



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

Trabajo de titulación en la modalidad de artículo académico previo a la obtención del Título de Ingenieros en Marketing y Gestión de Negocios

TEMA: “Gamificación como herramienta para fortalecer la imagen de un partido político”

AUTORES:

Luis Orlando Cunalata Guachamboza

Roberto Daniel Lizano Bermeo

TUTOR: Abg. Santiago Omar Ortiz López Mg.

AMBATO – ECUADOR

Octubre 2020



APROBACIÓN DEL TUTOR

Abg. Santiago Omar Ortiz López Mg.

CERTIFICA:

En mi calidad de Tutor del trabajo de titulación “**Gamificación como herramienta para fortalecer la imagen de un partido político**” presentado por los señores **Luis Orlando Cunalata Guachamboza** y **Roberto Daniel Lizano Bermeo** para optar por el título de Ingenieros en Marketing y Gestión de Negocios, **CERTIFICO**, que dicho artículo académico ha sido prolijamente revisado y considero que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Ambato, 07 de Octubre del 2020



Abg. Santiago Omar Ortiz López Mg.

C.I. 1802288330

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Nosotros, **Luis Orlando Cunalata Guachamboza** y **Roberto Daniel Lizano Bermeo** declaramos que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente artículo académico, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingenieros en Marketing y Gestión de Negocios, son absolutamente originales, auténticos y personales a excepción de las citas bibliográficas



Luis Orlando Cunalata Guachamboza
C.I. 1803550605



Roberto Daniel Lizano Bermeo
C.I.1803703477

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos profesores calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato.



Ing. MBA. Leonardo Gabriel Ballesteros Lopez

C.I.1802453629



Ing. Elias David Caisa Yucailla Mg.

C.I.1803458668

Ambato, 07 de Octubre del 2020

DERECHOS DE AUTOR

Autorizamos a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedemos los derechos en línea patrimoniales de nuestro artículo académico con fines de difusión pública, además aprobamos la reproducción de este artículo académico dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando nuestros derechos de autores.



Luis Orlando Cunalata Guachamboza

C.I. 1803550605



Roberto Daniel Lizano Bermeo

C.I.1803703477

RESUMEN EJECUTIVO

Este estudio tiene como objetivo proponer un proceso metodológico de gamificación para consolidar la imagen de un candidato político; puesto que se identificó una inexistencia de utilización de herramientas tecnológicas para dar a conocer la información del movimiento y candidato político, su perfil, competencias y propuestas de campaña.

Esta investigación es de tipo descriptivo de tipo transversal, siendo para describir la percepción actual de los votantes referente a la imagen de los candidatos políticos, así como aspectos específicos de los candidatos y su trabajo en equipo. Además, tiene un enfoque cuali-cuantitativo, en donde se aplicará una encuesta direccionada al número de votantes registrados de la ciudad de Ambato en los Resultados Preliminares de las Elecciones Seccionales 2019 y CPCCS.

Dentro de los resultados, constan el diagnóstico a través de las encuestas y el proceso metodológico para de gamificación para consolidar la imagen de un candidato político con sus respectivos pasos.

Por tanto, se evidencia que la gamificación es esencial para que se promocioe y difunda la información propia del candidato político, consolidándose la imagen política.

PALABRAS CLAVES: ARTÍCULO ACADÉMICO, IMAGEN POLÍTICA, GAMIFICACIÓN, JUEGO, HERRAMIENTA TECNOLÓGICA

ABSTRACT

This study aims to propose a methodological process of gamification to consolidate the image of a political candidate; since there was a lack of use of technological tools to publicize the information of the movement and political candidate, its profile, skills and campaign proposals.

This research is of a descriptive type of transversal type, being to describe the current perception of voters regarding the image of political candidates, as well as specific aspects of the candidates and their teamwork. In addition, it has a qualitative-quantitative approach, where a targeted survey will be applied to the number of registered voters of the city of Ambato in the Preliminary Results of the 2019 and CPCCS Sectional Elections.

The results include the diagnosis through the surveys and the methodological process for gamification to consolidate the image of a political candidate with their respective steps.

Therefore, it is evident that gamification is essential for the promotion and dissemination of the political candidate's own information, consolidating the political image.

KEY WORDS: ACADEMIC ARTICLE, POLITICAL IMAGE, GAMIFICATION, GAME, TECHNOLOGICAL TOOL

LINK DEL ARTÍCULO ACADÉMICO PUBLICADO

https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/251