

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA



TESIS

**PORTAL WEB PARA PROMOVER LA AFLUENCIA DEL
TURISMO VIVENCIAL EN EL DISTRITO DE CAPACHICA –
PUNO, 2014**

PRESENTADA POR:

VALERIA CUTIPA FLORES

PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO

PUNO - PERÚ

2014



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO
FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA



PORTAL WEB PARA PROMOVER LA AFLUENCIA DEL TURISMO VIVENCIAL
EN EL DISTRITO DE CAPACHICA – PUNO, 2014

TESIS

PRESENTADA POR:

VALERIA CUTIPA FLORES

A LA COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA, COMO REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO

APROBADA POR:

PRESIDENTE

.....
Dr. Juan Reynaldo Paredes Quispe

PRIMER MIEMBRO

.....
M.Sc. Charles Ignacio Mendoza Mollocondo

SEGUNDO MIEMBRO

.....
M.Sc. Leonid Aleman Gonzales

DIRECTOR DE TESIS

.....
M.C. Confesor Vargas Valverde

ASESOR DE TESIS

.....
M.Sc. Reynaldo Sucari León

ÁREA: Informática
TEMA: Ingeniería web

DEDICATORIAS

El presente de trabajo está dedicado a mis padres Ricardo y Olga Julia quienes siempre confían en mí y por brindarme su amor, apoyándome e incentivando en todo momento el cultivo de los valores.

A Dios, por otorgarme el don de vivir junto a mi hija Lara Camila y los seres queridos, por cuidar y guiarme iluminando cada paso de mi vida y por hacer posible uno de mis más grandes anhelos.

AGRADECIMIENTOS

A mi alma mater; la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, también a la Escuela Profesional de Ingeniería Estadística e Informática, así como a sus autoridades que la conducen, a los docentes y personal administrativo por darnos la oportunidad de formarnos profesionales al servicio de nuestro país.

Al director de la presente tesis así como a mi asesor por su acertada orientación en muchas oportunidades durante el desarrollo y culminación del presente trabajo de investigación.

Valeria.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
ÍNDICE.....	iii
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii
CAPITULO I. PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Formulación y Definición del Problema.....	1
1.2. Definición del Problema.....	2
1.3. Justificación.....	2
1.4. Objetivos de la Investigación.....	4
1.6.1. General.....	4
1.6.2. Específicos.....	4
1.5. Hipótesis de Investigación.....	5
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.2. SUSTENTO TEÓRICO.....	7
2.2.1. Sistema de Información.....	7
2.2.2. Clases de sistemas de información.....	9
2.2.3. Ciclo de vida de los sistemas de información.....	10
2.2.4. Software.....	10
2.2.5. Ingeniería de Software.....	13
2.2.6. Análisis y diseño orientado a objetos.....	13
2.2.7. El modelo espiral.....	14
2.2.8. Lenguaje Unificado de Modelado UML.....	15
2.2.9. Diagramas en UML.....	16
2.2.10. Base de datos.....	17
2.2.11. HTML.....	25
2.2.12. MySQL.....	25
2.2.13. Implantación y evaluación del sistema.....	26
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	26
2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	40
CAPITULO III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	41
3.1. MATERIALES.....	41
3.1.1. Tipo de investigación.....	41
3.1.2. Diseño de investigación:.....	41
3.1.3. Población.....	42
3.1.4. Muestra.....	42

3.2. MÉTODOS.....	43
3.2.1. Métodos de Recolección de Datos	43
3.2.2. Métodos de Tratamiento de Datos.....	44
3.2.3. Material Experimental	47
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	49
4.1. Afluencia del turismo vivencial antes de la implementación del portal web.....	49
4.2. Implementación del portal web para promover el turismo vivencial	55
4.2.1 Requerimiento de software.....	48
4.3. Afluencia del turismo vivencial después de la implementación del portal web....	65
4.4. Afluencia del turismo vivencial antes y después de la implementación del portal web	71
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS	79
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS	85

RESUMEN

La investigación “Portal web para promover la afluencia del turismo vivencial en el distrito de Capachica – Puno, 2014”, tuvo como objetivo determinar la influencia de la implementación de un portal web en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014.

La investigación es de tipo aplicada, nivel aplicativo de diseño pre experimental y mediante muestreo no probabilístico se determinó una muestra de 20 turistas del registro de la afluencia entre nacionales y extranjeros, el instrumento para el recojo de datos fue un cuestionario estructurado dirigido hacia los turistas.

Los resultados indican que; efectivamente la implementación de un portal web influye significativamente en la afluencia del turismo nacional y extranjero en la empresa AstursPerú de Capachica – Puno en el año 2014.

Palabras claves: afluencia, turismo vivencial y portal web.

ABSTRACT

The research portal web to promote the affluence of the tourism vivencial in the Capachica town, Puno-2014, it had as objective to determine the influence of the implementation of a portal web in the affluence of the tourism vivencial in the national tourists and foreigners of the company AstursPerú in the Capachica town from Puno in the year 2014.

The investigation is of applied type, explanatory level of design experimental pre and by means of sampling non probabilistic a sample of 20 days of the registration of the affluence of tourists was determined between national and foreign, the instrument for the pickup of data it was a structured questionnaire directed toward the tourists.

The results indicate that; indeed the implementation of a portal web influences significantly in the affluence of the national tourism and foreigner in the company AstursPerú of Capachica - Fist in the year 2014.

Keywords: affluence, tourism vivencial and portal web.

INTRODUCCIÓN

La presente tesis titulada “Portal web para promover la afluencia del turismo vivencial en el distrito de Capachica – Puno, 2014”, se desarrolló porque se desea contar con una aplicación web que ayude a promover la afluencia del turismo vivencial en dicho distrito; y así tomar decisiones y poder prever cualquier inconveniente respecto a la atención de los turistas nacionales y extranjeros, es así que tuvo por objetivo: determinar la influencia de la implementación de un portal web en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica . En tal sentido éste trabajo de investigación está estructurado en seis capítulos organizados de la siguiente manera:

El primer capítulo, está referido al problema de investigación, describiendo las características actuales en la que se encuentra la afluencia del turismo así como se encuentra formulando el problema y definiendo la misma a través de una interrogante, así mismo se presenta la justificación del estudio para conocer su importancia y su utilidad, indicando las limitación y alcances que brindarán los resultados, finalmente se formulan los objetivos que se persigue en el estudio.

En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico que comprende los antecedentes del estudio, las bases teóricas, las definiciones conceptuales que son el sustento de la tesis; haciendo referencias a los aspectos generales del área de estudio y a cada una las variables de investigación, desarrolladas en base a la revisión de bibliografía actualizada y los recursos provenientes de Internet, así mismo se presentan las hipótesis de investigación con la operacionalización de las variables respectivamente.

En el tercer capítulo, se describe la parte metodológica referida al tipo y diseño de investigación, población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, también los métodos de análisis de datos.

En el cuarto capítulo, se encuentra la descripción de los resultados de la investigación, para ello se han empleado cuadros estadísticos; que permiten clasificar las frecuencias y porcentajes del comportamiento de los datos así como del nivel de las variables, así mismo se emplearon gráficos estadísticos; que permiten apreciar los resultados en forma representativa y visual, todo ello producto de las técnicas estadísticas aplicadas para las series temporales.

Finalizando, se señalan las conclusiones a las que se arribaron en la investigación, como también se presenta las sugerencias para próximos trabajos de investigación en áreas relacionadas.

También, se hace mención a las referencias bibliográficas consultadas referentes a metodología de la investigación y al tema objeto de investigación, presentando también las referencias digitales a través de direcciones de Internet.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Formulación y Definición del Problema

El turismo rural tiene también la función de rehabilitar las áreas Agrícolas y ganaderas para así hacer conocer en vía online los lugares más lindos del distrito de Capachica entre otros lugares que tiene, viendo también las deprimidas por la crisis económica y la baja calidad de vida. Qué provoca un abandono del campo y migraciones a zonas urbanas constituyendo en un serio problema social.

Se ha observado del ciudadano puneño y que realmente se convierte en un problema común, es su desconocimiento de los lugares históricos y turísticos que posee nuestra ciudad; más aún, en las nuevas generaciones que no podrán apreciar las riquezas arquitectónicas y culturales que hemos tenido durante años. De ahí parte el deber de nosotros de incentivar, promover y generar nuevas formas de apreciar y dar a conocer nuestros grandiosos monumentos históricos e iconos célebres a través de la historia del distrito.

Por lo cual, al crear un Sistema de Información vía Web de un Tour Turístico, se pueden generar recorridos virtuales y visualizar los diferentes monumentos turísticos e históricos de la ciudad (nuestro proyecto se orientó específicamente en construir un prototipo de lo que sería un recorrido

vivencial virtual por las diferentes ubicaciones del departamento de Puno); su paso a través del tiempo y los cambios de su entorno; recordando su historia de creación y modificación. Y ofrecer, a los viajeros potenciales, la misma operatividad y funcionalidad que una agencia de viajes convencionales, pero desde la comodidad de su computadora a cualquier hora del día y la noche, brindando opciones de búsquedas, reservas y solicitudes de paquetes turísticos, ya que el sistema cuenta con una interfaz amigable y de fácil manipulación para el usuario.

1.2. Definición del Problema

¿De qué manera la implementación de un portal web influye en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014?

1.3. Justificación

Uno de los principales motivos de la implementación de un portal web es que permita direccionar el camino más adecuado para el desarrollo del distrito de Capachica en base del turismo vivencial comunitario. Como pueblo originario es importante integrar a esta comunidad apropiadamente al mundo moderno globalizado que la actividad turística tiene una utilidad práctica a fin de alcanzar el buen vivir de los pueblos menos favorecidos.

Con la elaboración del Portal Web se pueden mostrar los aspectos positivos para el desarrollo del Distrito de Capachica, como es mostrar imágenes de los aspectos culturales y sociales, el internet como medio de comunicación es uno de los más efectivos y modernos aceptados por la población.

Por tanto se considera necesario que instituciones de turismo incentiven y promuevan el turismo hacia la región de Puno y hagan el uso de nuevas estrategias y herramientas mediante el empleo de los sistemas de información para que contribuya en sus funciones y actividades, dándole así mayor promoción a diferentes lugares turísticos de la región para desarrollar un gran potencial turístico.

Por lo que haciendo uso de los sistemas de información, se propone crear un Tour Virtual para promover el turismo vivencial en los lugares que forman parte del departamento de Puno, que sirva como una herramienta tecnológica para brindar información de manera interactiva, innovadora y atractiva con la cual promover y dé a conocer muchos lugares arqueológicos y culturales con capacidad de incentivar a los turistas nacionales y extranjeros a visitar de forma física a estos lugares, aprovechando así el Internet que es considerada un excelente medio en la actualidad como uso en actividades de promoción de destinos turísticos por parte de las agencias de viajes, aerolíneas, sector hotelero y otras empresas.

Se considera importante llevar a cabo dicho proyecto por el hecho que los sitios arqueológicos encajan perfectamente con las nuevas tendencias de la demanda turística mundial. Puesto que el proyecto pensado está enfocado en brindar información de interés turístico para las personas y promover el turismo hacia diferentes lugares arqueológicos de Puno, se considera que su aporte y relevancia social será muy significativo.

Con base al hecho de que nunca será igual visitar un lugar de manera virtual que hacerlo en forma física, se considera que el Tours Virtual no ocasionará

que los potenciales turistas, ya no deseen visitarlos físicamente por el hecho de haberlos visto virtualmente, sino por el contrario, será un medio que captará la atención y que servirá para incentivar a las personas que hayan visto quieran vivir la experiencia de visitar estos lugares.

Por otra parte, también contribuirá a ser una fuente de información donde las personas que ingresen al Tours virtual podrán encontrar un poco de la historia y descripciones relacionadas con cada uno de los Sitios Arqueológicos incluidos en el proyecto, y así generar un interés en las personas sobre los sitios arqueológicos y culturales que permitan imaginarse cómo era la vida cotidiana de las culturas prehispánicas, ayudando de esta forma a el problema social de rescatar la creencia perdida de la identidad y el interés cultural que existe en gran parte de la población puneña.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. General

Determinar la influencia de la implementación de un portal web en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014.

1.4.2. Específicos

1. Describir la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica-Puno en el año 2014, antes de la implementación del portal web.

2. Describir la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica-Puno en el año 2014, después de la implementación del portal web.
3. Comparar la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica-Puno en el año 2014, antes y después de la implementación del portal web

1.5. Hipótesis de Investigación

La implementación de un portal web influye favorablemente en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Entre los estudios anteriores a la investigación se puede nombrar a: ALFARO, H. *et. al.* (2007) en su investigación señala como Objetivo General: Establecer si la implementación de un Tours Virtual, tendrá aceptación como herramienta tecnológica de información electrónica para promover el turismo hacia los sitios Arqueológicos que forman parte de la Ruta Maya en El Salvador llegando a las siguiente conclusión: La información obtenida se considera bastante válida y confiable, debido a que proviene de personas con un criterio bastante definido, y cuyo perfil era el deseado para los sujetos de análisis de la investigación.

SANTOYO, R. *etal* (2007). En su investigación señala como Objetivo General: “Construir un Sistema Experto con una base de conocimientos para turísticos interesados en conocer el Estado de Guanajuato, brindando un itinerario acorde a sus restricciones y preferencias” llegando a la siguiente conclusión que en el periodo de Investigación se adquirieron conocimientos en el área de Inteligencia Artificial, pero en cuanto iba investigando de que se trata cada una, el interés surgió por la línea de investigación en sistemas Expertos, teniendo el conocimiento de su funcionamiento se buscó un tema

para poder implementarlo, y que mejor que aplicar tanto los conocimientos computacionales como los conocimientos de los sistemas expertos.

MAMANI, G. et al. (2006). En su investigación señala como objetivo general: Desarrollar un Prototipo Virtual de los Lugares Turístico más representativos de la Región Puno, que permita a los interesados conocer cada lugar sobre la base de una descripción de sus orígenes. Llegando a la siguiente conclusión: La implantación del sistema Museo Virtual de los Lugares Turísticos más representativos de la Región, permite a los interesados conocer cada lugar atractivo sobre la base de una descripción de sus orígenes.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. Sistema de Información

Es un conjunto de procedimientos, personas y equipos que permiten a una organización capturar datos, transformarlos en información y presentarlos en información y presentarla en forma adecuada y oportuna para la toma de decisiones. (PORTUGAL, M. 2010)

Un sistema de información es un conjunto de elementos interrelacionados con el propósito de prestar atención a las demandas de información de una organización, para elevar el nivel de conocimientos que permitan un mejor apoyo a la toma de decisiones y desarrollo de acciones.

Un sistema de información realiza cuatro actividades básicas: entrada, almacenamiento, procesamiento y salida de información. Entrada de Información: Es el proceso mediante el cual el Sistema de Información toma

los datos que requiere para procesar la información. Las entradas pueden ser manuales o automáticas. Las manuales son aquellas que se proporcionan en forma directa por el usuario, mientras que las automáticas son datos o información que provienen o son tomados de otros sistemas o módulos. Esto se denomina interfaz manual. Almacenamiento de información: El almacenamiento es una de las actividades o capacidades más importantes que tiene una computadora, ya que a través de esta propiedad el sistema puede recordar la información guardada en la sección o proceso anterior. Esta información suele ser almacenada en estructuras de información denominadas archivos. La unidad típica de almacenamiento son los discos magnéticos o discos duros, los discos flexibles o memoria USB y los discos compactos (CD-ROM).

Procesamiento de Información: Es la capacidad del Sistema de Información para efectuar cálculos de acuerdo con una secuencia de operaciones preestablecida. Estos cálculos pueden efectuarse con datos introducidos recientemente en el sistema o bien con datos que están almacenados. Esta característica de los sistemas permite la transformación de datos fuente en información que puede ser utilizada para la toma de decisiones, lo que hace posible, entre otras cosas, que un tomador de decisiones genere una proyección financiera a partir de los datos que contiene un estado de resultados o un balance general de un año base.

Salida de Información: La salida es la capacidad de un Sistema de Información para sacar la información procesada o bien datos de entrada al exterior. Las unidades típicas de salida son las impresoras, terminales, diskettes, cintas

magnéticas, la voz, los graficadores y los plotters, entre otros. Es importante aclarar que la salida de un Sistema de Información puede constituir la entrada a otro Sistema de Información o módulo. En este caso, también existe una interface automática de salida.

Otro autor define que “Un sistema de información es el sistema de personas, registros de datos y actividades que procesa los datos y la información en cierta organización, incluyendo manuales de procesos o procesos automatizados.” (Peña, 2008).

2.2.2. Clases de sistemas de información

Sistema de procesamiento de datos

Son sistemas de información computarizados que se desarrollan para procesar grandes volúmenes de información, generando las funciones administrativas, como la nómina o control de servicios.

Sistemas informáticos para la administración

Los sistemas de información para la administración (MIS) no sustituyen a los sistemas de procesamiento de datos, más bien todos toman en cuenta a las funciones de procesamiento de datos.

Sistema de apoyo para la toma de decisiones

El sistema de apoyo para la toma de decisiones es similar a los sistemas de información tradicionales para la administración, ya que ambos dependen de una base de datos como fuente de información para la administración, al hacer énfasis en el soporte en cada una de las etapas de la toma de decisiones en

sí, depende de la misma persona responsable de la misma. Los sistemas de apoyo para la toma de decisiones se diseñan con una orientación hacia la persona o grupo que los utilizara, y no como los sistemas de información tradicionales para la administración.

2.2.3. Ciclo de vida de los sistemas de información

El ciclo de vida de un sistema de información es un enfoque por fases del análisis y diseño que sostiene que los sistemas son desarrollados de mejor manera mediante el uso de un ciclo específico de actividades del analista y del usuario.

Según James Senn, existen tres estrategias para el desarrollo de sistemas: el método clásico del ciclo de vida de desarrollo de sistemas, el método de desarrollo por análisis estructurado y el método de construcción de prototipos de sistemas. Cada una de estas estrategias tienen un uso amplio en cada una de los diversos tipos de empresas que existen, y resultan efectivas si son aplicadas de manera adecuada.

2.2.4. Software

Es un conjunto de instrucciones detalladas que controlan la operación de un sistema de cómputo. Sin el software y hardware las computadoras no podrían realizar las tareas que se asocian a ellas. Son productos que diseñan y construyen los ingenieros de software

No es solo el conjunto de programas ejecutables, sino también la documentación, los diagramas, los modelos, el diccionario de datos.

Características del software El software es un elemento del sistema que es lógico, en lugar de físico. Por tanto el software tiene unas características considerablemente distintas a las del hardware:

- **El software se desarrolla**, no se fabrica en un sentido clásico Aunque existen similitudes entre el desarrollo del software y la construcción del hardware, ambas actividades son fundamentalmente diferentes. En ambas actividades la buena calidad se adquiere mediante un buen diseño, pero la fase de construcción del hardware puede introducir problemas de calidad que no existen (o son fácilmente corregibles) en el software.

Ambas actividades dependen de las personas, pero la relación entre las personas dedicadas y el trabajo realizado es completamente diferente para el software. Ambas actividades requieren la construcción de un «producto» pero los enfoques son diferentes.

- **El software no se «estropea»**. El software no es susceptible a los males del entorno que hacen que el hardware se estropee. Los defectos no detectados harán que falle el programa durante las primeras etapas de su vida.
- **El software se construye a medida**. Consideremos la forma en la que se diseña y se construye el hardware de control para un producto basado en computadora. El ingeniero de diseño construye un sencillo esquema de la circuitería digital, hace algún análisis fundamental para asegurar que se consigue la función adecuada y va al armario donde se encuentran los catálogos de componentes digitales.

Aplicaciones de software. Las siguientes áreas del software indican la amplitud de las aplicaciones potenciales del software:

- **Software de sistemas.** El software de sistemas es un conjunto de programas que han sido escritos para servir a otros programas.
- **Software de tiempo real.** El software que coordina/ analiza/controla sucesos del mundo real conforme ocurren, se denomina de tiempo real.
- **Software de gestión.** El proceso de la información comercial constituye la mayor de las áreas de aplicación del software.
- **Software de ingeniería y científico.** El software de ingeniería y científico está caracterizado por los algoritmos de «manejo de números».
- **Software empotrado.** Los productos inteligentes se han convertido en algo común en casi todos los mercados de consumo e industriales.
- **Software de computadoras personales.** El mercado del software de computadoras personales ha germinado en las pasadas dos décadas.
- **Software basado en Web.** Las páginas Web buscadas por un explorador son software que incorpora instrucciones ejecutables (por ejemplo, CGI, HTML, Perl, o Java), y datos (por ejemplo, hipertexto y una variedad de formatos de audio y visuales).
- **Software de inteligencia artificial.** El software de inteligencia artificial (IA) hace uso de algoritmos no numéricos para resolver problemas complejos para los que no son adecuados el cálculo o el análisis directo.

2.2.5. Ingeniería de Software

La ingeniería del software es el establecimiento y uso de principios robustos de la ingeniería a fin de obtener económicamente software que sea fiable y que funcione eficientemente sobre máquinas reales.

Es la aplicación práctica del conocimiento científico en el diseño y construcción de programas de computadora y la documentación asociada requerida para desarrollar, operar y mantenerlos. Se conoce también como desarrollo de software o producción de software.

2.2.6. Análisis y diseño orientado a objetos

Análisis y diseño orientado a objetos (ADOO) es un enfoque de la ingeniería de software que modela un sistema como un grupo de objetos que interactúan entre sí. Este enfoque representa un dominio en términos de conceptos compuestos por verbos y sustantivos, clasificados de acuerdo a su dependencia funcional.

En este método de análisis y diseño se crea un conjunto de modelos utilizando una notación acordada como, por ejemplo, el lenguaje unificado de modelado (UML). ADOO aplica técnicas de modelado de objetos para analizar los requerimientos para un contexto - por ejemplo, un sistema de negocio, un conjunto de módulos de software - y para diseñar una solución para mejorar los procesos involucrados. No está restringido al diseño de programas de computadora, sino que cubre sistemas enteros de distinto tipo. Las metodologías de análisis y diseño más modernas son casos de uso guiados a través de requerimientos, diseño, implementación, pruebas, y despliegue.

El lenguaje unificado de modelado se ha vuelto el lenguaje de modelado estándar usado en análisis y diseño orientado a objetos.

2.2.7. El modelo espiral

El modelo en espiral, propuesto originalmente por Boehm [BOE88], es un proceso de software evolutivo que conjuga la naturaleza iterativa de construcción de prototipos con los aspectos controlados y sistemáticos del sistema lineal secuencial. Proporciona el potencial para el desarrollo rápido de versiones incrementales del software. En el modelo espiral, el software se desarrolla en una serie de versiones incrementales. Durante las primeras iteraciones, la versión incremental podría ser un modelo en papel o prototipo.

Comunicación con el cliente. Las tareas requeridas para establecer comunicación entre el desarrollador y el cliente.

- Planificación. Las tareas requeridas para definir recursos, el tiempo y otra información relacionadas con el proyecto.
- Análisis de riesgos. Las tareas requeridas para evaluar riesgos técnicos y de gestión.
- Ingeniería. Las tareas requeridas para construir una o más representaciones de la aplicación.
- Construcción y acción. Las tareas requeridas para construir, probar, instalar y proporcionar soporte al usuario.
- Evaluación del cliente. Las tareas requeridas para obtener la reacción

del cliente según la evaluación de las representaciones del software creadas durante la etapa de ingeniería e implementación durante la etapa de *instalación*.

Ventajas

- El modelado en espiral puede adaptarse y aplicarse a lo largo de la vida del software de computadora, no terminal cuando se entrega el software.
- Como el software evoluciona, a medida que progresa el proceso, el desarrollador y el cliente comprenden y reaccionan mejor ante riesgos en cada uno de los niveles evolutivos.
- Permite a quien lo desarrolla aplicar el enfoque de construcción de prototipos en cualquier etapa de evolución del producto.
- Demanda una consideración directa de los riesgos técnicos en todas las etapas del proyecto.
- Reduce los riesgos antes de que se conviertan en problemáticos.

2.2.8. Lenguaje Unificado de Modelado UML

Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar los artefactos de un sistema con gran cantidad de software. UML proporciona una forma estándar de escribir los planos de un sistema, cubriendo tanto las cosas conceptuales, tales como procesos del negocio y función del sistema, como las cosas concretas, tales como las clases escritas en un lenguaje de programación específico, esquemas de base de datos y componentes software reutilizables.

UML es apropiado para modelar desde sistemas de información en empresas hasta aplicaciones distribuidas basadas en Web, e incluso para sistema empotrados de tiempo real muy exigentes. Es un lenguaje muy expresivo, que cubre todas las vistas necesarias para desarrollar y desplegar tales sistemas. Aunque sea expresivo, UML no es difícil de aprender ni de utilizar. Aprender a aplicar UML de modo eficaz comienza por crear un modelo conceptual del lenguaje, lo cual requiere aprender tres elementos principales: los bloques básicos de construcción de UML, las reglas que dictan como pueden combinarse esos bloques y algunos mecanismos comunes que se aplican a lo largo del lenguaje.

2.2.9. Diagramas en UML

Un diagrama es la representación gráfica de un conjunto de elementos, visualizado la mayoría de veces como un grafo conexo de nodos (elementos) y arcos (relaciones). Los diagramas se dibujan para visualizar un sistema desde diferentes perspectivas, de forma que un diagrama es una proyección de un sistema para todos los sistemas, excepto los más triviales.

En UML se incluyen nueve de estos diagramas:

Diagrama de clases. Es la unidad básica que encapsula toda la información de un Objeto (un objeto es una instancia de una clase). A través de ella podemos modelar el entorno en estudio (una Casa, un Auto, una Cuenta Corriente, etc.).

Diagrama de objetos. Representa un conjunto de objetos y sus relaciones. Se utilizan para describir estructura de datos, instantáneas de las instancias de los elementos encontrados en los diagramas de clases.

Diagrama de casos de uso. Representa un conjunto de casos de uso y actores y sus relaciones, se utilizan para describir la vista de casos de uso estática de un sistema.

Diagrama de secuencias. Es un diagrama de iteración que resalta la operación temporal de los mensajes, presenta un conjunto de objetos y los mensajes enviados y recibidos por ellos.

Diagrama de colaboración. Es un diagrama de interacción que resalta la organización estructural de los objetos que envían y reciben mensajes.

Diagrama de estados. Representa una máquina de estados, constituida por estados, transiciones, eventos y actividades. Los diagramas de estados se utilizan para describir la vista dinámica de un sistema.

2.2.10. Base de datos

Una Base de Datos, llamado también banco de datos es un conjunto de información relacionada que se encuentra agrupada o estructurada. Desde el punto de vista informático, la base de datos está formada por un conjunto de datos almacenados en medios de almacenamiento y que se permite el acceso a ellos a través de un conjunto de programas que manipulen ese conjunto de datos.

Cada base de datos se compone de una o más tablas que guarda un conjunto de datos. Cada tabla tiene una o más columnas y filas (cada fila de la tabla conforma un registro).

Características de la Base de Datos:

- Independencia lógica y física de los datos.
- Redundancia mínima.
- Acceso concurrente de múltiples usuarios
- Integridad de los datos.
- Consultas complejas optimizadas.
- Seguridad de acceso y auditoría.
- Respaldo y recuperación.
- Acceso a través de lenguajes de programación estándar

Componentes de la Base de Datos:

- Dato: Información que una computadora registra y almacena.
- Campo: es cada trozo discreto de información en un registro.
- Registro: es la información relacionada con una persona, un producto o suceso. En una BD un simple archivo es un conjunto de registros.
- Archivo: Es una colección de información relacionada. En él la información se guarda como si fuera un archivero.

- Consulta: puede ser una búsqueda simple de un registro específico o una solicitud para seleccionar todos los registros que satisfagan un conjunto de criterios.
- Reporte o informe: es una lista ordena de los campos y registros seleccionados en un formato fácil de leer.

Tipos de Base de Datos:

Según la variabilidad de los datos almacenados

Bases de datos estáticas.-Éstas son bases de datos de sólo lectura, utilizadas primordialmente para almacenar datos históricos que posteriormente se pueden utilizar para estudiar el comportamiento de un conjunto de datos a través del tiempo, realizar proyecciones y tomar decisiones.

Bases de datos dinámicas.- Estas son bases de datos donde la información almacenada se modifica con el tiempo, permitiendo operaciones como actualización y adición de datos, además de las operaciones fundamentales de consulta. Un ejemplo de esto puede ser la base de datos utilizada en un sistema de información de una tienda de abarrotes, una farmacia, un videoclub, etc.

Según el contenido las bases de datos se clasifican en:

- Bases de datos bibliográficas
- Bases de datos de texto completo

- Directorios
- Bases de datos o "bibliotecas" de información Biológica
- Base de datos de sonidos
- Base de datos de videos

Objetivos de las base de datos:

Reducir la redundancia e inconsistencia de datos: Cuando existe almacenamiento de los mismos datos varias veces puede provocar problemas como:

Incremento del trabajo: Cuando se graben o actualicen los datos, deban hacerse en todos los lugares a la vez.

Desperdicio de espacio de almacenamiento: Este problema es más evidente en grandes bases de datos.

Inconsistencia de datos: Cuando los datos redundantes no son iguales entre sí. Ejemplo, cuando se actualiza el dato en un lugar, pero el dato duplicado en otro lugar no es actualizado.

Dificultad para tener acceso a los datos (Abstracción): Un objetivo importante de un sistema de BD es proporcionar a los usuarios una visión abstracta de los datos, es decir, el sistema esconde ciertos detalles de cómo se almacenan y mantienen los datos. Sin embargo para que el sistema sea manejable, los datos se deben extraer eficientemente.

Niveles de abstracción de una base de datos

Nivel interno (físico).- Define cómo se almacenan los datos y los métodos de acceso. Esto significa que el usuario no puede ver todos los componentes de hardware de la base de datos.

Nivel conceptual.- Define cómo se organiza la información dentro de la base de datos. Debe poder modificarse sin alterar el nivel físico. En otras palabras, el administrador de la base de datos debe poder introducir mejoras sin afectar la experiencia de los usuarios.

Nivel de visión (externo).- Describe parte de la base de datos que interesa a un grupo de usuarios determinado y oculta a ese grupo el resto de la base de datos.

En tal sentido la ventaja de las bases de datos son:

Controlar el aislamiento de los datos: Debido al factor tiempo y los requerimientos que van surgiendo se puede llegar a tener un problema al intentar separar un conjunto de datos porque ya se tiene un enredo en los archivos y se podría dar el caso en que dos usuarios estén manipulando la misma información pero de distinta manera.

Controlar las anomalías del acceso concurrente: Garantizar un buen tiempo de respuesta, que todos los usuarios puedan acceder y/o modificar la información; esto no es fácil porque también hay que considerar que aunque los datos son los mismos, las aplicaciones no necesariamente lo son.

Controlar la seguridad de acceso: No toda la información debe estar disponible a todos los usuarios, algunos usuarios solo tendrán permisos de lectura, esto es relativamente sencillo de resolver aplicando "roles", pero el

problema aumenta cuando en lugar de pensar en términos de usuarios pensamos en términos de aplicaciones, ya que el número de roles y sus combinaciones aumenta, y mantener las restricciones de seguridad se torna complicado.

Mantener la integridad de los datos: Si queremos asociar dos datos, por ejemplo un alumno con una materia que esté cursando, debemos asegurarnos que ambas entidades existan, de lo contrario el alumno parecerá cursando un curso fantasma y viceversa. Para ello se emplean "restricciones de consistencia" (consisten y constraints)

También las bases de datos pueden ofrecer otras ventajas como:

Respecto a los datos

Independencia de estos respecto de los tratamientos y viceversa.

Mejor disponibilidad de los mismos.

Mayor eficiencia en la recogida, codificación y entrada

Respecto a los resultados

Mayor coherencia.

Mayor valor informativo.

Mejor y más normalizada documentación de la información.

Acceso más rápido y sencillo de los usuarios finales.

Más facilidades para compartir los datos por el conjunto de los usuarios.

Mayor flexibilidad para atender a demandas cambiantes.

Desventajas de la Base de Datos Algunas de las desventajas de una base de datos son:

La implantación.

Ausencia de estándares.

Larga y difícil puesta en marcha.

Rentabilidad a mediano plazo.

Desfase entre teoría y práctica.

Administrador de bases de datos: Es la persona responsable y que tiene control total sobre el sistema y de los aspectos ambientales de una base de datos.

Modelos de base de datos

Existen muchos modelos de las bases de datos entre las más destacables se puede mencionar a los siguientes:

Bases de datos jerárquicas

Base de datos de red

Base de datos relacional

Bases de datos multidimensionales

Bases de datos orientadas a objetos

Bases de datos documentales

Base de datos deductivos

Gestión de bases de datos distribuida

Diseño de bases de datos

El proceso de diseño de las bases de datos tiene tres diseños específicos:

1. Diseño conceptual

Recibe como entrada la especificación de requerimientos y su resultado es el esquema conceptual de las base de datos, que es una descripción del alto nivel de la estructura de la base de datos, independiente del software que se use para manipularla.

2. Diseño lógico

Recibe como entrada al esquema conceptual y da como resultado un esquema lógico, que es una descripción de la estructura de la base de datos que puede procesar el software DBMS.

3. Diseño físico

Recibe como entrada al esquema conceptual y da como resultado un esquema físico, que es una descripción de la implementación de una base de datos en la memoria secundaria, describe las estructuras de almacenamiento y los métodos usados para tener un acceso efectivo a los datos.

2.2.11. HTML

HTML (HyperTextMarkup Language) es un lenguaje muy sencillo que permite describir hipertexto, es decir, texto presentado de forma estructurada y agradable, con enlaces (hyperlinks) que conducen a otros documentos o fuentes de información relacionadas, y con inserciones multimedia (gráficos, sonido...) La descripción se basa en especificar en el texto la estructura lógica del contenido (títulos, párrafos de texto normal, enumeraciones, definiciones, citas, etc) así como los diferentes efectos que se quieren dar (especificar los lugares del documento donde se debe poner cursiva, negrita, o un gráfico determinado) y dejar que luego la presentación final de dicho hipertexto se realice por un programa especializado (como Mosaico, o Netscape).

2.2.12. MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos (SGBD) multiusuario, multiplataforma y de código abierto. MySQL pertenece a la compañía sueca MySQL AB, a la que le pertenece casi todos los derechos del código fuente. La compañía desarrolla y mantiene el sistema, vendiendo soporte y servicios, como también las licencias para usar MySQL.

Uso de MySQLMySQL es muy popular en aplicaciones web, y es componente de las plataformas LAMP, MAMP, WAMP, entre otras. MySQL suele combinarse con el popular lenguaje PHP.

Características de MySQL

- MySQL está escrito en C y C++

- Emplea el lenguaje SQL para consultas a la base de datos.
- MySQL Server está disponible como freeware bajo licencia GPL

2.2.13. Implantación y evaluación del sistema

Es la última etapa del desarrollo del sistema, el analista ayuda a implantar el sistema de información. Esto incluye el adiestramiento que el usuario requerirá.

La evaluación del sistema se plantea como parte integrante de la última etapa del ciclo del desarrollo de los sistemas, realmente, la evaluación toma parte en cada una de las etapas. En realidad todas las etapas mantienen una dinámica espiral, hasta que finalmente se concluye.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Atractivos turísticos

Son todos los recursos turísticos que cuentan con las condiciones necesarias para ser visitados y disfrutados por el turista.

Quechua

Lengua hablada por los primitivos quechuas, extendida por los incas a todo el territorio de su imperio, y por los misioneros católicos a otras regiones.

Artesanía en Capachica

En el distrito de Capachica, la artesanía, es muy peculiar, empezando por sus singulares vestimentas bordadas. El colorido, las formas, los diseños de los bordados son creaciones típicas, propias de la península. Destacan los sombreros: llamadas monteras; los chalecos: juyonas para las damas y chalecos para los varones; las mantas: chucos; se incluyen a este conjunto de preciosa creatividad, las llicllas, frazadas, chalinas, Chullos, chompas, chaquetas, fajas, pisos, almillas, chamarras y también los trabajos cincelados en piedra.

Platos Típicos

Entre los principales potajes tenemos: torreja de quinua, Chaulla T'himpo, T'himpo de pejerrey y trucha, Pejerrey a la plancha, K'ispiño, P'esq'e de quinua, Leche llasq'a, Sopa de illaco, P'hata caldo, Fiambre (q'oq'awi), Mazamorra de quinua, Jank'a de k'ala grano, Chuño phuti, entre otros.

Pesca Artesanal

En la Península de Capachica, se mantiene como tradición cultural la pesca artesanal, actividad que sirve como sustento alimenticio de la familia donde participan todos los integrantes, por lo general pescan los carachis “amarillos” y “negros”, pejerrey en estado juvenil y los mauris, entre los principales.

Danzas Típicas

Entre las danzas típicas se tiene la “Qhaswa”, “Kara Machos”, “Golpes”, “Negritos”, “Espalla” (musucpapa), “Huancachos” y otros.

Ritos Costumbristas

En el mirador de Karrus en el cerro de Llachón, se encuentra varias tumbas Pre-Incas y el Santuario de Inca Cancha lugar mágico religioso en donde en el mes de febrero se rinde culto a la Pachamama y al finalizar se realiza el baile típico llamado musuc papa. También se encuentra el “Auquiacarrus”, santuario Pre-Inca con poderes mágicos para controlar el destino de los hombres, de las plantas, de los animales y los peces.

Turismo

Son actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en diferentes lugares al de su entorno habitual, por un periodo de tiempo inferior a un año con fines de ocio, por negocios y otros motivos.

Turista internacional

Es toda persona que viaja a un país distinto de aquel en el que tiene su residencia habitual, y cuyo motivo principal de la visita no es ejercer una actividad que se remunere en el país visitado.

Turista nacional

Es toda persona que reside en un país y que viaja a un lugar dentro del país pero distinto al de su entorno habitual.

Virtualidad

Es una cualidad de las cosas virtuales; es decir, de los objetos o cosas que tiene la virtud de producir un efecto, aunque este efecto no es producido en presente sino que frecuentemente esta en oposición a lo que realmente si tiene existencia física.

Portal Web

Un portal de Internet es un sitio web que ofrece al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados a un mismo tema. Incluye: enlaces, buscadores, foros, documentos, aplicaciones, compra electrónica.

Afluencia

La afluencia es el número de personas que acuden a consumir nuestro producto en un tiempo determinada, así es como, aumentando la calidad del servicio podremos asegurar que esta afluencia aumenta.

Turismo Vivencial

El Turismo Vivencial consiste en una modalidad de hacer turismo que tiene como particularidad que familias dedicadas principalmente a las actividades agropecuarias, deportivos y de pesca artesanal, abran sus casas para alojar al visitante, mostrándole una forma de vida única en el mundo.

COMUNIDAD DE PARAMIS

Se encuentra ubicada al sur este de la capital de Capachica, a 7 Km. y 20 minutos en autobús colectivo. Cuenta con numerosos atractivos turísticos, tanto naturales como culturales: miradores naturales que ofrecen vistas panorámicas sobre el lago Titicaca, sus islas e islotes y la Península de Capachica, senderos de caminata, diversidad de flora que son utilizadas por los pobladores aprovechando sus propiedades medicinales, restos arqueológicos y santuario.

Así mismo ofrece paisajes excepcionales. Lugar muy tranquilo para convivir con las familias en sus hospedajes rurales con lindas vistas del Lago Titicaca e Isla de Amantani, desde la ubicación de Páramis, los visitantes pueden realizar caminatas a pie, para contemplar toda la hermosura de la biodiversidad de flora y fauna y los restos arqueológicos.

ACTIVIDADES

- Paseos en botes a remo y vela
- Caminatas
- Cabalgata en equino
- Montañismo
- Ciclismo
- Pesca artesanal
- Ceremonias Místicas

- Recepción de energías positivas con la naturaleza

Las actividades cotidianas en la Comunidad también constituyen atractivos para el turista nacional e internacional: pesca artesanal, faenas agrícolas, elaboración de platos típicos, fabricación de adobe para la construcción de casas tradicionales son algunos ejemplos. Las danzas tradicionales, ceremonias rituales, o la artesanía también presentan mucho interés.

SERVICIOS TURISTICOS

- Casa Hospedaje Rural:

Los visitantes se hospedarán en habitaciones tradicionales de adobe, decoradas de manera auténtica. La comunidad de Paramis cuenta con un total de 10 habitaciones, simples o dobles, para una capacidad total de 24 personas. Los servicios higiénicos son comunes. En las casas donde no hay ducha se les ofrece un lavadero con agua caliente para asearse

- Alimentación típica:

Degustarán los platos típicos de la zona en el restaurante rural rustico con vistas al lago Titicaca o en las cocinas tradicionales de las familias.

- Guía:

Los miembros de la Asociación de Promoción Turística El Valle de Paramis brindan al visitante los servicios de guiado en los distintos circuitos y actividades ofrecidos.

ACCESOS

Acceso desde Puno:

En la ciudad de Puno se cuenta con un paradero de vehículos, se encuentra ubicada en el Jr. Lampa, al costado del mercado Bellavista, el viaje dura 1 hora y media aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Paramis en mototaxi o taxis. Contactar con la asociación antes de su llegada, ASTURS también da información en la oficina, ubicado en la plaza principal Jr. Juliaca N° 235 – Capachica.

Desde Juliaca:

En la ciudad de Juliaca se cuenta con un terminal de vehículos para Capachica el viaje dura 1 hora aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Paramis en mototaxi o taxis. Contactar con la asociación antes de su llegada, el viaje es de 40 min. Aprox.

COMUNIDAD DE CCOTOS

Se encuentra ubicada en la península de Capachica, a 69 kilómetros al noroeste de la ciudad de Puno, a 2 horas de viaje en minibús. Está compuesta por una cadena de islas e islotes (Ticonata, Uki, Lagarto y Cayen). La comunidad cuenta con cálidos hospedajes con vistas al majestuoso lago Titicaca. Las mismas familias proveen alimentación para los visitantes.

La comunidad de Ccotos cuenta con atractivos que pueden atraer a una gran variedad de visitantes: miradores naturales a los cuales se puede llegar por senderos de caminata para disfrutar de hermosas vistas sobre el Lago Titicaca y las islas e islotes cercanos a Ccotos, como por ejemplo Ticonata, Uki o la isla del Lagarto que también se pueden visitar, dos playas de arena para relajarse, un museo local, locales artesanales con telares, tejidos y vestimenta típica, el lago Titicaca para paseos en botes veleros, botes de remos y pescar de manera artesanal junto a los pobladores, ruinas de antiguas casas de piedras y restos arqueológicos.

ACTIVIDADES

- Faenas agrícolas y pecuarias
- Pesca artesanal
- Caminatas por rutas pre incas.
- Cabalgata
- Pago a la Pachamama

SERVICIOS TURISTICOS

- Casa Hospedaje Rural:

Los visitantes se hospedarán en hermosas habitaciones tradicionales de adobe, decoradas de manera autentica. Las cabañas se encuentran ubicadas al lado de las de las familias, a poca distancia del lago Titicaca, con vistas a las zonas naturales y de cultivo. La comunidad de Ccotos cuenta con un total

de 7 habitaciones, simples, dobles y matrimoniales para una capacidad total de 13 personas.

Los servicios higiénicos son comunes, ubicados cerca de las habitaciones. Ciertas casas cuentan con servicios higiénicos como los conocemos, otras con letrinas. En las casas donde no hay ducha, pueden pedir a las familias que les calienten agua para que puedan asearse.

- Alimentación:

Degustarán los platos típicos de la zona en los restaurantes rurales rústicos de las familias, también contruidos y decorados de manera autentica y con materiales de la zona por los habitantes. Las familias preparan los alimentos con los productos que cultivan y cosechan en sus parcelas o que pescan en el lago Titicaca.

- Guiado:

Los miembros de la Asociación Inca Samana Tours – Ccotos brindan al visitante los servicios de guiado en los distintos circuitos y actividades ofrecidos.

ACCESOS

Acceso desde Puno:

En la ciudad de Puno se cuenta con un paradero de vehículos, se encuentra ubicada en el Jr. Lampa, al costado del mercado Bellavista, el viaje dura 1 hora y media aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Ccotos en moto, moto-taxi o taxi, el recorrido es de 20 min.

Desde Juliaca

En la ciudad de Juliaca se cuenta con un terminal de vehículos para Capachica el viaje dura 1 hora aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Ccotos en moto, moto-taxi o taxi, el recorrido es de 20 min.

COMUNIDAD DE LLACHON

Llachón se encuentra ubicado a 75 Km de la ciudad de Puno, aproximadamente a 1 hora con 45 minutos por vía terrestre; y 2 horas por vía acuática.

El paisaje natural se enriquece con la vista de las montañas llenas de andenes pre Incas y los bosquecillos de eucalipto que rodea la comunidad. Ese es el escenario donde habitan los comuneros y comuneras; allí cultivan, pescan, tejen y hacen las labores domésticas.

Las casas hospedaje son cálidos: abrigados, simples, donde el sencillo mobiliario y el menaje están confeccionados con materiales locales (repisas de palo, cortinas de totora y mantas tejidas por los comuneros). Por la ventana de cualquier habitación es posible apreciar el espectacular paisaje lacustre y le recomendamos apreciarlo especialmente al amanecer y a la hora de la caída del sol.

ACTIVIDADES

- Pesca artesanal
- Paseo en bote a vela y remo
- Caminata
- Cabalgata en equino
- Pago a la Pachamama
- Recepción de energías positivas con la naturaleza

SERVICIOS TURÍSTICOS

- Casa Hospedaje Rural

Los visitantes se hospedarán en habitaciones tradicionales ubicadas al lado de las de los habitantes de Llachon. Estas habitaciones rusticas son de adobe con techos de totora y decoradas de manera autentica. Se cuenta con habitaciones, matrimoniales, dobles y simples.

Los servicios higiénicos son compartidos, ubicados cerca de las habitaciones, Así mismo se cuenta con duchas y agua caliente.

- Alimentación

Degustarán los platos típicos de la zona en los restaurantes rurales rústicos de las asociaciones de Servicios Turísticos en las cocinas tradicionales de las familias. Los habitantes cocinarán para ustedes con productos de la zona.

- Guiado

Los miembros de las dos asociaciones de Llachon brindan al visitante los servicios de guiado en los distintos circuitos y actividades ofrecidos.

ACCESO DESDE PUNO

En la ciudad de Puno se cuenta con un paradero de vehículos, se encuentra ubicada en el Jr. Lampa, al costado del mercado Bellavista, el viaje dura 1 hora y media aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Llachon en moto, moto-taxi o taxi, viaje es de 1 hora.

DESDE JULIACA

En la ciudad de Juliaca se cuenta con un terminal de vehículos para Capachica, el viaje nos toma 1 hora aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a Llachon en moto, moto-taxi o taxi, el viaje nos toma 1 hora aprox.

ISLA TAQUILE

La isla de Taquile se encuentra ubicada en el lago Titikaka, a 2 horas de Chifrón y 1 hora de Amantani en barco. Además, la artesanía de la isla esta en el patrimonio mundial de la humanidad de l'UNESCO.

ISLA TICONATA

Se encuentra ubicada al sur este de la capital de Capachica Chifron, a 5 Km. y 25 minutos en bote a motor colectivo. Cuenta con numerosos recursos naturales como culturales: miradores naturales que ofrecen vistas

panorámicas sobre el lago Titicaca, sus islas e islotes y la Península de Capachica, senderos de caminata, diversidad de flora que son utilizadas por los pobladores aprovechando sus propiedades medicinales, restos arqueológicos y santuario.

Así mismo ofrece paisajes excepcionales. Lugar muy tranquilo para realizar el turismo místico,

ACTIVIDADES

- Paseos en botes a remo y vela
- Caminatas
- Pesca artesanal
- Ceremonias Místicas
- Danza y música típica
- Visita al centro de interpretación de momias
- Recepción de energías positivas con la naturaleza

SERVICIOS TURISTICOS

- Casa Hospedaje Rural:

Los visitantes se hospedarán en habitaciones circulares de adobe, decoradas de manera autentica. La comunidad Isla Tikonata cuenta con un total de 12 habitaciones, simples o dobles, para una capacidad total de 24 personas. Los servicios higiénicos son comunes y con ducha caliente a solar.

Alimentación típica:

Degustarán los platos típicos de la zona en el restaurante rural rustico con vistas al lago Titicaca o en las cocinas tradicionales de las familias.

• Guía local:

Los miembros de la Asociación de turismo rural Tikonata brindan al visitante los servicios de guiado en los distintos circuitos y actividades ofrecidos.

ACCESOS

Acceso desde Puno:

En la ciudad de Puno se cuenta con un paradero de vehículos, se encuentra ubicada en el Jirón Lampa, con avenida costanera, el viaje dura 1 hora y media aprox.

Desde la capital de Capachica, podrán acceder a la isla Tikonata en botes a motor saliendo de Chifron. Contactar con la asociación antes de su llegada, ASTURS también da información en la oficina, ubicado en la plaza principal Jiron. Juliaca N° 235 – Capachica.

Desde Juliaca:

En la ciudad de Juliaca se cuenta con un terminal de vehículos para Capachica el viaje dura 1 hora aprox.

2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CUADRO 1: Operacionalización de las variables de estudio

Variables	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítem básico	Técnicas e instrumentos
Afluencia de turistas	Arribo de turistas o visitantes de distinta procedencia, mediante diferentes medios de movilidad, con la participación de diferentes actores que intervienen en actividad turística.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Medio de publicación ❖ Medio de transporte ❖ Tiempo de permanencia ❖ Procedencia del turista ❖ Interés del 	<p>Medio por el que se enteró del turismo en Capachica</p> <p>Medio en el cual arribo a Capachica</p> <p>Tiempo de permanencia en Capachica</p> <p>Lugar de procedencia del turista visitante</p> <p>Interés de visitar Capachica</p>	<p>¿Cuál fue el medio por el que se enteró del turismo vivencial en Capachica?</p> <p>¿Cuál es el medio por el cual logró arribar hacia Capachica?</p> <p>¿ Por cuánto tiempo permanecerá en Capachica?</p> <p>¿Cuál es su procedencia como turista?</p> <p>¿Cuál es el interés de visitar Capachica?</p>	Ficha de cuestionario estructurado

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. MATERIALES

3.1.1. Tipo de investigación

Corresponde al tipo de investigación aplicada de nivel explicativo, ésta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad como es el sector turismo.

3.1.2. Diseño de investigación:

Corresponde al diseño pre-experimental; ya que estos no cumplen con todas las condiciones necesarias para ser considerados experimentos verdaderos. Son considerados así, los estudios de caso con una sola medición, en los cuales a un grupo se le aplica un estímulo para luego observar los efectos, no habiendo grupo de control.

Este diseño viene representado por:

GE: O1 - - X - - O2

Donde:

GE grupo experimental

O1 medición de la variable dependiente en el pre-test

O2 medición de la variable dependiente en el post-test

X tratamiento que se aplica al grupo en estudio (portal web)

3.1.3. Población

La población de estudio estuvo constituida por todos los registros de turistas nacionales y extranjeros que fueron registrados durante el año 2014 en la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica.

3.1.4. Muestra

La muestra de estudio lo conformaron el conjunto de registros de los turistas nacionales y extranjeros en dos diferentes fechas siendo muestras independientes tanto para el antes (20 primeros días del mes de octubre del 2014) como para el después (20 últimos días del mes de diciembre del 2014).

CUADRO 2: MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

Día N°	Registro de turistas	
	Antes	Después
1	16	29
2	28	26
3	15	18
4	14	26
5	17	24
6	23	17
7	19	25
8	16	22
9	15	28
10	15	26
11	21	27
12	18	23
13	15	21
14	12	27
15	10	26
16	18	22
17	14	21
18	19	26
19	22	24
20	17	25

Fuente: AstursPerú – Capachica 201

3.2. MÉTODOS

3.2.1. Métodos de Recolección de Datos

a. Fuente de Información:

La fuente de información en la tesis fue secundaria y no personal, ya que se tuvo acceso a los datos mediante los registros en la empresa AstursPerú durante el año 2014.

b. Técnica e Instrumento:

Para la recolección de datos se utilizó el método del análisis documental, cuya técnica será el análisis de documentos oficiales y en cuanto a sus

instrumentos que se emplearon fueron los registros de afluencia de turistas nacionales y extranjeros en la empresa AstursPerú.

3.2.2. Métodos de Tratamiento de Datos

a. Preparación de Datos: Se empleó una preparación computarizada, ya que se contó con registros de datos correspondientes a los registros de turistas nacionales y extranjeros en la empresa AstursPerú, todo ello se consiguió empleando diferentes software como: MS-Excel, SPSS y Minitab.

b. Técnica Estadística a Usar: De acuerdo a los objetivos se emplearon las técnicas estadísticas como: análisis y prueba de hipótesis y así determinar la influencia de la implementación de un portal web en la afluencia del turismo en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, así mismo se emplearon también medidas descriptivas y gráficos estadísticos.

c. Tipo de Análisis: En la presente tesis se ha empleado el análisis cuantitativo que consiste en explicar e interpretar los datos desde los cuadros y gráficos porque tiene un sustento estadístico que permite formular juicios valorativos apoyados en el resultado de la investigación. Además responde en forma ordenada y secuencial, las interrogantes planteadas en el estudio. Este análisis permite afirmar o descartar la inferencia, de igual manera el análisis de los resultados, por lo que es factible identificar las posibles causas del problema y las soluciones más viables.

d. Presentación de Datos: La información recabada se presenta organizado en tablas estadísticas y gráficos de diagramas de dispersión que permiten mostrar la evolución de los datos en el tiempo.

e. Diseño de Prueba de Hipótesis: Para el diseño de la prueba de hipótesis se tomó las pruebas de diferencia de medias bajo la prueba t de Student.

1. Formulación de hipótesis.

Hipótesis nula (H_0)

La implementación de un portal web no influye en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, es decir que no existe diferencia entre los promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

Hipótesis alternativa (H_1)

La implementación de un portal web influye en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, es decir que existe diferencia significativa entre los promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

2. Determinación del tipo de prueba.

Según la H_1 la prueba aplicada fue bilateral con distribución t de Student con n-1 grados de libertad.

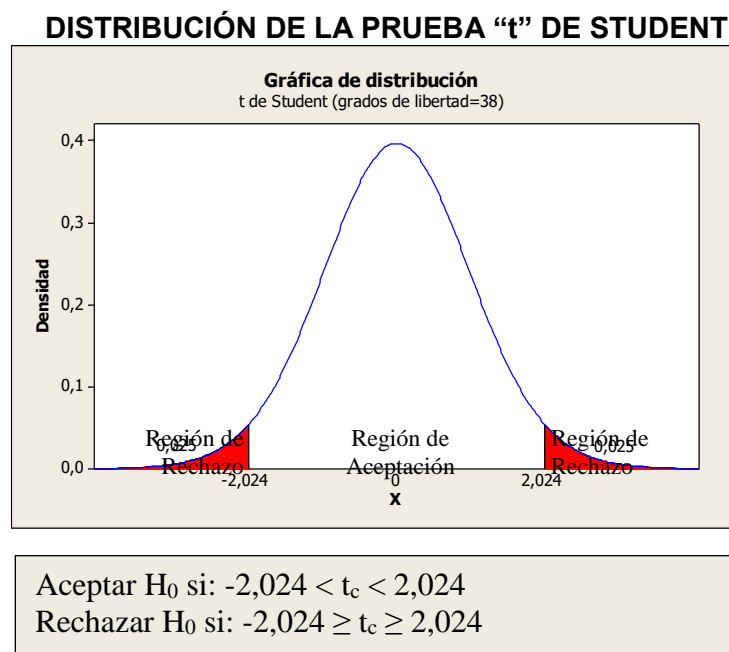
3. Especificación del nivel de significación.

Tomamos un nivel de significancia de 5% ($\alpha=0.05$)

Los grados de libertad está dado por: $gl = n-1 = 40-2 = 38$

Valor crítico (t de tabla) = $t_{(1-\alpha/2,38)} = 2,024$ y por simetría se obtiene para el lado opuesto en la distribución t de Student.

FIGURA 1



4. Cálculo del estadístico de la prueba.

La ecuación general de la distribución t de Student para muestras independientes está dado por:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Donde:

n_1 : Número de datos en el pre-test (que cuenta con promedio y varianza para el estudio)

n_2 : Número de datos en el post-test (que cuenta con promedio y varianza para el estudio)

5. Toma de decisión.

Si: $t_c > t_{\frac{\alpha}{2},(n-2)}$; Entonces se rechaza la H_0 , es decir que existe diferencia significativa entre promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

3.2.3. Material Experimental

a. El Registro de Datos:

El registro de los turistas nacionales y extranjeros elegido responde al conjunto de datos de corte longitudinal que se adecuó para el análisis y así determinar la influencia del portal web en la afluencia de turistas.

b. Ubicación de la empresa AstursPerú

La empresa de turismo AstursPerú se encuentra ubicada en el distrito de Capachica de la provincia de Puno.

c. Metodología de desarrollo para el portal web

La metodología que se ha empleado para la implementación del portal web fue la metodología del Proceso Unificado de Rational (RUP); ya que cuenta

con características esenciales: dirigidos por los casos de uso, centrados en la arquitectura y es iterativo e incremental, además utiliza el Lenguaje de Modelado Unificado (UML) como lenguaje de notación en la Programación orientada a objetos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Los resultados de la investigación realizada se presentan con su respectivo análisis e interpretación, la misma que está organizado según los objetivos planteados, como: afluencia del turismo antes de la implementación del portal web, implementación del portal web, afluencia del turismo después de la implementación del portal web y comparación de la afluencia del turismo antes y después de la implementación del portal web.

4.1. Afluencia del turismo vivencial antes de la implementación del portal web

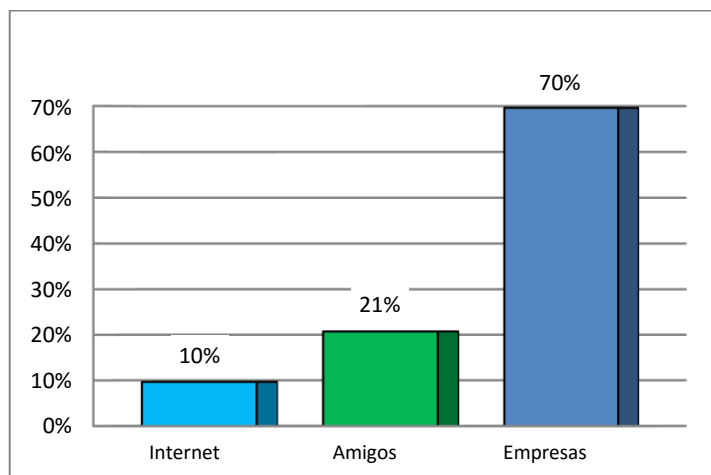
La afluencia del turismo vivencial en la empresa AstursPerú antes de la implementación del portal web, presenta los siguientes resultados:

CUADRO 3
MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Internet	34	10%
Amigos	73	21%
Empresas	245	70%
Total	352	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 2
MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 3 y figura 2, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el medio por el cual los turistas se enteraron del turismo vivencial en Capachica, según valoraciones cualitativas antes de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

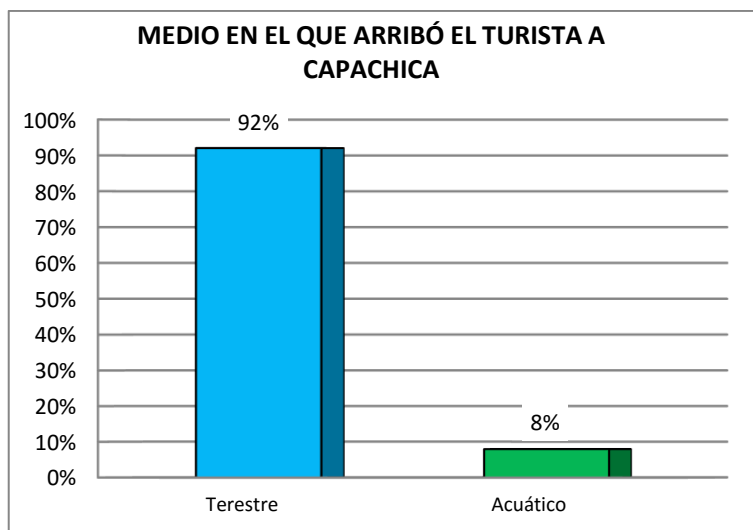
- Solo el 10% de los turistas que equivalen a 34 turistas de un total de 352 indican que el medio por el que se enteraron del turismo vivencial en Capachica fue a través de Internet, el 21% que equivale a 73 turistas indican que se enteraron mediante amigos y 70% que equivale a 245 turistas indican que el medio por el cual se enteraron sobre el turismo vivencial en Capachica fue mediante las empresas.

CUADRO 4
MEDIO EN EL QUE ARRIBÓ EL TURISTA A CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Terrestre	324	92%
Acuático	28	8%
Total	352	100%

Fuente: Base de datos de la investigadora

FIGURA 3



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 4 y figura 3, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el medio por el cual los turistas arribaron hacia Capachica, según valoraciones cualitativas antes de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

- El 92% de los turistas que equivalen a 324 turistas de un total de 352 indican que el medio por el cual arribaron hacia Capachica fue por vía terrestre, existiendo solo un 8% que equivale a 28 turistas quienes indican que arribaron por medios acuáticos hacia Capachica.

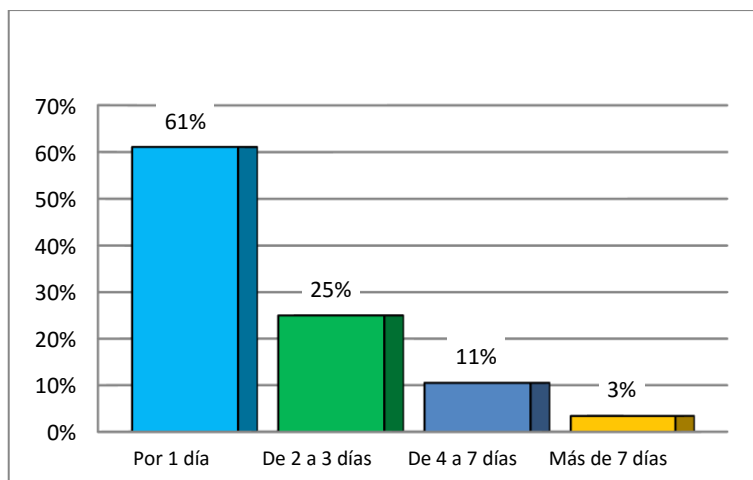
CUADRO 5

TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Por 1 día	215	61%
De 2 a 3 días	88	25%
De 4 a 7 días	37	11%
Más de 7 días	12	3%
Total	352	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 4
TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 5 y figura 4, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el tiempo de permanencia del turista en Capachica, según valoraciones cualitativas antes de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

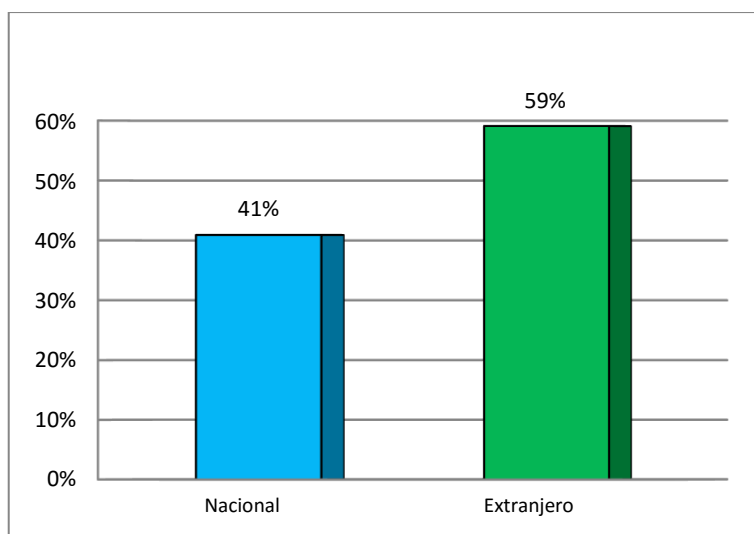
- El 61% de los turistas que equivalen a 215 turistas de un total de 352 indican que permanecen en Capachica solo por un día, el 25% que equivale a 88 turistas indican permanecer de 2 a 3 días, el 11% que equivale a 37 turistas indican permanecer en Capachica de 4 a 7 días y solo un 3% que equivale a 12 turistas permanecen más de 7 días en Capachica.

CUADRO 6
PROCEDENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Nacional	144	41%
Extranjero	208	59%
Total	352	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

**FIGURA 5
PROCEDENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA**



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 6 y figura 5, muestran las frecuencias y porcentajes sobre la procedencia del turista que viene hacia Capachica, según valoraciones cualitativas antes de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

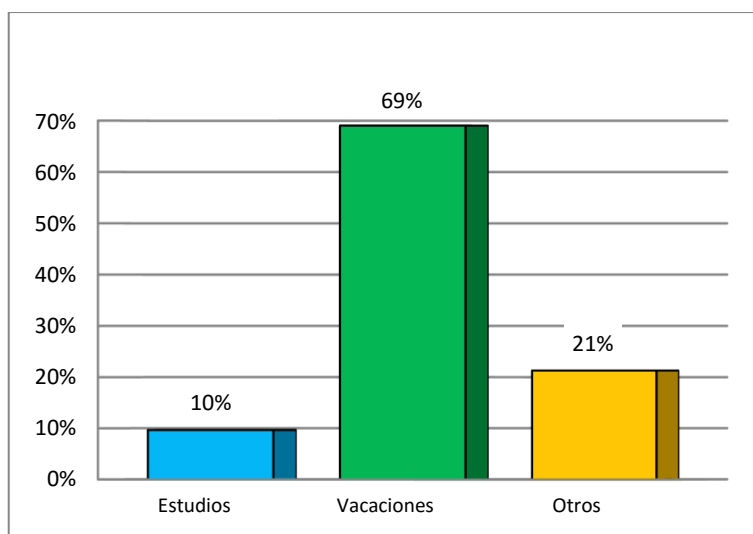
- El 41% de los turistas que equivalen a 144 turistas de un total de 352 son procedencia nacional y el 59% es decir más de la mitad que equivale a 208 turistas indican que su procedencia es extranjera.

**CUADRO 7
INTERES DEL TURISTA EN CAPACHICA**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Estudios	34	10%
Vacaciones	243	69%
Otros	75	21%
Total	352	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 6
INTERES DEL TURISTA EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 7 y figura 6, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el interés que tienen los turistas al llegar a Capachica, según valoraciones cualitativas antes de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

- Solo el 10% de los turistas que equivalen a 34 turistas de un total de 352 llegan a Capachica por intereses de estudio, el 69% es decir la mayor parte que equivale a 243 turistas llegan a Capachica por intereses de vacaciones y el 21% que equivale a 75 turistas tienen otros intereses al llegar a Capachica.

4.2. Implementación del portal web para promover el turismo vivencial

Descripción de la empresa beneficiaria

Empresa de turismo AstursPerú

La Asociación de Turismo Rural Solidario “AstursPerú” es una asociación sin fines de lucro, fundada el 01 de Junio del 2010 en el Distrito de Capachica. Está orientada a promover nuevas alternativas de turismo para generar un desarrollo sostenible en las zonas rurales del distrito de Capachica y la Región de Puno, destacando que el turismo y la solidaridad son importantes aliados para generar desarrollo en las zonas rurales que más lo necesitan.

Esta asociación cuenta con un capital humano especializado en la actividad del Turismo, comprometido en el desarrollo sostenible de esta actividad, para mejorar la calidad de vida de las familias emprendedoras de esta zona de la región altiplánica.

Visión de AstursPerú

Asociación líder y pionera a nivel regional y nacional en el desarrollo del Turismo Rural Solidario de manera sostenible, preservando la interculturalidad, el medio ambiente y desarrollando capacidades a través de un proceso de investigación constante.

Misión de AstursPerú

Astursperu Asociación sin fines de lucro, dedicada a promover el desarrollo sostenible, con capacidad de gestión, compromiso social y centrando sus actividades en desarrollar capacidades mediante: capacitaciones, asistencia

técnica, microcréditos rotatorios y turismo solidario, promoviendo estrategias de manejo de los recursos naturales, medio ambiente y revalorando tradiciones culturales, para el desarrollo de nuestra Región.

Astursperu Asociación sin fines de lucro, con una importante capacidad de gestión y compromiso social. Se dedica a promover el desarrollo sostenible y centra sus actividades desarrollando capacidades mediante: sesiones de capacitación, asistencia técnica, microcréditos rotatorios y turismo solidario. y eso, promoviendo estrategias de manejo de los recursos naturales, medio ambiente y revalorando tradiciones culturales, para el desarrollo de nuestra Región.

Objetivos de AstursPerú

- Promover el desarrollo rural integral a partir del uso eficiente, sostenible y el respecto al medio ambiente.
- Propiciar alianzas estratégicas para el desarrollo sostenible de las familias emprendedoras y el desarrollo del Turismo Rural Solidario.
- Promover y desarrollar proyectos alternativos para afianzar el Turismo Rural Comunitario.
- Promover la prestación de recursos turísticos comunitarios, desarrollando programas de capacitación y asistencia técnica permanente.
- Fomentar la participación activa de la mujer emprendedora y gestora del desarrollo de su comunidad

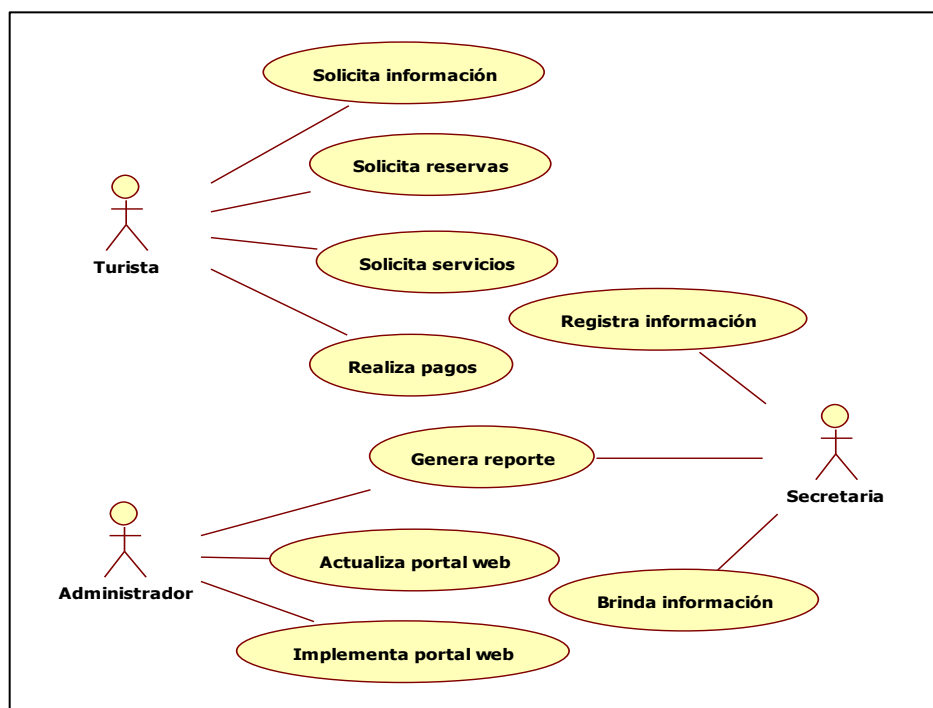
4.2.1 REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE

Requerimientos

- Controlar y verificar las visitas al portal web, mediante un control de tiempo y la cantidad de usuarios que visitan a l portal web para realizar las estadísticas de los lugares más visitados ya sea por los turistas y demás personas que quieran conocer los lugares vivenciales.
- Brindar información de los lugares turísticos vivenciales
- Brindar información de los costes
- Registrar comentarios y sugerencias de los visitantes a la portal web
- Promover el desarrollo rural integral a partir del uso eficiente, sostenible y el respecto al medio ambiente.
- Propiciar alianzas estratégicas para el desarrollo sostenible de las familias emprendedoras y el desarrollo del Turismo Rural Solidario.
- Promover y desarrollar proyectos alternativos para afianzar el Turismo Rural Comunitario.
- Promover la prestación de recursos turísticos comunitarios, desarrollando programas de capacitación y asistencia técnica permanente.
- Fomentar la participación activa de la mujer emprendedora y gestora del desarrollo de su comunidad.

FIGURA 7

DIAGRAMA DE CASOS DE USO PARA LA EMPRESA ASTURSPERÚ

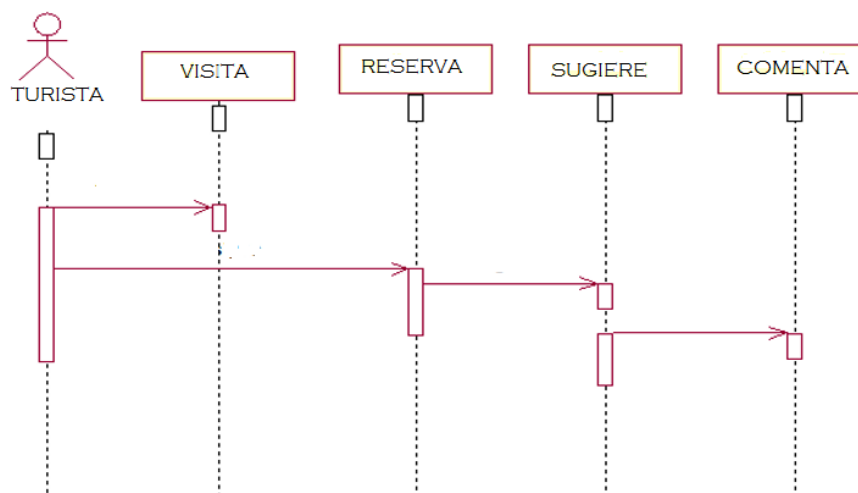


Descripción de casos de uso

Caso de Uso	Acceder al portal web
Actor	Administrador
Tipo	Primario
Descripción	El Administrador es la persona que se encarga de actualizar la portal web como también dar información al turista.
Caso de Uso	Ingresar al portal web

Actor	Turista
Tipo	Primario
Descripción	El turista es la persona que busca información sobre servicios por tanto pide Información de los lugares turísticos a datos
Caso de Uso	Brindar información de la portal web
Actor	Secretaria
Tipo	Secundario
Descripción	El secretario es la persona que se encarga de Brindar información y registrar información..

DIAGRAMA N° 01 SECUENCIA ACTOR TURISTA



DESCRIPCION:

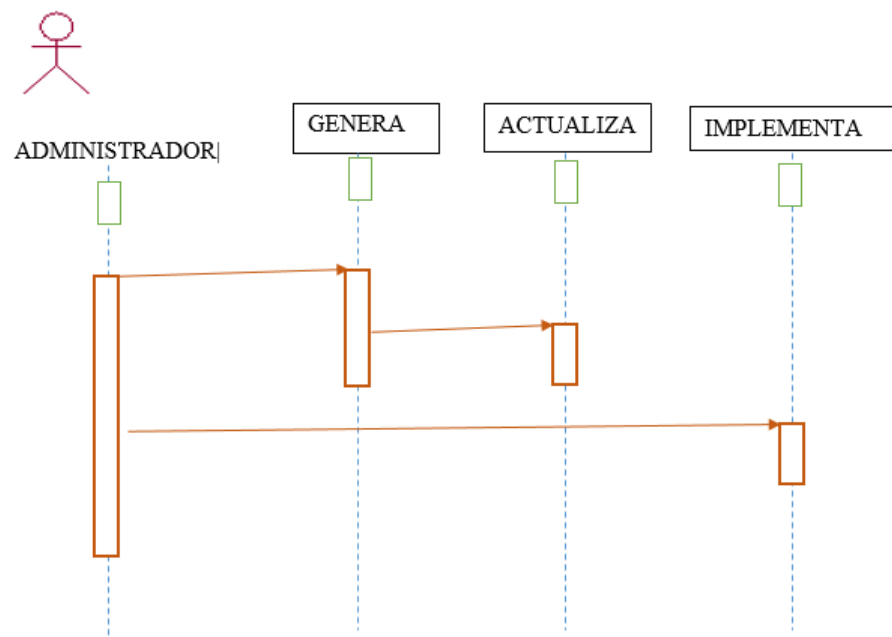
VISITA.- la visita lo realiza todos los usuarios que ingresan al portal web ya sea para informarse.

RESERVA.- La reserva lo realiza un usuario una vez que haya visto los lugares turísticos vivenciales y algunos costos de un lugar a visitar para no tener inconvenientes en su momento de realizar la visita.

SUGUIRE.- la sugerencia la realizan todos los usuarios que visitan la portal web ya sea para su mejoramiento y recomendaciones.

COMENTA.- Los comentarios la realizan todos los usuarios ya sea sobre la información que recibieron al visitar el portal web y por usuarios que visitaron algún lugar turístico vivencial ofrecido por la portal web poniendo sus experiencias vividas durante sus días de turismo.

DIAGRAMA N° 02 SECUENCIA DE ADMINISTRADOR

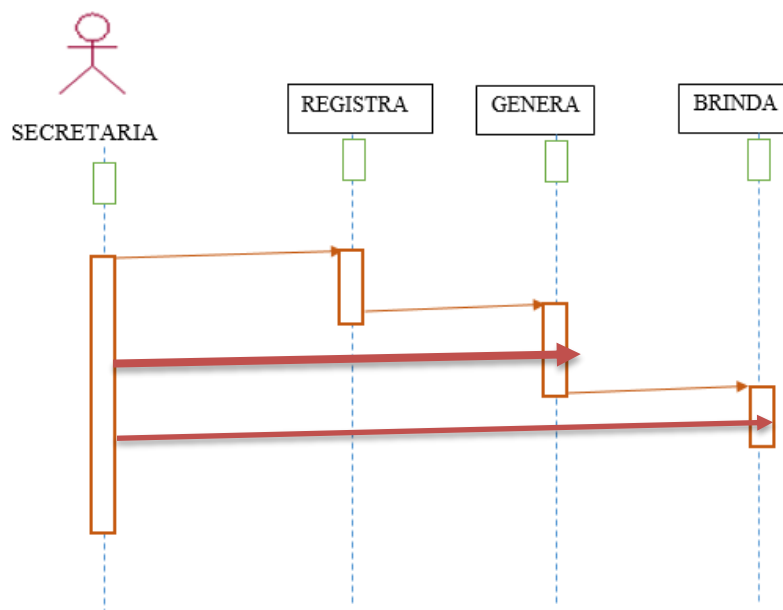
**DESCRIPCION:**

GENERA.- El administrador genera reportes sobre los lugares más visitados y los comentarios en la portal web de los usuarios que realizaron la visita web.

ACTUALIZA.- Actualiza las fotos con la finalidad de atraer mas turistas.

IMPLEMENTA.- Implementa medias de seguridad para mayor fiabilidad de información para asi brindar a los usuarios.

DIAGRAMA N°03 SECUENCIA DE SECRETARIA

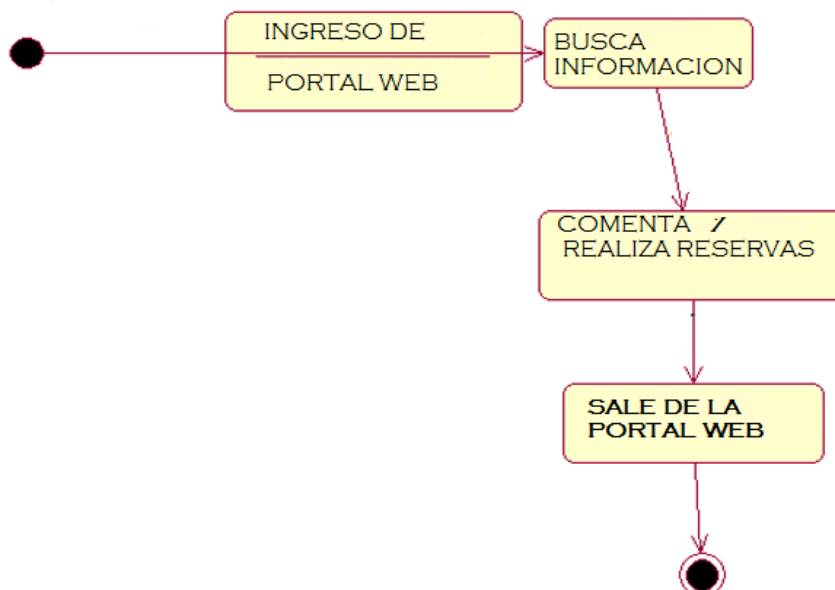
**DESCRIPCION:**

REGISTRA.- Registra a los usuarios que realizaron una reserva.

GENERA.- Genera reportes de los lugares visitados por los turistas o usuarios

BRINDA.- Brinda información a los turista visitantes.

DIAGRAMA N°04 ACTIVIDADES



DESCRIPCIÓN:

La figura 7 muestra el diagrama de casos de uso para la implementación del portal web para la empresa AstursPerú en Capachica, donde se identificaron a tres actores (turista, administrador y secretaria) asimismo para cada uno de ellos se ha considerado los casos de uso necesarios.

Diseño e implementación de la interface

**FIGURA 8
GUI DEL PORTAL WEB PARA LA EMPRESA ASTURSPERÚ**

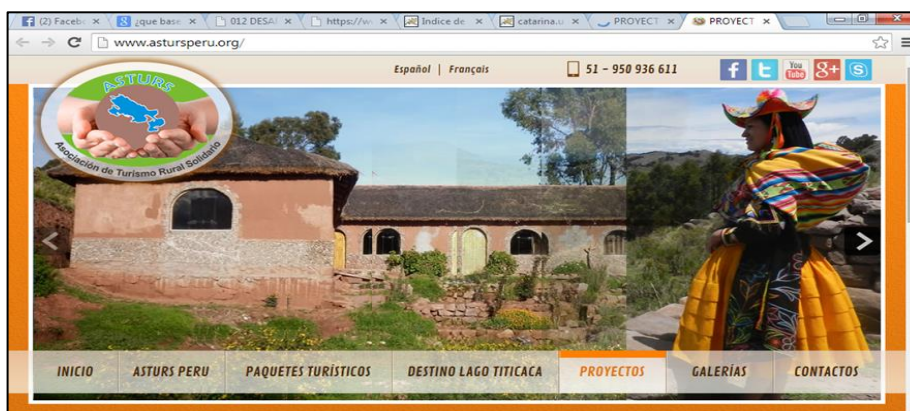
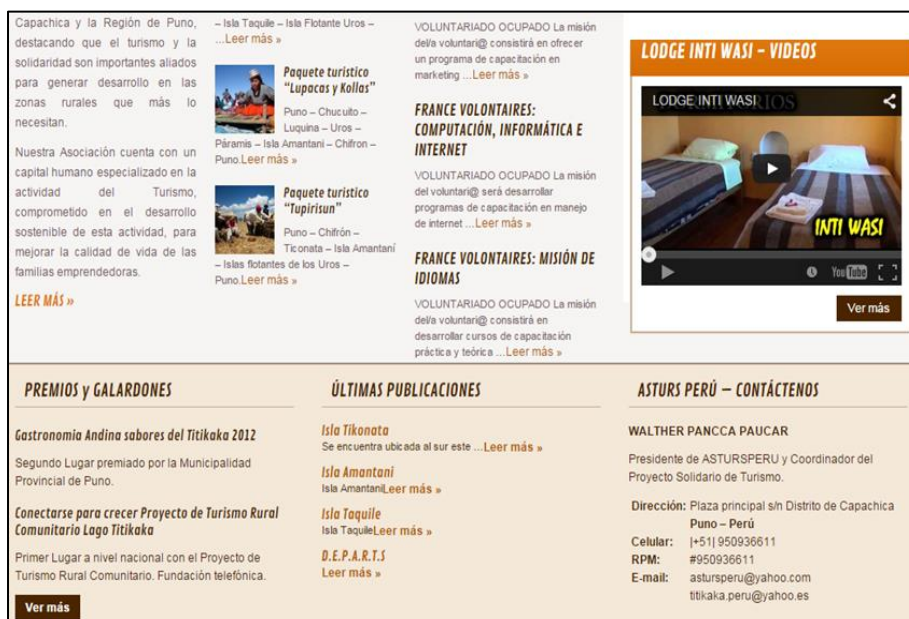


FIGURA 9
MENÚ DEL PORTAL WEB PARA LA EMPRESA ASTURSPERÚ



DESCRIPCIÓN: La figura 8 y 9 muestran la Interface Gráfica de Usuario y el menú del portal web para la empresa AstursPerú de Capachica, donde se incluyen fotografías, imágenes, texto informativo y una lista de opciones, que facilitan la navegación del turista.

FIGURA 10
INFORMACIÓN DEL PORTAL WEB PARA LA EMPRESA ASTURSPERÚ



DESCRIPCIÓN:

La figura 10 muestra un ejemplo de la información del portal web para la empresa AstursPerú de Capachica, en ello se puede observar información textual, también en modo gráfico incluido con video, todo ello con el propósito de ayudar al turista en brindarle mayor información.

4.3. Afluencia del turismo vivencial después de la implementación del portal web

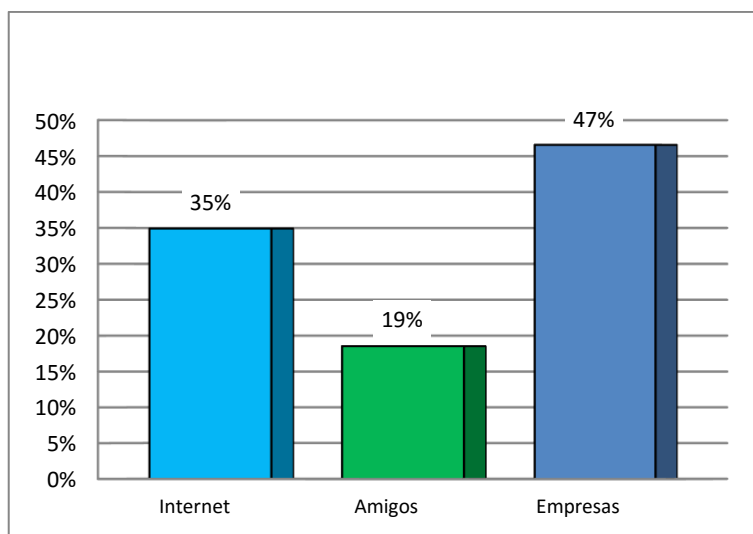
La afluencia del turismo vivencial en la empresa AstursPerú después de la implementación del portal web, presenta los siguientes resultados:

**CUADRO 8
MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Internet	177	35%
Amigos	94	19%
Empresas	236	47%
Total	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

**FIGURA 11
MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA**



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 8 y figura 11, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el medio por el cual los turistas se enteraron del turismo vivencial en Capachica, según valoraciones cualitativas después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

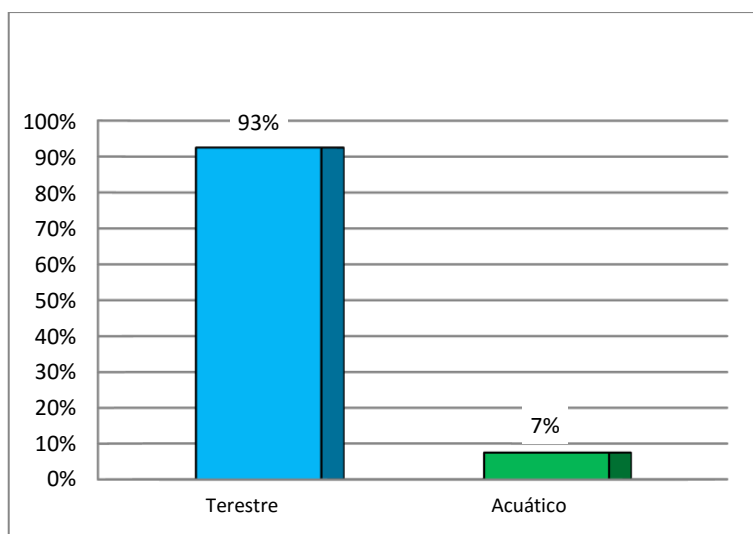
- El 35% de los turistas que equivalen a 177 turistas de un total de 507 indican que el medio por el que se enteraron del turismo vivencial en Capachica fue a través de Internet, el 19% que equivale a 94 turistas indican que se enteraron mediante amigos y 47% que equivale a 236 turistas indican que el medio por el cual se enteraron sobre el turismo vivencial en Capachica fue mediante las empresas.

CUADRO 9
MEDIO EN EL QUE ARRIBÓ EL TURISTA A CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Terrestre	469	93%
Acuático	38	7%
Total	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 12
MEDIO EN EL QUE ARRIBÓ EL TURISTA A CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 9 y figura 12, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el medio por el cual los turistas arribaron hacia Capachica, según valoraciones cualitativas después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

- El 93% de los turistas que equivalen a 469 turistas de un total de 507 indican que el medio por el cual arribaron hacia Capachica fue por vía terrestre, existiendo solo un 7% que equivale a 38 turistas quienes indican que arribaron por medios acuáticos hacia Capachica.

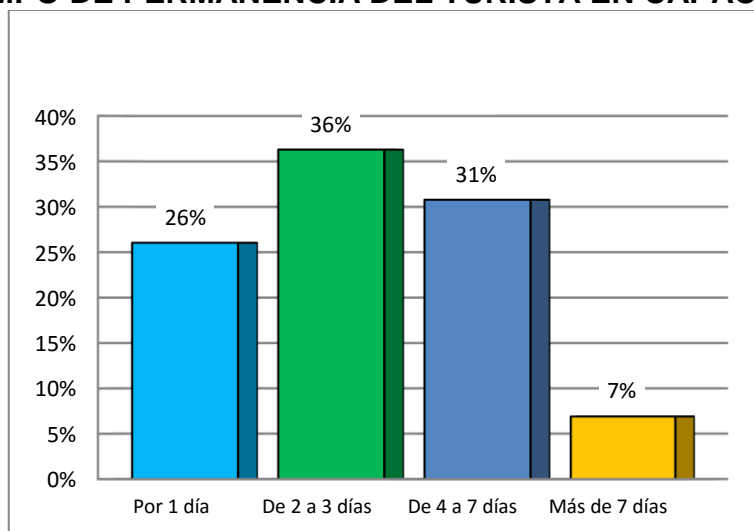
•

CUADRO 10
TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Por 1 día	132	26%
De 2 a 3 días	184	36%
De 4 a 7 días	156	31%
Más de 7 días	35	7%
Total	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 13
TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 10 y figura 13, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el tiempo de permanencia del turista en Capachica, según valoraciones cualitativas después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

- El 26% de los turistas que equivalen a 132 turistas de un total de 507 indican que permanecen en Capachica solo por un día, el 36% que equivale a 184 turistas indican permanecer de 2 a 3 días, el 31% que equivale a 156

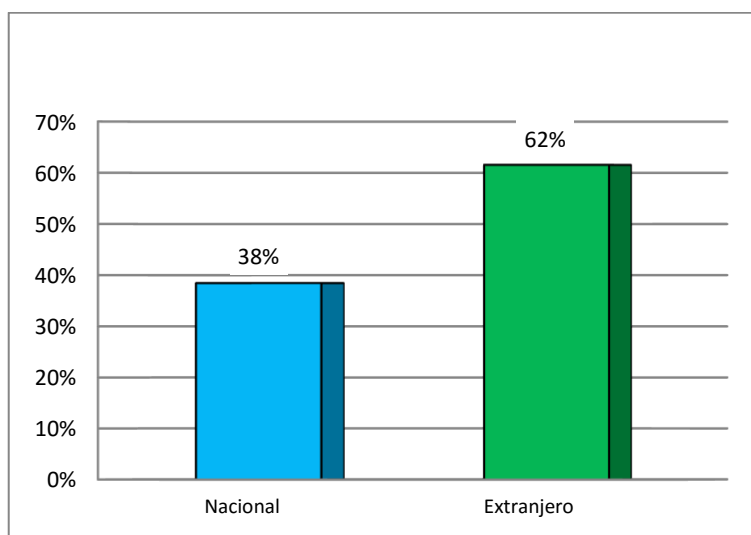
turistas indican permanecer en Capachica de 4 a 7 días y solo un 7% que equivale a 35 turistas permanecen más de 7 días en Capachica.

**CUADRO 11
PROCEDENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Nacional	195	38%
Extranjero	312	62%
Total	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

**FIGURA 14
PROCEDENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA**



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 11 y figura 14, muestran las frecuencias y porcentajes sobre la procedencia del turista que viene hacia Capachica, según valoraciones cualitativas después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

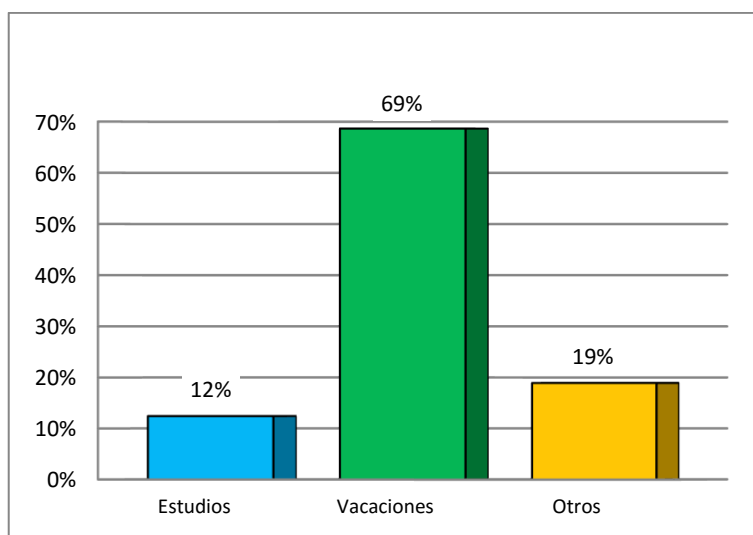
- El 38% de los turistas que equivalen a 195 turistas de un total de 507 son procedencia nacional y el 62% es decir más de la mitad que equivale a 312 turistas indican que su procedencia es extranjera.

CUADRO 12
INTERES DEL TURISTA EN CAPACHICA

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Estudios	63	12%
Vacaciones	348	69%
Otros	96	19%
Total	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 15
INTERES DEL TURISTA EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 12 y figura 15, muestran las frecuencias y porcentajes sobre el interés que tienen los turistas al llegar a Capachica, según valoraciones cualitativas después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

- Solo el 12% de los turistas que equivalen a 63 turistas de un total de 507 llegan a Capachica por intereses de estudio, el 69% es decir la mayor parte que equivale a 348 turistas llegan a Capachica por intereses de vacaciones

y el 19% que equivale a 96 turistas tienen otros interés al llegar a Capachica.

Afluencia del turismo vivencial antes y después de la implementación del portal web

CUADRO 13

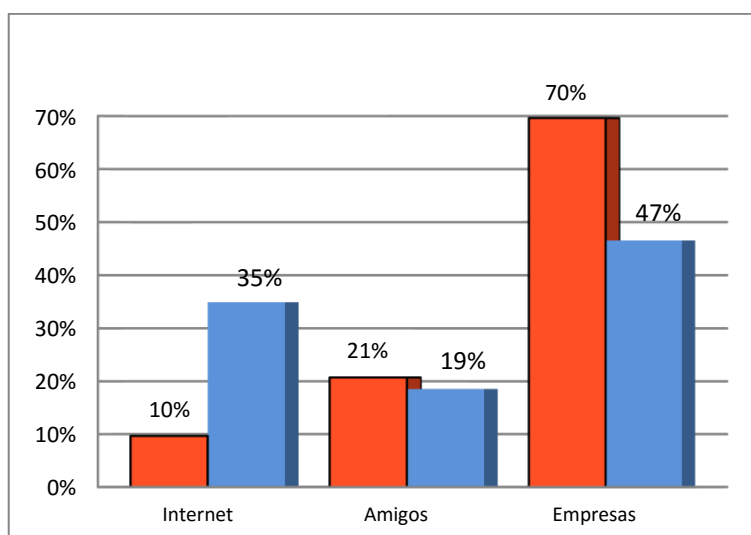
MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Internet	34	10%	177	35%
Amigos	73	21%	94	19%
Empresas	245	70%	236	47%
Total	352	100%	507	100%

Fuente: Base de datos de la investigadora

FIGURA 16

MEDIO POR EL QUE SE ENTERÓ DEL TURISMO EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 13 y figura 16, muestran las frecuencias y porcentajes sobre la comparación del medio que se enteró del turismo en Capachica, según valoraciones cualitativas antes y después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

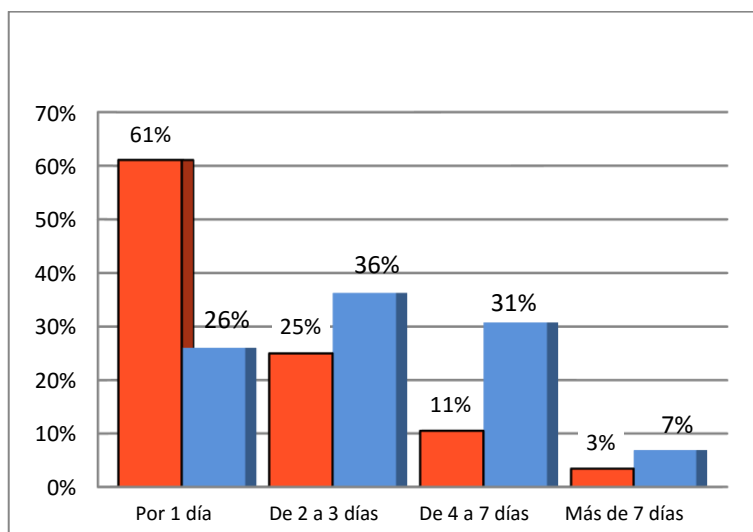
- Los turistas que se enteraron vía internet incrementó de 10% al 35%, indicándonos ello que probablemente la implementación del portal web haya influido en la afluencia del turismo en Capachica, en cambio los turistas que se enteraron mediante los amigos se mantiene de 21% a 19% asimismo se nota una variación en que los turistas que se enteraron mediante las empresas se observa un reducción del 70% al 47%.

CUADRO 14
TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por 1 día	215	61%	132	26%
De 2 a 3 días	88	25%	184	36%
De 4 a 7 días	37	11%	156	31%
Más de 7 días	12	3%	35	7%
Total	352	100%	507	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 17
TIEMPO DE PERMANENCIA DEL TURISTA EN CAPACHICA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 14 y figura 17, muestran las frecuencias y porcentajes sobre la comparación del tiempo de permanencia del turista en Capachica, según valoraciones cualitativas antes y después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú, en la cual se puede observar lo siguiente:

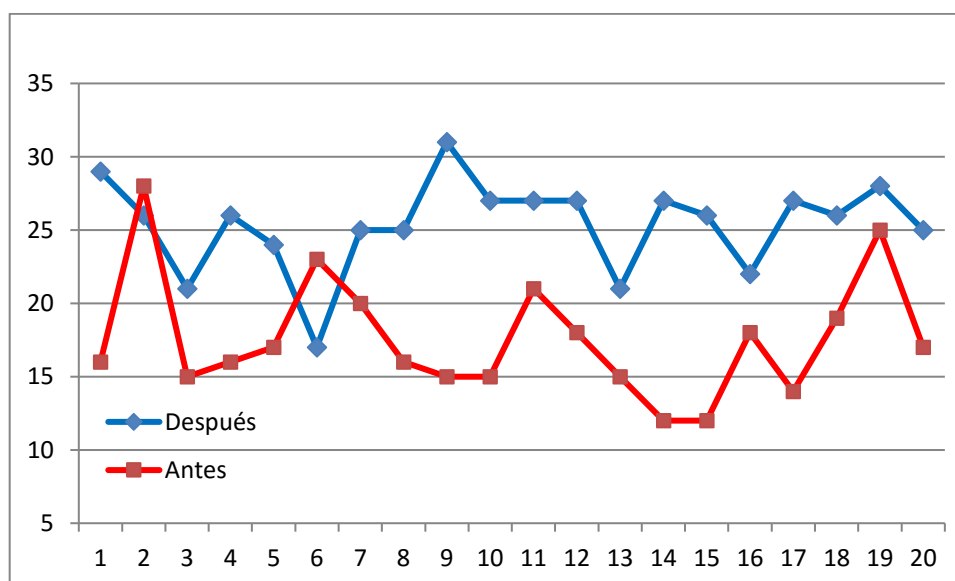
- Antes el 61% de los turistas permanecían por solo por un día en cambio después este porcentaje se reduce a 26%, también se puede observar que antes solo un 25% permanecía de 2 a 3 días después ello se incrementó a un 36%, algo más resaltante es cuando antes solo un 11% permanecía de 4 a 7 días después ello también incrementó hasta un 31%, en cambio no hay mucha variación de los turistas que permanecen más de 7 días.

CUADRO 15
REGISTRO DE AFLUENCIA DE TURISTAS SEGÚN DÍA

Día Nº	Antes			Después		
	Nacional	Extranjero	Total	Nacional	Extranjero	Total
1	6	10	16	13	16	29
2	13	15	28	9	17	26
3	6	9	15	7	14	21
4	7	9	16	8	18	26
5	4	13	17	9	15	24
6	9	14	23	6	11	17
7	8	12	20	9	16	25
8	7	9	16	10	15	25
9	5	10	15	12	19	31
10	7	8	15	11	16	27
11	8	13	21	13	14	27
12	8	10	18	10	17	27
13	4	11	15	6	15	21
14	6	6	12	12	15	27
15	5	7	12	10	16	26
16	7	11	18	9	13	22
17	6	8	14	9	18	27
18	8	11	19	11	15	26
19	12	13	25	10	18	28
20	8	9	17	11	14	25
TOTAL	144	208	352	195	312	507

Fuente: Elaborado por la investigadora

FIGURA 18
AFLUENCIA DE TURISTAS SEGÚN DÍA



INTERPRETACIÓN:

El cuadro 15 y figura 18, muestran la comparación del registro de la afluencia del turista antes y después de la implementación del portal web en la empresa AstursPerú en Capachica, según valoraciones cuantitativas en la cual se puede observar lo siguiente:

- Antes de la implementación del portal web el registro de la afluencia del turismo fue menor frente al registro de la afluencia del turismo después de la implementación del portal web donde muestra un notable incremento, indicándonos que si efectivamente la implementación de un portal web influye en la afluencia del turismo vivencia en Capachica.

Prueba de hipótesis

Hipótesis nula (H_0)

La implementación de un portal web no influye en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, es decir que no existe diferencia entre los promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

Hipótesis alternativa (H_1)

La implementación de un portal web influye en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, es decir que existe diferencia significativa entre los promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

1. Determinación del tipo de prueba

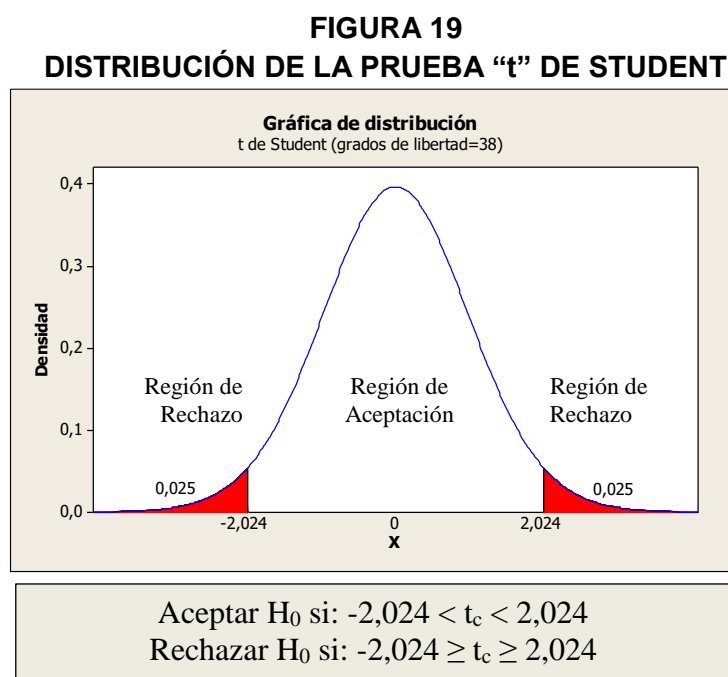
Según la H_1 la prueba aplicada fue bilateral con distribución t de Student con n-1 grados de libertad.

2. Especificación del nivel de significación

Tomamos un nivel de significancia de 5% ($\alpha=0.05$)

Los grados de libertad está dado por: $gl = n-1 = 40-2 = 38$

Valor crítico (t de tabla) = $t_{(1-\alpha/2,38)} = 2,024$ y por simetría se obtiene para el lado opuesto en la distribución t de Student.



3. Cálculo del estadístico de la prueba.

Luego con ayuda del software SPSS se logra calcular el valor para la siguiente ecuación:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

CUADRO 16
ESTADÍSTICOS DE GRUPO DE LA AFLUENCIA DE TURISTAS

Afluencia de turistas	Número de días	Media	Desviación típica	Error típ. de la media
Antes	20	17,2000	4,08592	0,91364
Después	20	24,1500	3,18343	0,71184

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

CUADRO 17
PRUEBA T PARA LA IGUALDAD DE MEDIAS EN LA AFLUENCIA DE TURISTAS

Afluencia de turistas	Prueba t para la igualdad de medias				
	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia
Se han asumido varianzas iguales	-6,001	38	0,000	-6,95000	1,15821
No se han asumido varianzas iguales	-6,001	35,856	0,000	-6,95000	1,15821

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

4. Toma de decisión.

En el cuadro 17 se puede observar el valor calculado del estadístico t de Student ($t=-6,001$) ubicando este valor en la figura 19 este se halla en la región de rechazo ya que $-6,001 < -2,024$ por lo que se rechaza la H_0 , es decir que la implementación de un portal web influye significativamente en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, es decir que existe diferencia significativa entre los promedios obtenidos antes y después de la implementación del portal web.

CONCLUSIONES

1. La investigación permite concluir que, la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, antes de la implementación del portal web era poco respecto al medio en que se enteraron y los días de permanencia.
2. Luego de la implementación del portal web, la afluencia del turismo vivencia en los turistas nacionales y extranjeros en la empresa AstrusPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014 se incrementó y fue mayor respecto al medio en que se enteraron los turistas para arribar hacia Capachica así como el tiempo de permanencia en el lugar.
3. Efectivamente la implementación del portal web influye significativamente en la afluencia del turismo vivencial en los turistas nacionales y extranjeros de la empresa AstursPerú en el distrito de Capachica – Puno en el año 2014, ya que muestra un notable incremento en el registro de turistas así como también en el tiempo de permanencia en Capachica.

RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se sugiere a los empresarios relacionados al tema de turismo vivencia en las diferentes zonas de la región Puno; la implementación de portales web y aplicaciones de gran magnitud ya que ello influye significativamente en el incremento del arribo de turistas nacionales y extranjeros hacia los espacios turísticos referenciados.

Realizar trabajos similares, en las principales empresas turísticas como los hoteles, restaurantes y el sector transportes, usando la metodología de desarrollo web y empleo de las últimas tecnologías informáticas, así como efectuar trabajos de investigación, empleando este portal web como modelo e incluyendo mayor número de idiomas extranjeros que faciliten a los turistas extranjeros.

Sugerir a las empresas de turismo contar con un equipo de personal especializado en el empleo de las tecnologías informáticas, así como personal con dominio de idiomas para realizar las traducciones respectivas ya que con un reducido personal la tarea se torna compleja.

BIBLIOGRAFÍA

Alfaro Henry Douglas, Peñate Sánchez Alma Lisseth, Platero Pérez Edgardo Antonio (2007) **“IMPLEMENTACIÓN DE UN TOURS VIRTUAL PARA PROMOVER EL TURISMO EN LOS SITIOS ARQUEOLÓGICOS QUE FORMAN PARTE DE LA RUTA MAYA EN EL SALVADOR”**. Tesis de Pregrado de la Facultad de Sistemas de Computación Administrativa de la Universidad Francisco Gavidia, El Salvador.

Aluísio, S. M. (2005). **FERRAMENTAS PARA AUXILIAR A ESCRITURA DE ARTIGOS CIENTÍFICOS EM INGLÉS COMO LÍNGUA EXTRANGEIRA**. Tese de Doutorado. IFSC-USC, Basil.

Becker & Mottay. (2001) **A GLOBAL PERSPECTIVE ON WEB SITE USABILITY**. IEEE Software,0740-7459/00, Enero/Febrero 2013.

Bosch, M. (2002). **MANUAL DE ESTILO Y DISEÑO DE SITIOS Y PÁGINAS WEB**. Buenos Aires, Argentina: Instituto Nacional de Tecnología.

Fuentes, I. (2001). **DESARROLLO DE APLICACIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SITIOS INTERACTIVOS EN INTERNET PARA EL COMERCIO ELECTRÓNICO**. (Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas - Puebla)

Gilfillan, I. (2006). **LA BIBLIA DE MYSQL**. España: Editorial Anaya Multimedia.

Griffiths, P. y Webb, D. (2011). **DISEÑO DE MENÚS DESPLEGABLES CON CSS**. Londres, Inglaterra: Web Freelance.

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**. (6ta ed.). Iztapalapa, México: McGraw-Hill/Interamericana.
- Ibañez, V., Zea, W. & Paredes, R. (1998). **APLICACIONES CON EL SISTEMA DE ANÁLISIS ESTADÍSTICO**. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Kan, S. H. (2003) **METRICS AND MODELS IN SOFTWARE QUALITY ENGINEERING**. (2da Edición). México: Addison - Wesley.
- Kendall, Kenneth. & Kendall Julie (s.f.). **ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS**
- Mamani Huancollo Godofredo Tomas (2006) **“DESARROLLO DEL PROTOTIPO DE MUSEO VIRTUAL DE LUGARES TURISTICOS DE LA REGIÓN”**. Tesis de Pre-grado de la Escuela profesional de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno, Perú.
- Moreno, A. (2005) **ESTIMACIÓN DE PROYECTOS SOFTWARE**. México: Editorial Capuchino
- Navate, E. (1995) **SISTEMA DE BASE DE DATOS**, Conceptos fundamentales Segunda Edición Addison Wesley Iberoamericana.
- Pérez, L. A. (2000). **ESTADÍSTICA BÁSICA PARA CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN**. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Pressman, R. (2002). **INGENIERÍA DEL SOFTWARE**: Un Enfoque Práctico. (5t ed.). México: Editorial. Mc Graw-Hill.

Romero, G. (2004). **UML CON RATIONAL ROSE**. Lima, Perú: Grupo Editorial Megabyte.

Rumbaugh, J., Jacobson, I. & Booch, G. (1999). **EL LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO, MANUAL DE REFERENCIA**. España: Editorial Addison Wesley.

Santoyo Rivera, Nelly Beatriz (2007) **“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMAEXPERTO DE SOFTWARE PARA BRINDAR INFORMACIÓN TURÍSTICA EN EL ESTADO DE GUANAJUATO”**. Tesis de Pre-grado de la Facultad de Ciencias de la Computación del Instituto Tecnológico de León México.

Schmuller, J. (2000) **APRENDIENDO UML EN 24 HORAS**, Primera Edición Prentice Hall.

Solomon, P. R. (1998). **GUÍA PARA REDACTAR INFORMES DE INVESTIGACIÓN**. México: Editorial Trillas.

Weitzenfeld, A. (2002). **INGENIERÍA DE SOFTWARE ORIENTADO A OBJETOS: TEORÍA Y PRÁCTICA CON UML Y JAVA**. México: Editorial ITAM Departamento Académico de Computación.

Bibliografía WEB

ALEGSA.COM.AR <http://www.alegsa.com.ar/Dic/php.php>

Diccionario de la Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española. [En línea]. Consultado: [12, Junio, 2009]. Disponible en: <http://www.rae.es>.

Diseño de Bases de Datos Relacionales-Una extensión informal de UML. [En línea]. Consultado: [08, Enero, 2011]. Disponible en: es.tldp.org/Tutoriales/doc-modelado-sistemas-UML/multiple-html/x332.html.

Ejemplo completo sobre la utilización del método RUP. [En línea]. Consultado: [12, Enero, 2011]. Disponible en:

www.dsic.upv.es/asignaturas/facultad/lsi/ejemplorup/index.html.

Calero Muñoz, Coral. Métricas de calidad del software. [En línea]. Consultado: [04, Febrero, 2011]. Disponible en: alarcos.inf-cr.uclm.es/doc/calidadSI/Metodos%20De%20Calidad.ppt.

Computación e Informática <http://www.rodolfoquispe.org/blog/que-es-la-ingenieria-de-software.php>; accedido 08 de Abril del 2011

MANUAL PRÁCTICO DE HTML

<http://www-app.etsit.upm.es/~alvaro/manual/manual.html>

Modelado de Sistemas de Información <http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-modelado-sistemas-UML/multiple-html>; accedido 13 de Abril del 2011

MySQL [On-Line] www.mysql.com;

Wikipedia La Enciclopedia Libre [On-Line] <http://es.wikipedia.org/wiki/Turismo>;
accedido 22 de Octubre del 2010

Wikipedia La Enciclopedia Libre [On-Line]

http://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_y_dise%C3%B1o_orientado_a_objetos;
accedido 08 de Abril del 2011

ANEXOS

ANEXO 01: CUESTIONARIO ESTRUCTURADO

Indicaciones: Emplee el presente instrumento para registrar la afluencia del turismo en la empresa AstursPerú antes y después de la implementación del portal web.

1. ¿Cuál fue el medio por el que se enteró del turismo vivencial en Capachica?

Internet

Amigos

Empresas

2. ¿Cuál es el medio por el cual logró arribar hacia Capachica?

Terrestre

Acuático

3. ¿Por cuánto tiempo permanecerá en Capachica?

Por 1 día

De 2 a 3 días

De 4 a 7 días

Más de 7 días

4. ¿Cuál es su procedencia como turista?

Nacional

Extranjero

5. ¿Cuál es el interés de visitar Capachica?

Estudios

Vacaciones

Otros

ANEXO 02: CODIGO FUENTE

TITULO DE LA PORTAL WEB

```
<title>QUIENES SOMOS | ASTURS PERÚ » Asociación de Turismo Rural Solidario de Puno</title>
```

CUERPO DE LA PORTAL WEB

```
<body>
  <div id="header">
    <div id="mkTop">
      <a href="index.htm"><span class="logo"></span></a>
      <div id="top_menu"><div id="mqtranslate-2" class="widget
widget_mqtranslate"><ul id="mqtranslate-2" class="qts_type_text qts-lang-menu">
<li class="qts_lang_item current-menu-item"><a href="index (2).htm"
hreflang="es">Español</a></li>
<li class="qts_lang_item last-child"><a href="fr\astursperu-qui-sommes-nous\index.htm"
hreflang="fr">Français</a></li>
</ul>
<div class="clear"></div></div><div id="text-3" class="widget widget_text"><h3
style="display:none">Fono</h3> <div class="textwidget"><span
class="phone">51 - 950 936 611</span></div>
  <div class="clear"></div></div></div>
    <div id="redes"><div id="text-2" class="widget widget_text">
      <div class="textwidget"><div class="phsr"><a href="https://www.facebook.com/"
target="_blank" title="Facebook"><span class="face"></span></a><a href="https://twitter.com/"
target="_blank" title="Twitter"><span class="twit"></span></a><a href="https://www.youtube.com/"
target="_blank" title="Youtube"><span class="yout"></span></a><a href="https://plus.google.com/"
target="_blank" title="Google +"><span class="goog"></span></a><a href="skype:?call"
title="Llámenos gratis con Skype"><span class="skyp"></span></a></div></div>
      <div class="clear"></div></div></div>
    <div id="mkBanner">
      <div id="Banner">
        <div class="box_skitter box_skitter_large">
          <ul>
            <li>
              <a href="" target="_blank">
                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Vista
Panoramica Ccotos - Capachiqueña</a></div>
              </li>
            <li>
              <a href="" target="_blank">
                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Amancer desde
Lodge Inti Wasi</a></div>
              </li>
            <li>
              <a href="" target="_blank">
```

```

                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Alojamiento en
la Isla Ticonata</a></div>
                </li>
                <li>
                <a href="" target="_blank">
                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Turismo
Vivencial - Participación agrícola</a></div>
                </li>
                <li>
                <a href="" target="_blank">
                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Vista
panorámica de la Isla de Ticonata</a></div>
                </li>
                <li>
                <a href="" target="_blank">
                
                </a>
                <div class="label_text"><a href="">Lodge Inti Wasi
a metros del Titicaca</a></div>
                </li>
                </ul>
        </div>
</div>
<div id="mkMenu">
        <div id="mnMenu">
                <div class="menu-menu-es-container"><ul id="menu-
menu-es" class="menu"><li id="menu-item-85" class="menu-item menu-item-type-custom menu-
item-object-custom menu-item-home menu-item-85"><a href="index.htm">INICIO</a></li>
<li id="menu-item-86" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-custom current-
menu-ancestor current-menu-parent menu-item-has-children menu-item-86"><a href="#">ASTURS
PERU</a>
<ul class="sub-menu">
                <li id="menu-item-92" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-page
current-menu-item page_item page-item-74 current_page_item menu-item-92"><a href="index
(2).htm">Quienes Somos</a></li>
                <li id="menu-item-93" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-page
menu-item-93"><a href="index (3).htm">Premios y Galardornes</a></li>
                <li id="menu-item-94" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-page
menu-item-94"><a href="index (4).htm">Lodge Inti Wasi</a></li>
</ul>
</li>
<li id="menu-item-87" class="menu-item menu-item-type-taxonomy menu-item-object-category
menu-item-has-children menu-item-87"><a href="index (5).htm">PAQUETES TURÍSTICOS</a>
<ul class="sub-menu">
                <li id="menu-item-95" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-post
menu-item-95"><a href="paquetes-turisticos\paquete-turistico-purin-nan-
trekking\index.htm">Paquete Purín Nan &#8211; Trekking</a></li>

```

```

<li id="menu-item-97" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-post
menu-item-97"><a href="paquetes-turisticos\paquete-turistico-kausay-
vivencial\index.htm">Paquete Kausay &#8211; Vivencial</a></li>
<li id="menu-item-98" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-post
menu-item-98"><a href="paquetes-turisticos\paquete-turistico-lupacas-y-
kollas\index.htm">Paquete Lupacas y Kollas</a></li>
<li id="menu-item-99" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-post
menu-item-99"><a href="paquetes-turisticos\paquete-turistico-tupirisun\index.htm">Paquete
Tupirisun</a></li>
<li id="menu-item-323" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-323"><a href="paquetes-turisticos\316\index.htm">Paquete Kusi</a></li>
<li id="menu-item-329" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-329"><a href="http://www.astursperu.org/destinos-turisticos/paquete-purynan-
2">Paquete Puryñan</a></li>
<li id="menu-item-326" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-326"><a href="paquetes-turisticos\paquete-yachaq\index.htm">Paquete
Yachaq</a></li>
<li id="menu-item-354" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-354"><a href="paquetes-turisticos\paquete-tupay-4\index.htm">Paquete
Tupay</a></li>
<li id="menu-item-348" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-348"><a href="paquetes-turisticos\paquete-los-kollas\index.htm">Paquete Los
Kollas</a></li>
<li id="menu-item-357" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-357"><a href="paquetes-turisticos\paquete-cusicuy\index.htm">Paquete
Cusicuy</a></li>
</ul>
</li>
<li id="menu-item-88" class="menu-item menu-item-type-taxonomy menu-item-object-category
menu-item-has-children menu-item-88"><a href="index (6).htm">DESTINO LAGO TITICACA</a>
<ul class="sub-menu">
<li id="menu-item-103" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-
post menu-item-103"><a href="destinos-turisticos\paramis\index.htm">Comunidad
Páramis</a></li>
<li id="menu-item-104" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-
post menu-item-104"><a href="destinos-turisticos\ccotos\index.htm">Comunidad Ccotos</a></li>
<li id="menu-item-105" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-
post menu-item-105"><a href="destinos-turisticos\llachon\index.htm">Comunidad Llachón</a></li>
<li id="menu-item-393" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-393"><a href="destinos-turisticos\isla-taquile\index.htm">Isla Taquile</a></li>
<li id="menu-item-402" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-402"><a href="destinos-turisticos\isla-amantani\index.htm">Isla
Amantani</a></li>
<li id="menu-item-420" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-420"><a href="destinos-turisticos\isla-ticonata\index.htm">Isla
Ticonata</a></li>
</ul>
</li>
<li id="menu-item-89" class="menu-item menu-item-type-taxonomy menu-item-object-category
menu-item-has-children menu-item-89"><a href="index (7).htm">PROYECTOS</a>
<ul class="sub-menu">
<li id="menu-item-361" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-361"><a href="proyectos-y-capacitaciones\culturecontact-
2\index.htm">CULTURECONTACT</a></li>
<li id="menu-item-381" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-381"><a href="proyectos-y-capacitaciones\d-e-p-a-r-t-
s\index.htm">D.E.P.A.R.T.S</a></li>
<li id="menu-item-371" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-371"><a href="proyectos-y-capacitaciones\terres-des-andes-
2\index.htm">TERRES DES ANDES</a></li>

```

```

<li id="menu-item-375" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-375"><a href="proyectos-y-capacitaciones\france-
volontaires\index.htm">FRANCE VOLONTAIRES</a></li>
<li id="menu-item-367" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-367"><a href="proyectos-y-capacitaciones\electriciens-sans-frontieres-
3\index.htm">ELECTRICIENS SANS FRONTIERES</a></li>
</ul>
</li>
<li id="menu-item-90" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-custom menu-
item-has-children menu-item-90"><a href="#">GALERÍAS</a>
<ul class="sub-menu">
<li id="menu-item-106" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-
page menu-item-106"><a href="index (8).htm">Galería de Fotos</a></li>
<li id="menu-item-107" class="menu-item menu-item-type-post_type menu-item-object-
page menu-item-107"><a href="index (9).htm">Galería de Videos</a></li>
</ul>
</li>
<li id="menu-item-290" class="menu-item menu-item-type-taxonomy menu-item-object-category
menu-item-has-children menu-item-290"><a href="index (10).htm">CONTACTOS</a>
<ul class="sub-menu">
<li id="menu-item-412" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-412"><a href="extra\area-de-contactos-2\index.htm">ÁREA DE
CONTACTOS</a></li>
<li id="menu-item-415" class="menu-item menu-item-type-custom menu-item-object-
custom menu-item-415"><a href="extra\sugerencias-y-comentarios-2\index.htm">SUGERENCIAS
Y COMENTARIOS</a></li>
</ul>
</li>
</ul></div>
</div>
<div class="clear"></div>
</div>
<div id="mkCont">
<div id="cont">
<div id="post-74" class="post">

```

```
<h1><a href="index
```

```
(2).htm">QUIENES SOMOS</a></h1>
```

```
<p><b>ASOCIACION DE TURISMO RURAL SOLIDARIO
```

```
(Astursperu).</b></p>
```

```
<p><span style="line-height: 1.5em;">La Asociación de Turismo Rural Solidario "Astursperu" es
una asociación sin fines de lucro, fundada el 01 de Junio del 2010 en el Distrito de Capachica.
Está orientada a promover nuevas alternativas de turismo para generar un desarrollo sostenible en
las zonas rurales del distrito de Capachica y la Región de Puno, destacando que el turismo y la
solidaridad son importantes aliados para generar desarrollo en las zonas rurales que más lo
necesitan.</span></p>
```

```
<p>Nuestra Asociación cuenta con un capital humano especializado en la actividad del Turismo,
comprometido en el desarrollo sostenible de esta actividad, para mejorar la calidad de vida de las
familias emprendedoras.</p>
```

```
<p><b>NUESTRA VISIÓN </b></p>
```

```
<p>Asociación líder y pionera a nivel regional y nacional en el desarrollo del Turismo Rural
Solidario de manera sostenible, preservando la interculturalidad, el medio ambiente y
desarrollando capacidades a través de un proceso de investigación constante.</p>
```

```
<p><b>NUESTRA MISIÓN</b></p>
```

```
<p>Astursperu Asociación sin fines de lucro, dedicada a promover el desarrollo sostenible, con
capacidad de gestión, compromiso social y centrando sus actividades en desarrollar capacidades
mediante: capacitaciones, asistencia técnica, microcréditos rotatorios y turismo solidario,
promoviendo estrategias de manejo de los recursos naturales, medio ambiente y revalorando
tradiciones culturales, para el desarrollo de nuestra Región.</p>...
```