

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO TENA**
Tecnología, Innovación y Desarrollo

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

“DESARROLLO DE UN SITIO WEB PARA PROMOCIÓN DE LOS SITIOS TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA MUYUNA”

Informe Técnico del Examen de carácter complejo práctico, presentado como requisito parcial para optar por el título de Tecnólogo Superior de en Desarrollo de Software.

AUTOR/S:

Cerda Andi Luis Miguel
Grefa Cerda Jordan Alexander

TUTOR:

Mg. Espín Montesdeoca Juan Marcial

FECHA:

2023-09-14

Tena – Ecuador

2023

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	1
INDICE DE CONTENIDO	2-4
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	5
TEMA.....	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
1 INTRODUCCIÓN	9
1.1.OBJETIVOS	10
1.1.1.OBJETIVO GENERAL	10
1.1.2.OBJETIVO ESPECIFICICOS	10
2 DESARROLLO	11
2.1 Fases de la metodología XP	11
2.1.1.Fase I:Planificación del proyecto.....	11
• Historias de usuario.....	11
• Release Planning	12
• Iteraciones.....	12
• Programación en parejas	12
• Reuniones diarias	12
2.1.2.Fase II: Diseño	13
• Diseños Simples	13
• Glosario de términos.....	13
• Riesgos	13
• Funcionalidad extra.....	13
• Refactorizar	13
2.1.3.Fase III: Codificación	13
2.1.4.Fase IV: Pruebas	14
• Software libre.....	14
• Software Libre en la sociedad	14
• Licenciamiento de software libre	15
• Copy Left	15
• Sitio web de Desarrollo de Software.	15
2.2.ORACLE	15
• Oracle Corporation	16
• Características de Oracle	16

- Estructuras de Oracle..... 16
- 2.4.Lenguaje de hoja de estilos..... 16
 - CSS3..... 16
 - CSS..... 17
 - Framework..... 17
- 2.5.Web ML..... 17
- 2.5.1.Seguridad..... 17
- 2.6.Servidores web 17
 - Internet 17
 - El servicio web..... 18
 - Hipertexto 18
- 2.7.Relación Cliente-Servidor..... 18
 - Servidores 19
 - Clientes..... 19
 - Servidor Web 19
 - Programa..... 19
- 2.8.Lenguajes de programación 19
- 2.9.Tipos de lenguaje de programación de alto nivel 20
 - Lenguajes Compilados 20
 - Lenguajes Interpretados 20
- 2.10.Desarrollo del lado del servidor y cliente en ambientes web..... 20
- 2.10.1.Desarrollo del lado del servidor 20
- 2.10.2.Desarrollo del lado del cliente 20
- 2.10.3.Desarrollo del lado del cliente vs servidos 21
 - Tabla programación del lado del cliente y detallado del servidor 21
- 2.11.Codificar..... 22
- 2.12. Web..... 22
- 3 METODOLOGÍA..... 23**
- 3.1. Fases de la metodología..... 23
 - PLANIFICACION 23
 - DISEÑO 23-27
 - ❖ Interfaz principal 24
 - ❖ Interfaz de contacto 25
 - ❖ Interfaz de galeria de imágenes 26
 - ❖ Interfaz de sitios turísticos..... 27
 - CODIFICACIÓN 27

• PRUEBAS.....	27
• LANZAMIENTO	27
• PLANEACIÓN	27
4 RESULTADOS.....	28
4.1.Desarrollo de la Metodología.....	28
• Vista de la pagina principal.....	28
• Vista de los lugares turísticos de la pagina web	28-30
• Vista del formulario registra tu localidad de la pagina web	30-31
• Vista del formulario de contactos de la pagina web	31
• Vista de Galeria de fotos de la pagina web.....	32
5 CONCLUSIONES	33
6 RECOMENDACIONES.....	34
7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
8 ANEXOS	36-38
9 MANUAL TECNICO.....	39-49
10 MANUAL DE USO.....	50-58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de diferencia entre programación de lado del cliente y del servidor	21
---	----

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Relación cliente – servidor	18
Gráfico 2: Interfaz principal.....	24
Gráfico 3: Interfaz de contacto	25
Gráfico 4: Interfaz de galería de imágenes	26
Gráfico 5: Interfaz de sitios turísticos.....	27
Gráfico 6: Vista de la página principal.....	28
Gráfico 7: Vista de los lugares turísticos.....	28-30
Gráfico 8: Vista de formulario de registra tu localidad de la página web	30-31
Gráfico 9: Vista del formulario de contactos	31
Gráfico 10: Vista de galería de fotos de la página web.....	32

INDICE DE IMAGEN

Figura 1 Ciclo de vida de la metodología Extremen Programing.....	23
--	----

APROBACIÓN DEL TUTOR

Magister.

JUAN MARCIAL ESPÍN MONTESDEOCA

DOCENTE DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA.

CERTIFICA:

En calidad de Tutor del Proyecto Integrador Curricular denominado: **DESARROLLO DE UN SITIO WEB PARA PROMOCIÓN DE LOS SITIOS TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA MUYUNA**, de autoría del señor **CERDA ANDI LUIS MIGUEL**, con CC. **150084343-6** y del señor **GREFA CERDA JORDAN ALEXANDER** con CC. **150109042-5** estudiantes de la Carrera de Tecnología Superior en Desarrollo de Software del Instituto Superior Tecnológico Tena, **CERTIFICO** que se ha realizado la revisión prolija del trabajo antes citado, cumple con los requisitos de fondo y de forma que exigen el respectivo reglamento e institución.

Tena, 14 de agosto de 2023

.....
Mg. ESPÍN MONTESDEOCA JUAN MARCIAL

TUTOR DEL EXAMEN DE CARACTER COMPLEXIVO PRÁCTIC

TEMA

**“DESARROLLO DE UN SITIO WEB PARA PROMOCIÓN DE LOS SITIOS
TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA MUYUNA”.**

RESUMEN

El desarrollo de una página web, de promoción turística de la parroquia Muyuna implica varias etapas, desde la planificación hasta el lanzamiento. En primer lugar, se define el objetivo de la página web y se realiza una investigación exhaustiva del mercado y de la competencia. Luego, se lleva a cabo la etapa de diseño, donde se crea el diseño visual y la estructura de la página web. Después de esto, comienza la etapa de desarrollo, donde se utilizan diferentes lenguajes de programación para crear la funcionalidad de la página web, como reservas en línea, pagos en línea y otras características. Una vez completada la etapa de desarrollo, se realiza una prueba exhaustiva para identificar y resolver problemas de funcionamiento. Finalmente, se lanza la página web turística y comienza la etapa de marketing, donde se utiliza diferentes medidas para promocionar la página web y atraer y motivar a los habitantes del sector para que se vinculen al desarrollo turístico se beneficiarse de esta actividad y mejorar la calidad de vida.

Palabras clave: Sitio web, centros turísticos, servicio sanitario.

ASBTRACT

The development of a tourism promotion website for the Muyuna parish involves several stages, from planning to launch. First of all, the objective of the website is defined and a thorough investigation of the market and the competition is carried out. Then, the design stage takes place, where the visual design and structure of the web page is created. After this, the development stage begins, where different programming languages are used to create the functionality of the website, such as online reservations, online payments, and other features. After the development stage is complete, extensive testing is performed to identify and resolve operational issues. Finally, the tourist web page is launched and the marketing stage begins, where different measures are used to promote the web page and attract and motivate the inhabitants of the sector to be linked to tourism development to benefit from this activity and improve quality. of life.

Keywords: Website, resorts, health emergency.

1.INTRODUCCIÓN

El turismo es una manera de explorar los diversos atractivos turísticos de la zona, y en estos días este tipo de recorrido es una nueva opción para quienes disfrutan del balneario. En los últimos años se ha convertido en una forma muy singular de conocer el mundo y se ha integrado a la cultura nacional de varias regiones.

Las páginas web son una parte fundamental del mundo digital actual, y su importancia seguirá creciendo a medida que la tecnología y el acceso a Internet continúen expandiéndose.

Una página web permite que personas y empresas tengan una presencia en línea accesible las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Esto facilita que potenciales clientes o visitantes puedan encontrar información sobre la empresa o los servicios que ofrece en cualquier momento. (Suquenber)

La página web será importante para el Gad Parroquial de Muyuna y para los turistas nacionales y extranjeros que tengas conocimientos de los 15 lugares turísticos que ofrece la parroquia.

Nos hace falta decir que estos lugares tienen líderes y dueños, estos atractivos turísticos se han transmitido de generación en generación y son muy populares. Todos los que visitan el maravilloso lugar vuelvan pronto a visitar.

1.1OBJETIVOS

1.1.1 Objetivos General.

Desarrollar un sitio web para promocionar los lugares turísticos que tiene la Parroquia Muyuna

1.1.2. Objetivos Específicos

- Determinar los requerimientos para el desarrollo del sitio web de los lugares turísticos de la parroquia Muyuna.
- Desarrollar el sitio web utilizando HTML, CSS,JavaScript, PHP en WordPress.
- Determinar el proceder metodológico relacionado con promoción turística y un destino turístico.
- Publicar en la web el sitio web del GAD Parroquial de Muyuna.

2. DESARROLLO

2.1 Fases de la metodología XP.

En la investigación de Meléndez Valladarez, Gaitan, & Pérez Reyes (2016) y Bustamante & Rodriguez (2014), describen cuatro fases de la programación extrema (XP): Planeación, Diseño, Codificación y Pruebas las mismas que se detallan a continuación:

2.1.1. Fase I: Planificación del Proyecto.

En esta fase Joskowicz (2008), con los autores anteriormente mencionados coinciden que la metodología XP plantea la planificación como un dialogo continuo entre las partes involucradas en el proyecto, incluyendo al cliente, a los programadores y a los coordinadores o gerentes. El proyecto comienza recopilando “Historias de usuarios”, las 11 que sustituyen a los tradicionales “casos de uso”. Una vez obtenidas las “historias de usuarios”, los programadores evalúan rápidamente el tiempo de desarrollo de cada una. Además, mencionan que los conceptos básicos de esta planificación son los siguientes:

- **Historias de usuario.**

Las “Historias de usuarios” (“User stories”), sustituyen a los documentos de especificación funcional, y a los “casos de uso”. Estas “historias” son escritas por el cliente, en su propio lenguaje, como descripciones cortas de lo que el sistema debe realizar. Las historias de usuario deben tener el detalle mínimo como para que los programadores puedan realizar una estimación poco riesgosa del tiempo que llevará su desarrollo. Cuando llegue el momento de la implementación, los desarrolladores dialogarán directamente con el cliente para obtener todos los detalles necesarios. Las historias de usuarios deben poder ser programadas en un tiempo entre una y tres semanas. Si la estimación es superior a tres semanas, debe ser dividida en dos o más historias. Si es menos de una semana, se debe combinar con otra historia.

- **Release Planning**

El cronograma de entregas establece qué historias de usuario serán agrupadas para conformar una entrega, y el orden de las mismas. Este cronograma será el resultado de una reunión entre todos los actores del proyecto (cliente, desarrolladores, gerentes, etc.). XP denomina a esta reunión “Juego de planeamiento” (“Planning game”), pero puede denominarse de la manera que sea. El cronograma de entregas se realiza en base a las estimaciones de tiempos de desarrollo realizadas por los desarrolladores. Luego de algunas iteraciones es recomendable realizar nuevamente una reunión con los actores del proyecto, para evaluar nuevamente el plan de entregas y ajustarlo si es necesario.

- **Iteraciones**

Las historias de usuarios seleccionadas para cada entrega son desarrolladas y probadas en un ciclo de iteración, de acuerdo al orden preestablecido.

- **Programación en parejas**

La metodología XP aconseja la programación en parejas pues incrementa la productividad y la calidad del software desarrollado. El trabajo en pareja involucra a dos programadores trabajando en el mismo equipo; mientras uno codifica haciendo hincapié en la calidad de la función o método que está implementando, el otro analiza si ese método o función es adecuado y está bien diseñado. De esta forma se consigue un código y diseño con gran calidad.

- **Reuniones diarias.**

El objetivo de tener reuniones diarias es mantener la comunicación entre el equipo, y compartir problemas y soluciones. En la mayoría de estas reuniones, gran parte de los participantes simplemente escuchan, sin tener mucho que aportar. Para no quitar tiempo innecesario del equipo, se sugiere realizar estas reuniones en círculo y de pie.

2.1.2. Fase II: Diseño

Los conceptos más importantes de diseño en la metodología XP son los siguientes:

- **Diseños Simples.**

La metodología XP sugiere que hay que conseguir diseños simples y sencillos. Hay que procurar hacerlo todo lo menos complicado posible para conseguir un diseño lo más fácilmente entendible e implementable que a la larga costará menos tiempo y esfuerzo desarrollar.

- **Glosario de términos.**

Usar glosarios de términos y una correcta especificación de los nombres de métodos y clases ayudará a comprender el diseño y facilitará sus posteriores ampliaciones y la reutilización del código.

- **Riesgos.**

Si surgen problemas potenciales durante el diseño, XP sugiere utilizar una pareja de desarrolladores para que investiguen y reduzcan al máximo el riesgo que supone ese problema.

- **Funcionalidad extra.**

Nunca se debe añadir funcionalidad extra al programa, aunque se piense que en un futuro será utilizada. Sólo el 10% de la misma es utilizada, lo que implica que el desarrollo de funcionalidad extra es un desperdicio de tiempo y recursos.

- **Refactorizar.**

Refactorizar es mejorar y modificar la estructura y codificación de códigos ya creados sin alterar su funcionalidad. Refactorizar supone revisar de nuevo estos códigos para procurar optimizar su funcionamiento. Es muy común rehusar códigos ya creados que contienen funcionalidades que no serán usadas y diseños obsoletos.

2.1.3. Fase III: Codificación.

A la hora de codificar una historia de usuario su presencia es aún más necesaria. No olvidemos que los clientes son los que crean las historias de usuario y negocian los tiempos en los que serán implementadas. Antes del desarrollo de cada historia de usuario el cliente debe especificar detalladamente lo que ésta hará y también tendrá que estar presente cuando se realicen los test que verifiquen que la historia implementada cumple la funcionalidad especificada. La codificación debe hacerse ateniendo a estándares de codificación ya creados.

2.1.4. Fase IV: Pruebas.

Uno de los pilares de la metodología XP es el uso de test para comprobar el funcionamiento de los códigos que vayamos implementando. El uso de los test en XP es el siguiente:

- Se Deben crear las aplicaciones que realizarán los test con un entorno de desarrollo específico para test.
- Hay que someter a test las distintas clases del sistema omitiendo los métodos más triviales.
- Se deben crear los test que pasarán los códigos antes de implementarlos; en el apartado anterior se explicó la importancia de crear antes los test que el código.
- Un punto importante es crear test que no tengan ninguna dependencia del código que en un futuro evaluará.
- Test de aceptación. Los test mencionados anteriormente sirven para evaluarlas distintas tareas en las que ha sido dividida una historia de usuario.

2.2. Software libre.

Según Valverde Chavarría (2005), señala que el software libre se puede entender, al acceso ilimitado e irrestricto a la creación intelectual en el campo de los programas destinados a las tecnologías de la información y la comunicación, donde quiera que aquella se lleve a cabo y cualesquiera sean los propósitos para los que fue pensada. Sin embargo, Saldaña Torres & Zúñiga Burgos (2015), en su investigación manifiesta que: Se entiende como software libre aquel que es suministra con la debida autorización para que cualquier individuo pueda hacer uso del mismo, así como distribuirlo, copiarlo, con o sin cambios en su estructura original, de forma gratuita o de pago.

• Software Libre en la sociedad.

El software libre es parte de una corriente de pensamiento sustentada en el libre acceso al conocimiento, su principal exponente Stallman (2014), explica que el software libre es una cuestión de libertad, no de precio. Para comprender este concepto, debemos pensar en la acepción de libre como en “libertad de expresión” y no como en “barra libre”. Con software libre nos referimos a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar el software. Al respecto Ríos Ruiz (2018), señala que cuando se utiliza la expresión Software Libre como traducción de la palabra original en idioma inglés “Free Software”, nótese que estamos denotando que nos encontramos frente a un software libre en cuanto a su utilización, y cuyo código fuente es abierto (Open Source), y no necesariamente a software que sea en estricto sentido gratuito o no comercial. Un software libre puede perfectamente ser diseñado para fines comerciales y ello no desnaturaliza su propósito. (Burgos, 2015)

• **Licenciamiento de software libre**

Según Stallman (2014), señala, para que el software libre mantenga su principio inicial debe cumplir con cuatro libertades fundamentales:

- Ejecutar el programa con cualquier propósito.
- Estudiar su funcionamiento y adaptarlo a sus necesidades.
- Distribuir y redistribuir copias.
- Mejorar el programa y poner estas mejoras a disposición del público.

• **Copy Left**

El copyleft es una licencia de creación que consiste en liberar un programa informático, una obra de arte o cualquier otro tipo de documento para su copia, modificación y redistribución. Se trata de una práctica legal que se realiza en el ejercicio de los derechos de autor. En definitiva, las licencias copyleft son autorizadas por el propio autor de la obra con el fin de que puedan ser utilizadas y modificadas por un gran número de usuarios. (info@arimertics.com, 2022)

• **Sitio web de Desarrollo de Software.**

Una Sitio web de desarrollo es el entorno de software común en el cual se desenvuelve la programación de un grupo definido de aplicaciones. También una Sitio web es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible. (Marshall, 2014).Blanco (2011), señala que existe multitud de Sitio webs o conjunto de subsistemas para crear y poner en funcionamiento sitios web. La elección de unos u otros dependerá de varios factores como precios, velocidad, flexibilidad, soporte, etc. Entre las Sitio webs más comunes se encuentran: LAMP, WAMP, LAMDA, XAMPP, WXCF, dentro del proyecto a desarrollar se utilizará XAMPP.

2.3. Oracle

(Oracle es) el sistema de gestión de bases de datos multi modelo y convergente líder en el mundo, así como bases de datos en memoria, NoSQL y MySQL”. ¿para qué sirve Oracle? Pues para proteger la data alojada en la nube. (Cotaquispe, 07 Abr 2021).

- **Oracle Corporation:**

Es una de las mayores compañías de software del mundo. Sus productos van desde bases de datos (Oracle) hasta sistemas de gestión. Cuenta, además, con herramientas propias de desarrollo para realizar potentes aplicaciones, como Oracle Designer.

- **Características de Oracle:**

- Modelo relacional: los usuarios visualizan los datos en tablas con el formato filas/columnas.
- Herramienta de administración gráfica intuitiva y cómoda de utilizar.
- Control de acceso: tecnologías avanzadas para vigilar la entrada a los datos.
- Protección de datos: seguridad completa en el entorno de producción y de pruebas y gestión de copias de seguridad.
- Lenguaje de diseño de bases de datos muy completo (PL/SQL): permite implementar diseños "activos", que se pueden adaptar a las necesidades cambiantes de negocio.

- **Estructuras de Oracle:**

Una BD Oracle tiene una estructura física y una estructura lógica: (Vicente, 2014)

- La estructura física se corresponde a los ficheros del sistema operativo.
- La estructura lógica está formada por los tablespaces y los objetos de un esquema de BD.

- ✓ **Estructura lógica**

Se divide en unidades de almacenamiento lógicas: Tablespaces. Cada BD estará formado por uno o más tablespaces (al menos existe el tablespace SYSTEM catálogo del sistema). Cada tablespace se corresponde con uno o más ficheros de datos.

- ✓ **Estructura física**

Los datos del fichero de datos son leídos cuando se necesitan y situados en una caché de memoria compartida para que el próximo acceso a los mismos sea más rápido.

2.4. Lenguaje de hoja de estilos.

- **CSS3**

El lenguaje CSS3 se emplea para cambiar el aspecto de una página web, desde las medidas para los márgenes hasta las especificaciones para imágenes y texto. (Formativa, 2017).

- **CSS**

CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar y es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas. (Pérez, Javier Eguíluz, 2015).

- **Framework.**

El concepto frameworks se emplea en muchos ámbitos del desarrollo de sistemas software, no solo en el ámbito de aplicaciones Web. Podemos encontrar frameworks para el desarrollo de aplicaciones médicas, de visión por computador, para el desarrollo de juegos, y para cualquier ámbito que pueda ocurrirnos. En general, con el término frameworks, nos estamos refiriendo a una estructura software compuesta de componentes personalizables e intercambiables para el desarrollo de una aplicación según lo afirma Gutiérrez (2006).

2.5. Web ML

Web ML es un lenguaje específico de dominio para el desarrollo de aplicaciones Web que proporciona construcciones para modelar el contenido, el comportamiento y la navegación de la aplicación a generar. Como en el caso de cualquier otro lenguaje visual, su notación, que asocia una representación gráfica a los conceptos del lenguaje soportar el modelado conceptual de aplicaciones Web centradas en los datos. (biblioteca, September 2015)

2.5.1. Seguridad.

La seguridad web consiste en cada acción o herramienta adoptada para evitar que las informaciones sean expuestas o propensas a ataques por parte de cibercriminales. Esas medidas también sirven para proteger a los usuarios, como los clientes de escomerse y los lectores de blogs, e incluso al host. (Ivan de Souza, Abr 26, 2023).

2.6. Servidores web.

- **Internet.**

Es una enorme red que conecta redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, permitiéndonos comunicarnos, buscar y transferir información, se creó en 1969 por el ejército de Estados Unidos para su comunicación interna, a esta red se le llamo ARPANET. (Villazán Olivarez, 2010).

- **El servicio web.**

El servicio WWW, o simplemente Web, se podría definir como un amplio sistema multimedia de acceso a información heterogénea distribuida por toda la red en forma de documentos hipertextuales (hipertextos) (Cobo, Gómez, Pérez, & Rocha, 2005).

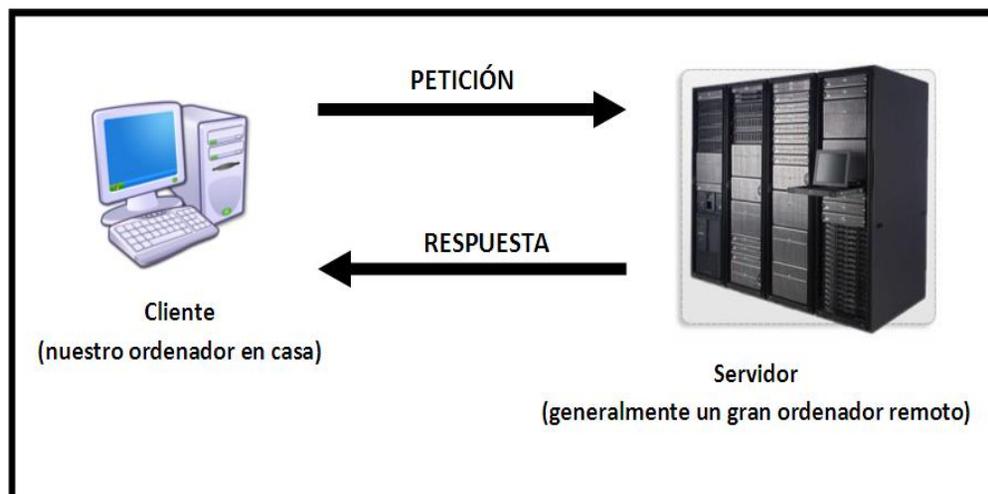
- **Hipertexto.**

Es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en informática es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. Si el usuario selecciona un hipervínculo el programa muestra el documento enlazado. (Ecured, s.f.).

2.7. Relación Cliente-Servidor.

Según la investigación de Marini (2012), el modelo Cliente/Servidor es un modelo de aplicación distribuida en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Las aplicaciones Clientes realizan peticiones a una o varias aplicaciones Servidores, que deben encontrarse en ejecución para atender dichas demandas, a partir de esto Álvarez Gómez & Vega (2014) definen a la Relación Cliente-Servidor como un sistema donde un cliente solicita un servicio y los servidores lo proporcionan.

Gráfico 1: Relación cliente-servidor



- **Servidores.**

Un servidor es un ordenador u otro tipo de equipo informático encargado de suministrar información a una serie de clientes, que pueden ser tanto personas como otros dispositivos conectados a él. La información que puede transmitir es múltiple y variada: desde archivos de texto, imagen o vídeo y hasta programas informáticos, bases de datos, etc. (Infortele com, 2016)

- **Clientes.**

El cliente es el que inicia un requerimiento de servicio. El requerimiento inicial puede convertirse en múltiples requerimientos de trabajo a través de redes LAN o WAN. La ubicación de los datos o de las aplicaciones es totalmente transparente para el cliente. (Valle, s.f.).

- **Servidor Web.**

Un servidor web es un programa que atiende y responde a las diversas peticiones de los navegadores, proporcionándoles los recursos que solicitan mediante el protocolo HTTP o el protocolo HTTPS (la versión segura, cifrada y autenticada de HTTP) según manifiesta Mateu (2004).

- **Programa.**

Un programa es un conjunto de instrucciones u órdenes basadas en un lenguaje de programación que una computadora interpreta para resolver un problema o una función específica. (Anónimo, 2010).

2.8. Lenguajes de programación.

Acorde a la investigación de Zapata Ospina (2006) un lenguaje de programación es el entorno donde se escribe una serie de instrucciones para que el hardware del ordenador efectúe cualquier operación. Esas instrucciones deben estar entonces dentro de una serie de reglas que define el lenguaje. Los lenguajes informáticos no están lejos de ser incluso tan estrictos como las normas cuando se habla otro idioma, cada uno tiene sus parámetros de uso y de escritura.

2.9. Tipos de lenguaje de programación de alto nivel.

González C. (2015) define dos tipos de lenguajes de programación de alto nivel:

• Lenguajes Compilados.

Un lenguaje compilado es un lenguaje de programación que está diseñado para ser previamente compilado utilizando una herramienta de software llamado compilador. El compilador traduce las instrucciones del código fuente del programa al lenguaje máquina. El lenguaje máquina es el único lenguaje que entiende el computador y consiste en datos binarios, series de 0 y 1. Una vez que el programa ha sido compilado se genera una versión ejecutable del programa. Algunos lenguajes de programación compilados son C, C++, C#, Java, Visual Basic.

• Lenguajes Interpretados.

Un lenguaje interpretado es un lenguaje de programación que está diseñado para ser ejecutado utilizando un intérprete. Los lenguajes interpretados también son conocidos como lenguajes de script o guion. Algunos lenguajes de programación interpretados son JavaScript, Shell Script, PHP, Python o Ruby.

2.10. Desarrollo del lado del servidor y cliente en ambientes web

2.10.1. Desarrollo del lado del servidor.

Según Alarcón & García(s.f.), manifiesta que la Programación del lado de los servidores una tecnología que consiste en el procesamiento de una petición de un usuario mediante la interpretación de un script en el servidor web para generar páginas HTML dinámicamente como respuesta. Los lenguajes comúnmente usados para este propósito pueden ser PHP o ASP según lo afirma Camacho Castillo (2015) en su investigación.

2.10.2. Desarrollo del lado del cliente.

Según Ionos (s.f.), los lenguajes de programación del lado cliente también se utilizan para realizar proyectos con contenidos dinámicos, pero, a diferencia de los lenguajes del lado servidor, no es el servidor el que ejecuta y procesa los scripts, sino el cliente solicitante. Con esta finalidad, los scripts se incluyen en el documento HTML o XHTML o se escribe en un archivo separado que se enlaza al documento principal. Así mismo, los scripts del lado cliente contienen instrucciones concretas para el navegador web al respecto de cómo ha de reaccionar a ciertas acciones llevadas a cabo por el usuario.

2.10.3. Desarrollo del lado del cliente vs servidor.

Manifiesta Cobo, Gómez, Pérez, & Rocha (2005), en su libro “PHP y MySQL: Tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web” presenta un cuadro comparativo de las características de desarrollo y programación tanto del lado del cliente como del servidor.

Tabla 1 Matriz de diferencias entre la programación del lado del cliente y del lado del servidor

Aspecto	Programación del Lado del Cliente	Programación detallada del servidor
Lugar de ejecución	En el navegador del cliente	En el servidor
Responsabilidades	Interfaz de usuario y experiencia del usuario.	Procesamiento de datos y lógica de negocio.
Tecnologías comunes	HTML, CSS, JavaScript	PHP, Rubí, Python, Java, etc.
Comunicación con el servidor	Realiza peticiones al servidor mediante API o llamadas AJAX.	Procesa solicitudes y envía respuestas a través de API o protocolos como HTTP.
Carga en el servidor	Ligera	Puede ser intensivo, dependiendo de la aplicación.
Latencia	Menor, ya que no depende de la conexión de red para todas las interacciones.	Mayor, ya que las solicitudes deben viajar entre el cliente y el servidor.
Seguridad	Menor control sobre el manejo de datos y lógica en el lado del cliente.	Mayor control y seguridad sobre la lógica y datos en el servidor.
Experiencia del usuario	Puede ser más rápido y receptivo debido a la ejecución en el navegador.	Puede experimentar retrasos debido a la latencia de la red.
Acceso a recursos del cliente	Tiene acceso a recursos locales del cliente, como la cámara, geolocalización, etc.	Limitado, ya que se ejecuta en el servidor y no tiene acceso directo a los recursos del cliente.
Requisitos de hardware	Depende del dispositivo cliente	Requiere un servidor con suficiente potencia de procesamiento y recursos.
Escalabilidad	Puede requerir menos recursos del servidor, pero puede depender de la capacidad del cliente.	La escalabilidad depende en gran medida de la capacidad del servidor.

2.11. Codificar

Según el libro de (Aguilar, Fundamentos de programación algoritmos, estructura de datos y objetos, 2008), una computadora no entiende palabras, números, dibujos ni notas musicales, ni incluso letras del alfabeto. De hecho, sólo entienden información que ha sido descompuesta en bits. Un bit, o dígito binario, es la unidad más pequeña de información que una computadora puede procesar. Un bit puede tomar uno de dos valores: 0 y 1. Por esta razón las instrucciones de la máquina y los datos se representan en códigos binarios al contrario de lo que sucede en la vida cotidiana en donde se utiliza el código o sistema decimal. Según (desarrollo, 2006), de acuerdo con la definición del profesor Santesmases, un producto es “cualquier bien material, servicio o idea que posea un valor para el consumidor y sea susceptible de satisfacer una necesidad” El concepto de producto se basa más en las necesidades que satisface que en sus elementos más característicos. Henry Ford fue el primero en lanzar coches en serie al mercado, y fue el primero en dar a elegir alguna característica del producto ya que sus clientes podían elegir el coche del color que quisiera, “siempre que fuera negro”.

2.12. Web

La Web fue creada con una cierta filosofía, una posición de principios frente a los desarrollos que se venían dando en materia de publicaciones, de desarrollo de software, de derechos de autor y de difusión. Esta filosofía puede resumirse en tres principios básicos: todos pueden publicar, todos pueden leer, nadie debe restringir. Según el libro de (Javier Velasco M, 2008), web es un espacio lógico que está construido sobre un soporte esencial: la red de comunicaciones conocida como Internet.

3. METODOLOGIA

Figura N° 1

Ciclo de vida de la metodología Extreme Programming



Descripción: Ciclo de vida de la metodología XP

3.1. Fases de la metodología

- **PLANIFICACIÓN**

Se visito a los propietarios de cada lugar turístico para obtener la información para la realización en la página web.

- **DISEÑO**

Se realizo en una hoja de papel bond A4 el diseño de cómo se vería la página después de diseñar en WordPress

1 Interfaz principal

Gráfico 1: Interfaz principal



Gráfico 2: Interfaz principal
Elaborado por: Jordan Grefa

2 Interfaz de contacto

Gráfico 2: Interfaz de contacto



Gráfico 2: Interfaz de contacto
Elaborado por: Jordan Grefa

3. Interfaz de galería de imágenes

Gráfico 3: Interfaz de galería de imágenes

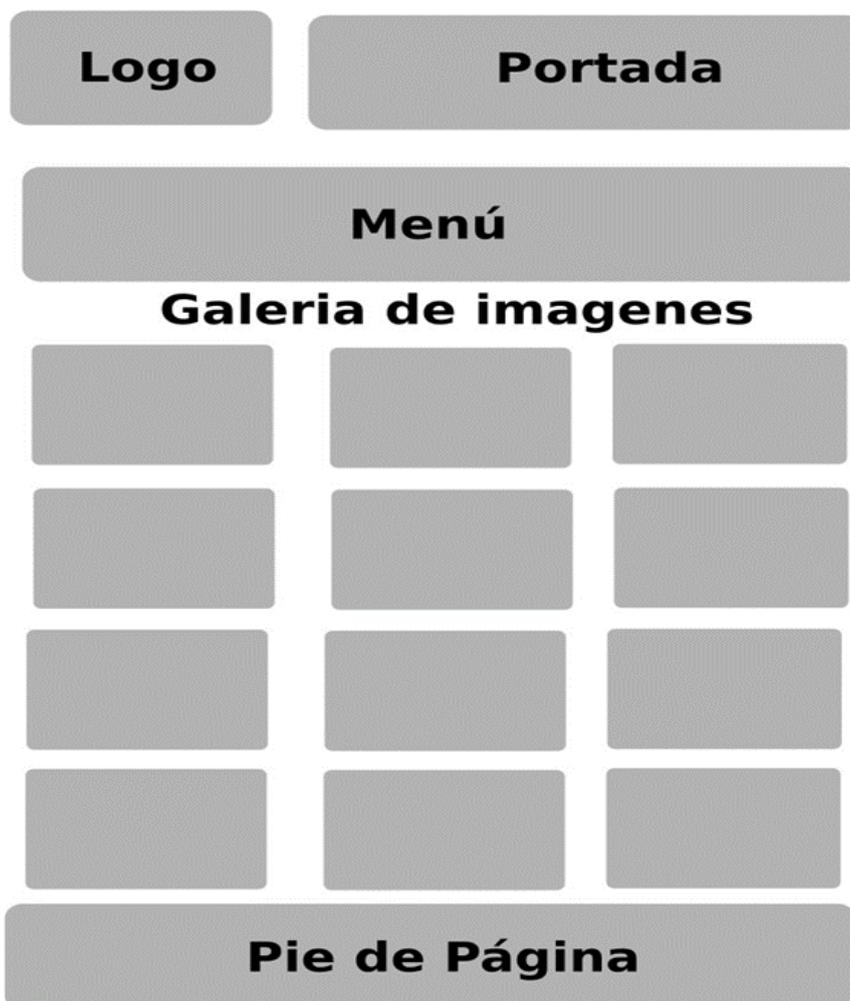


Gráfico 3: Interfaz de galería de imágenes

Elaborado por: Jordan Grefa

4 Interfaz de sitios turísticos

Gráfico 4: Interfaz de sitios turísticos

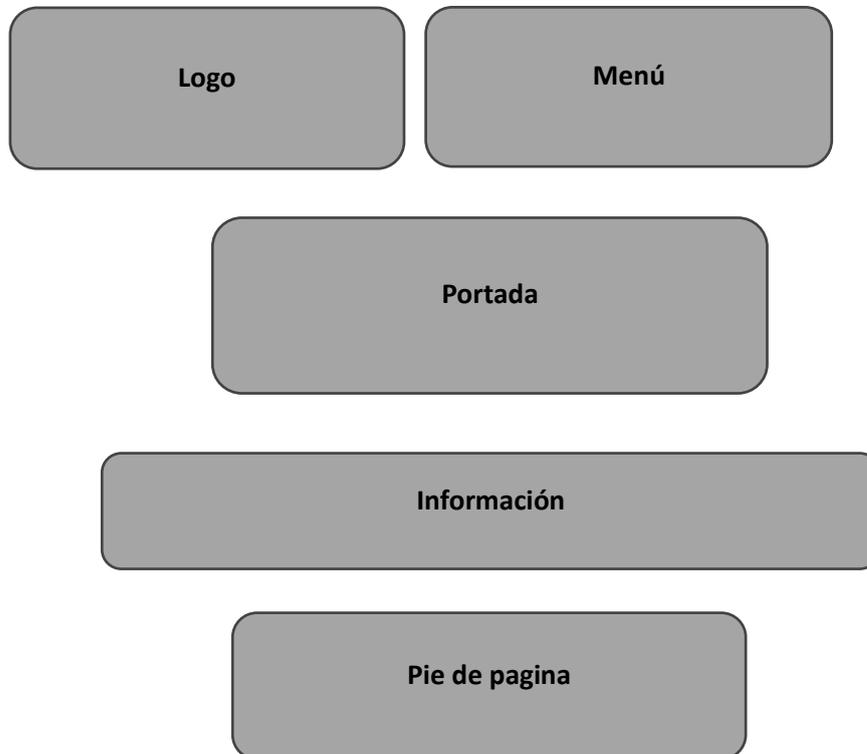


Gráfico 4: Interfaz principal

Elaborado por: Grefa Jordan

- **CODIFICACIÓN**

En la página web utilizamos css que es el WordPress que donde damos un clic en la imagen nos da toda la información de cada sitio turístico que tiene la parroquia Muyuna.

- **PRUEBAS**

Se realizo las respectivas pruebas de la página web para que no tenga ningún fallo al momento de publicar ala web.

- **LANZAMIENTO**

Se realizará la respectiva publicación de la página web luego de las fases requeridas para el lanzamiento al público de la página para que pueden visualizar y tener información de los lugares turísticos de la parroquia Muyuna.

- **PLANEACIÓN**

se realizó la respectiva entrevista a todos los propietarios de cada balneario, Se realizó el día el diseño en una hoja o en Word, después ya se pasó al desarrollo de la página en WordPress.

4. RESULTADOS

4.1. Desarrollo de la Metodología

Figura N° 1

Diseño de la página principal



Descripción: Diseño final de inicio de sesión del sistema

Vista de los lugares turísticos de la página web

A continuación, se muestra la vista de los lugares turísticos de la página web.





BALNEARIO KUKUPA RUMI

Parroquia Muyuna comunidad Alto Tena a unos 3 minutos en automóvil desde la Universidad Ikiam y del tena a 10 minutos

0998310243-0987784983

Atención Lunes a viernes 10am – 4pm

sábados y domingo 9am – 7pm

Río de agua cristalina, comida típica, bebidas etc.



EL RINCÓN DE SAPO

Tena Muyuna Atacapi, a 15 minutos desde el parque lineal tena

0995187407-0984166415

Atención martes a jueves 12:00 a 0:00, viernes y sábado 24 horas, domingo 10:00 a 0:00.

Río, Picaditas, Parrilladas, Volqueteros, Cervezas, Licores y Cocteles, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



CABAÑAS DEL TÍO MARIO

Av. Muyuna-Atacapi, km6., Tena, Ecuador

098 346 6338

062858143

Atención lunes a viernes 9am a 6pm sábados y domingos 10:00 a 0:00.

Río, Canchas deportivas, Chuletas, Picaditas, Tilapia (Frita o al Horno), Caldo de gallina criolla, Salon de eventos, Cocteles, Cervezas, Colas/aguas, Salchipapas etc.



BALNEARIO DIQUE DEL SUCO

Atacapi, Tena, Ecuador a 12 minutos desde el parque lineal tena

0984415689

Atención miércoles a viernes 11am-5pm

sábado y domingo 10am-6pm

Zona recreativa, zona wifi, Río agua cristalina, comida rápida y bebidas etc.



COMPLEJO TURÍSTICO CHALUPAS

Tena ,via universidad ikiam, km 6 via muyuna en atacapi – sector colonso

0982386585

Atención de martes a domingo al publico en general de 09:00 AM a 07:00 PM.

Áreas deportivas, Piscina, Río, Áreas sociales, Hidromasaje, Turco, Restaurante y Bar.



RANCHO ISLA CANELA

Tena ,via universidad ikiam, km 6 via muyuna en atacapi – sector colonso A 10 minutos de tena

0998310243-0987784983

063018627-062888182

rancho.islacanela@gmail.com

Atención Lunes a domingo 9am-6pm

Balneario Natural , Hospedaje familiar, Alimentación, Canchas Deportivas, Senderos Naturales, Parqueaderos



HOSTERIA PIEDRA DORADA

Av. Muyuna-Atacapi, km6., Tena, Ecuador

098 346 6338

062858143

fguevara2@hotmail.com

Atención de martes a viernes de 9am a 6pm sábado y domingo 10am a 12pm

Río, Hospedaje con todo los servicios , Alimentación, Canchas Deportivas, juegos infantiles, Piscina, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



BALNEARIO RIO SOL

Muyuna 150158 Tena, Ecuador

099 991 8237

miltonurresta5@gmail.com

Atención Lunes a domingo 10am-6pm

Río, Comidas rápidas, Canchas Deportivas, Piscina, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



BALNEARIO SAN BERNABÉ

Av. Muyuna-Atacapi, km6., Tena, Ecuador

099 887 5135

balneariosanbernabe@gmail.com

Atención Lunes a domingo 10am-6pm

Río, Cascadas bernabé, Camping, Comidas típicas ,Comidas rápidas, Canchas Deportivas, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



PISCINA LOS CEDROS

Av. Muyuna , Sanpedro de muyuna, Rio tena

096 177 2532

Atención lunes a jueves 10am-20pm viernes las 24 horas sábado y domingo 10am-11pm

Rio, Piscinas, Comidas típicas ,Comidas rápidas, Cervezas, Licores, Colas/aguas, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



BALNEARIO PEÑAS COLORADAS

Av. Muyuna , Sanpedro de muyuna, Rio tena

096 723 5590

Siempre abierto

Rio ,Comidas típicas,Comidas rápidas, Cervezas, Licores, Colas/aguas, Canchas Deportivas, Parqueaderos, Salon de eventos etc.



BALNEARIO LAS SOGAS

Av. Muyuna , San Antonio, Rio tena

099 845 1067

Atención lunes a jueves 10am-20pm viernes sábado y domingo 10am-12pm

Rio ,Comidas típicas, Comidas rápidas, Parrilladas, Volqueteros, Cervezas, Licores, Colas/aguas,Canchas Deportivas, Parqueaderos, Camping, Caminata, Salon de eventos etc.

Descripción: Diseño de los lugares turísticos

Vista del formulario de registra tu localidad de la página web

A continuación, se muestra la vista del formulario de registra tu localidad de la página web.

REGISTRA TU LOCALIDAD

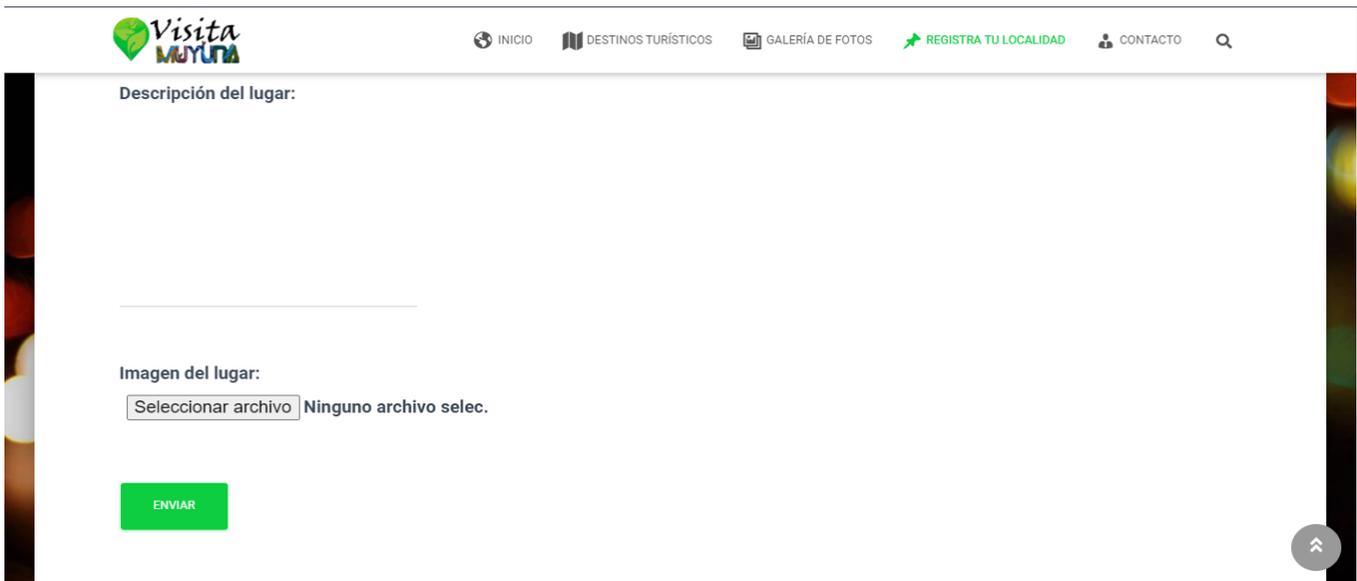
Registro de Nuevos Lugares Turísticos, Brindando al turista nacional o extranjero información detallada y comodidad. Ingresar

Añadir Nuevo lugar Turístico

Nombre del lugar:

Dirección del lugar:

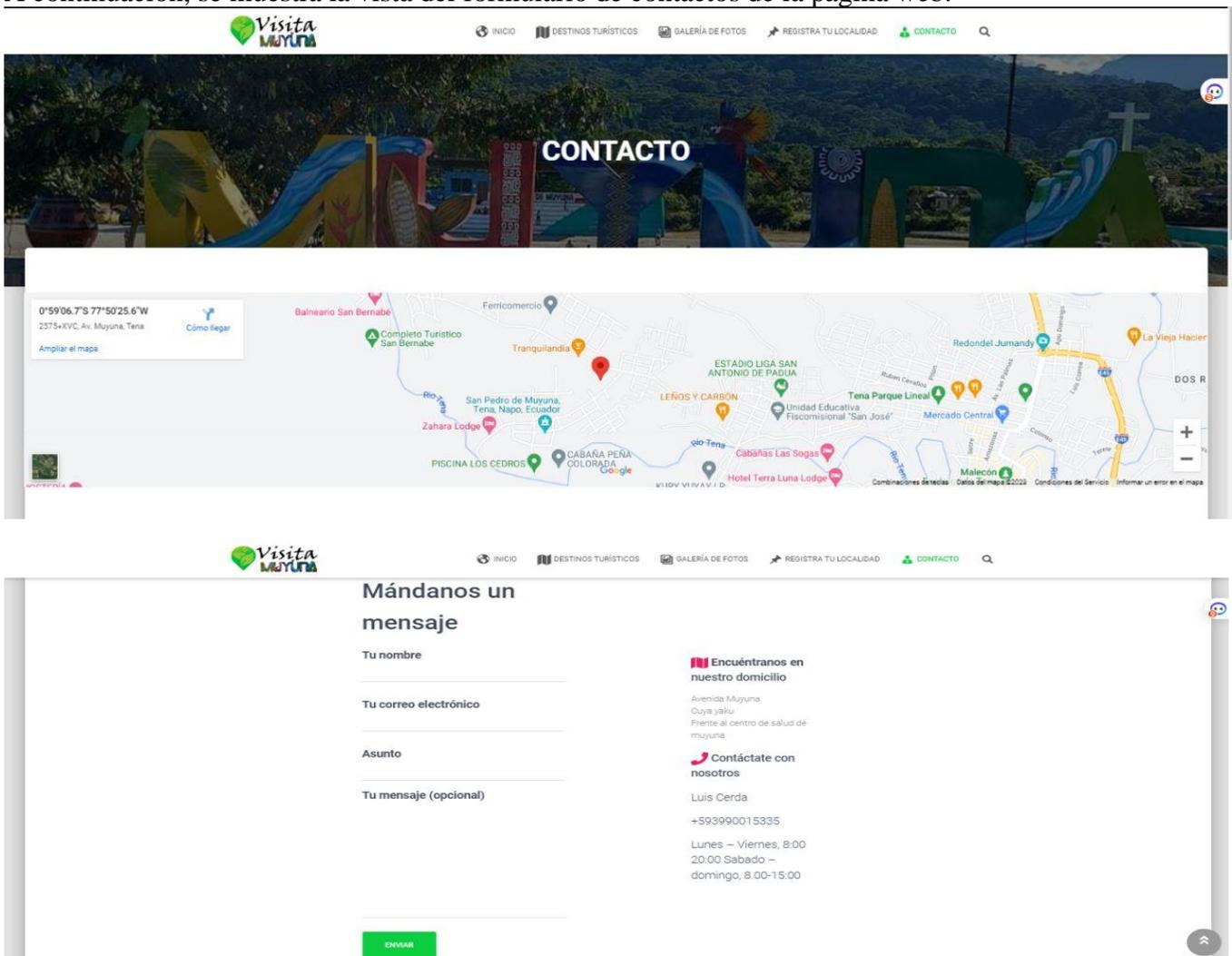
Descripción del lugar:



Descripción: Diseño del formulario registra tu localidad de los lugares turísticos

Vista del formulario de contactos de la página web

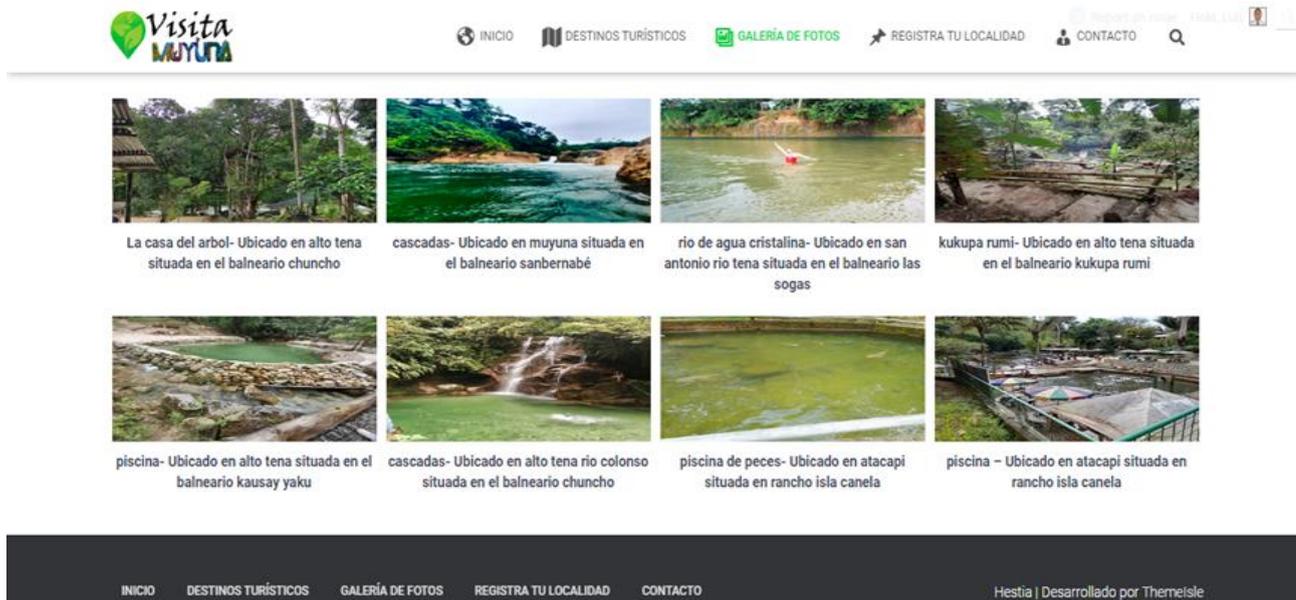
A continuación, se muestra la vista del formulario de contactos de la página web.



Descripción: Diseño de contactos

Vista del formulario de galería de fotos de la página web

A continuación, se muestra la vista del formulario de galería de fotos de la página web.



Descripción: Diseño de galería de fotos

5. CONCLUSIONES

- Una vez establecidos los requisitos, se recopiló y se procesó la información necesaria para el desarrollo de la página web de esta manera poder lograr crear la página web informativa donde se mostrará los lugares turísticos de los centros acorde las necesidades de los propietarios.
- Se puso un diseño fácil para que los turísticas nacionales e internacionales tengan la usabilidad de usar la página web.
- Utilizando los lenguajes de programación HTML5 Y CSS3 Y WORPRESS se realizó el diseño y el desarrollo del sitio web de acuerdo de los requerimientos de la institución.
- Una vez finalizado con la página web se realizaron las respectivas pruebas de funcionalidad, en los diferentes sistemas operativos y navegadores web.

6. RECOMENDACIONES

- Para el desarrollo de la página web se recomienda ir anticipado a los lugares turísticos para entrevistar a los propietarios del lugar.
- Se recomienda diseñar en un papel bond las interfaces de cómo quiere que se vea la página web.
- Para el diseño de la página se recomienda que las letras sean entendibles y la información sea importante, también que la página sea fácil de usar para el usuario que lo va a utilizar.
- También se recomienda que sea revisando la página web para que no tenga ningún fallo al momento de subir o publicar al internet el sitio web.
- Se recomienda utilizar el navegador Google Chrome, Mozilla Firefox o Opera para navegar con bloqueos de cookies superior para su óptimo funcionamiento.

7. BIBLIOGRAFÍA

2019, C. e. (s.f.).

Aldeahost.com.mx. (julio 6, 2020). México.

biblioteca, G. i. (September 2015). *Analizando la eficacia cognitiva de WebML*.

Burgos, S. T. (2015).

Cotaquispe, R. (07 Abr 2021). *¿Qué es Oracle? Apréndelo y las empresas te buscarán para gestionar sus bases de datos*.

Guadalupe. (31 de enero de 2023). *¿Qué es JavaScript? Descubre sus 5 principales usos | Coders Free*.

Herrera, J. F. (25 Agosto 2015). *¿Qué es HTML?*

<https://desarrolloweb.com/home/mysql>. (s.f.).

https://issuu.com/continental10/docs/metodologias_tradicionales. (8 de enero de 2020). *METODOLOGÍAS ÁGILES Y TRADICIONALES*.

<https://www.nimblework.com/es/agile/programacion-extrema-xp/>. (s.f.). *¿Qué es la programación extrema (XP) y sus valores, principios y prácticas?* NimbleWork, Inc.

Inc, K. (enero 4, 2023). *¿Qué Es PHP? ¿Cómo Se Usa PHP en WordPress*.

info@arimetrics.com. (2022). *Qué es Copyleft*. MADRID: Arimetrics.

Ivan de Souza. (Abr 26, 2023). *Seguridad web: revisa los factores claves para tener un sitio web seguro y sólido*.

Jesús. (25 de abr. de 2022). *Conoce qué es Xampp y por qué deberías usarlo en tus proyectos*.

Latinoamérica, S. (DIC 22, 2021). *Qué son las metodologías ágiles y cómo pueden ayudar a tus equipos de trabajo*. 11000 Ciudad de México: Salesforce, Inc.

Pérez Porto, J. G. (27 de marzo de 2008).

Vicente, S. (2014). *¿ Que es Oracle ?*

6. ANEXOS

1.Foto de Kawsay Yaku



Descripción: Se realizo la entrevista al propietario del balneario

2.Balneario Chunchu



Descripción: Se realizo la entrevista a la propietaria de la cabaña Chunchu

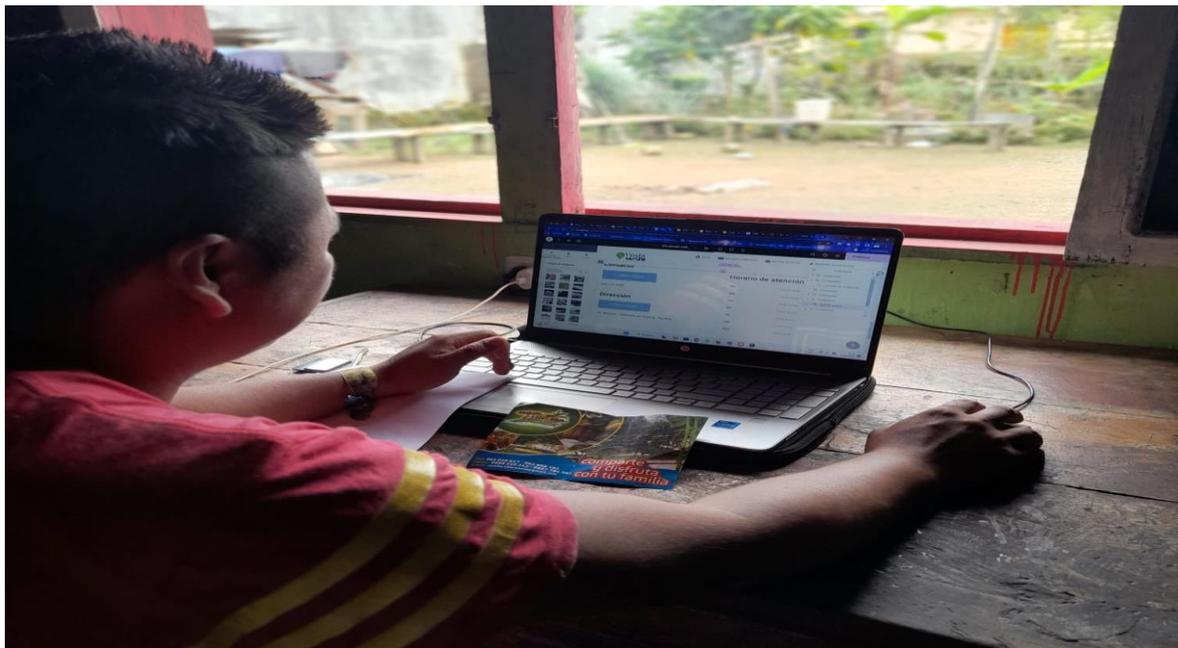
3. Balneario Chalupas



Descripciones: Se realizo la entrevista al propietario de las cabañas de chalupas

4. Procedimiento del Proyecto





PAGINA WEB DE PROMOCIÓN TURRISTICA

MANUAL TÉCNICO

**DESARROLLO DEL MANUAL TÉCNICO DE LA PAGINA WEB PARA PROMOCIÓN DE LOS
SITIOS TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA MUYUNA**

Tabla de contenido

1. Objetivo.....	3
2. Definición	3
3. Desarrollo del manual Técnico	4
3.1 Especificaciones Técnicas	4
3.2 Instalación de XAMPP	4-9
3.3 Instalación de WordPress.....	9-11

1. Objetivo

El presente documento de manual técnico tiene como objetivo presentar la información del manual técnico de la página web para promoción de los sitios turísticos de la parroquia Muyuna.

2. Definición

Página web para promoción de los sitios turísticos de la parroquia Muyuna.: es un sitio web que facilita a los turistas nacionales y extranjeros conocer los centros turísticos que tiene la parroquia Muyuna brindando información detallada con su respectiva descripción.

3. Desarrollo del manual Técnico

3.1. Especificaciones Técnicas.

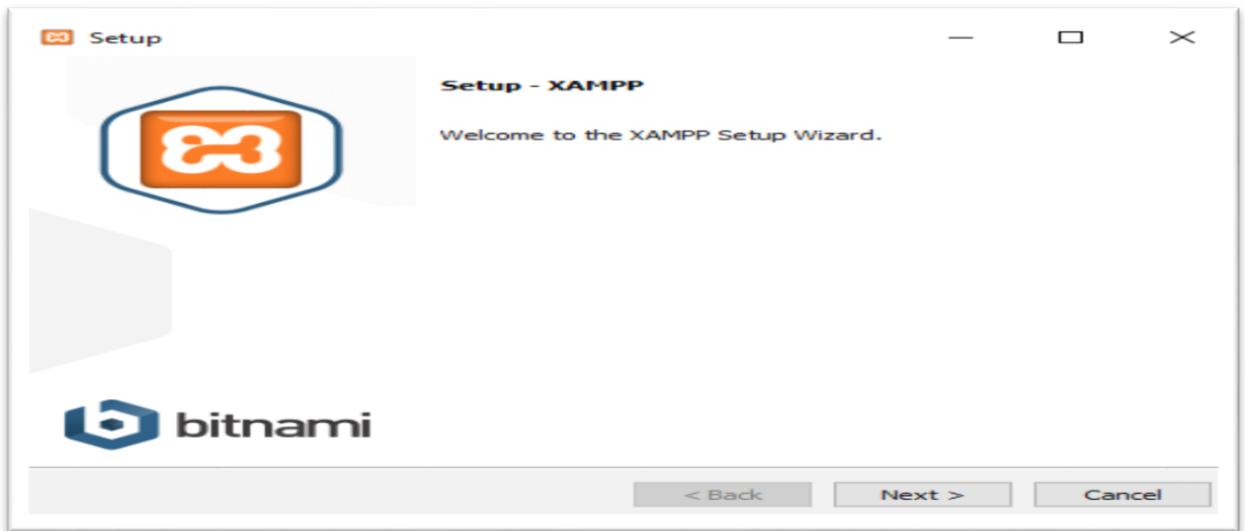
- Sistema Operativo: Windows 11 o superior/ Linux
- Lenguaje de Programación: PHP 8.2.4, HTML 6, CSS3
- Servidor de Aplicaciones: Apache 2.4.56
- Espacio en Disco: 10GB en Disco Duro
- Espacio en la Memoria: 4GB en RAM minino
- Extra: Conexión a Internet

3.2. Instalación de XAMPP

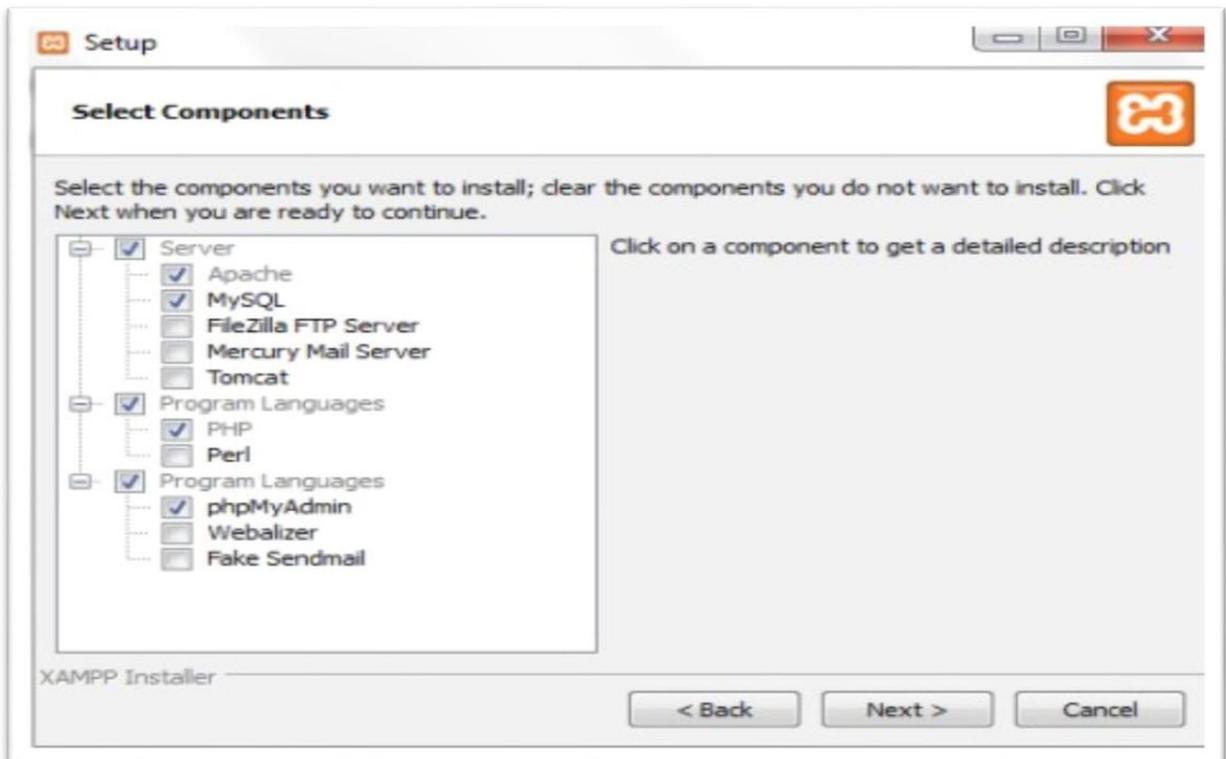
Paso 1: Descargar XAMPP de la página oficial. <https://www.apachefriends.org/es/index.html>



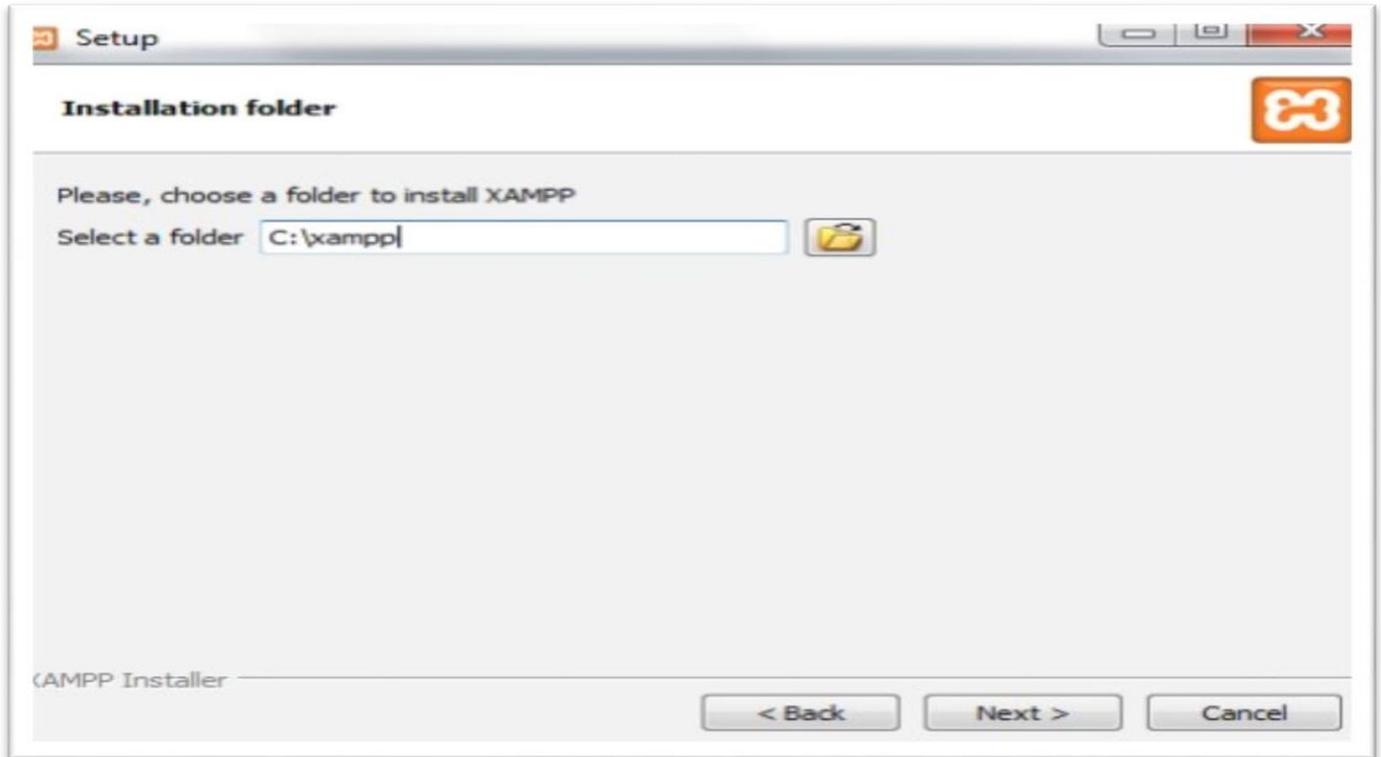
Paso 2. Ejecutar el software y presionar Next.



Paso 3. Presionar Next.



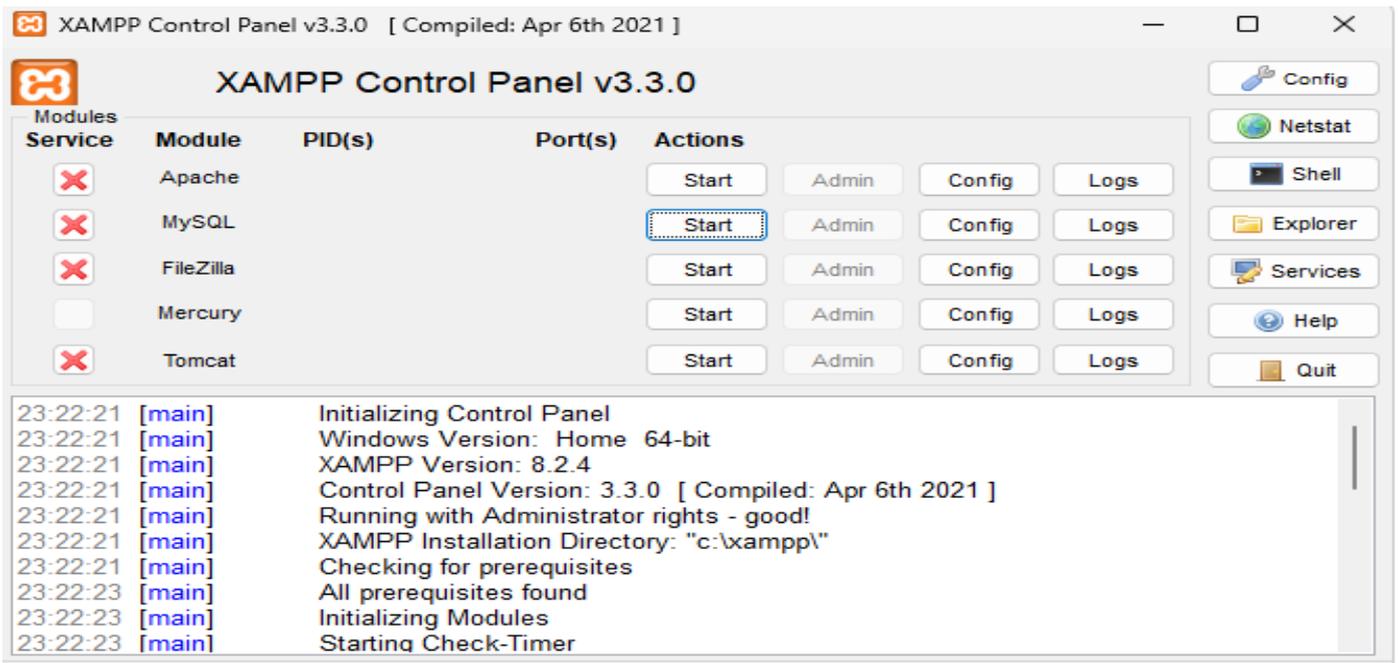
Paso 4. Presionar en Next para finalizar la instalación.



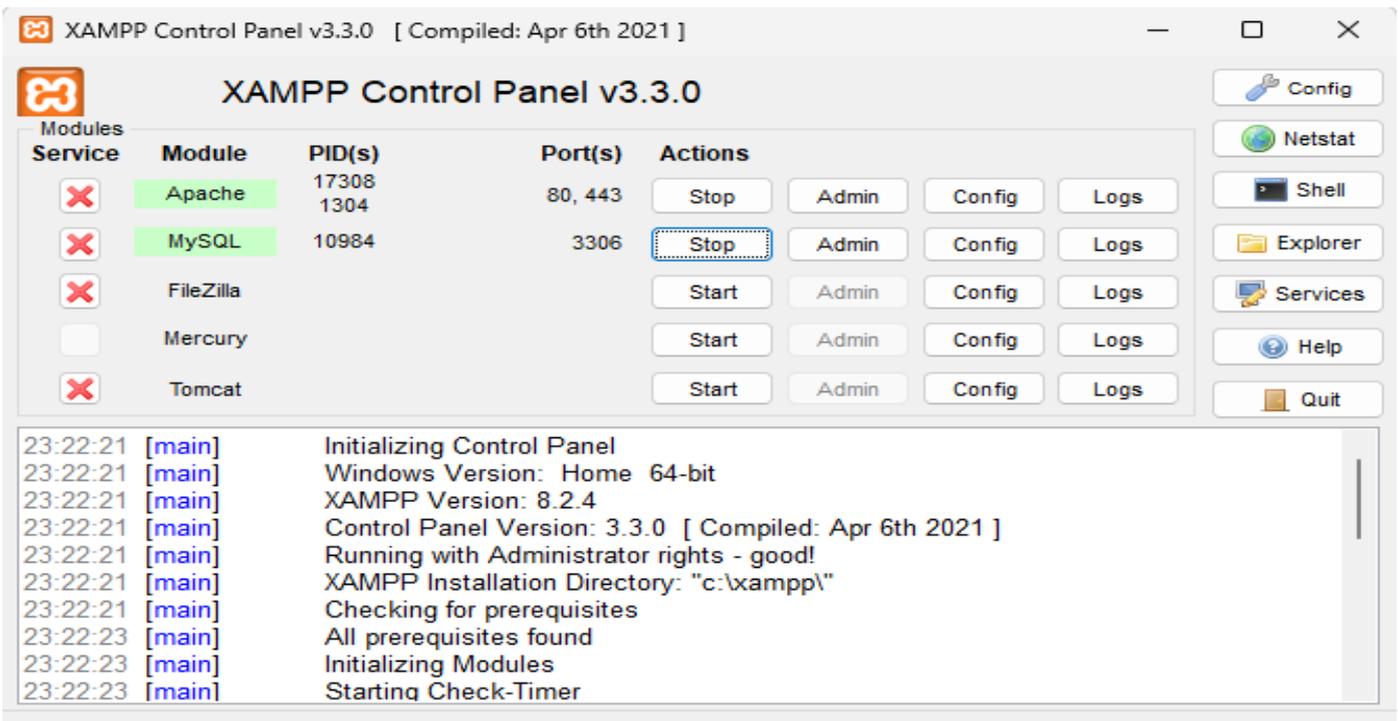
Paso 5. Ejecutar XAMPP, dar doble clic sobre el icono de la aplicación que se encuentra en el escritorio.



Paso 6. La pantalla que podra visualizar sera:



Paso 7. Una vez abierto XAMPP presionamos en START para Apache ySTART para MySQL.

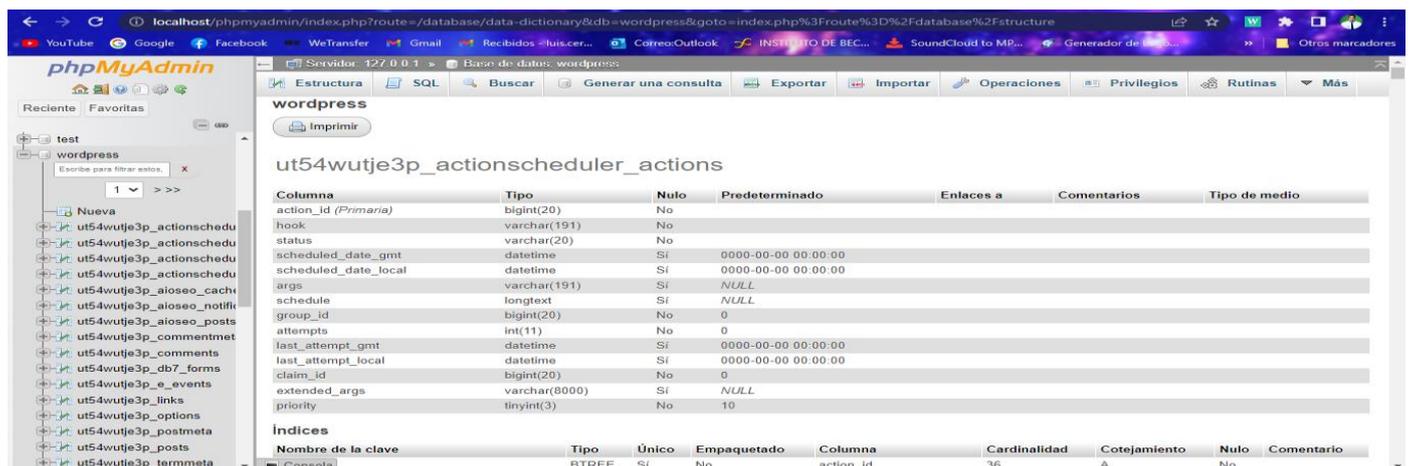


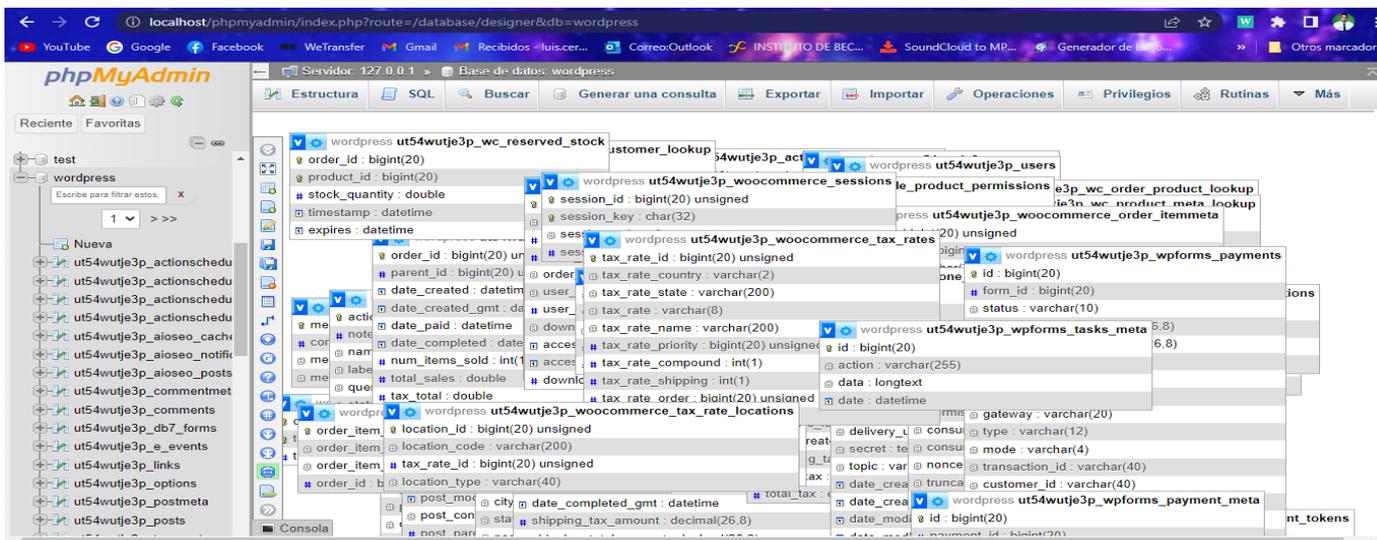
Paso 8. Ingresar a cualquier navegador y en la URL escribir localhost y se podrá visualizar la siguiente imagen, donde se comprueba el correcto funcionamiento de Apache y MySQL.



Paso 9. Para comprobar la base de datos, ingresar en la barra de direcciones la url:

<http://localhost/phpmyadmin/index.php>





Paso 10. Abrir la siguiente dirección url: <http://localhost/wordpress/>

Se verifica que la dirección añadida visualice la siguiente ventana, donde estará listo para su funcionamiento.

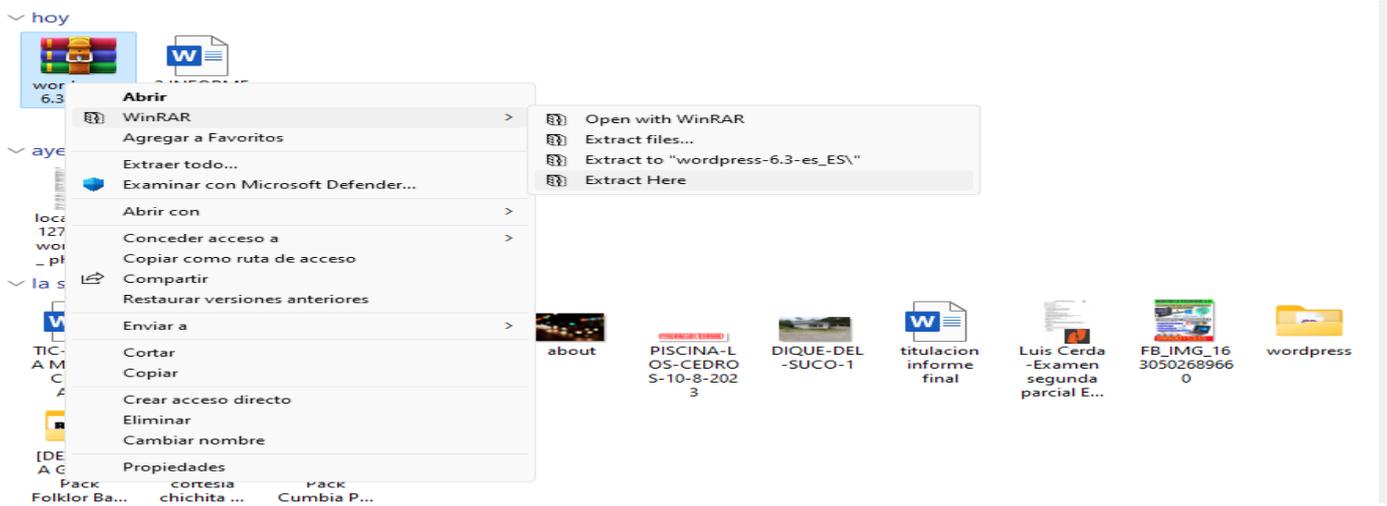
3.3. Instalación de WordPress



Paso 1: Descargar WordPress de la página oficial. <https://www.apachefriends.org/es/index.html>



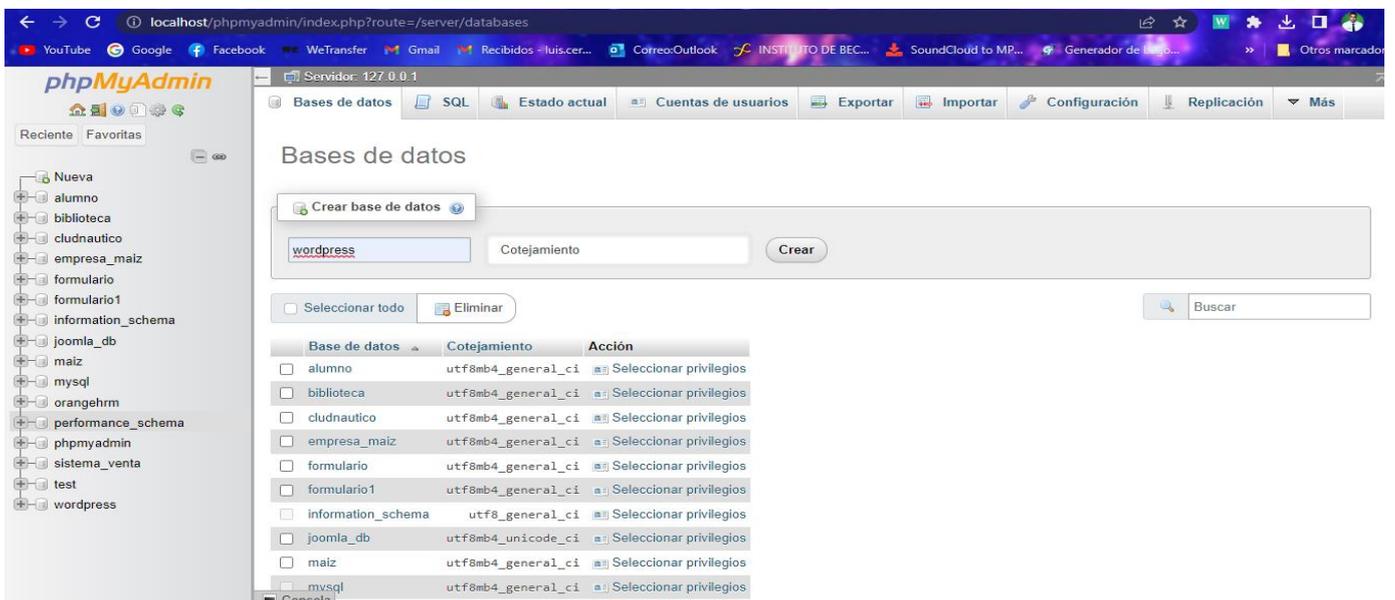
Paso 2. Extraer el archivo wordpress-6.3-es_ES.



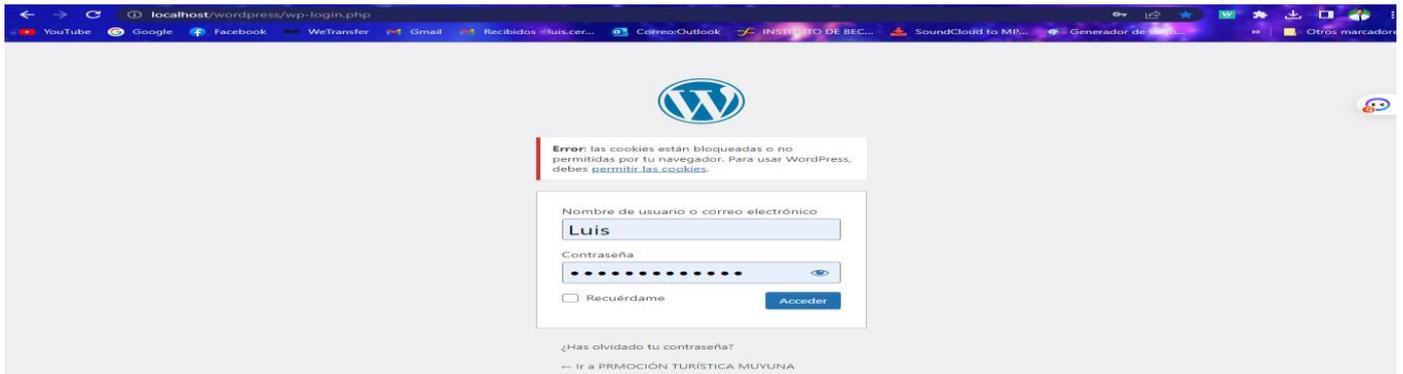
Paso 3. Copiar la carpeta de nombre wordpress a C:\xampp\htdocs



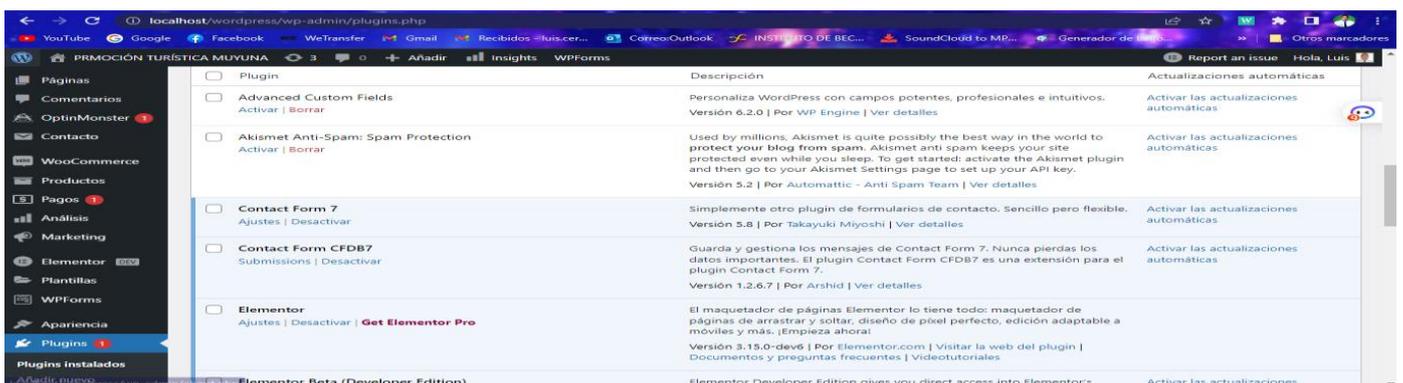
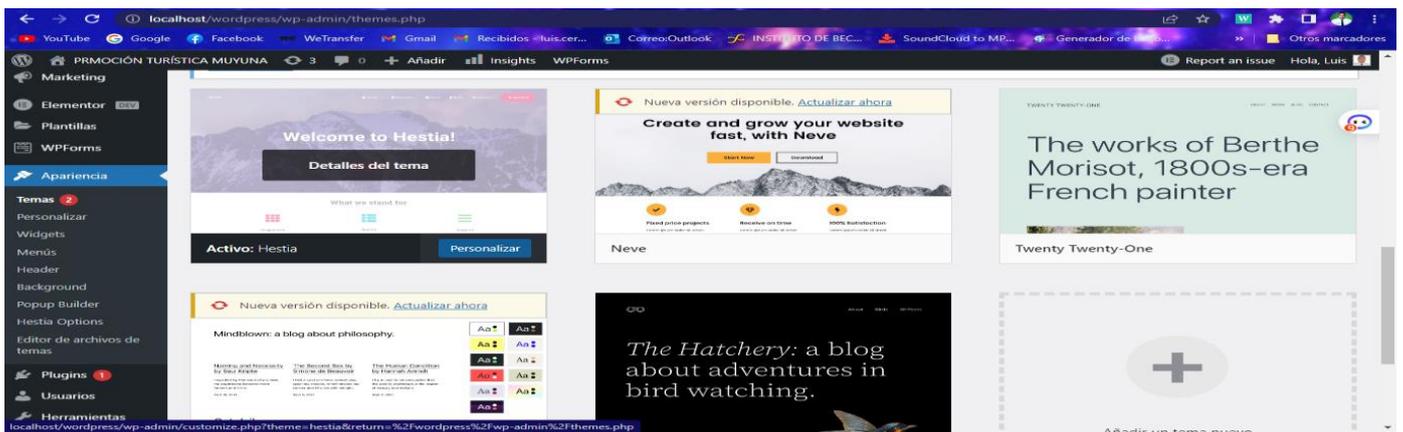
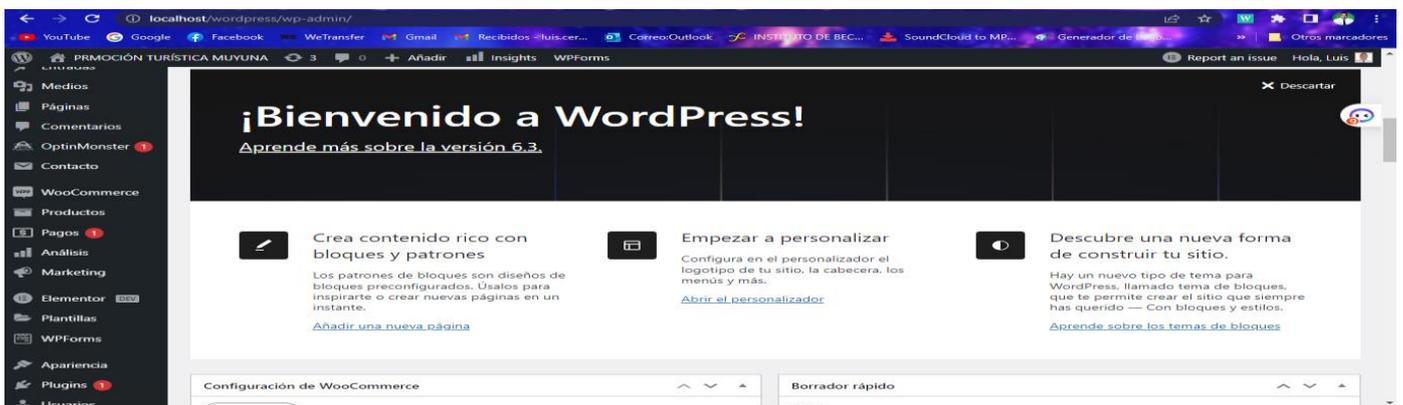
Paso 4. Creamos una base de datos de nombre wordpress en phpmyadmin



Paso 5. En nuestro navegador escribimos la siguiente dirección <http://localhost/wordpress/wp-login.php> para empezar a instalar una vez ya creada el usuario y contraseña en nuestro phpmyadmin con todos los privilegios.



Paso 6. Pantalla principal de wordpress donde ya podemos empezar a crear nuestro sitio web instalando temas, plugins para que se nos agüe un poco fácil, aunque hay de paga para mas servicios.



PAGINA WEB DE PROMOCIÓN TURRISTICA

MANUAL DE USUARIO

**DESARROLLO DEL MANUAL TÉCNICO DE LA PAGINA WEB PARA PROMOCIÓN DE LOS
SITIOS TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA MUYUNA**

Tabla de contenido

1	Objetivo.....	3
2	Definición	3
3	Desarrollo del manual de usuario de promoción turística Muyuna	4
3.1	Pantalla de la página.....	4
3.2	Página de Centros Turísticos	5-6
3.3	Galería de fotos.....	7
3.4	Registra tu localidad.....	7-8
3.5	Contacto.....	9

1. Objetivo

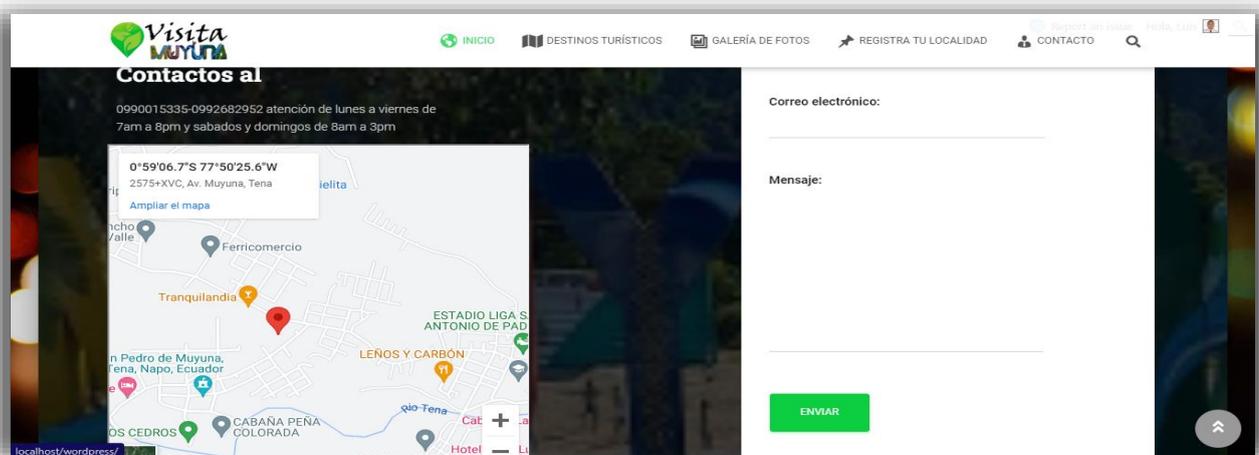
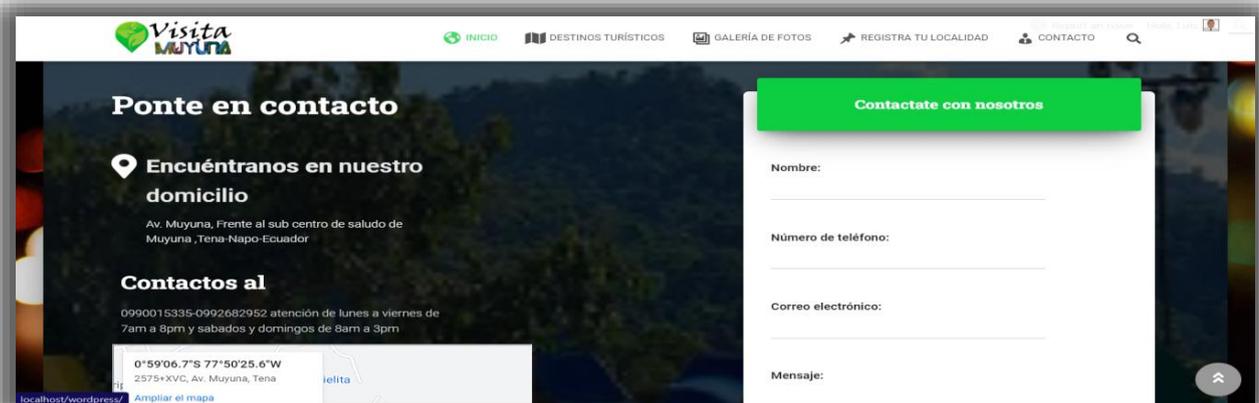
El presente documento de manual de usuario tiene como objetivo presentar los pasos específicos sobre la utilización de la página web para promoción de los sitios turísticos de la parroquia Muyuna.

2. Definición

Página web para promoción de los sitios turísticos de la parroquia Muyuna.: es un sitio web que facilita a los turistas nacionales y extranjeros conocer los centros turísticos que tiene la parroquia Muyuna brindando información detallada con su respectiva descripción.

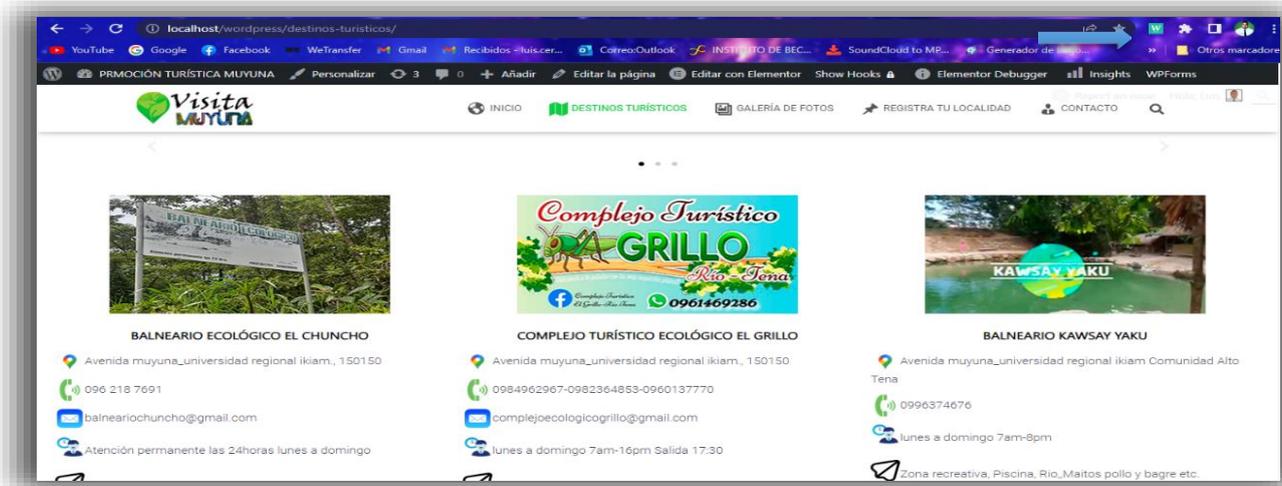
3. Desarrollo del manual de usuario de promoción turística Muyuna.

3.1. Pantalla principal de la pagina



Nos muestra el contenido de la página los centros turísticos en iconos con enlaces a las mismas también podemos ponernos en contacto con en el creador de la página para más información de cómo se diseñó y desarrollo la página.

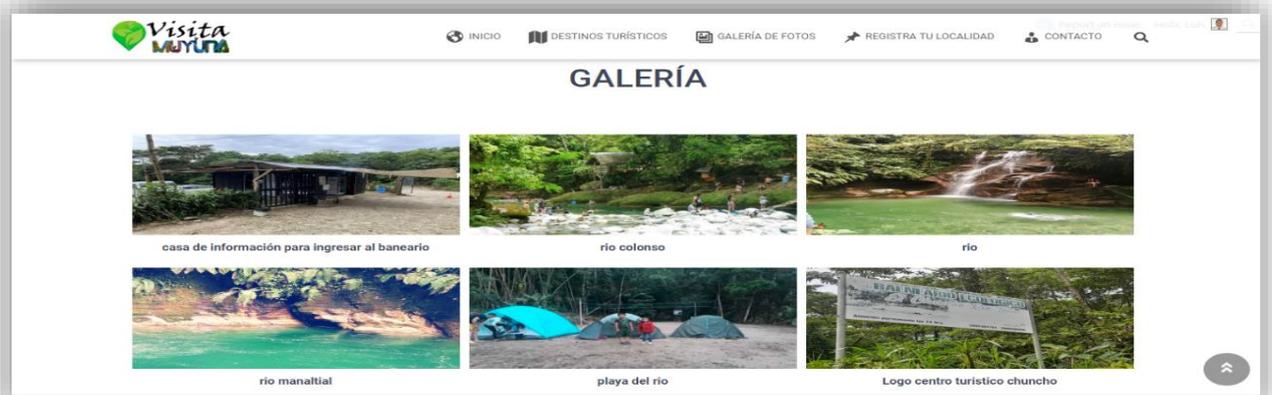
3.2. Pagina de Centros Turísticos



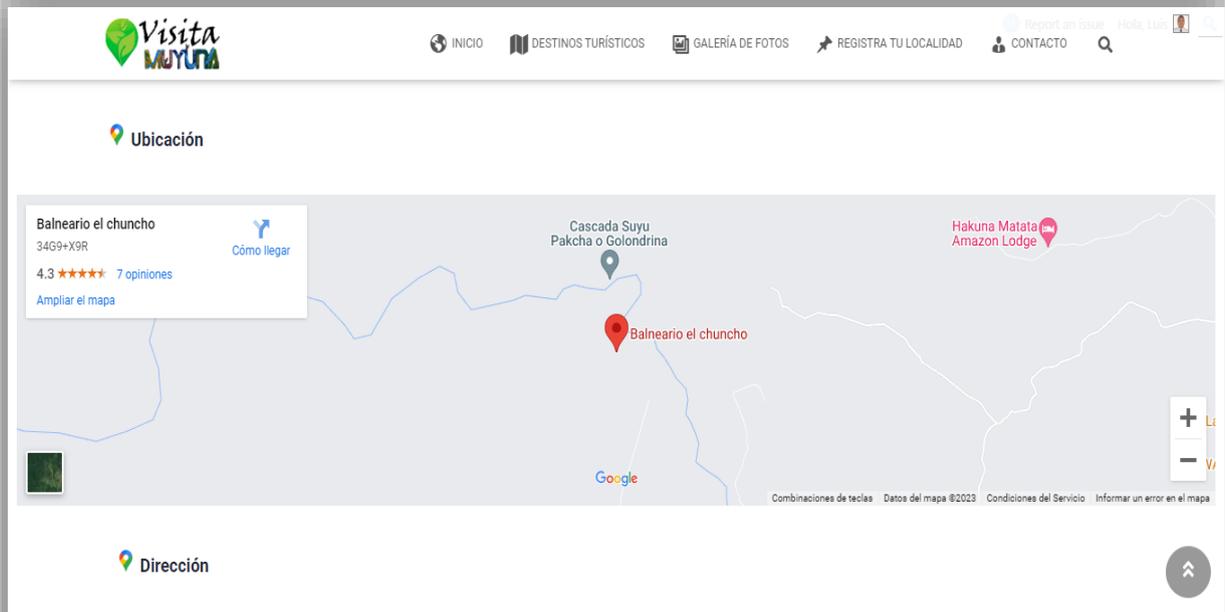
Muestra todo los Centros turísticos que tiene la parroquia Muyuna en donde solo con dar clic no lleva a cada uno de los lugares turísticos.



Muestra las imágenes destacadas del centra turístico al cual estemos visitando en la página web.



Galería de fotos que está dentro de cada centro turístico muestra todas las imágenes de las personas que visitan los sitios turísticos que tiene la parroquia Muyuna.

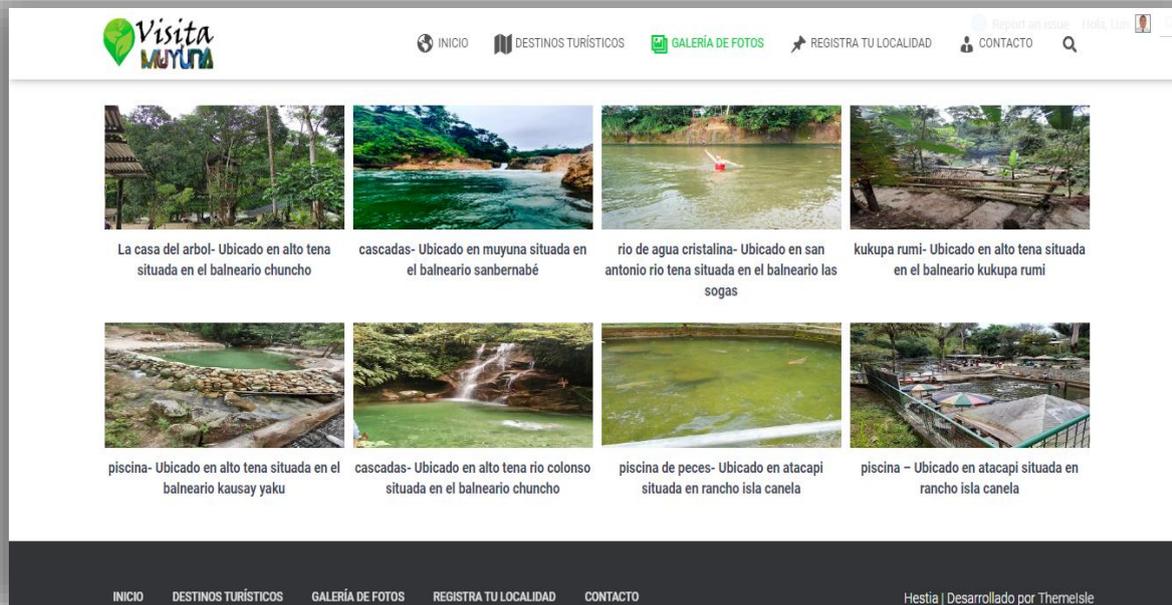


Muestra de cómo llegar a cada uno de los centros turísticos que tiene la parroquia Muyuna.



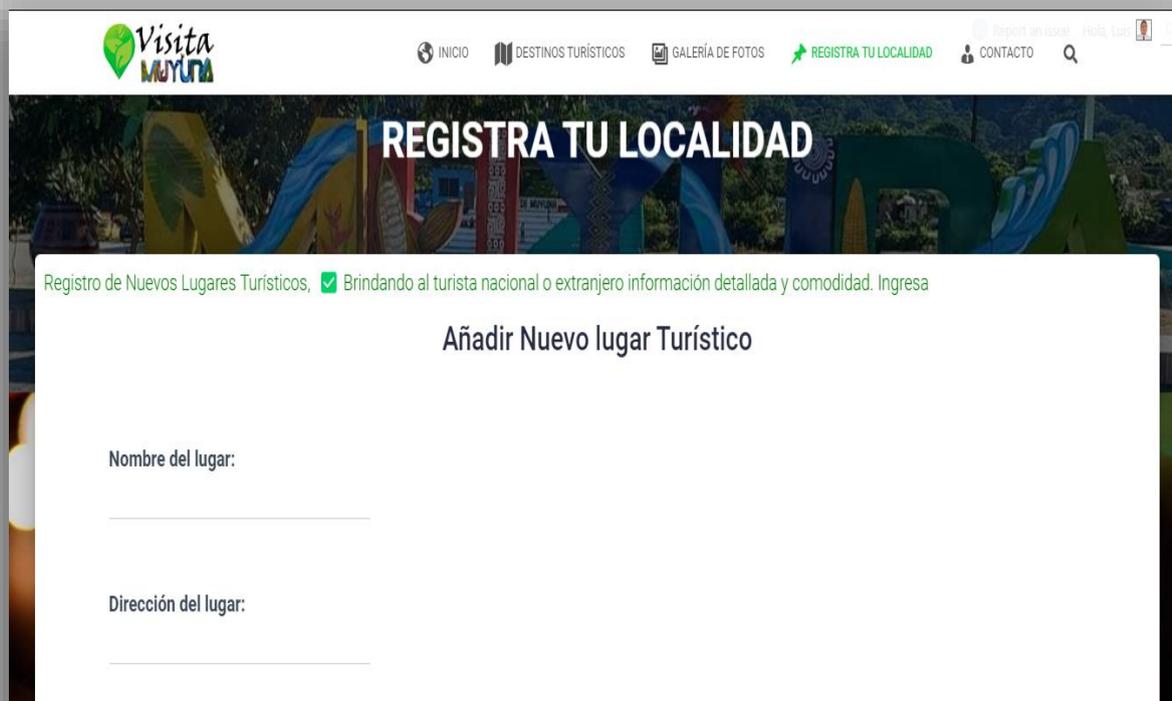
Muestra cómo ponernos en contacto como el dueño o propietario del centro turístico que tiene la parroquia Muyuna y también de los diferentes horarios de atención.

3.3. Galería de fotos



Muestra fotos de los lugares turísticos que más llamativos que tiene la parroquia Muyuna.

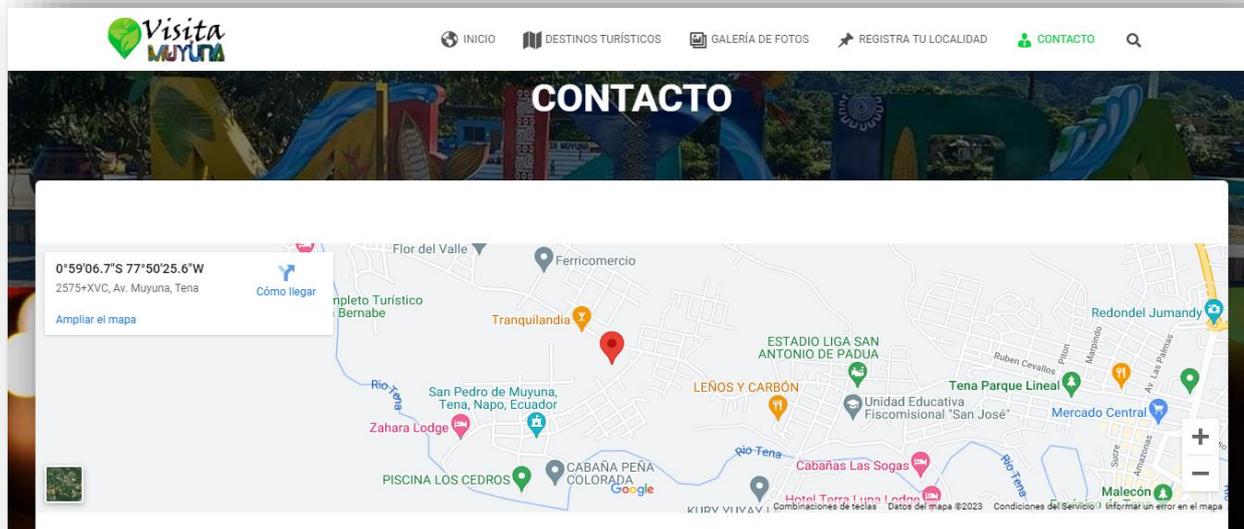
3.4. Registra tu localidad



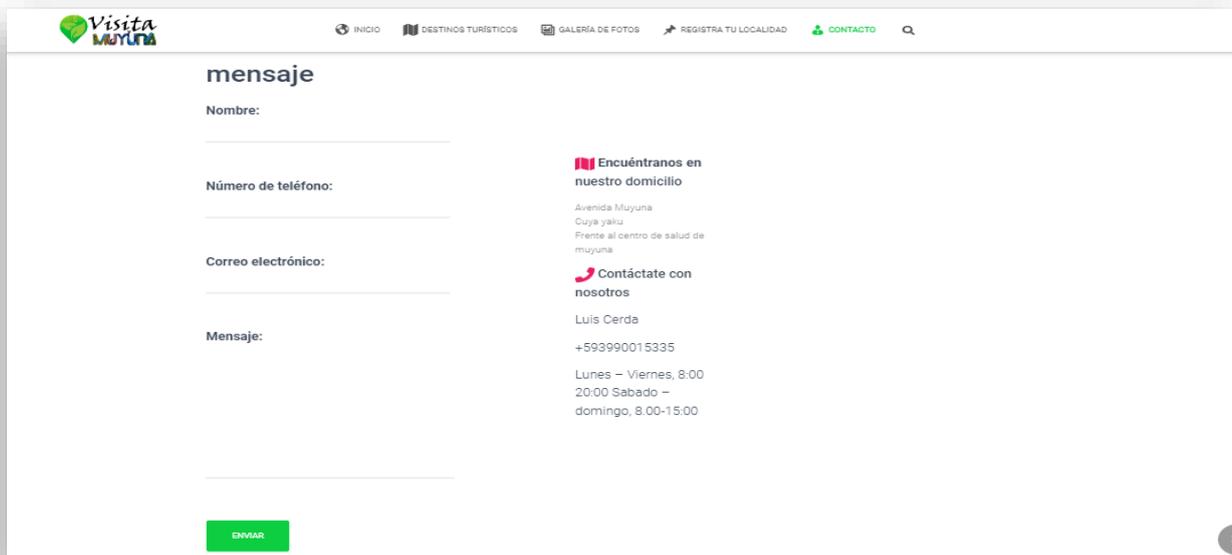
The screenshot shows the 'Visita MUYUNA' website interface. At the top, there is a navigation menu with the following items: 'INICIO', 'DESTINOS TURÍSTICOS', 'GALERÍA DE FOTOS', 'REGISTRA TU LOCALIDAD' (highlighted in green), 'CONTACTO', and a search icon. On the right side of the header, there are links for 'Report an Issue', 'Hola, Luis', and a user profile icon. The main content area is titled 'Descripción del lugar:' and contains a large, empty text input field. Below this, there is a section titled 'Imagen del lugar:' with a file selection button labeled 'Seleccionar archivo' and the text 'Ninguno archivo selec.'. At the bottom left of the form is a green button labeled 'ENVIAR'. At the bottom right, there is a circular button with an upward-pointing arrow.

Aquí podemos enviar datos para nuevo sitio turístico que talvez no hay gamos añadidos a nuestro sitio web puede enviarnos el nombre del lugar la dirección donde está ubicada, una descripción del lugar que nomas ofrece también la hora de atención, también nos puede enviar fotos de su centro turístico para en los próximos días sea añadido y publicado en nuestro sitio web.

3.5. Contacto



En página contacto puede poner en contacto con el creador de sitio web y como llegar para más información.



Aquí puede enviarnos un mensaje si desea quiere ponerse en contacto con el creador del sitio para guiarle de cómo fue desarrollado la página web o si quiere crear para su negocio o empresa.