

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB “TAS VUELVO” PARA DIFUSIÓN DE SITIOS TURÍSTICOS, CULTURALES, ECOLÓGICOS Y GASTRONÓMICOS DE LA CIUDAD DE LOJA DURANTE EL PERIODO 2023 – 2025.

Autores

Córdova Tobar, N.J.; Minga González, M.A.; Rivera Lituma, J.V.; Reinoso Loarte, J. C. Sosa Romero, J.A.

Coautores

Gordillo Mariño, E.D.; Lucas Guailas, A.D.; Ruiz Guamán, J.G.; Cuenca Cuenca, P. M.; Vizueté Dávila, J.P; León Pinzón, U.A.

Introducción

El presente proyecto de Vinculación con la Sociedad busca contribuir al desarrollo de la economía circular local, con la participación de los actores del sistema turístico y ciudadanía a través del diseño, aplicación y uso una página web “tas vuelvo”, nombre que nace de un modismo popular de la cultura lojana. La página será estructurada de manera amigable y de fácil manipulación la misma debe mostrar información actualizada referente a atractivos turísticos culturales, ecológicos y gastronómicos que con la aplicación de nuevas tecnologías facilitará la ubicación y visita a atractivos turísticos de orden urbano.

Objetivos

Objetivo General: Contribuir al desarrollo de la economía circular local, con la participación de los actores del sistema turístico y ciudadanía a través del uso de la página web “tas vuelvo” que contenga información actualizada, puntos de ubicación de atractivos turísticos populares de orden urbano, ecológico y gastronómico con la finalidad de proporcionar alternativas de visita para propios y extraños.

Objetivo específico:

1. Diseñar e implementar la página web “tas vuelvo” con al menos 48 puntos turísticos georreferenciados para lograr que se unan a la comunidad digital al menos 2000 ciudadanos en calidad de usuarios y seguidores durante el primer bimestre del programa.
2. Promover habilidades investigativas, tecnológicas y profesionales en el 100% de docentes y estudiantes miembros del proyecto a partir de la participación activa en la creación y actualización continua de la página web “tas vuelvo” para generar cambios significativos en el perfil de egreso.

3. Brindar seguimiento procesual y continuo, así como evaluación al proyecto con el fin de detectar fortalezas y debilidades para retroalimentar procesos que contribuyan al éxito de la planificación sobre todo para determinar cambios favorables para los beneficiarios.

Metodología

Métodos de Investigación		
Fenomenológico	Hermenéutico	Práctico Proyectual
Observación e identificación de los problemas existentes en el mercado turístico de la ciudad de Loja.	Recopilación de información en diferentes fuentes bibliográficas relacionadas a nuevas alternativas emergentes aplicadas como estrategias de dinamización turística, histórica y gastronómica de la ciudad de Loja.	Diseño y estructura de la página web utilizando nuevas alternativas tecnológicas que faciliten la visita, promoción y difusión de información turística de Loja.

Instrumentos

Metodología Design Thinking

Definición de Funcionalidades:

- ✓ Objetivo: Establecer las características clave de la página.
- ✓ Instrumentos: Entrevistas con stakeholders, revisión de la investigación de usuarios.

Figura 1

Entrevista con stakeholders y colaboradores

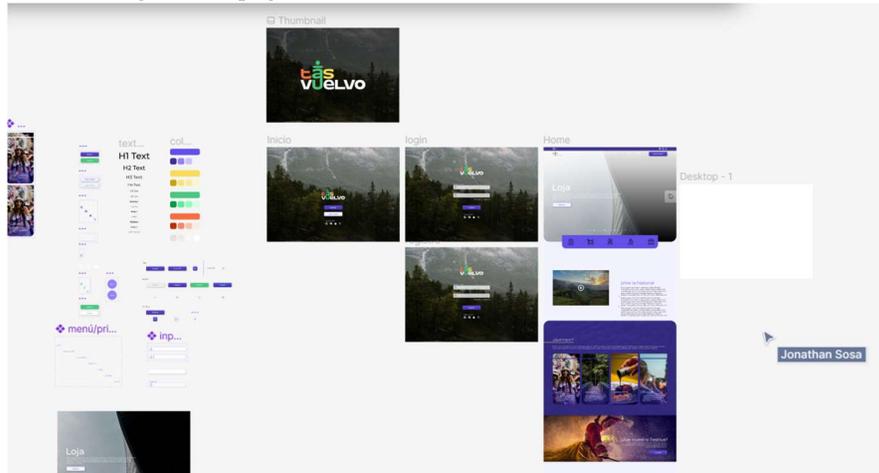


Prototipado:

- ✓ Objetivo: Crear un prototipo de la página para obtener feedback temprano.
- ✓ Instrumentos: Herramientas de diseño como Figma o Sketch.

Figura 2

Diseño en Figma de la pagina Web

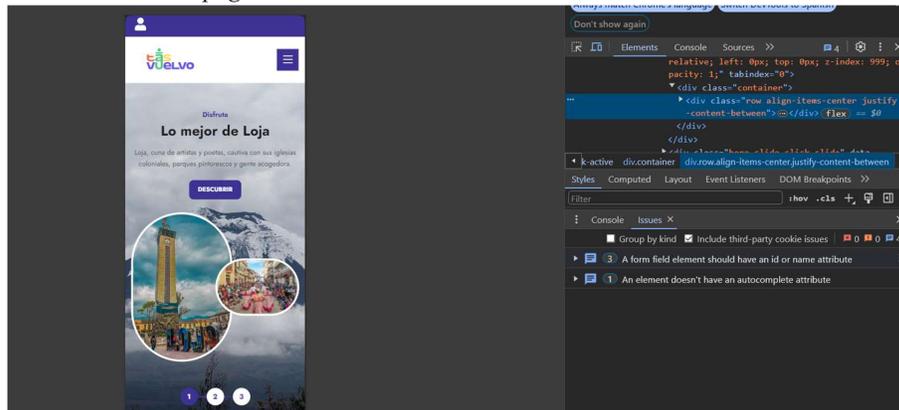


Validación del Producto:

- ✓ Objetivo: Obtener feedback sobre el prototipo y realizar ajustes.
- ✓ Instrumentos: Encuestas de usabilidad, pruebas beta, análisis de métricas de usuario.

Figura 3

Pruebas Beta de la pagina Web



Proceso de aplicación y desarrollo

Metodología Scrum .

Desarrollo de la pagina web :

- ✓ Objetivo: Construir la página web con base en el prototipo validado.
- ✓ Instrumentos: Desarrollo web, pruebas técnicas.

Figura 4
Desarrollo de la página Web



Lanzamiento:

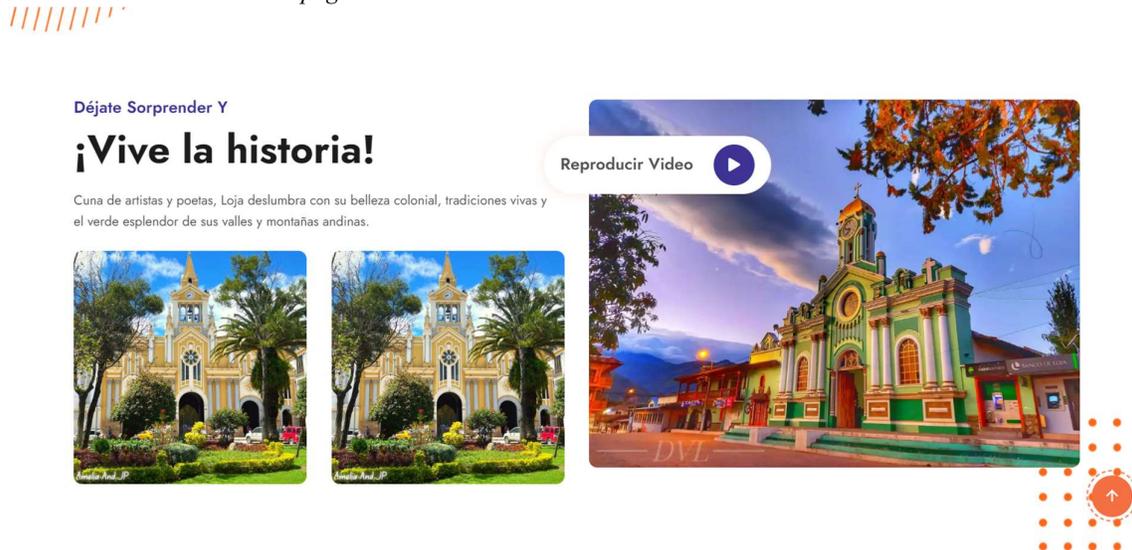
- ✓ Objetivo: Hacer la página accesible al público.
- ✓ Instrumentos: Estrategias de lanzamiento, marketing digital.

Metodología Extreme Programming (XP):

Pruebas de Usabilidad:

- ✓ Objetivo: Evaluar la facilidad de uso de la página.
- ✓ Instrumentos: Entrevistas, pruebas de usuario, análisis de métricas.

Figura 5
Pruebas de usabilidad de la página Web

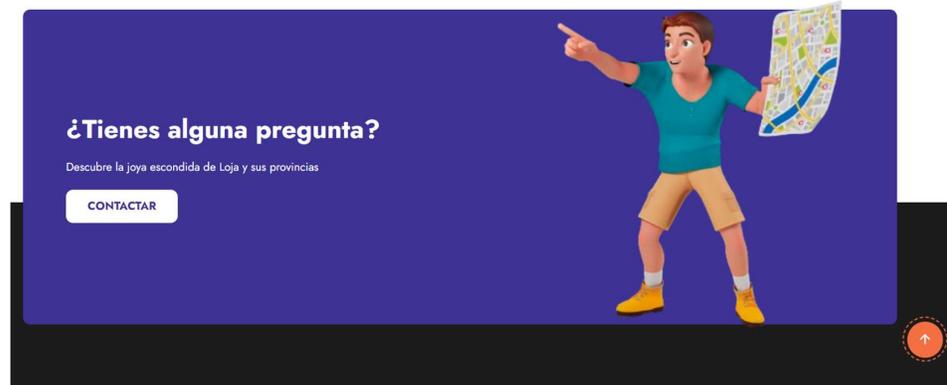


Retroalimentación Continua:

- ✓ Objetivo: Recopilar comentarios de usuarios para mejoras futuras.
- ✓ Instrumentos: Formularios de retroalimentación, monitoreo de redes sociales.

Figura 6

Retroalimentación de la página Web



Desarrollo del proyecto

Fase 1: Investigación

Metodología Investigación.

- Categorización de la oferta turística y gastronómica de Loja considerando el valor histórico y cultural de los platos ofertados.
- Definición de necesidades de los usuarios (visitantes y turistas nacionales y extranjeros) en relación a las plataformas informativas.
- Conocer y cubrir las expectativas de los usuarios de la one page de información turística.

Fase 2: Diseño y desarrollo.

Metodología Design Thinking:

- Definición de funcionalidades
- Establecer las características clave de la página.
- Prototipado de la página para obtener feedback.
- Validación del Producto realizando ajustes y reajustes.
- Usabilidad, pruebas beta, análisis de métricas de usuario.

Fase 3: Implementación

Metodología Scrum .

- Página web con base en el prototipo validado.
- Uso página web previo a la aplicación de pruebas técnicas.
- Lanzamiento de página web accesible al público.
- Estrategias de marketing digital.

Fase 4: Experiencia de Usuario y mantenimiento

Metodología Extreme Programming (XP):

- Evaluar la facilidad de uso de la página.
- Retroalimentación, recopilar comentarios de usuarios en línea para mejoras.
- Monitoreo de redes sociales.
- Actualizaciones basadas en retroalimentación, análisis de métricas y mantenimiento técnico.

Referencias

Scrum.org. (s.f.). What is Scrum? <https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum>

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
<https://hbr.org/2008/06/design-thinking>