuario de manera dinámica.

Gráfico, con la función de ofrecer de forma más sintética y definida las distintas informaciones que el Cantón mantiene, así sintetizando de forma exacta, ubicaciones y las distintas tipos de gastronomía como fechas festivas y entre otras que este punto estratégico daría a conocer.

Tecnología, como un medio que haga de lo inusual una herramienta funcional así dando al usuario una conexión educativa con la tecnología, ofreciendo que la información sea como un proceso de curiosidad y educativo.

3.2 Desarrollo de la propuesta.

Para poder formular este proyecto y llevarlo a cabo se ha tenido que tomar en cuenta los números de rutas más específicos para poder plantearse de forma ordenada dependiendo de su tipo de servicio que esta ofrezca, bajo los datos relevados y aportes obtenidos por el GAD Municipal, se formularon un circuito o una cadena de seguimiento donde se toma la información de los puntos turísticos más relevantes del cantón y su tipo de información o turismo que esta ofrece así dividiendo por sectores.

- Cerró Bomboli área verde con riqueza en flora y fauna y sitio turístico donde se practica deporte y el mirador del Cantón Santo Domingo.
- Monumento y Parque Zaracay punto histórico, con una excelencia y trascendental distribución de un punto parroquial a su alrededor.
- Centros Culturales con trascendental riqueza en flora y fauna, y recorridos a varios puntos donde se formulan limpiezas de baños espirituales, y la visualización de animales en la zona además de conocer sobre sus costumbres y su historia aportando también su gastronomía.
- Parques Botánicos accede a dar a conocer nuevas especies de plantas y una gran variedad de expansiones de áreas verdes, además pequeños riachuelos y cascadas en algunas de estas extensiones y animales silvestres y reptiles.
- Deportes Extremos áreas con grandes expansiones donde se puede practicar deportes extremos como Rafting, Kayak, Canyoning.
- Malecones expansión de áreas y ríos, áreas verdes y espacios para practicar deporte como fútbol y voleibol.
- Balnearios con amplios áreas de estacionamiento, y ríos además de espacios deportivos y platos gastronómicos.
- Parroquias Turísticas sectores con grandes puntos turísticos, áreas verdes y gastronomía además de dar a conocer sus historia y costumbres.

3.3 Propuesta Gráfica

3.3.1 Diagramación

Para la elaboración del multimedia se tuvo que tomar como paso principal y fundamental la elaboración y construcción de una retícula, buscando así la manera más simple y homogénea para lograr colocar la información de manera más simple y lograr el objetivo de informar al usuario.

Para ello se tomó en cuenta en un formato A5 la formulación de tres retículas las cuales se dividieron, en forma horizontal en tres columnas.

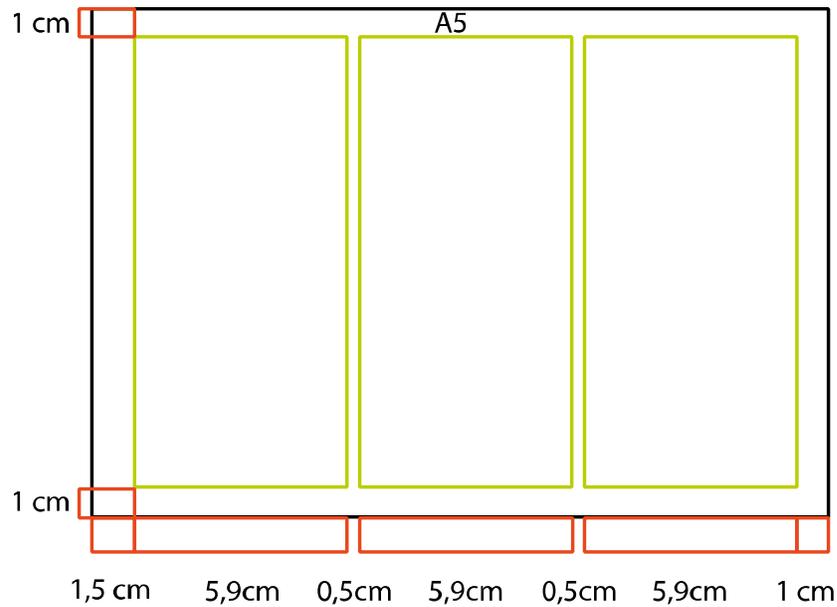


Ilustración 3-1 Retícula, Diseño Editorial.
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Debidamente cuando deseamos representar un producto en diseño editorial es necesario esta sea presentada entre dos páginas, tanto como derecha e izquierda debidamente ya que esta permite o formula que se vuelva más sencilla o simple al momento de diseñar obteniendo así ideas más precisas y claras sobre los factores que esta tendrá cuando se mantenga a la vista del usuario o de quien va dirigido la información.

En la imagen publicada encontramos el margen superior o de cabeza, el margen inferior o de pie, el margen exterior o de corte y el margen interior y de lomo. Para todo un buen diseño debemos encontrar los elementos o identificar y aprender a usar estos elementos que son muy fundamentales en el diseño editorial como el espacio, línea, mancha, textura, plano, entonces ya planificado y ubicado los márgenes debemos encontrar la mancha esta nos permite o nos da el espacio para la zona de impresión una vez determinado y puesto en función es ideología se empezó, A distribuir en espacios los bloques de cada página así encontrando la manera más visual para manejar los espacios y jerarquización de la información que se va a presentar de esta manera cumpliendo con la idea comunicacional de una publicación.

La forma de organización de los márgenes varían entre texto e imagen, así dando la forma más posesiva de dar orden a la paginación, por lo que el contexto se maneja en la parte izquierda de la paginación y las imágenes en la parte derecha, en la parte inferior derecha manejamos la legibilidad de información como contactos y en la parte superior los contextos de subtítulos.

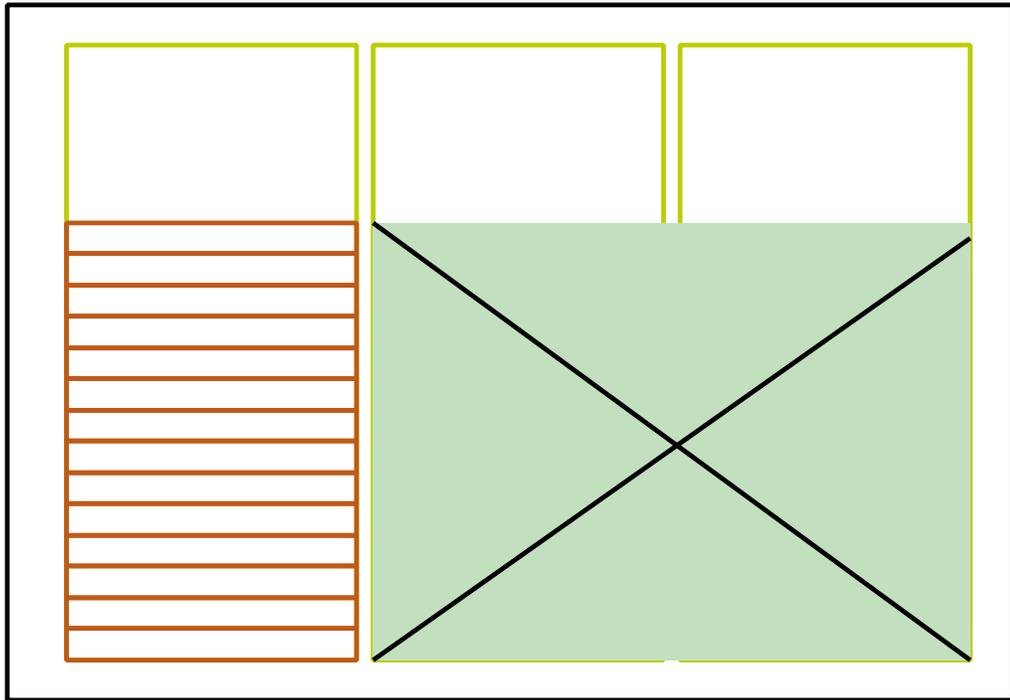


Ilustración 3-2 Retícula del Multimedia
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

De forma general ya identificado los bloques los cuales se van a usar para definir los contextos y las áreas de información y las visuales, de manera jerárquica con el propósito de no proporcionar cansancio visual, se formuló una línea de lectura con la finalidad de evitar que el usuario quien va dirigido la información se pierda, así partiendo desde la tercera columna y segunda de la retícula el área de las fotografías para romper la monotonía del interés de visualización.

3.4 Colores corporativos del Multimedia

Los colores utilizados están denominados entre CMYK para los Impresos y el RGB para los digitales.

	C: 26,27 M: 94,9 Y: 100 K: 28,24		C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0		R: 148 G: 36 B: 20		R: 255 G: 255 B: 255
	C: 9,41 M: 92,45 Y: 100 K: 1,57		C: 40,39 M: 78,04 Y: 0 K: 0		R: 212 G: 46 B: 22		R: 167 G: 81 B: 154
	C: 0 M: 18,04 Y: 80,78 K: 0		C: 83,53 M: 36,08 Y: 18,82 K: 4,31		R: 255 G: 210 B: 65		R: 0 G: 127 B: 170
	C: 89,02 M: 39,50 Y: 100 K: 23,92		C: 55,29 M: 0 Y: 95,69 K: 0		R: 9 G: 110 B: 48		R: 133 G: 168 B: 50
	C: 0 M: 31,76 Y: 90,59 K: 0		C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100		R: 255 G: 163 B: 31		R: 29 G: 29 B: 27

Ilustración 3-3 Colores Compuesto
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.5 Tipografía

Tipografía es un medio muy importante para definir debido que esta permite acompañar y dar a conocer sobre lo que nos estamos refiriendo en el contenido. Esto se lo define así por la finalidad de que el texto resalte más, por lo que no se lo define como un texto publicitario donde se clasifica o se determina a una marca, de manera que así el lector tenga que fijar su vista más sobre la información para su debido aprendizaje en enriquecimiento de conocimiento sobre lo que se desea informar.

El propósito o el seguimiento de la tipografía elegida fue en proporcionar al usuario la facilidad de comprender la información, minimizar al usuario sobre la compleción del contenido, la tipografía elegida expresa fuerza y dirección debido que es sencilla de captar y fácil de entender y por lo que mantiene una unidad de dirección.

Al buscar una tipografía que ofrezca información, no depende del gusto o si que el diseño combina con el diseño editorial la finalidad de este elemento que forma un propósito muy formal en un multimedia es dar la facilidad de comprender a simple vista detectar el contenido, y para formular esta metodología se tomó esta tipografía que físicamente es ligero y muy redondo y transmite sensación muy inusual para comprender fácilmente que otras tipografías que al tratar de entenderla son muy difíciles y elocuentes.

Calibri. Regular
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890
Calibri. Regular
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

El tipo de medida que se manejó en los bloques de texto fue de 11 puntos (11/12), y el tipo de media para los títulos y subtítulos fueron de 33 puntos (33/34), manteniendo así una función de interlineados que lograra facilitar al usuario como lector además el salto de línea permite no exista distracción y ningún tipo de confusión al momento de leer la información así manteniendo una armonía tipográfica.

3.6 Color

Este elemento denominado o conocido como color es una función muy elemental al momento de mesclar con alguna actividad o información que se desee alcanzar o dar a conocer, por la simple razón que esta permite identificar cierta cuestión o razón que se desee mostrar, cada sitio turístico mantiene un color y un elemento por lo singular que determina el lugar a conocer y facilita al lector a determinar de forma inmediata el sitio turístico, esta forma usual y creativa de manejar es muy simple de determinarlo por lo que cada zona turística mantiene un color como su identidad.



Cerró Bomboli se practica la religión se tomó este color porque muestra estabilidad, protección y seguridad por lo que el color café es muy considerable en este sitio.



Monumento y Parque Zaracay punto histórico, con una excelencia y trascendental historia abarca con el color rojo porque muestra su pasión y amor y esfuerzo de algunos monumentos.



Centros Culturales con trascendental riqueza en flora y fauna, y recorridos a varios puntos donde se formulan limpiezas de baños espirituales esta se lo asocia con el amarillo por su energía y alegría que esta genera al visitar esto sectores.



Parques Botánicos su gran variedad de expansiones de áreas verdes, por que maneja a la naturaleza a su favor se utiliza el color verde que significa ambiente y libertad y sanación.



Deportes Extremos áreas con grandes expansiones donde se puede practicar deportes extremos como Rafting, Kayak, Canyoning se maneja el naranja porque esta determina alegría paciencia y aventura lo que transmite cada uno de estos deportes.



Malecones expansión de áreas y ríos, áreas verdes y espacios para practicar deporte como futbol y voleibol por su poder, y lujo y la ambición que cada sitio mantiene por mejorar en infraestructura.



Balnearios por su gran variedades de puntos de accesos para disfrutar en ríos y piscinas el color azul representa la frescura por lo cual se lo interpreta por este color.



Parroquias Turísticas sectores con grandes puntos turísticos, áreas verdes por su representación al ambiente y su identidad sobre sus variedades que mantienen como parroquias.

3.7 Pictogramas

Conocido como un signo que de manera esquemáticamente representa a un símbolo, este elemento es muy funcional para la creación del multimedia, por la finalidad de que el usuario identifique de manera inmediata el tipo de función que cumple dicho icono o botón, este elemento permite ubicar mediante un dibujo representativo dicha función del tema a conocer en el icono por lo que es muy usual y simple de analizar y conocer.



Da a conocer la representación del Cerró Bomboli, debido que su tema turístico más importante es la iglesia que se mantiene en la sima y el recorrido que se realiza ciertas fechas por la semana santa.



Por su historia y las distintas esculturas que se presenta en el lugar se toma la idea de establecer un monumento como icono de información.



Los centros culturales manejarán un pictograma de la identidad de un Tsáchila por que la cultura que más sobreentiende en el cantón es la cultura de los Tsáchilas.



En los Parques Botánicos se maneja una flor como pictograma debido que en este punto se maneja mucho lo que es el rescate de las especies de flora.



Por su numeroso número de actividades que se puede realizar en el punto se ubica un bote como la principal identidad del deporte así reflejando para el usuario la posibilidad de conocer sobre este contenido informativo.



Debido que es un lugar para disfrutar en familia donde se encuentra también juegos para niños como balnearios y entre otras actividades más.



En este punto se logra visualizar una persona nadando debido que aquí son los puntos donde todo mundo puede visitar y conocer sobre sus actividades además de refrescarse en los ríos del cantón.



Parroquias Turísticas se tomó un número de pájaros y su identidad por riqueza en flora y fauna y sus distintas formas de representar su turismo por lo que se identifica con un ave como también su gastronomía en un plato.

3.8 Imagen

Las imagen son utilizadas para mostrar de manera gráfica el sustento de ciertas actividades que se realiza, este elemento es muy sustentable debido que habre la curiosidad del lector al momento de leer o identificar una actividad junto a una imagen, la finalidad de incluir este elemento es hacer que junto con la información establecida obtenida se pueda lograr entre el lector abrir la curiosidad de visitar aquel punto turístico además de abrir valores emocionales en el lector.

La elección de la fotografía es otro medio estratégico que todo diseñador emplea como su propósito para atraer al turista que desee visitar aquel sector que esta presentemente informándose, esta publicación visual debe manejar una excelente información donde esté presente todo el contenido que esta desee dar a conocer, así también como el tamaño de la imagen y el mensaje que esta trasmita, este elemento se encuentra establecido o colocado entre dos columnas como elemento más primordial que dará la información más directamente en el formato a presentar se logra visualizar la organización de la imagen .

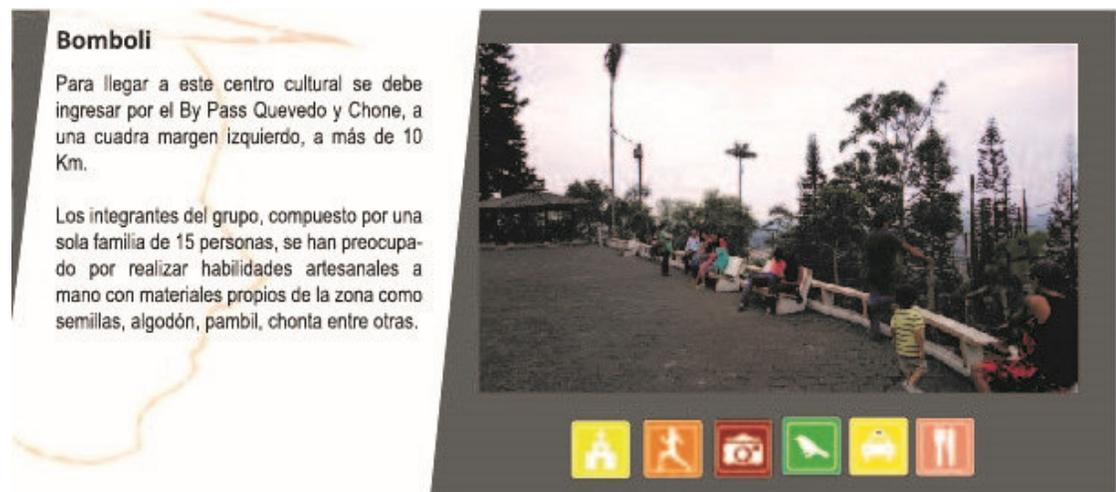


Ilustración 3-4 Retícula Representativa
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.9 Diseño de la página interior

Muestra la forma que se mantendría la organización del contenido, junto con la organización del sistema editorial que se estableció desde el inicio, el manejo de título y subtítulos y el presente descanso visual que se logra captar y la distribución de los servicios de redes sociales.

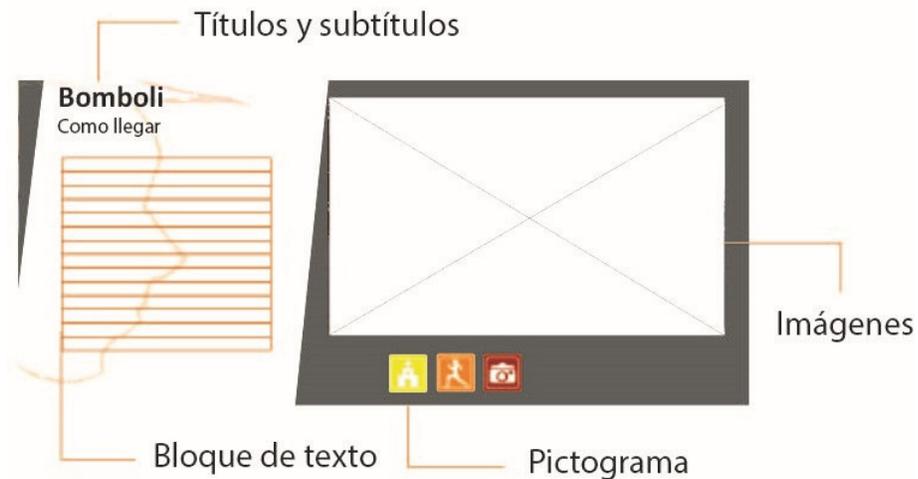


Ilustración 3-5 Retícula Información de organización.
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.10 Diseño de otras páginas.

3.10.1 Video

Con el propósito de implicar de forma más curiosa el conocimiento de la verdadera historia del cantona si ofreciéndole al usuario un medio audiovisual donde se interpretara los inicios de la ciudad y su historia como cultura.

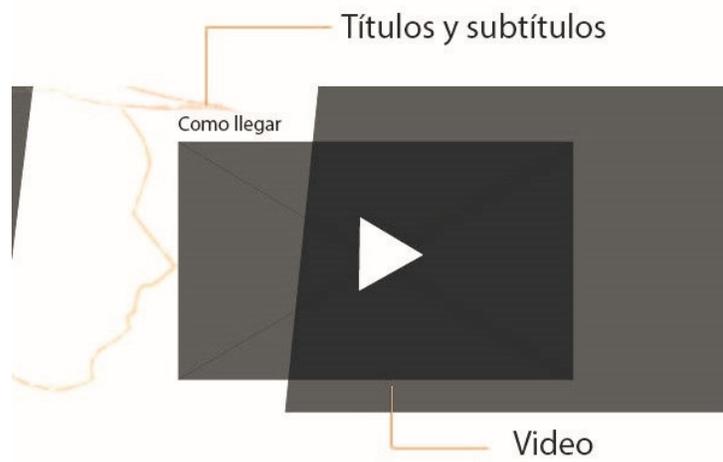


Ilustración 3-6 Otras tipos de Paginas.
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.10.2 *Mapa*

Este medio es para volverlo más interactivo al uso del hardware, al momento que el usuario desea conocer su punto exacto podrá visualizar ciertos punto para ubicar como llegar aquel lugar turístico que se encuentra interesado.

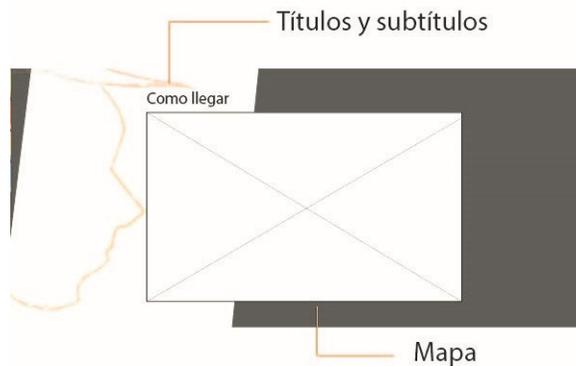


Ilustración 3-7 Reticula de presentación de Imágenes
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.11 **Propuesta Multimedia**

3.11.1 *Diagramación*

El diseño de una página es un elemento o estructura muy fundamental para lograr la asimilación del contenido para el usuario.



Ilustración 3-8 Retícula del Multimedia

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Para la realización de la retícula se tomó la misma que se mantuvo en el diseño de la estructura del contenido de la página anterior, por lo cual simplemente se incluyó una columna más en donde se colocara o se mantendrá la ubicación de los iconos del multimedia.

Esta mantiene el mismo ancho y largo, bajo las normas de todo diseño al iniciar un multimedia esta debe mantener o distribuir de manera ordenada partiendo desde cabeza que es en donde se ubicara el fondo o el diseño más primordial de la página ya que lleva consigo la presente información de la página es decir la ubicación.

Entre otro elemento fundamental es el contenedor que es aquel que mantiene todo el contenido de la página es muy importante ubicar este elemento ya que a partir de este elemento se parte el diseño de la página este elemento maneja un cierto tamaño de ancho 1000 px y alto 700 px, estos porcentaje dados es en donde se distribuirá la retícula junto a la información investigada.

Otro elemento importante para la creación del multimedia es el menú donde se ubicaran los iconos interactivos bajo el manejo de JavaScript debido al diseño de los iconos se mantiene una anchura de 1000 px por una altura de 6 px los cuales se manejaran en la creación del multimedia.

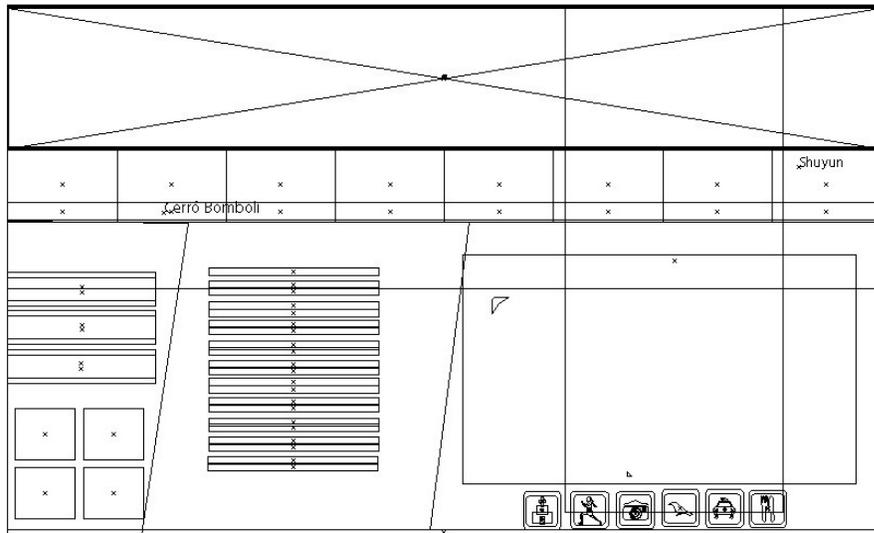


Ilustración 3-9 Distribución de la Información en el Multimedia.

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.11.2 *Diseño de la página Multimedia*

En esta demostración visual se da a conocer al cerro Bomboli del cantón Santo Domingo en su turismo, y se mantiene la información más básica de aquel lugar, se usan pictogramas informativos de tal manera informar de que tipo de servicios lograría encontrar en aquel sitio turístico.



Figura 3-1 Reticula Final

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.11.3 Descripción de los botones Gráficos



Información en español.



Información en Ingles.



Información sobre los sitios turísticos quienes pueden ayudar a conseguir información de estos sectores turísticos, donde podrán comprar tours para visitar estos lugares.



Los distintos tipos de hoteles que existen en el Cantón para que los turistas puedan tener acceso a estos hoteles y facilitar su búsqueda de hospedaje.



Un mapa donde hay una participación con el “Google Map “, esta permitirá establecer conexión de cómo llegar a ciertos lugares turísticos del Cantón.



Información sobre los tipos de cadenas de buses que logran llegar a ciertos puntos turísticos así facilitando al turista a llegar a estos lugares turísticos.



Información sobre especies de aves.



Información sobre restaurante y comida típica.



Información sobre transporte de taxi.



Información de especie de animales.



Información de que se practica la religión



Información de servicios de basura.



Información de que se practica deporte.

3.12 Diseño del Soporte del Prototipo.

Definición de Antropometría

Disciplina que nos determina las diferencias cuantitativas de las medidas del cuerpo humano, esta estudia las dimensiones del cuerpo tomando como referencia distinta estructuras anatómicas, y sirve como una herramienta para realizar objetos ergonómicos para adaptar al entorno de las personas en sus áreas de trabajo.

3.12.1 Tipos de Antropometría

3.12.1.1 Antropometría estática

La medición de las diferentes estructuras del cuerpo humano pero en este caso en diferentes posiciones, pero sin movilidad.

3.12.1.2 Antropometría dinámica

Esta considera la capacidad de movimiento y va ligada con la biomecánica que es la ciencia que estudia la fuerza y aceleración del cuerpo.

3.12.2 Efectos

- Postura estresante
- Dolor de espalda
- Brazos cansados
- Dolor de pies

3.12.3 Diseño ergonómico y la antropometría.

Par diseñar un mueble que busca la función de facilitar el trabajo del usuario o dependiendo el tipo de trabajo que cumpla el soporte debe manejar tres paso fundamentales muy básicos.

3.12.4 *Principio de diseño para extremos.*

Hay que diseñar medidas extremas para la población esta dependerá de los requerimientos y propósitos de los elementos en cuestión, este tipo de fundamento se lo logra visualizar en usuarios con mayor proporción de tamaño y en casos emergentes al momento de usar el prototipo informativo estas no lograra tener un cómodo acceso a la información por lo cual acudirán arrimarse al soporte y aplastar ciertos botones del multimedia.

3.12.5 *Principio de diseño par un intervalo ajustable.*

Los distintos rangos del cuerpo humano deben acomodarse para así reducir el estrés con el que se encuentra relacionado al levantar las manos en ciertas ocasiones a tener contacto con el Leap Motion y no leer los afiches informativos del funcionamiento del prototipo, en objetivo de este punto es que el usuario no tenga que esforzarse al momento de interactuar con el diseño multimedia y sea fácil de llegar a la información, así manipulando los estándares de ergonomía que el mismo Leap Motion nos da a conocer en su etiqueta informativa.

3.12.6 *Principio del diseño para el promedio.*

Uno de los errores más frecuentes al momento de diseñar para las personas promedias, son las presentes diferencias entre medidas de mayor altura y los de bajo altura, esta se utiliza en algunas situaciones dependiendo la precisión de las dimensiones y su frecuencia de uso es muy baja, esta se complica al momento que la población obtenida es muy numerosa, por lo cual se necesitara de una muestra representativa.

3.12.7 *Análisis de la población*

El número de individuos de 209 miembros que realizan ciertas actividades en GAD Municipal de Santo Domingo se clasificaron en tres partes, entre altos, bajos, y medianos partiendo de las leyes que nos dan a conocer las distintas formas del cuerpo humano dependiendo el sexo, tomando la estatura de (A 1.75, B 1.50, M 1.70), ciertas medidas que se está determinado muestra que mantenemos un cierto porcentajes de personas con un tamaño excesivo otros con tamaño demasiado bajos y otros con tamaño normal.

Bajo las normas de desarrollo de soporte ergonómico, nos redacta que todo objeto que se va a desarrollar con un objetivo, debe manejar una cierta actividad ergonómica manejando así los distintos tipos de proporciones que se muestren.

Bajo una análisis el ecuador maneja un tamaño máximo de 1.75 bajo este resultado encontrado nos dirigimos a construir el soporte del prototipo Leap Motion de tal manera cumpliendo los estándares que nos presentan para la usabilidad de la tecnología Leap Motion.

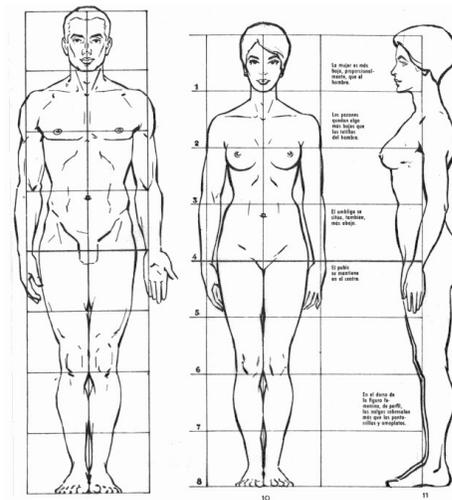


Figura 3-2 Percentiles entre hombre y mujer
 Fuente: http://1.bp.blogspot.com/_l8pSRCML9XI/TS-PLR3cC3I/AAAAAAAAAFIU/AaO_fx_SUzo/s1600/8cHombreMujer.jpg

Bajo toda investigación se debe mostrar los resultados el cual se está realizando al momento de armar o buscar la ergonomía de un soporte para la presentación de algún medio informativo.

Visualización de prueba de 1.75

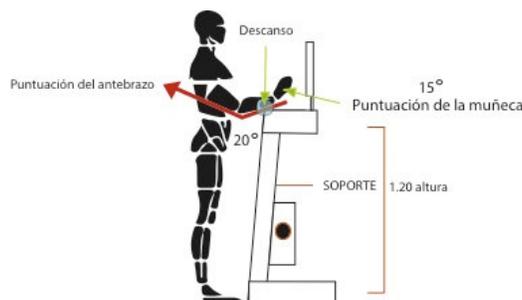


Ilustración 3-10 Percentil de Prueba

Figura: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Visualización de prueba de 1.70



Ilustración 3-11 Figura de Prueba 2

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Visualización de prueba de 1.50

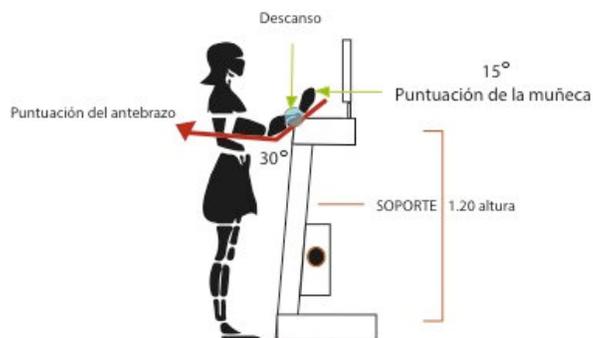


Ilustración 3-12 Figura de prueba 3

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.13 Análisis de resultado

Para la elaboración del soporte se tuvo que tomar en cuenta muchas prevenciones como la ergonomía, seguridad, y confort del usuario con el soporte al momento de llegar a interactuar con el contenido Multimedia, mediante el análisis de resultados obtenido en la tabulación de un conjunto de preguntas se dio a conocer previos arreglos para la elaboración del producto final del soporte.

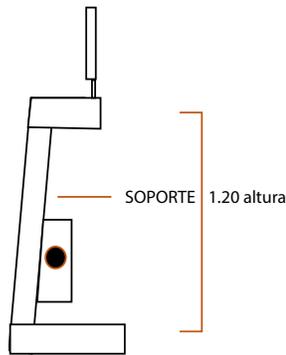


Ilustración 3-13 Análisis de Resultado
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.14 Ergonomía

El análisis de investigación de resultado entre los tamaños que se presentan fueron de 1.20 m de altura y de ancho 50 cm, en la construcción del soporte se mantuvo algunas variaciones como buscar el confort más seguro para el usuario al momento de interactuar con el multimedia, como el apoyo del brazo hacia los filos del soporte manteniendo un cómodo confort de suavidad para evitar daños al brazo del usuario.

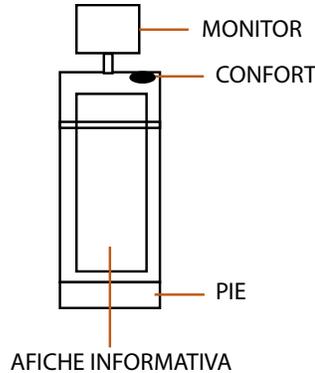


Ilustración 3-14 Ergonomía del Soporte
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Bajo los estudio y análisis de los interfaces de la ergonomía del Leap Motion, se mantuvo que la mejor decisión para que el usuario no mantenga un esfuerzo al interactuar con el Multimedia, colocar en la parte derecha un inmueble de confort de apoyo, así proporcionando menos esfuerzo físico para el usuario y manteniendo las propias reglas ergonómicas de interfaces que la misma mantiene.

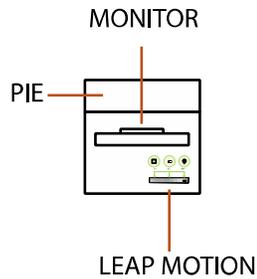


Ilustración 3-15 Ergonomía Leap Motion
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.15 Seguridad

Debido a que todo soporte debe mantener una seguridad para proteger los equipos se realizó ciertas variaciones en donde el equipo, se mantendrá dentro del soporte protegido por puertas de seguridad,

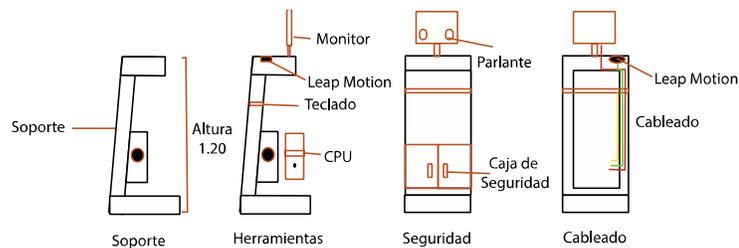


Ilustración 3-16 Esquema de Construcción
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Además de la implementación de una caja de 10 x 48 cm dimensiones las cuales se implementaron, un teclado en la parte frontal del soporte, como objeto de apoyo para instalar el multimedia en el monitor.



Ilustración 3-17 Vista Isométrica
Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Como herramienta adicional aplicando unos parlantes internos, con el objetivo de ofrecer sonido al momento que el usuario empiece a navegar en el servicio de videos.

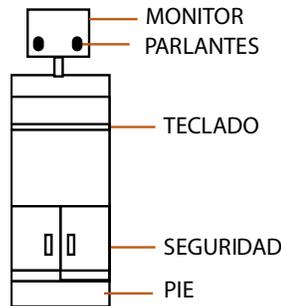


Ilustración 3-18 Parlantes para el Audio
 Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.16 Confort

El tamaño del soporte el cual permite que el usuario no tenga que interactuar con el Multimedia en el aire si no apoyándose bajo un soporte que mediante las previas investigación la mejor ergonomía de tamaño es de 1.20 m de altura además de buscar el confort en los filos donde el brazo se colocara para tener interacción con el Leap Motion, así evitando dolor de postura, y cansancio de brazos.

3.16.1 Gráfica

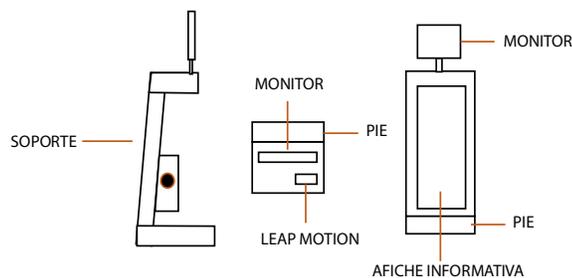


Ilustración 3-19 Presentación del Prototipo
 Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.16.2 Afiche Informativo

Bajo la previa investigación de resultados obtenidos es necesario mantener un medio informativo en donde cumpla con la función de informar al usuario, donde se muestre

paso a paso la funcionalidad del diseño del soporte y la interacción del Leap Motion con el Multimedia

3.16.3 *Funcionalidad*

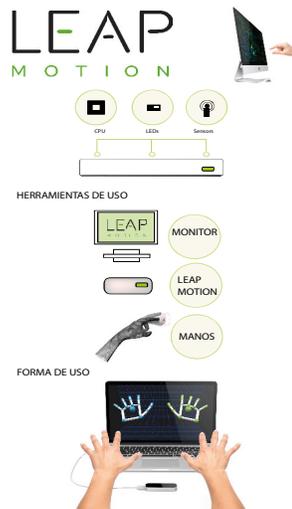


Figura 3-3 Afiche de Funcionamiento del Leap Motion.

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.17 **Herramientas de uso**

Monitor en donde se reflejara de manera visual el diseño del multimedia en el cual el usuario lograra interpretar las formas y el colorido, y las diferentes normas que se planteó en el desarrollo de este diseño de multimedia.



Figura 3-4 Herramientas de uso Monitor

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Las manos es otra herramienta fundamental debido que esta va interactuar de forma inmediata con el monitor el cual aquí el usuario deberá usar sus manos para poder llegar a la información el cual se presenta en el multimedia.



Figura 3-5 Herramienta de uso Manos

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Leap Motion como ya se a lo ha venido explicando anteriormente es un gestor de movimiento, es el objeto más fundamental debido que permite la funcionalidad de interacción con un multimedia y el gestor de movimiento.



Figura 3-6 Herramienta de uso Leap Motion

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

3.18 Análisis de Impacto

Es un registro que se lleva acabo para analizar qué tipo de mejoras o rangos positivos y negativos lograría presentarse en el momento que este proyecto lograra a ponerse en función. Este método investigativo permite informarnos mediante los resultados sí que el proyecto el cual se está realizando se lo pone en función o no, es una técnica que nos permitiría conocer los efectos que esta desarrollaría y se lo plantearía de la siguiente manera.

Los principales impactos

- Impacto Social
- Impacto Cultural
- Impacto Económico
- Impacto Turístico

Los parámetros de impactos se los califica de la siguiente escala, desde -3 hasta +3 así identificando el tipo de impacto que esta se presentaría en las diferentes áreas.

Tipo de impacto **Valoración Numérica**

- Impacto alto Negativo -3
- Impacto medio Negativo -2
- Impacto bajo Negativo -1
- No hay Impacto 0
- Impacto bajo Positivo 1
- Impacto medio Positivo 2
- Impacto alto Positivo 3

3.18.1 Impacto Social

Indicadores	Nivel de Impacto						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Difusión de atractivos turísticos							x
Informar al turista							x
Participación de la Población						x	
SUBTOTAL						2	6
TOTAL							8

Tabla 3-1 Impacto Social

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 8 Personas

Nivel de impacto Social = $8/3 = 2,6$

Resultado de Impacto = 2,6 Medio Positivo

Análisis

- La difusión de los atractivos turísticos aumentara y el conocimiento del turismo persistirá en el cantón, y abrirá nuevos espacios de comunicación ya que esta se mantendrá en constante tiempo difundiendo información.
- La información al turista es el punto de partida de este proyecto debido que al presentar un multimedia de turismo el cual no existe en la actualidad aumentara el

conocimiento sobre el turismo de la misma, además de informar de actividades que esta presentaría dependiendo del sector turístico que desee conocer el usuario.

- Este dispositivo está dirigido para el GAD de Santo domingo pero viendo de manera futura esta se pondrá en práctica lo cual no solo será para los miembros del GAD sino también para la ciudadanía quienes visitan constantemente el municipio el cual su participación abrirá nuevos horizontes para informar del turismo en el cantón.

3.18.2 *Impacto Económico*

Indicadores	Nivel de Impacto						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Ahorro de tiempo							x
Implementación Tecnológica							x
Generación de Empleo						x	
SUBTOTAL						2	6
TOTAL							8

Tabla 3-2 Impacto Económico

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 8 Personas

Nivel de impacto Social = $8/3 = 2,6$

Resultado de Impacto = 2,6 Medio Positivo

Análisis

- El ahorro de tiempo es el factor que todo usuario busca, al momento de conocer algo, ya que se mantendrán ha siempre vista la información al turista.
- Se utilizara implementación tecnológica debido que este proyecto se establecerá en puntos estratégicos con la finalidad de dar a conocer, el turismo del cantón a si aumentando el turismo.
- Abrirá nuevas ideas donde los mismos usuarios entenderá que existe otras

oportunidades de trabajo así generando nuevas fuentes de trabajo y disminuyendo el desempleo.

3.18.3 *Impacto Educativo*

Indicadores	Nivel de Impacto						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Innovación Tecnológica							x
Información Educativa						x	
Soporte Didáctico						x	
SUBTOTAL						4	3
TOTAL							7

Tabla 3-3 Impacto Educativo

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 7 Personas

Nivel de impacto Social = $7/3 = 2,3$

Resultado de Impacto = 2,3 Medio Positivo

Análisis

- En el ámbito de innovación tecnológica es debido que esta presenta la información de manera directa mediante la manipulación de la tecnología, así abriendo nuevas puertas donde se manipulen la tecnología como un medio informativo.
- No muchos mantienen conocimiento sobre la tecnología denominada “Leap Motion” lo cual abrirá curiosidad de conocer más sobre el tipo del manejo de esta tecnología así, permitiendo al usuario educarse de la tecnología que en lo últimos años ha servido como un elemento para mejorar la vida del humano.
- Debido a la tecnología “Leap Motion”, un intermediario tecnológico que nos permitirá lograr efectos positivos tanto de entregar la información turística y educativa, nos permitirá aumentar el nivel de interés por parte de los turistas.

3.18.4 Impacto Turístico

Indicadores	Nivel de Impacto						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Información turística							x
Demanda de usuario						x	
Promoción y publicidad							x
SUBTOTAL						2	6
TOTAL							8

Tabla 3-4 Impacto Turístico

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 8 Personas

Nivel de impacto Social = $8/3 = 2,6$

Resultado de Impacto = 2,6 Medio Positivo

Análisis

- Dar a conocer toda la información exacta y actualizada de la cadena de sectores turísticos que se presentan en el Cantón, así ahorrando tiempo y educando al usuario.
- En la parte de demanda del usuario incrementara, así incrementando la curiosidad de visitar ciertos puntos estratégicos turísticos.
- Se promocionaran sitios de interés mediante la manipulación de diseño editorial y multimedia y la participación de la tecnología dando a conocer cálida de servicio.

3.18.5 Impacto Cultural

Indicadores	Nivel de Impacto						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Rescate de la identidad						x	
Fomentar la cultura							x
Tradiciones						x	
SUBTOTAL						4	3
TOTAL							7

Tabla 3-5 Impacto Cultural

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 7 Personas

Nivel de impacto Social = $7/3 = 2,3$

Resultado de Impacto = 2,3 Medio Positivo

Análisis

- Ayudar rescatar ciertas tradiciones o identidades las cuales se estuvieron perdiendo, y llegar a introducirlas para que sean conocidas en la actualidad.
- Tomar como un efecto positivo al turismo, ya que al momento de informar se tomara mayor interés por parte de regiones nacionales y regionales así abriendo puertas donde el turismo incrementara, y en donde la cultura Tsáchila deberá estar listos por acoger al turismo en el cantón.
- Las tradiciones mantendrá un efecto positivo debido a la consideración que tomen los turistas al momento de visitar estos puntos turísticos, se mantendrá vivas estas tradiciones y aumentará la demanda en el turismo.

3.18.6 *Impacto global o general.*

Indicadores		Nivel de Impacto							
		-3	-2	-1	0	1	2	3	
Impacto Social							x		
Impacto Económico							x		
Impacto Educativo							x		
Impacto Turístico							x		
Impacto Cultural							x		
SUBTOTAL							10		
TOTAL									10

Tabla 3-6 Impacto Global o General

Fuente: (ALVAREZ SANCHEZ, Gustavo Adolfo, 2015)

Total = 10 Personas

Nivel de impacto Social = $10/5 = 2$

Resultado de Impacto = 2 Medio Positivo

Análisis

- Durante el análisis establecido en las distintas escalas de etapas se mantuvo un resultado de 2 medio positivo lo cual se hace presente la finalidad de que el proyecto a plantearse es positivo que lograra los hechos que se desea alcanzar, el cual es informar al usuario de manera creativa y educativa, lograra así incrementar el desarrollo económico y el turismo del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.

CONCLUSIONES

A la finalización del presente trabajo de investigación, se puede concluir que:

La falta de implementación de medios publicitarios ha desarrollado un gran riesgo de pérdida de la cultura del Cantón Santo Domingo, lo cual se ha presentado un desequilibrio en el sector turístico.

Santo Domingo de los Tsáchilas como un intermediario comercial de las distintas regiones del Ecuador entre sierra y costa no se ha dado una importancia de contribuir, por parte del Municipio del mismo Cantón, un interés de promover nuevos prototipos informativos sobre el turismo.

El desinterés por parte de la población del mismo Cantón ha permitido una disminución al turismo debido que no existe un medio informativo actualizado sobre el turismo.

El desarrollo de nuevos medios interactivo donde la tecnología avanzada juega un importante medio de comunicación, ha fomentado una aceptación por parte del turista.

El uso de un sistema Multimedia con la participación de la tecnología avanzada ha permitido obtener un resultado positivo por parte del espectador, debido que esta fórmula información educativa e informativa acerca del turismo en el cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.

RECOMENDACIONES

Al concluir el presente trabajo de investigación, se recomienda:

Capacitar al personal del GAD Municipal acerca de la importancia del manejo de nuevos medios informativos donde la tecnología juega un papel importante para el desarrollo turístico.

Desarrollar nuevos prototipos estratégicos donde la información juegue un rol fundamental para elevar el interés del usuario a implementar un crecimiento del turismo en el cantón.

Realizar un estudio técnico para la ubicación e implementación de los dispositivos en los distintos sectores de la ciudad.

Informar a la ciudadanía acerca de los dispositivos Leap Motion los cuales interactúan dentro de un sistema de información interactivo con el usuario, el cual ayudara a potenciar el turismo nacional e internacional.

Sugerir además al alcalde Víctor Manuel Quirola que brinde el seguimiento de este prototipo piloto y se implemente el desarrollo de este medio informativo al Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas para desarrollar un medio comunicacional informativo, para evitar la inestabilidad en las fuentes de trabajo en este punto estratégico denominado turismo.

GLOSARIO

Ayahuasca: Es una bebida utilizada por los pueblos indígenas amazónicos, donde se denomina comúnmente.

Nepi: Conocida como bebida alucinógena.

Purificación: Se llama purificación a la acción y efecto de devolver al cuerpo su pureza. Se recurre a ella ya como medida de limpieza.

Tsafiqui: Una lengua de la familia barbacoana de la etnia aborígen conocida como Tsáchila.

Shamán: Hombre que en algunas culturas hace predicciones, invoca a los espíritus y ejerce prácticas curativas utilizando poderes ocultos y productos naturales.

Mayones: Comida típica hecha de verde y pescado cocinado en humo.

Malaya: Centro o espacio natural compuesto de madera utilizado para las ceremonias espirituales.

Malá: Bebida alcohólica compuesta por maíz, elaborado mediante añejamiento.

Pemanka Napi: Significado de 3 vertientes sagradas, es un sitio natural para las prácticas ancestrales

Mapacho: Humo negro utilizado para la purificación en el momento de empezar una purificación espiritual.

Canyoning: Deporte extremo realizado en el río verde.

Leap Motion: Software que captura el gestor de movimiento si depender de un teclado.
Congoma: Nombre del río que desciende en la Comuna Tsáchila Congoma.

BIBLIOGRAFIA

BUCKLEY, Sean, Leap Motion's latest motion tracking tech can see your joints, 1a.ed. New York – Estados Unidos. Engadget. 2014. pp. 24-25

FERRÉS, Prats. La realización de videogramas didácticos. Entrevista a Jordi Lladó. Fundación de Serveis de Cultura Popular. 2a.ed. Barcelona – España. Alta Fulla. 2013. pp. 35-36

GÓMEZ. Nelson. Atlas del Ecuador. Geografía y Economía. Mapas del Mundo. 1a.ed. Quito – Ecuador. Ediguías. 1994. pp. 19-21

GÓMEZ. Galán. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. 3a.ed. Madrid – España. Universitas. 2014. pp. 36-37

HUTCHINSON. Lee. Hands-on with the Leap Motion Controller Cool but frustrating as hell. 1a.ed. New York – Estados Unidos. Condé Nast. 2013. pp. 16-17

JUNCOSA. José. Los Clásicos de la Etnografía sobre los Colorados. 3a.ed. Quito - Ecuador. ABYA-YALA. 1988. pp. 26-28

KOSNER. Anthony. Leap Motion Announces Series B Funding And Bundle Deal With ASUS Computers. 1a.ed. Madrid – España. Forbes. 2014. pp. 85-86

LARREA. Carlos. Ubicación y Estructura Social en el Ecuador. 3a.ed. Quito – Ecuador. Taurus. 1987. pp. 12-13

LIPPI. Ronald. Una Explosión de un Gobierno Local. 1a.ed. Quito – Ecuador. Caamaño. 1999. pp. 14-15

LÓPEZ. Fernando. Crónica de un Gobierno Local. 3a.ed. Quito – Ecuador. Argos. 1992. pp. 20-21

LÓPEZ. Fernando. La región de Santo Domingo de los Colorados. Historia Oral. 1a.ed. Quito – Ecuador. Argos. 1992. pp. 35-36

MALLAS. Samuel, Didáctica del vídeo. Barcelona: Fundación de Serveis de Cultura Popular. 4a.ed. Barcelona – España. Alta Fulla. 2014. pp. 25-26

ORDINAS. Carlos. Modelos de estructuración de material didáctico multimedia utilizados en Campus Exten. 4a.ed. Madrid – España. Sevilla. 2014. pp. 35-36

PÉREZ Huertas, Introducción a la multimedia: realización y producción de programas. 8a.ed. Madrid – España. IORT. 2015. pp. 45-46

SALOMÓN. Frank. Los yumbos. Niguas y Tsáchilas o Colorados. Durante la Colonia Española. 1a.ed. Quito – Ecuador. ABYA-YALA. 1997. pp. 25-26

TERDIMAN. Daniel. Leap Motion 3D hands-free motion control unbound Cutting Edge. cnet. 1a.ed. Madrid – España. Retrieved. 2012. pp. 13-15

UBIETO Arteta, Cómo se programa un tema o una unidad didáctica, 1a.ed. Barcelona – España. Zaragoza. 2014. pp. 21-22

VALVERDE. Berrocoso. Diseño y elaboración de un programa educativo multimedia. 3a.ed. Universitas. 2014. pp. 273-271

VALVERDE. Patricio. Aislamiento e Integridad, Santo Domingo de los Colorados. 1a.ed. Quito – Ecuador. GAD. 1991. pp. 12-13

APPLE ESFERA

<http://www.applesfera.com/accesorios/leap-motion-el-sistema-de-control-gestual-mas-barato-y-preciso-que-kinect-que-dificilmente-triunfara>.

2012-05-22

ABC TECNOLOGÍA

<http://www.abc.es/tecnologia/informatica/20140204/abci-probamos-leap-motion-201402041411.html>.

2014-05-02

EL COMERCIO.

<http://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/escaladas-y-caminatas-llegar-cascadas.html>.

2015-05-02

ENCICLOPEDIA VIRTUA

<http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2013/jab/provincia-santo-domingo-tsachilas-ecuador.html>.

2015-09-03

ESTREMADURA

<https://extremaduraturismo.wordpress.com/2013/07/08/10-claves-del-exito-de-las-empresas-turisticas-4-la-seleccion-del-publico-objetivo/>.

2013-08-07

ELHERALDO

<http://www.elheraldo.co/noticias/tecnologia/leap-motion-nuevo-nivel-en-control-de-movimiento-103313>.

2013-03-13

ECUADOR AMA LA VIDA

<http://www.gestionderiesgos.gob.ec/sgr-y-mintur-trabajan-por-un-turismo-seguro-en-santo-domingo/>.

2015-02-09

GAD HISTORIA.

<http://www.santodomingo.gob.ec/index.php/laciudad/historiasd.html>.

2015-03-09

OURCOMMUNITYFIT

<http://www.ourcommunityfit.com/2013/leap-motion-que-es-y-para-que-sirve>.

2015-07-05

SONACHUN, SEKE

<http://sekesonachun.blogspot.com/>.

2015-09-06

TIPOS DE MULTIMEDIA

<https://apuntesmultimedia.wordpress.com/2013/03/07/tipos-de-multimedia-types-of-multimedia/>.

2013-03-07

THINK BIG

<http://blogthinkbig.com/tedcas-y-leap-motion/>.

2013-10-15

VIDA Y ESTILO

<http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/11/16/nota/4225166/tolon-pele-muestra-tradicion-vision-tsachila>.

2014-11-16

WIKIMEDIA.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Santo_Domingo_\(Ecuador\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Santo_Domingo_(Ecuador)).

2014-07-03

WORDPRESS.

<http://definicion.de/multimedia/>.

2014-03-05

ANEXOS









