



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

**“Diseño de una página web publicitaria para mejorar las ventas
y servicios de productos tecnológicos para la microempresa
“EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón
Guayaquil en el periodo 2016?”**

AUTOR:

DANIEL ABEL PARRA PONGUILLO

TUTOR:

ING. Walter Criollo Portilla

Guayaquil - Ecuador

2016

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Jorge Parra y Carmen Ponguillo, a mis hermanos Elías Parra, Jorge L Parra, y novia Kimberly Sánchez quienes son parte fundamental en mi vida y principalmente a mi tía Janeth Ponguillo y abuelos Luis Ponguillo y Margarita Vásquez. Quienes han sabido ser pacientes, han sabido orientarme en el camino del bien y de mis estudios estuvieron ahí para aconsejarme y darme el apoyo incondicional en todo momento.

A toda mi familia en general que es importante para mí.

A mis compañeros que han sido parte de este logro.

DANIEL PARRA PONGUILLO

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer principalmente a Dios, por ser parte fundamental en mi vida, mis padres, abuelos que siempre estuvieron ahí inculcándome el camino a seguir mi carrera estudiantil y por ser parte fundamental para mi desarrollo personal y profesional.

Al instituto tecnológico Bolivariano quien me mostro puertas abiertas para ser mejores personas cada día y ser buenos profesionales.

También a los catedráticos que estuvieron ahí para darnos el apoyo incondicional de todos sus conocimientos y ser un ejemplo a seguir.

A nuestros compañeros ya que en el transcurso de nuestro periodo estudiantil estuvimos ahí para darnos apoyo el uno con el otro. Y así llegar a formar verdaderos amigos que supimos dar la mano cuando se las necesito.

DANIEL PARRA PONGUILLO

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACIÓN DE LA ACEPTACIÓN DEL TUTOR	iv
AUTORÍA NOTARIADA	v
INDICE DE TABLAS	11
RESUMEN	12
TOPIC:	13
1 EL PROBLEMA	14
1.1 Ubicación del problema en un contexto.	14
1.2 Situación conflicto	15
1.3 Delimitación del problema	16
1.4 Formulación del problema	17
1.5 Variables de la investigación	17
1.6 Evaluación del problema	17
1.7 Objetivos de la investigación.....	18
1.7.1 Objetivo general.....	18
1.7.2 Objetivos específicos.....	18
1.8 Justificación	19
1.9 Viabilidad.....	20
1.9.1 Viabilidad técnica	20
1.9.2 Viabilidad económica	20
1.9.3 Viabilidad ambiental.....	21
1.9.4 Viabilidad institucional	21
CAPÍTULO II	22
2 MARCO TEÓRICO	22
2.1 Antecedentes Históricos.	22
2.2 Antecedentes referenciales.	23
2.3 Bases Teóricas	24
2.3.1 Microempresa	24
2.3.2 Procesos de ventas.....	24

2.3.2.1	Elementos de un proceso de ventas	26
2.3.3	Diferentes maneras de publicitar en Internet.....	28
2.3.4	Historia de la web.....	31
2.3.5	Lenguaje de programación.....	31
2.3.5.1	Lenguaje de programación web.....	32
2.3.5.2	Estructura de una página Web.....	36
2.3.5.3	Diseño de página Web	36
2.3.5.4	Software de Diseño y Programación para la elaboración de Páginas Web.	36
2.3.6	Base de datos.	38
2.3.6.1	Sistema gestor de base de datos.....	39
2.4	Glosario de términos.....	41
2.4	Aspecto Legal	43
CAPÍTULO III	44
3	METODOLOGÍA	44
3.1	DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACION	44
3.2	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	44
3.2.1	DE CAMPO	45
3.2.2	BIBLIOGRÁFICA O DOCUMENTAL.....	45
3.2.3	DESCRIPTIVO	45
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	46
3.3.1	POBLACIÓN.....	46
3.3.2	LA MUESTRA.....	46
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	47
3.4.1	Encuesta:	47
3.4.2	Entrevista:	47
3.4.3	Métodos Matemáticos:.....	48
3.5	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	48
3.5.1	MÉTODOS TEÓRICOS.....	48
3.5.2	Métodos Empíricos:	49
CAPÍTULO IV	50
4	LA PROPUESTA	50
4.1	Análisis de la encuesta aplicada al gerente y los trabajadores de la microempresa “EASY SOLUTIONS”,	50

4.2	Fundamentación	60
4.3	Justificación	60
4.4	OBJETIVOS	60
4.4.1	Objetivos Generales	60
4.4.2	Objetivos Específicos	61
4.5	Ubicación	62
4.6	Requerimientos de Software	65
4.7	Presupuesto y costo	66
	Costo de hardware	66
	Costo de software	66
4.8	DIAGRAMA DE GANTT	71
4.9	DETERMINACIÓN DE REQUERIMIENTO	74
4.10	PRESUPUESTOS COSTOS.	75
4.11	DIAGRAMAS DE INPUT PROCESSING OUTPUT (IPO)	88
4.12	MODELAMIENTO DE DATOS	93
4.13	Diccionario De Datos	94
4.14	DISEÑO DE PANTALLAS	97
4.15	DIAGRAMAS DE INPUT PROCESSING OUTPUT (IPO)	105
	CONCLUSIONES	110
	RECOMENDACIONES	111
	Bibliografía	112
	Fundamentación legal	116
	Plan nacional del buen vivir	116
	El Registro único de contribuyentes (RUC).	119

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	50
Tabla 2.....	51
Tabla 3.....	52
Tabla 4.....	53
Tabla 5.....	54
Tabla 6.....	55
Tabla 7.....	56
Tabla 8.....	57
Tabla 9.....	58
Tabla 10.....	59



PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

“Diseño de una página web publicitaria para mejorar las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa EASY SOLUTIONS ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil en el periodo 2016”

AUTOR: **DANIEL PARRA PONGUILLO**

TUTOR: **ING. WALTER CRIOLLO PORTILLA**

RESUMEN

El sucesivo proyecto de investigación tiene como objetivo dar solución a la problemática existente en la actualidad en **LA EMPRESA TECNOLOGICA “EASY SOLUTIONS”**, concerniente a la falta de un sistema informático, de publicidad y pedidos de productos tecnológicos los objetivos de esta investigación es aportar Aporta con un sistema informatizado que constituye un impulso de calidad en el proceso de publicidad, además es de suma importancia que las microempresas estén al frente del desarrollo tecnológico, este proyecto está diseñado para incrementar las ventas y los servicios de mantenimiento, lo cual se verá reflejado en el acrecentamiento de la economía de la microempresa.

La metodología de la investigación se sustentó en los métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos, la orientación que se le dio fue de carácter cuantitativo, cualitativo.

Se manipularon las técnicas de las encuestas y la entrevista a través de las cuales se demostró la existencia de la problemática y la importancia del diseño y la implementación de sitio web responsivo. Se finalizó el proyecto con la propuesta del diseño del sitio web responsivo que es la posible solución a la problemática existente en **LA EMPRESA TECNOLOGICA “EASY SOLUTIONS”**.

PALABRAS CLAVES		
SITIO WEB	RESPONSIVO	COMUNICACIÓN



PROJECT PRIOR TO OBTAINING THE DIPLOMA OF: TECHNOLOGIST IN SYSTEMS ANALYSIS

TOPIC:

“Design of an advertising website to improve the sales and services of technological products for the EASY SOLUTIONS microenterprise located in the Province of Guayas, Guayaquil Canton in the 2016 period”

AUTOR: DANIEL PARRA PONGUILLO
TUTOR: ING. WALTER CRIOLLO PORTILLA

SUMMARY

The success of the research project aims to solve the current problem in THE TECHNOLOGICAL COMPANY "EASY SOLUTIONS", concerning the lack of a computer system, advertising and technological product orders the objectives of this research is to contribute With a computerized system that constitutes a boost of quality in the advertising process, it is also of the utmost importance that microenterprises are at the forefront of technological development, this project is designed to increase sales and maintenance services, which will be reflected in the growth of the microenterprise economy.

The methodology of the research was based on theoretical, empirical and statistical-mathematical methods, the orientation given was quantitative, qualitative.

The techniques of the surveys and the interview were manipulated through which the existence of the problem and the importance of the design and the implementation of the responsive website were demonstrated. The project was finalized with the proposal of the design of the responsive website that is the possible solution to the existing problems in THE TECHNOLOGICAL COMPANY "EASY SOLUTIONS".

word thrust		
web site	Responsive	Communication

CAPITULO I

1 EL PROBLEMA

1.1 Ubicación del problema en un contexto.

A finales del siglo XX los humanos han visto la evolución y transformación en lo económico, en lo social y en lo cultural, todos estos procesos evolutivos tuvieron lugar al fenómeno de la globalización.

Este fenómeno llamado globalización abarca el desarrollo de la economía mundial, así como también incluye escenarios sociales, influencias culturales y políticos. Las dos grandes tendencias que abarca la globalización como lo son las condiciones económicas y la comunicación mundial.

Está creciendo notablemente los sistemas de comunicación global en la actualidad, siendo la tecnología una herramienta fundamental para la evolución de dichos sistemas, no solo nacional sino también a nivel mundial.

A través del tiempo, los seres humanos han ido desarrollando nuevas herramientas tecnológicas, experimentos científicos, innovaciones, entre otras cosas, han mejorado la calidad de vida, permitiendo más rapidez, más facilidad en un mundo agitado y tan acelerado con se presenta en la actualidad.

Como la tecnología avanza día a día, se debe estar a la vanguardia y actualizarse con las herramientas que se van presentando, es decir, se debe de emplear un sistema más reciente, es decir, usar herramientas tecnológicas.

La información que se encuentra en internet es ilimitada, y siempre va aumentando con el pasar de los días, las empresas encontraron esta herramienta tecnología como un medio para anunciarse y poder captar la atención de los usuarios, ofreciendo así sus productos y servicios, dando como resultado un desarrollo económico.

Debido a la web, esto resulta posible, según González R, y Cordera Valle, mencionan: “la web fue creada en 1989 por Tim Berners, teniendo como objetivo el intercambio de información entre dos o más personas en diferentes partes del mundo”.

En la actualidad el desarrollo de una página web tiene mucha demanda por su practicidad, veracidad y factibilidad, debido a que las empresas invierten mucho en esta herramienta para otorgarse mayores beneficios que brinda dicha herramienta.

Esta herramienta se ha convertido en una llave importante dentro de los negocios, sobre todo para tener una buena relación entre empresa-cliente. Es importante que una empresa se dé a conocer a través de una página web, ya que permite transacciones más rápidamente que un método convencional, a su vez el cambio de información también es primordial para el negocio.

El E-Commerce es llamado comercio electrónico, se refiere a la compra y venta vía internet, esta herramienta es muy importante para las denominadas PYMES (pequeñas y medianas empresas) y también para las grandes empresas. Esta vía, genera mucho más ingresos y costos bajos, permitiendo la globalización tanto de productos como de servicios, evitando contratar mano de obra.

Todos los sitios web deben de contar con textos, imágenes, audios, videos,, entre otros elementos. La página web debe de estar diseñada siempre pensando en el usuario, es decir, que sea fácil de navegar, atractiva y que cause un impacto visual.

1.2 Situación conflicto

El principal problema que afronta la microempresa “EASY SOLUTIONS”. Es dar a conocer de forma efectiva los productos tecnológicos en venta y los servicios de reparación y mantenimiento que ofrecen a los clientes, conseguir que la microempresa sea más conocida y tengan una mayor proyección dentro del área de la tecnología de comunicación, así mismo, que la información sea segura y

precisa, teniendo siempre una visión de crecimiento y pensando en el cliente, con proyecciones de crecer en el mercado competitivo.

Gran parte de los clientes no tienen claro los parámetros o especificaciones de algunos productos o servicios que una institución ofrece. Cuando un cliente no tiene una visión clara o una idea de los productos que con los cuales se está trabajando, estos, se muestran confundidos, por ende, no se muestra el producto tan atractivo como parece, trayendo como consecuencia pérdida de tiempo en dicha explicación del tipo de productos existentes y los diferentes servicios que se ofrecen.

Cuando se cuenta con un sitio web, se está contando con una visualización agradable con información ordenada y específica, se logra así, ganar recursos como el tiempo y a su vez, se está ganando nuevos clientes.

Mediante un informe detallado representa otra estrategia para la comunicación entre una empresa y un cliente, donde se detallan los productos existentes en venta, que los clientes podrán observar y tener un seguimiento en línea del stock de productos y servicios al ingresar al Sitio Web.

Se emplearon dos estrategias para incrementar el capital por medio del sitio web, entre las cuales, la venta de productos tecnológicos (seguridad electrónica y equipos de cómputo), El otro medio de ingreso es la publicación de servicios de reparación y mantenimiento de equipos tecnológicos.

1.3 Delimitación del problema

CAMPO: Análisis de sistemas

ÁREA: publicidad de ventas y servicios

ASPECTO: Dar a conocer los productos en venta y los servicios de mantenimiento de la microempresa “EASY SOLUTIONS”.

TEMA: “Diseño de una página web publicitaria para mejorar las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil en el periodo 2016?”

1.4 **Formulación del problema**

¿De qué manera influye el diseño de una página web publicitaria en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil en el periodo 2016?

1.5 **Variables de la investigación**

Variable Independiente: Diseño de una página web publicitaria

Variable Dependiente: ventas y servicios de productos tecnológicos

1.6 **Evaluación del problema.**

Este proyecto se ejecuta de acuerdo a los siguientes aspectos generales de evaluación:

Delimitado. El proyecto se desarrollará en la Provincia del guayas, cantón Guayaquil en la microempresa “EASY SOLUTIONS” en el periodo 2016?

Claro. Es significativo señalar que no existe un medio de publicidad automatizado de ventas y servicios de productos tecnológicos, es decir no es óptima.

Evidente. Se ha evidenciado que en la microempresa “EASY SOLUTIONS” existe escases de ventas y servicios de mantenimiento de productos tecnológicos por el hecho de manejar la publicidad de forma manual.

Relevante. Aporta con un sistema informatizado que constituye un impulso de calidad en el proceso de publicidad, además es de suma importancia que las microempresas estén al frente del desarrollo tecnológico, este proyecto está diseñado para incrementar las ventas y los servicios de mantenimiento, lo cual se verá reflejado en el acrecentamiento de la economía de la microempresa “EASY SOLUTIONS”.

Original. Para la microempresa “EASY SOLUTIONS” que ha realizado todos los procesos de publicidad de forma manual, el diseñar un sistema informatizado, resulta algo novedoso, debido a que se va a sustituir métodos ortodoxos que hacen que la información sea poco confiable.

Factible. Se considera factible el proyecto cuando se ha comprobado la información de los métodos de publicidad que actualmente la microempresa “EASY SOLUTIONS” cuenta, de tal forma que ayudara a mejorar las ventas y servicios de mantenimientos de productos tecnológicos.

1.7 Objetivos de la investigación

1.7.1 Objetivo general

Diagnosticar la influencia del diseño de una página web publicitaria en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS”, mediante una investigación de campo, estudio bibliográfico, análisis estadístico en el periodo 2016.

1.7.2 Objetivos específicos

Fundamentar los aspectos teóricos más distinguidos sobre el diseño de una página web publicitaria en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa.

Recopilar la información necesaria a través de la entrevista realizada al gerente, y las encuestas realizadas a los trabajadores y a los clientes de la microempresa “EASY SOLUTIONS”, para manifestar la necesidad del diseño de una página web publicitaria en la microempresa.

Diseñar una página web publicitaria para mejorar la cantidad de ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS”.

1.8 Justificación

Con el desarrollo del presente proyecto de investigación se busca diseñar una página web publicitaria que se verán reflejados en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos, e incidir de forma positiva en el crecimiento economía microempresa “EASY SOLUTIONS”.

La factibilidad del desarrollo de este proyecto reside en el análisis de las insuficiencias detectadas, los recursos humanos y técnicos existentes, de acuerdo al contexto en el que se desenvuelven para que de esta manera puedan satisfacer las necesidades de los clientes de la microempresa, y favorezcan a mejorar la economía de la misma.

Quienes se beneficien de este proyecto serán el dueño, el gerente, los trabajadores y los clientes de la microempresa, Ya que el diseño de la página web de publicidad, responderán a sus intereses y necesidades.

Seguros de poder resolver los problemas que se nos presenten en el lapso del desarrollo de esta propuesta, que consiste en el diseño de una página web publicitaria, por ende, la baja calidad que presenta los actuales métodos de publicidad por realizar esta gestión de manera manual, se ve implicado a realizar

dicho proceso utilizando herramientas tecnológicas mejorando así tanto la calidad de la microempresa como el prestigio de “EASY SOLUTIONS”.

1.9 Viabilidad

1.9.1 Viabilidad técnica

Diagnosticar la influencia del diseño de una página web publicitaria en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS”, mediante una investigación de campo, estudio bibliográfico, análisis estadístico en el periodo 2016.

El diseño de una página web publicitaria es factible debido a que la pequeña empresa puede realizar el análisis y el diseño del presente proyecto, es decir, utilizando programas y herramientas que están al alcance de cualquier computador en la actualidad.

La microempresa “EASY SOLUTIONS”, que tiene Windows 8, el cual es compatible con Visual Basic 2010 y SQL server 2008 que será la base de datos utilizada para el presente proyecto.

1.9.2 Viabilidad económica

Este proyecto es viable económicamente ya que no demanda de la inversión de recursos monetarios altos, ya que se cuenta con el equipo necesario para la ejecución del proyecto, este sistema lo que trata solventar las fallas encontradas tratando de esta manera impulsar la economía de la pequeña empresa, se base que cada día resulta más competitiva hablando en tecnología.

1.9.3 Viabilidad ambiental

Este proyecto no representa algún tipo de impedimento ambiental, es decir, se está evitando gastar papel al momento de realizar algún tipo de publicidad, por ende todo este proceso se lo realizara en programas como Word y Excel, y por su puesto una base de datos.

1.9.4 Viabilidad institucional

Este sistema busca optimizar todas las actividades publicitarias que se realizan en la microempresa lo que conlleva a mejorar los procesos de ventas y servicios de productos tecnológicos, debido a que los usuarios cuentan con la información adecuada y precisa, además de contar con los beneficios de personas encargadas de dicha administración

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

FUNDAMENTACION TEORICA

2.1 Antecedentes Históricos.

En los últimos años la humanidad a sufrido muchos cambios en lo económico, social y cultural, debido a la globalización, la cual a tenido lugar en los campos antes mencionados. Ha marcado grandes tendencias sobre todo en la comunicación y condiciones económicas (Arenas, 2007).

Este sistema ha ido creciendo notablemente en la actualidad, siendo la tecnología la que tiene mayor peso, es decir, mayor evolución, debido a que representa una herramienta tecnología para comunicar entre dos o más países.

A través del tiempo, los seres humanos han ido desarrollando nuevas tecinas para el descubrimiento de tecnologías más avanzadas, mediante los hallazgos científicos, experimentos e innovaciones, lo que permite tener una mejor calidad de vida (PUROMARKETING, 2012).

Según González R. y Cordera Valle, el objetivo se refiere de la creación de la web es el intercambio de información entre grupos de investigadores que se encuentran en cualquier parte del mundo.

Cuando se refiere a una página web, se está teniendo en cuenta todo lo que en ella esta inmiscuido, es decir, textos, imágenes, videos, audios, entre otros elementos reuniendo información de un servicio o producto con el fin de dar a conocer dicho producto y venderlos.

“EASY SOLUTIONS”, es una empresa comercial creada hace quince años, dedicada a la venta y servicios de producto tecnológicos, con el objetivo de mejorar la comunicación con sus clientes, ampliar su Gama de servicios y darse a conocer a su clientela, a través del proyecto de investigación se propone la

elaboración del diseño de una página Web publicitaria, que ayudara en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos.

2.2 Antecedentes referenciales.

La presente investigación, cuenta con los siguientes antecedentes de estudios:

Según, LLACCHUA GUTIERRES, Melquiades (2007) “DISEÑO DE UN SISTEMA DE COMERCIALIZACION PARA EL SUPERMERCADO MINIMARKET TITO'S” CONCLUSION: La modulación del diseño facilita la administración y entendimiento para hacer posible la integración de todos los módulos para su crecimiento, el diseño multiplataforma hace posible la integración de manera sencilla y fácil a cualquier plataforma (Monterosa & Angel, 2025).

Más aun, el uso de un entorno de desarrollo rápido como es Netbeans para JAVA, ha hecho que nuestro desarrollo sea concluido en el tiempo previsto.

Según, VILEMA ESCUDERO María del Carmen (2007) " DISEÑO DE UN SISTEMAS DE INFORMACION COMERCIAL PARA DISTRIBUIDORA LA FAMILIA" Llego a la siguiente conclusiones: Cuando se hizo el levantamiento de información, primero se desarrolló el sistema, con elementos críticos examinados para garantizar el éxito del proyecto, en este puntos, se estudian los problemas que tiene en la actualidad dicho proceso así como la manera en que afectaría a su desarrollo (industrial, 2007).

Según, **SEBASTIÁN ANTONIO GUZMÁN SILVA (2008)**, *en su investigación* titulada, “ DISEÑO Y OPTIMIZACIÓN DEL PROCESO DE GESTIÓN Y EJECUCIÓN DE LA VENTA MAYORISTA PARA UNA EMPRESA TIPO HOME IMPROVEMENT”. Conclusión: el análisis de la venta cruzada, es una extensión de datos en lo que corresponde a la minería, la cual se realiza con la ayuda de una empresa de gran categoría en la rama de las ventas.

Los modelos de Optimización tienen una pequeña muestras representativa a la variedad y sus niveles de compra, es decir, se muestra una cercanía con el

cliente. Es primordial entender la tercera etapa de optimización, en la cual se hace una comparación, haciendo notar los recursos para mejorar los resultados así como la calidad percibida por el cliente, es importante cumplir con las necesidades del cliente, es decir satisfacer sus requerimientos considerando una adecuada sus sugerencias (Universidad Nacional Autónoma de México, 2013).

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Microempresa

Según, MONTEROS Edgar. (2005) En su obra menciona: “La microempresa representa una asociación que lo conforman personas, las cuales operan dicha organización de manera organizada, haciendo uso de los recursos que dispone dicha entidad, como lo son, el talento humano, materiales, económicos y tecnológicos, el buen uso de todos estos elementos se obtiene como resultado un margen de utilidad bueno que sirve para cubrir los costos fijos, los gastos de fabricación y costos variables”.

A la microempresa se la conoce como PYMES, es decir como una pequeña y mediana empresa la cual ocupa un lugar en el monopolio del mercado, estas empresas generalmente están dirigidas por sus propios dueños, que asumen el riesgo del negocio y no están vinculadas a otras grandes empresas o grupos financieros. (Montero, 2008).

2.3.2 Procesos de ventas

Según, FERNÁNDEZ BALAGUER Zaldívar (2008).

Las ventas tienen como significado un intercambio de productos y servicios por dinero. En términos legales significa la transferencia del derecho de posesión a cambio de dinero. En términos contables, se refiere al monto total de productos y servicios prestados que se cobran. De cualquier manera, las ventas, representan el corazón de todo negocio, es la actividad fundamental del negocio.

También es considerada como una persuasión, sin embargo para otros es una ciencia que se basa en una metodología cual se requiere una serie de pasos para llegar a un tipo de cliente y ofrecerle el producto de la mejor manera posible (Fernandez & Javier, 2001).

Cuando se realiza una venta, esta, requiere al menos de tres actividades:

- Entrar en la mente del comprador para cautivar y obtener su atención.
- Demostrar que el producto o servicio que se ofrece son las ideales para lo que él está buscando.
- Concluir con la venta, definiendo el precio, formas de pago, es decir, los términos de la transacción realizada.

Cuando se siguen los pasos, es factible pensar que los resultados sean los esperados. En la vida diaria existes muchos procesos que se pueden tomar como ejemplo; los autos son producto de manufactura, la ropa, así como los computadores, inclusive la comida está elaborada con procesos de calidad y consistencia (Fernandez & Javier, 2001).

En lo que se refiere a las ventas, es casi lo mismo, es decir, se siguen una serie de pasos que están definidos y repetibles los cuales se ejecutan para obtener los resultados esperados. Si no existe una serie de pasos ordenados y definidos la venta tiene como resultado una transacción desfavorable.

Las ventas conllevan una serie de pasos que si se siguen de principio a fin desembocan en una transacción exitosa, además de obtener un incremento en la productividad es el inicio de una fase del ciclo de las ventas.

Cuando se sigue un proceso exitoso de ventas, se puede identificar, analizar, calificar, medir oportunidades, de esta manera, se puede elegir el mejor paso para cerrar el proceso de venta. Todo el procedimiento debe estar alineado en la forma como el cliente compra más que en lo que vende las personas encargadas de vender el producto (Bravo, 2010).

2.3.2.1 Elementos de un proceso de ventas

Planeación

Se refiere a trazar un curso el cual ya haya sido estudiado y designado para seguir bajo los parámetros antes mencionados en un tiempo determinado para establecer su realización adecuada. La planeación es el primer paso para seguir el proceso de ventas, donde se analizan experiencias pasadas y los establece en un programa que sigue un objetivo (Rojas, 2015).

Organización

Se refiere a agrupar y ordenar todas las actividades que se van a realizar y que sean necesarias para lograr alcanzar el objetivo establecido por medio de procesos, en este, se establecen asignaciones a las funciones según su jerarquía, es decir, la organización debe de estar coordinada en todas las actividades por un personal competente que ayuden a integrar el área con el fin de obtener el resultado esperado aprovechando los instrumentos y materiales tanto técnicos como humanos para lograr el objetivo requerido (Reyes, 2011).

Dirección

La dirección se refiere a coordinar el esfuerzo de todo el personal, de esta manera, la entidad se asegura las metas trazadas. Se dirigen las operaciones mediante el trabajo del personal a cargo para obtener los resultados esperados a nivel de productividad, se pueden establecer métodos de motivación así como de supervisión (gestionpolis, 2006).

Ejecución.

Una vez que se cumpla a cabalidad las actividades de los pasos de la planeación y la organización es importante que el encargado designado tome medidas para que estas acciones sigan cumpliéndose según lo establecido por los

miembros del grupo que ejecutan cada tarea. El encargado debe tener la capacidad de dirigir, ayudar, brindar ayuda, y desarrollar a los nuevos miembros para que estos mejoren pensando en la creatividad y a la compensación, a esto se le llama ejecución (Universidad Nacional Experimental Simon Rodriguez, 2007).

Control

Es el proceso por el cual la administración se percata de que lo que está ocurriendo sea lo que se estipulo, es decir, lo que supuestamente debe de ocurrir, si no fuese el caso, entonces se hará los respectivos cambios o correcciones necesarios de todos los procesos que se realizan (UDENENITASFACEA, 2011).

Publicidad

Se refiere a la información, ya sea que estén anunciando un producto nuevo o un servicio, actualizando datos, precios, etc. O simplemente recordando la marca auspiciante, es decir todo lo que conlleva transmitir una información.

Cuando se habla de publicidad se piensa en que ha sido de gran ayuda a nivel mundial porque promueve un producto que puede llegar a ser competitivo entre las grandes empresas, cuyo objetivo fundamental es informar a la humanidad sobre un producto o servicio interesante el cual ofrecer (Patrizi, 2016).

Plan Publicitario

El plan publicitario, o plan de publicidad obedece al de Plan de Marketing o estrategia de mercadeo y es la solución a la difusión de la campaña, es decir, la respuesta a la necesidad de un objetivo público que logre ser relevante y ayude al anunciante con la planificación, con el procedimiento y técnicas necesarias para solventar y cómo difundir masivamente un mensaje de la manera más rentable y eficaz. (Publicidad y Ventas, 2010).

- El plan de publicidad representa una fase ejecutiva que se inicia con tres decisiones fundamentales:

¿A quién nos dirigimos? Se trata de examinar la población objetivo, es decir a que personas se quiere persuadir para que el mensaje llegue en su total cabalidad, esta población objetivo está determinada por características mutuas entre ellas, edad, sexo, estudios, estilo de vida.

¿Qué queremos conseguir? Se debe de fijar el objetivo, este paso representa el más importante en la planificación, se debe de llegar a las metas trazadas en el plan de marketing. Debido a que la publicidad es un medio de comunicación, el mensaje debe estar en términos comunicativos con seriedad, notoriedad, prestigio y posicionamiento.

La campaña pretende alcanzar ciertos niveles de interés, comprensión, conocimiento para conseguir llegar al objetivo trazado y ver los resultados sobre las ventas.

¿De cuánto dinero disponemos? Para enviar un mensaje publicitario, hay que tomar en cuenta el presupuesto con el que se cuenta, este factor es muy importante, pero también este factor no debe influir si se tiene mucha creatividad en la repercusión y difusión del mensaje (Garcia & Uceda, 2008).

2.3.3 Diferentes maneras de publicitar en Internet

Boletines Electrónicos

A través de este boletín se puede informar escribiendo artículos o compartiéndolos de otras fuentes, enviándoles recomendaciones, etcétera.

Según Camacho, L. (2007), un boletín electrónico es una buena excusa para contactar diariamente con el público-objetivo, con las personas de interés, porque tienen un perfil determinado, y por tanto forman parte de ese grupo que has definido como los clientes potenciales, los que previsiblemente pueden comprar el producto o servicio. Para maximizar las posibilidades de éxito, el boletín deberá enfocarse como un negocio, seleccionando un mercado objetivo efectivo.

El objetivo básico del boletín no es precisamente vender publicidad. El verdadero objetivo de un boletín electrónico debe ser construir una sólida relación con los suscriptores para terminar convirtiéndolos en clientes.

Este es el principal valor de un boletín, el gran potencial de esta herramienta de marketing.

Ser constantes y responsables, el usuario está predispuesto a confiar en dicha información suministrada en el boletín, cuando se le proponga comprar algo, que no es otra cosa que el producto o servicio, ellos ciegamente estarán dispuestos a comprar dicho producto o servicio (Benchmark, 2017).

Banner`s

Representan un medio de publicidad que más se emplea en el Web, esto lo podemos demostrar fácilmente al ingresar a millones de páginas donde se puede apreciar distintos rectángulos con imágenes que promocionan miles de sitios.

Moreno, L. (2000) señala como banner a un anuncio que frecuentemente se presenta en una página Web.

Los banners se visualizan al acceder a un sitio Web, en ellos se suele colocar anuncios de alguna institución, servicio o producto, para esta alternativa se cobra una cantidad la cual varía dependiendo de algunos factores.

El precio que se maneja en los banner varía dependiendo de la página así como el número de visitantes, se debe tomar en cuenta la manera en contratar, la cual, es de manera habitual por miles de impresiones, esto significa, que la página se carga las veces en el banner(Moreno, 2005).

Internet.

Fue concebido por la agencia de nombre ARPA (AdvancedResearchProjects Agency o Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados de Defensa) del gobierno de los Estados Unidos en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET (AdvancedResearchProjects Agency NETwork o Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados de Defensa de Redes) (ithinkweb, 2011).

Historia del internet.

www.albanet.com (Historia del Internet) Bueno, tenemos que remontarnos a los años 60's, cuando en los Estados Unidos se estaba buscando una forma de mantener las comunicaciones vitales del país en el posible caso de una Guerra Nuclear (Timerime, 2011).

El proyecto eliminaba cualquier autoridad centralizada, debido a que este podría ser el primer blanco frente a un ataque de red descentralizada en el cual se podía operar en condiciones difíciles, todas las maquinas deberían ser capaces de operar con el mismo status y la misma capacidad tanto para enviar información como para recibirla.

Cuando se envían los datos, estos deben de ser capaces de descansar sobre un mecanismo en el cual se pudiera manejar la destrucción parcial de la red. Al momento de tomar una decisión sobre si dividir los mensajes en pequeñas porciones de información o paquetes, la ruta no estaría especificada para su llegada no obstante su dirección. Sin embargo, si fuese al contrario, cada paquete se encargaría de buscar al destinatario por todas las rutas que se tenga a disposición, de esta manera, el destinatario re embalsaría todos los paquetes de manera individual para agruparlos y reconstruir el mensaje original (Hades, 2014).

La ruta no es importante, lo que realmente importa es su destino. Inglaterra fue uno de los primeros países en experimentar este tipo de concepto, siendo en 1968 la primera red experimental por el laboratorio Nacional de Física de Gran Bretaña (Space, 2016).

Al siguiente año los Estados Unidos, específicamente el pentágono decidió financiar su propio proyecto, siendo en 1969 la primera red Universal de California denominada (UCLA), sin embargo un tiempo después aparecieron tres redes adicionales, entre ellas ARPANET (Lamarca, 2013).

ARPANET se consolido en 1972 ya que agrupaba un total de 37 redes. Las máquinas que estaba conectadas a esta red tenían un protocolo denominado NCP (Network Control Protocol o Protocolo de Control de Red), pero a medida que pasaron los años, este fue evolucionando dando paso a un protocolo llamado

TCP/IP el cual está formado por varios protocolos (Transmission Control o Protocolo de Control de Transmisión) y el denominado IP (Internet Protocol o Protocolo de internet) (Instituto Borges, 2008).

2.3.4 Historia de la web.

www.masadelante.com (Historia de la Web – y Definición) La web fue creada en 1989 en un instituto de investigación de Suiza, la web se basa en buscadores y el protocolo HTTP (HypertextTransportProtocol o Protocolo de Transporte de Hipertexto). La mayoría de los documentos de la web se crean utilizando lenguaje HTML (HypertextMarkupLanguage o Lenguaje de Marcado de Hipertexto).

Definición de dominio.

Es el nombre con el que un sitio web es identificado, este es único. Internet (www), o el nombre de la organización o y el tipo de organización (.COM, .NET, .MIL, y .ORG) . Internet se basa en direcciones IP, y no en nombres de dominio, cada servidor web requiere de un DNS (DomainName Server o Servidor de Nombres de Dominio) para traducir los nombres de los dominios a direcciones IP. Cada dominio tiene un servidor de nombre de dominio primario y otro secundario.

Definición de servidor.

El concepto informático de servidor es un tipo de software en el cual las tareas son realizadas en vez de los usuarios. También suele referirse al ordenador físico la cual es una máquina que provee y utiliza datos. HTTP es el protocolo que usa un ordenador en la web (MasAdelante, 2009).

2.3.5 Lenguaje de programación.

Es un lenguaje establecido para encontrar un conjunto de acciones que se siguen paso a paso para ejecutar algo. Es decir, un lenguaje de programación es una secuencia de instrucciones.

En términos de lenguaje es un medio de comunicación que se comparte por un grupo de personas indiferente el idioma, los lenguajes están para comunicarse entre los usuarios, a esto se conoce como protocolos de comunicación.

El primer lenguaje de programación fue el ensamblador, se asemeja al lenguaje de la máquina, sin embargo solo los desarrolladores pueden entender su funcionamiento.

Un programa que es desarrollado para un equipo en específico, no puede ser adoptado por otro tipo de equipo, es decir, la portabilidad es diferentes para cada equipo, por ejemplo, si se desea usar un tipo de programa ensamblador, es necesario, en ciertas ocasiones, tener que escribir de nuevo todo el programas fuente para garantizar su correcto funcionamiento. Por otro lado, un lenguaje de programación tiene muchas ventajas, entre ellas: la maquina puede interpretar mucho más fácil el programa, la portabilidad permite que un programa puede adaptarse fácilmente y ejecutarse en otro tipo de equipo (CCM Benchmark, 2012).

2.3.5.1 Lenguaje de programación web.

www.larevistainformatica.com (Lenguaje de Programación Web) El más conocido de los lenguajes de programación web es el HTML. Se puede traducir como lenguaje de marcas hipertextuales, es el lenguaje usado para crear páginas web en internet. Este lenguaje, es decir el HTML codifica por medio de etiquetas un texto, se incluye otras opciones como marcas que suelen aportar información extra sobre la manera en que quiere apreciarse el contenido.

En HTML se combina el de Hipertexto, que permite conectar dos elementos entre sí, y el SGML (Lenguaje Estándar de Marcación General) que permite colocar etiquetas o marcas en un texto para indicar como queremos que ese documento se visualice.

Existes otros lenguajes de programación que se usan para la web que en ocasiones se usan en partes, acompañados o mejorando el contenido de las páginas web, entre ellos tenemos: CSS (Hojas de estilo en cascada o Cascading

Style Sheets), hojas de estilo que mejoran la presentación del documento. JavaScript, este tipo de lenguaje permite darle a la programación web un efecto más dinámico, es el conocido PHP usado en la programación web de servidor, ASP y JSP que significa JavaServerPages que son dos lenguajes de programación web que actualmente está siendo muy usado. Y MYSQL, lenguaje de programación para manejar bases de datos.

World Wide Web

Según González, R y Cordero, V (2004), el Hipertexto es un texto con enlaces. Los documentos de hipertexto pueden contener enlaces, que son a otras partes del documento o a otros documentos.

Actualmente, la mayoría de las páginas en la Web se hacen a través del lenguaje HTML, acrónimo inglés de HyperText Markup Language (lenguaje de marcas hipertextuales).

Este formato se ha convertido en uno de los más populares para la creación de páginas Web debido a su fácil manejo, es el lenguaje de marcas de texto utilizado normalmente en la www (World WideWeb).

Página Web

Una página Web se le denomina a un espacio por el cual se alojan diferentes informaciones sobre un tema, empresa, entre otros, el cual a través de una dirección se accede fácilmente y puede ser observada tanto a nivel nacional como a nivel internacional.

Este espacio también es llamado Sitio Web.

Según Ned Snell (1999) define un sitio Web como un grupo de páginas que se conectan juntas para formar un único documento de varias páginas.

El sitio Web es un elemento muy importante dentro del desarrollo de la empresa en Internet.

Por ello, su desarrollo no es una tarea trivial debido a que cada los usuarios de la Web son más exigentes. **(Tucan Information Technologies S.L., 2006)**

Para la realización de una página Web es necesario cubrir con ciertos puntos indispensables que lo hacen útil e importantes a la hora de publicarlas en el servidor.

Entre ellos se mencionan un buen diseño, una buena o básica programación dependiendo de la utilidad de la página Web, información concreta sobre el bien, servicio o tema en particular.

La información se encuentra en un sistema de cómputo y esta almacenada la cual se encuentra conectada a una red mundial denominada Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualquier persona que se conecte a esta red mundial de comunicaciones.

Pero antes de subir una página al servidor, es necesario tener un dominio, es la parte URL (dirección de una página) en la cual se identifica el servidor de alojamiento temporal.

Para la creación de una página Web es importante destacar un diseño acorde a lo que el cliente necesita, para esto es indispensable un diseñador gráfico, que junto con los conocimientos logran un diseño que cumpla con el objetivo propuesto.

Es indispensable organizar los elementos y crear un orden dentro de los mismos, esto se logra a través de un diagrama o esquema, que permite establecer los link o espacios importantes.

Toda página Web debe contener una página principal o Home Page.

Esta es aquella que se cargará en primera instancia, y que generalmente tiene un mensaje bienvenida, y un menú con diferentes opciones, con sus respectivos links.

La página principal es el primer impacto que el usuario observa para generar interés, y es lo que indica si se va o sigue navegando dentro de la página Web.

Dentro de esta página principal debe contener los links que lo transporten o lleven dentro de la misma página diversas informaciones de la organización o empresa.

Home o Página principal:

Este es el punto de referencia que conduce al usuario a todas las secciones dentro del sitio.

Según Biagi, S. (1999), la página principal es la apertura de una página en la red que da la bienvenida al usuario.

Esta página conduce a todas las páginas internas, que posee un diseño conceptual.

El Diseño conceptual

Según Hassan, Y., Francisco J., y otros (2004), se refiere al objetivo que corresponde a la fase inicial del diseño conceptual al esquema organizacional que es fundamental para la navegación del sitio web. En este, no se especifica la interfaz de la página, más bien se centra en su arquitectura.

Multimedia:

Se refiere a todos los medios en que se usan simultáneamente diversos medios de comunicación como imágenes, animaciones, videos, sonido y texto

Las primeras páginas Web solo constaban de básicamente de texto y algunas imágenes.

Actualmente una página Web puede contener objetos de muy diversos tipos. **(González, R y Cordero, V, 2004)**.

Menú de navegación:

Menú de navegación es tal vez el elemento más interactivo de una página, facilitando al visitante una rápida navegación por todo el contenido del sitio Web.

Sus enlaces deben asociar y ser visibles y cuidar que no sean muy impactantes para que no le quiten importancia al resto del contenido, es decir, a la cabecera, al texto y al cuerpo.

Link o vínculos:

Según Biagi, S (1999) son conexiones electrónicas de una fuente de información a otra.

Links, o vínculos, son la característica básica de un documento hipertextual o hipermedial, estos son referencias dinámicas las cuales permiten saltar entre lugares de manera simultánea.

2.3.5.2 Estructura de una página Web

Según Montero,H., y Fernández, M., (enero, 2004) la "estructura" del sitio Web son las conexiones y relaciones entre páginas, a la topología de la red de páginas, así como a la descomposición de los elementos de información contenidos en las páginas; y en cuanto a la navegación, presentar las opciones para poder desplazarse entre las paginas emergentes.

Sin embargo, se recomienda los modelos clásicos, pero efectivos en cuanto a usabilidad de la página.

El primero ocupa el ancho del navegador, muestra la cabecera de la Web junto a un menú horizontal con los apartados o secciones principales de la Web.

Estos elementos nunca desaparecerán de la pantalla, de manera que el usuario siempre tenga la opción de ir a cualquier zona de la página sin dependencia alguna de los botones del navegador 'Atrás' y 'Adelante'.

2.3.5.3 Diseño de página Web

Según Moreno, Luciano (2000), el diseño gráfico lo define como el “proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados”.

2.3.5.4 Software de Diseño y Programación para la elaboración de Páginas Web.

Hoy en día los diseñadores cuentan con programas que hacen la parte digital y programación mucho más sencilla.

Las compañías más poderosas en la creación de software son Adobe y Macromedia.

Estas compañías actualmente se han unido para integrar e innovar software atractivo y eficaz que satisfacen las necesidades de clientes y mercado que van desde diseñadores y cineastas hasta empresas y gobiernos, pasando por desarrolladores y usuarios domésticos.

Entre los programas más reconocidos entre los diseñadores se encuentran:

Photoshop:

A través de este software permite procesos de edición, tratamiento y gestión de archivos más eficaces podrá trabajar con mayor rapidez.

FreeHand

A través de este programa se trabaja la parte de vectores como también parte del diseño para la creación de la página Web. Se crean diseños e ilustraciones sofisticadas que se pueden usar para la impresión, Internet y proyectos.

Entre los programas de Adobe para el montaje y programación de páginas Web se encuentran: **Fireworks y Dreamweaver** son herramientas que permiten al diseñador montar el diseño preestablecido para transformarlo en el lenguaje HTML y subirlo al servidor.

Firework

Es el que permite mantener un equilibrio entre la calidad de la imagen y el tamaño mínimo al que puede comprimirse dicha imagen, en la medida en la que se crea, se edita, se optimiza las imágenes para colocarlas en una página web con un específico control.

Dreamweaver

Es un desarrollador Web, abarca desde la creación y mantenimiento de sitios Web básicos hasta aplicaciones avanzadas compatibles con las mejores prácticas y las tecnologías más recientes.

PHP:

Es un lenguaje de programación usado generalmente para la creación de para sitios Web. PHP es un acrónimo recurrente que significa "PHP Hypertext Pre-processor" (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools), el cual se trata de un lenguaje que sirve para crear aplicaciones para servidores, o en su defecto, contenido dinámico para la página web.

Software: Componentes lógicos de un sistema informativo. Término que hace referencia a los programas que permiten a los ordenadores resolver problemas. (Moncho, M., J., 1986)

HTML

Es un lenguaje el cual usa etiquetas para estructuras todo el contenido y presentarlos en forma de Hipertextos, se usa para darle un formato estándar a las páginas web.

Una vez que el navegador reciba la instrucción, la interpreta para mostrarla en la página.

Las páginas que se visualizan están formadas, fundamentalmente, por textos e imágenes, con una estructura y un formato específicos.

Debido a la popularización ha ido incrementando su contenido, donde el único medio de intercambio era básicamente textual, a transmitir cualquier tipo de medio, como gráficos, imágenes, audio, video y animaciones.

Hipermedia, según González, R. y Cordero, V. (2004) es la ampliación del concepto de hipertexto con la inclusión de cualquier tipo de medio (hipermedia: hipertexto + multimedia).

2.3.6 Base de datos.

¿Qué es una base de datos?

BD es la abreviación de una base de datos, la cual se encarga de almacenar los datos de manera estructurada evitando redundar. Los diferentes programas pueden ser usados mediante esta base de datos, la cual está relacionada con la red en la que se comparte la información

2.3.6.1 Sistema gestor de base de datos.

Es un software que permite actualizar los datos y almacenarlos en una base de datos por uno o muchos usuarios, este proceso se llama gestión de base de datos (SGBD). Tiene como objetivo enviar al usuario las herramientas necesarios de manera abstracta, es decir los datos que no serán conocidos por empleados, usados y almacenados en la base de datos de la computadora, en otras palabras no se tendrá acceso a esta información.

Debido a la facilidad que brinda los SGBD, los programas operan sobre estos datos que se encuentran almacenados, y en muchos casos los lenguajes de programación pueden ser manipulados, es decir para facilitar el trabajo de los usuarios.

Entre los beneficios de contar con un SGBD son que permiten la elaboración de tablas de una manera más fácil así como la información que se encuentra inmersa en estas tablas, también permiten tener la integridad de los datos, actualizar la tabla, un registro al mismo tiempo, sin olvidar que este tipo de base de datos impide la duplicidad de los mismos.

Características de los SGBD

-
- ✓ Permite crear y gestionar base de datos de forma fácil, cómoda y rápida.
 - ✓ Ofrece una gran flexibilidad para el trabajo con base de datos relacionales.
 - ✓ Ofrece un ambiente agradable dado por su interfaz gráfica.

MYSQL.

Es un modelo de base de datos muy sencillo y fácil de usar y manejar, este es uno de los motores de base de datos más buscados en la web debido a que es un software gratuito. Entre las características de MYSQL es que es un gestor de base de datos. Teniendo en cuenta que es una base de datos relacional, es decir, se almacenan los datos en tablas las cuales están relacionadas entre si de manera sencilla, segura y eficiente.

Es una base de datos muy rápida, segura y fácil de usar. Gracias a la colaboración de muchos clientes, esta base, ha mejorado, se la ha optimizado en cuanto a velocidad, estos cambios, la hacen una base de datos más utilizada en internet.

MYSQL es un programa el cual permite conectarse con un servidor, ejecutando consultas y ver los resultados, este programa también es usado como Bath, que significa, se puede almacenar un sin número de consultas, para posteriormente, darle una instrucción a MYSQL ejecutar dichas consultas.

DREAMWEAVER.

Corresponde a una herramienta más avanzada para diseñar páginas web, así el programador sea un experto en diseñar páginas web, esta herramienta siempre será una alternativa razonable para utilizarla porque da un aspecto más profesional y es capaz de soportar una gran cantidad de tecnología, sin mencionar que es fácil de manejar

- ✓ Hojas de estilo y capas
- ✓ Javascript para crear efectos e interactividades
- ✓ Inserción de archivos multimedia

Este programa tiene la facilidad de actualizarse debido a sus componentes que son fabricados por Macromedia y otras compañías, en busca de realizar operaciones más avanzadas, también el código que se genera es de buena calidad, en definitiva es un programa realmente satisfactorio.

WAMP.

Se usa para describir la infraestructura de un sistema de internet en las cuales se usan las herramientas que nombran a continuación:

- ✓ Windows, como sistema operativo;
- ✓ Apache, como servidor web;
- ✓ MYSQL, como gestor de bases de datos;
- ✓ PHP (generalmente), Perl, o Python, como lenguajes de programación.

Cuando se usa WAMP se está permitiendo la gestión de datos al permitir servir la página HTML, es decir, proporciona lenguajes de programación para poder desarrollarlos.

Por otro lado LAMP se desarrolla bajo el entorno de Linux, el cual es un sistema análogo propio de Macintosh MAMP que es una aplicación en la cual se puede alojar un propio servidor local de forma rápida y sencilla instalando automáticamente Apache, MYSQL y PHP.

Toda una ventaja para desarrollar nuestras propias aplicaciones web y testearlas, probar nuestros sitios web y ver qué tal se ve antes de aplicarlo a nuestro sitio. Actualmente hay dos versiones, la normal y la Pro. Con la versión normal sólo podemos crear un servidor.

2.4 Glosario de términos

Boletín Electrónico: Se refiere a todas las informaciones distribuidas cumplidamente cada semana, cada quincena o cada mes sobre un tema específico vía Internet.

Descargar: Acción de copiar información desde un servidor a su propio computador.

Feet back: Se refiere al acto de recibir una respuesta o acción por parte del oyente o receptor, y del emisor que es el que transmite el mensaje.

FTP: Siglas del File Transfer Protocol (protocolo de transferencia de archivos). Es el método básico para copiar un archivo de una computadora a otra a través de Internet.

Formularios: Permite el envío de información desde el cliente hacia el servidor Web. (Luján, 2011).

Hipervínculo: Es un objeto que lleva al visitante de una página Web a otra, inicia la descarga de un archivo o activa otra acción, según Ned Snell (1999).

Hipertexto: Es uno de las formas de la hipermedia que se enfoca en diseñar, escribir y redactar texto en una media.

Un documento hipertextual es aquel en el cual existen relaciones (enlaces) entre las palabras o conjuntos de palabras que lo componen, tanto dentro del mismo como hacia otros, mediante un sistema de índices que los vincula. (Hernández, C., 2006).

HTML: HyperText Markup Language, describe el contenido y la presentación de una página que se presentará en la Web. Un navegador interpreta dicha página para mostrarla al usuario. (Versavel, Jérôme. 2006).

Intranet: Red interna de una compañía, centro educativo u otra organización que se basa en las tecnologías de Internet, lo que permite que se acceda a ella como si se usara un navegador en la World Wide Web. (Snell, N, 1999, Pág. 218).

Java: Lenguaje de programación que se utiliza para crear pequeñas aplicaciones que funcionan dentro de las páginas al visualizarlas en el navegador. (Ned Snell, 1999).

JPEG: (Joint Photographic Experts Group) Es un formato diseñado para comprimir las imágenes en su color real o en escalas de grises según sea necesario o si la fotografía lo permita.

Mantenimiento: Según Moncho, M. en 1986 menciona que el mantenimiento es el por el cual un proceso se actualiza y corrige en un programa o página Web.

Menú: Lista de opciones que aparece en la pantalla de la computadora. El usuario selecciona entre la opción de su preferencia para que el programa de software realice una acción concreta.

Monitoreo: es un proceso donde se recopilan datos sobre eventos en el campo con el propósito de estudiar fenómenos mediante el tiempo

Motores de Búsqueda: Es un programa, al que a menudo se accede desde una página Web, que ofrece una forma de buscar información sobre un tema específico.

Logotipo: Elemento gráfico, o auditivo que para una persona, empresa o institución sirve para representarse, estos puede contener símbolos que ayuden a identificar a la institución.

Outlook: es una herramienta de Microsoft Office que sirve para crear y enviar mensajes de texto y mensajes multimedia a dispositivos móviles desde Outlook, o sencillamente envié de mensajes de correo electrónico. (Microsoft Office Outlook 2007)

PDF: expresión inglesa Portable File Document ("fichero de documento trasladable"). Corresponde a un formato usado para describir in documento.

Adobe: Nacido de la marca PDF, se comercializa como un programa que es capaz de editar y crear nuevos ficheros en el mismo formato (Leurs, 2000).

2.4 Aspecto Legal

Ver Anexo 2

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACION

Al momento de realizar la presente investigación se utilizaron métodos relevantes, que tiene que ver con un orden informático, como son los métodos, teóricos, empíricos y estadísticos, los cuales cumpliendo sus diferentes funciones se complementan entre sí facilitando la obtención de la información de todo lo relacionado a las particularidades y antecedentes del tema en estudio, además de interpretar, analizar y presentar gráficos para una mejor comprensión de toda la información adquirida.

La orientación metodológica de la investigación fue de carácter cualitativo – cuantitativa a través de la cual se recolectaron y se analizaron los datos cuantitativos entre las dos variables de estudio.

El nivel de profundidad de esta investigación y la información novedosa que presenta, fue de tipo descriptiva.

3.2 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se ubica dentro de la Investigación de Campo. Además está dentro de la Investigación Bibliográfica o Documental, debido a que se tomarán datos de libros, revistas publicaciones, entre otras, para fortalecer el marco teórico, cuyas fundamentaciones aportarán a la propuesta del diseño de la página web publicitaria para mejorar las ventas y servicios de productos tecnológicos para la microempresa “EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil.

3.2.1 DE CAMPO

El siguiente proyecto tiene como finalidad dar solución a la problemática existente en la microempresa “EASY SOLUTIONS” relacionado con las ventas y los servicios de productos tecnológicos que presta la microempresa, debido a lo cual se tuvo que acudir al lugar de los hechos, para realizar las respectivas indagaciones a través de las técnicas de la encuesta y la entrevista que se realizó al personal y al gerente de la microempresa “EASY SOLUTIONS”, a través de la cual nos permitió estar en contacto directo con el problema objeto de estudio, con la intención de descubrir y explicar sus causas y la posible solución a la problemática existente.

3.2.2 BIBLIOGRÁFICA O DOCUMENTAL

El tipo de investigación bibliográfica fue relevante a la hora de ubicar los antecedentes de la investigación referentes a la problemática relacionada con las ventas y servicios de productos tecnológicos de la microempresa “EASY SOLUTIONS”, por lo que se ha visto tener que profundizar y examinar en información como periódicos, revistas, libros y otras publicaciones relacionadas con diseño de páginas de publicidad para mejorar las ventas de productos tecnológicos, para respaldar el marco teórico del proyecto.

3.2.3 DESCRIPTIVO

Contribuyó en la indagación de la problemática para dar una solución con mayor solidez del objeto de estudio, y conseguir datos y elementos que nos ayuden a formular con mayor precisión las preguntas de la investigación, y las preguntas de las encuestas.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 POBLACIÓN

La población con la cual se realiza el estudio está conformada por, el gerente y los trabajadores de la microempresa “EASY SOLUTIONS”, dedicados a la venta y servicios de productos tecnológicos ubicados en la provincia del guayas.

Población es el conjunto de personas o de elementos del cual se extrae la muestra”, con la cual se va a trabajar en la investigación.

Total de Población

Involucrados	Población
Gerente	1
trabajadores	15
total	16

Elaborado por: Autor

Fuente: Secretaria de la microempresa “EASY SOLUTIONS”.

3.3.2 LA MUESTRA

La muestra, es un parte seleccionada y extraída de la población con la cual se va a trabajar, a través de las técnicas de la encuesta y la entrevista, con el fin de obtener información relevante para el desarrollo de la propuesta.

En la presente investigación, se utiliza una muestra seleccionada bajo el criterio del investigador, por ser cantidades menores a 100 unidades de estudios.

La muestra corresponde a la forma de no probabilística por cuotas y con propósito, dirigida a un gerente 1 y trabajadores.10

La Muestra

Involucrados	Población
Gerente	1
trabajadores	10
total	11

Elaborado por: Autor

Fuente: Secretaria de la microempresa “EASY SOLUTIONS”.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Encuesta:

La encuesta se realizó a los trabajadores de la microempresa “EASY SOLUTIONS”, y estuvieron destinadas a indagar la profundidad de la problemática y a conocer si estarían dispuestos a admitir los posibles cambios dispuestos por la implementación de la página web publicitaria.

3.4.2 Entrevista:

En este proyecto, se realizó la entrevista al gerente de la microempresa “EASY SOLUTIONS” y estuvieron dirigidas conocer las debilidades y fortalezas de la microempresa que él dirige para poder implementar la página web publicitaria que será de gran relevancia para la mejora de las ventas y de los servicios de los productos tecnológicos.

3.4.3 Métodos Matemáticos:

En el proyecto de investigación además de la Estadística, se manejaron otros recursos y métodos que las Matemáticas aportan, para determinar y posibilitar determinadas presunciones.

Por medio de este método. Se procesaron los datos y operaciones estadísticas, con la ayuda del computador para ubicar la población, la muestra, la representación gráfica de encuestas y los cálculos que de ellos se desglosaron, y luego se examinaron separadamente.

3.5 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Métodos se refiere al conjunto de vías y medios fundados en principios lógicos, manejados para alcanzar objetivos que rigen en una investigación técnica o científica. Los métodos son trascendentales para la elaboración de cualquier investigación.

Los métodos más utilizados en las investigaciones de carácter técnico informático son los **empíricos, teóricos y estadísticos**.

3.5.1 MÉTODOS TEÓRICOS

Métodos Teóricos:

Estos métodos han facilitado la observación teórica del trabajo y permitido respaldar los resultados sobre bases técnicas, de los cuales se ha utilizado:

Analítico-Sintético: Permitió el tránsito, del todo a las partes es decir del análisis de la influencia del diseño de la página web publicitaria en la mejora de las ventas de productos tecnológicos.

Inductivo-Deductivo: Facilitó la relación de lo general con lo particular, Es decir, se partió del análisis de forma indirecta de la anomalía objeto de estudio y se lo relacionó con la situación actual de la baja calidad de las ventas en la microempresa.

3.5.2 Métodos Empíricos:

Se proyectaron dentro de la investigación a través de la recolección de información, las técnicas aplicadas tales como la encuesta y la entrevista realizada a los individuos anunciados en el trabajo previo.

Recolección de Información:

Se realizó por medio de recoger, procesar y analizar los datos obtenidos de las unidades de análisis previamente seleccionados.

Esta parte de la investigación fue muy importante porque proporcionó información relevante para los análisis posteriores y enrumbar adecuadamente la propuesta que es la posible solución al problema existente en la microempresa.

La Encuesta, La encuesta está destinada a los trabajadores de la microempresa “EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil en el periodo 2016.

La entrevista, La entrevista está destinada al gerente de la microempresa “EASY SOLUTIONS” ubicada en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil en el periodo 2016.

CAPÍTULO IV

4 LA PROPUESTA

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

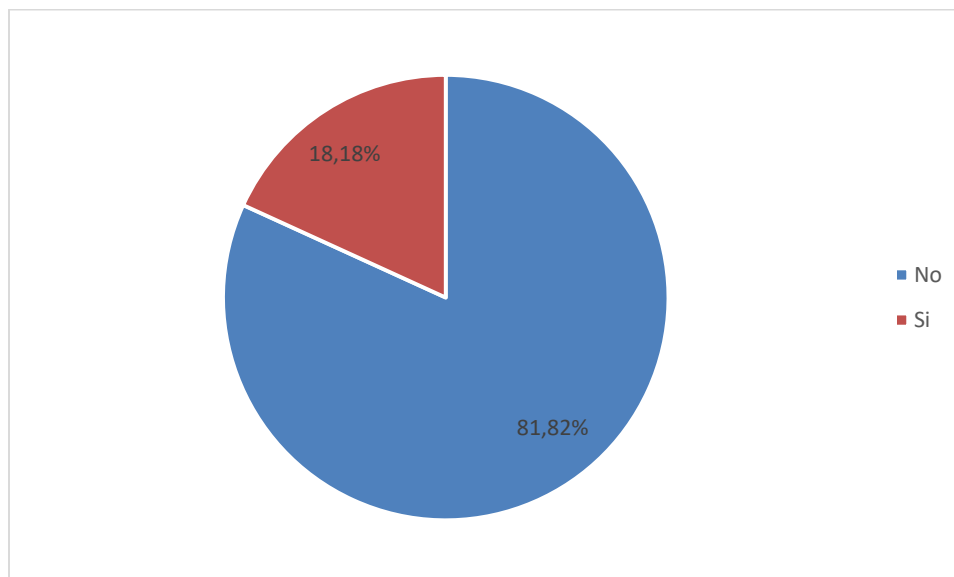
4.1 Análisis de la encuesta aplicada al gerente y los trabajadores de la microempresa “EASY SOLUTIONS”,

1. ¿Considera que la empresa ha mostrado un incremento en sus ventas en los últimos 3 años?

Tabla 1.

Opción	Cantidad	Porcentaje
No	9	81,82%
Si	2	18,18%
Total general	11	100,00%

Grafico 1



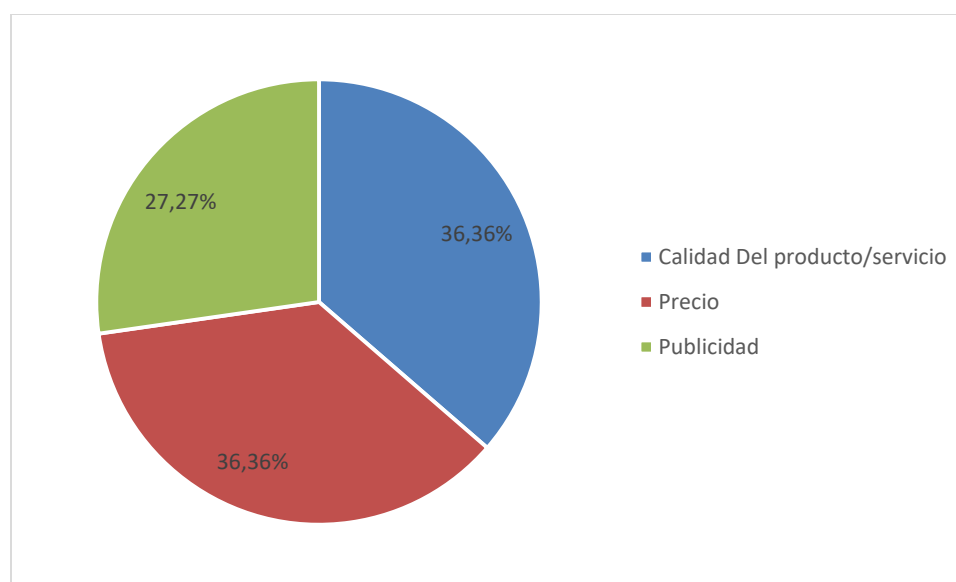
El 81.82% de los encuestados mencionaron que en los últimos 3 años no han tenido un incremento en las ventas, mientras que el 18.18% consideran que las ventas si se han incrementado.

2. ¿Qué factores usted considera que influyen en la decisión de compra del cliente?

Tabla 2

Opción	Cantidad	Porcentaje
Calidad Del producto/servicio	4	36,36%
Precio	4	36,36%
Publicidad	3	27,27%
Total general	11	100,00%

Grafico 2



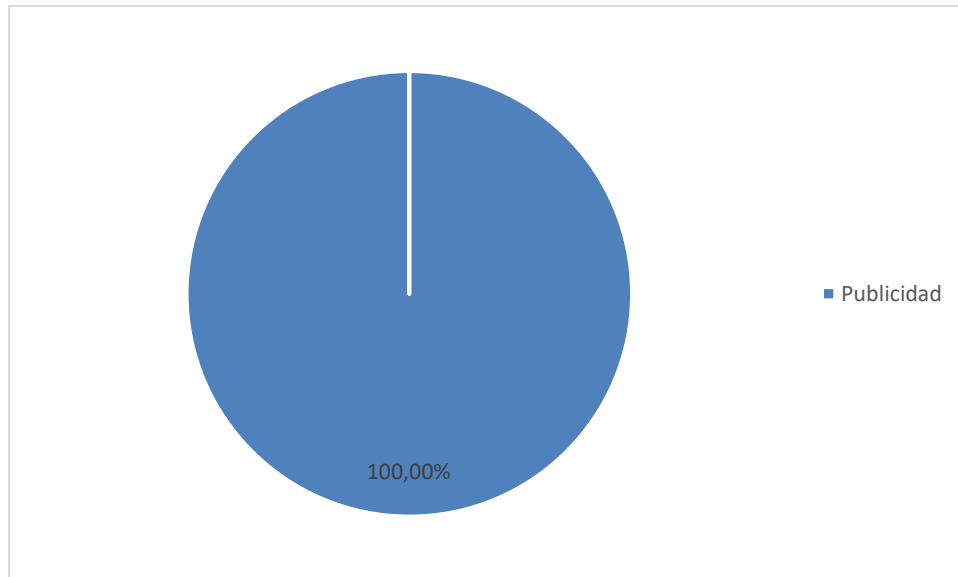
El 36.36% de los encuestado opinaron que el precio es lo que influye en la decisión de compra de un cliente, de la misma manera, el mismo porcentaje corresponde a la calidad del producto o servicio, mientras que el 27.27% consideran que la publicidad es importante para que un cliente decida realizar la compra.

3. ¿Qué tipo de medio publicitario utiliza la empresa actualmente?

Tabla 3

Opción	Cantidad	Porcentaje
Publicidad	11	100,00%
Total general	11	100,00%

Grafico 3



La pregunta número tres se diseñó para conocer por parte de los encuestados que tipo de medio publicitario utiliza actualmente la microempresa EASY SOLUTIONS, obteniendo el siguiente resultado:

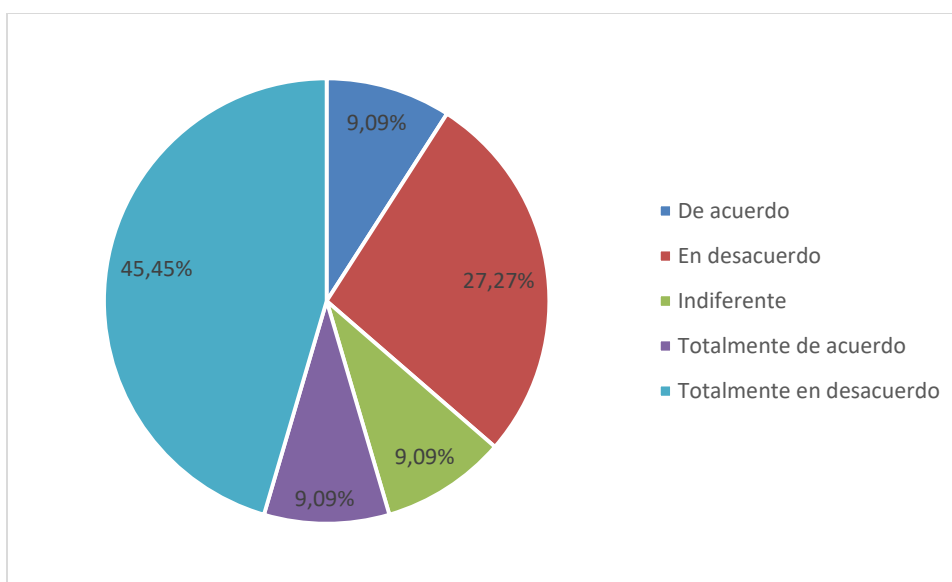
El 100% de los encuestados opinaron que la publicidad es el medio que usan para promocionar o dar a conocer a la microempresa EASY SOLUTIONS.

4. ¿Está usted de acuerdo con los procesos actuales para incrementar las ventas?

Tabla 4

Opción	Cantidad	Porcentaje
De acuerdo	1	9,09%
En desacuerdo	3	27,27%
Indiferente	1	9,09%
Totalmente de acuerdo	1	9,09%
Totalmente en desacuerdo	5	45,45%
Total general	11	100,00%

Grafico 4



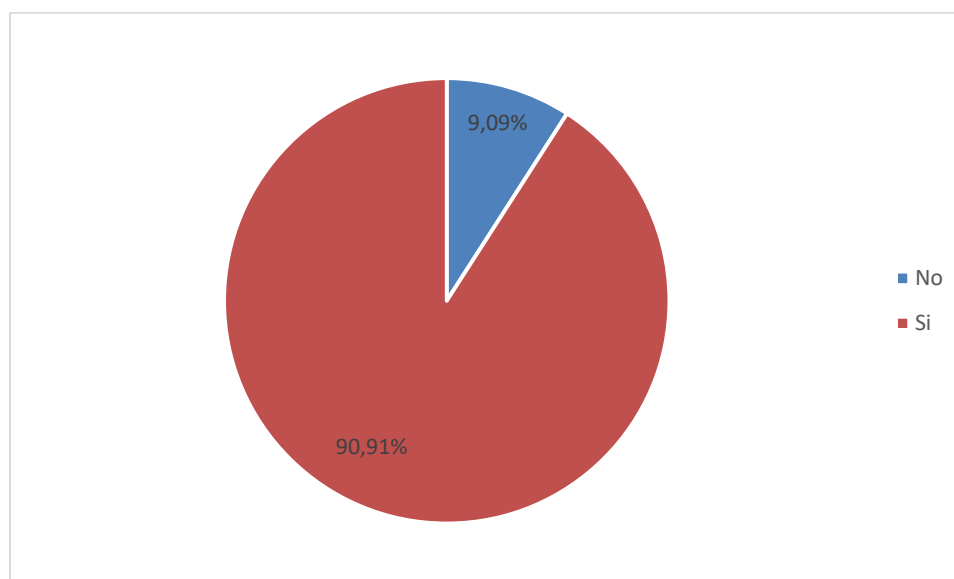
El 45% de los encuestados opinaron estar totalmente en desacuerdo con los procesos actuales para incrementar las ventas de la microempresa EASY SOLUTIONS, el 27.27% están en desacuerdo, mientras que el 9.09% consideran estar de acuerdo y totalmente de acuerdo, y el 9.09% se mostró indiferente frente a esta interrogante.

5. ¿Cree usted que la implementación de una página web publicitaria ayudaría a mejorar las ventas y servicios de la microempresa “EASY SOLUTIONS”?

Tabla 5

Opción	Cantidad	Porcentaje
No	1	9,09%
Si	10	90,91%
Total general	11	100,00%

Grafico 5



La pregunta número cinco busca conocer si la implementación de una página web publicitaria ayudaría a mejorar las ventas y servicios de la microempresa EASY SOLUTIONS, obteniendo el siguiente resultado:

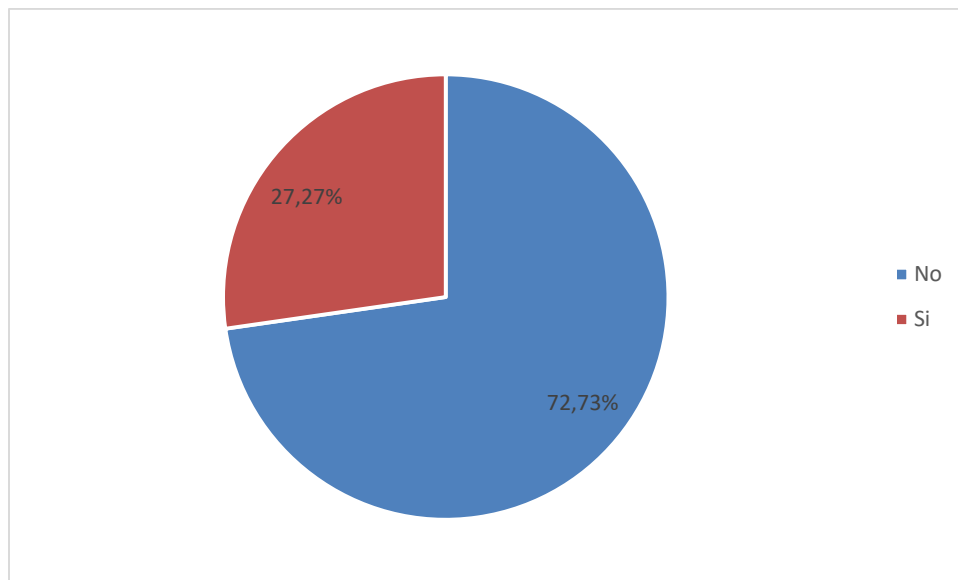
El 90.91% de los encuestados respondieron que sí, es decir la implementación de una página web publicitaria ayudaría a mejorar las ventas y servicios, mientras que el 9.09% mencionaron que no ayudaría en las ventas.

6. ¿Considera que la creación de páginas web sólo se requiere para grandes empresas?

Tabla 6

Opción	Cantidad	Porcentaje
No	8	72,73%
Si	3	27,27%
Total general	11	100,00%

Grafico 6



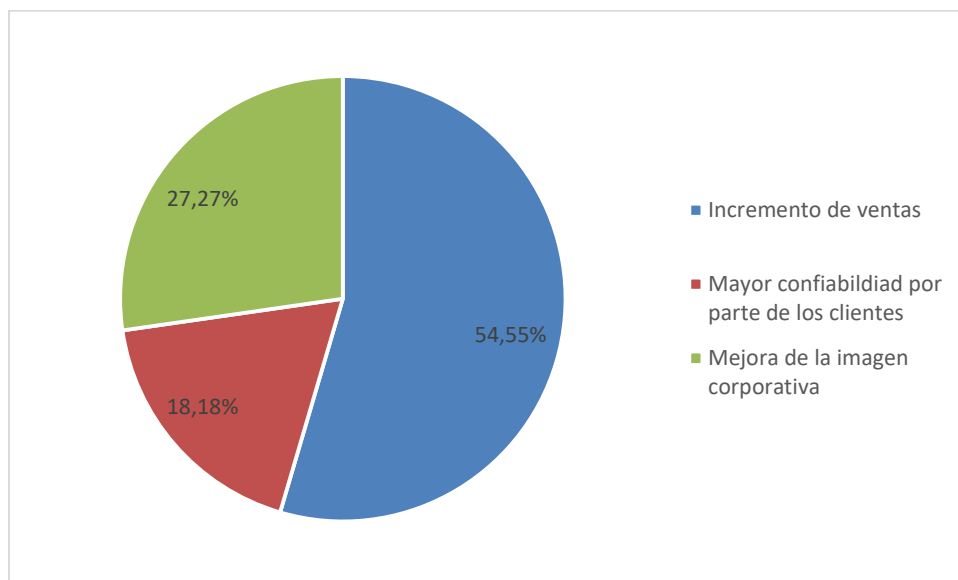
El 72.73% de los encuestado consideran negativa esta pregunta, porque opinan que todas las empresas necesitan incorporar e innovar en cuanto a tecnología para incrementar su producción, mientras que el 27.27% consideran que solo las grandes empresas deben de implementar esta medida tecnológica.

7. ¿Qué tipo de beneficios considera que generará el diseño de una página web para la microempresa “EASY SOLUTIONS”?

Tabla 7

Opción	Cantidad	Porcentaje
Incremento de ventas	6	54,55%
Mayor confiabilidad por parte de los clientes	2	18,18%
Mejora de la imagen corporativa	3	27,27%
Total general	11	100,00%

Grafico 7



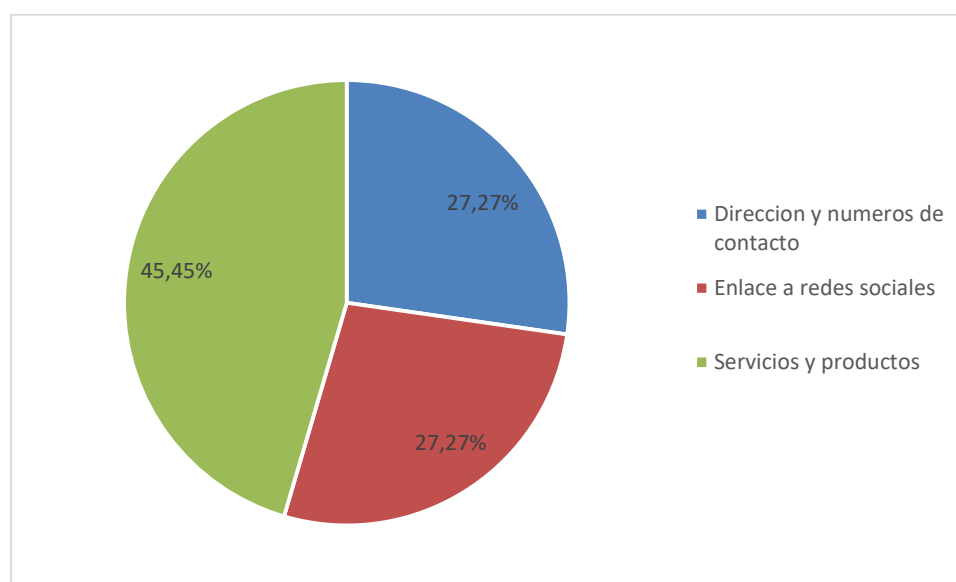
El 54.55% de los encuestados mencionaron que el diseño de una página web ayudaría a incrementar las ventas, el 27.27% ayudaría a mejorar la imagen corporativa, al darse a conocer mediante una página web, mientras que el 18.18% ayudaría a tener una mayor confiabilidad por parte de los clientes.

8. ¿Qué tipo de información considera que debería mostrarse en la página web de la microempresa “EASY SOLUTIONS”?

Tabla 8

Opción	Cantidad	Porcentaje
Dirección y números de contacto	3	27,27%
Enlace a redes sociales	3	27,27%
Servicios y productos	5	45,45%
Total general	11	100,00%

Grafico 8



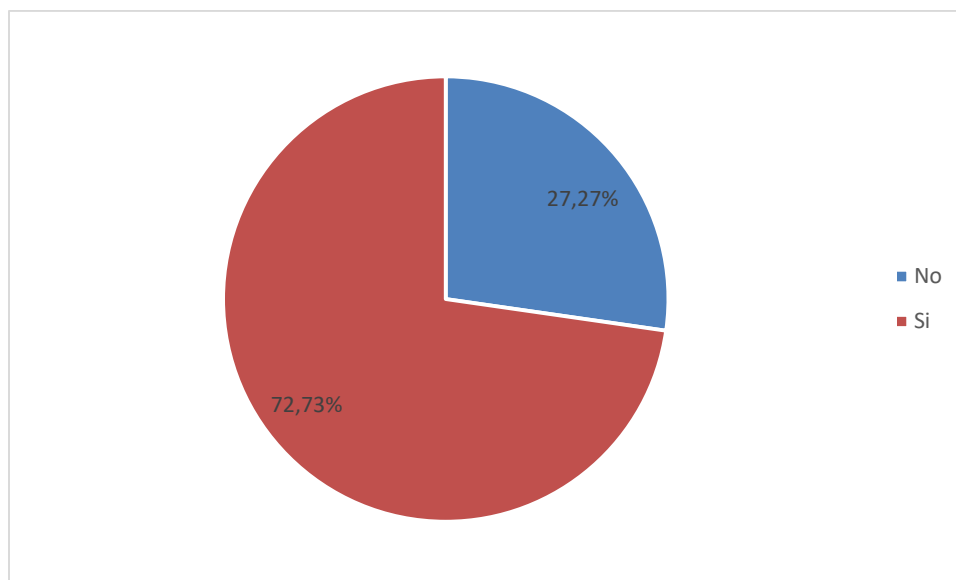
El 45.45% de los encuestados consideran que la página web debe tener los servicios y productos que brinda la microempresa, el 27.27% consideran que deben tener la dirección y números de contactos, mientras que el 27.27% debe de contener los enlaces a redes sociales.

9. ¿Considera que la empresa cuenta con personal capacitado para la administración de la página web?

Tabla 9

Opción	Cantidad	Porcentaje
No	3	27,27%
Si	8	72,73%
Total general	11	100,00%

Grafico 9



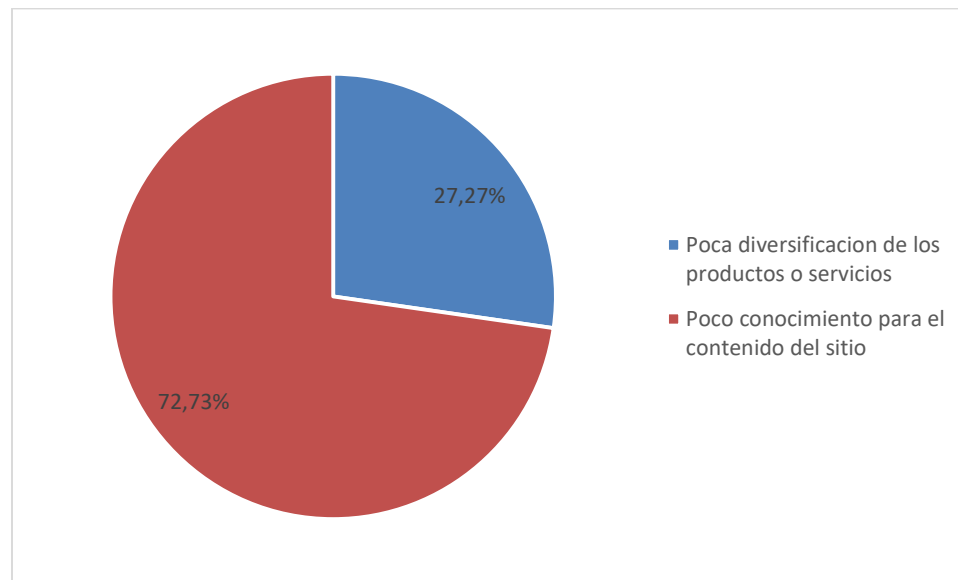
El 72.73% de los encuestados se postraron positivos frente a esta pregunta, es decir, que la empresa si cuenta con personal capacitado para manejar la página web, debido a que no se necesita tener conocimientos de programación para poder administrarla, mientras que el 27.27% considera que el personal no está capacitado para administrar dicha página.

10. ¿Cuáles considera que son las desventajas del manejo de un sitio web para la empresa?

Tabla 10

Opción	Cantidad	Porcentaje
Poca diversificación de los productos o servicios	3	27,27%
Poco conocimiento para el contenido del sitio	8	72,73%
Total general	11	100,00%

Grafico 10



El 72.73% de los encuestados consideran que el poco conocimiento para el contenido de sitio es la principal desventaja para manejar la página web, mientras que el 27.27% opinaron que la poca diversificación de los productos y servicios es la mayor desventaja para la microempresa.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO DEL SOFTWARE

El presente proyecto cuyo título "Diseño de una página web publicitaria en la mejora de las ventas y servicios de productos tecnológicos micro empresarial" consiste en un diseño de un Sitio Web para publicitar nuestros productos y servicios tecnológicos y a la vez hacer los respectivos contactos y facilitarle una cotización a manera de carrito de compras

4.2 Fundamentación

En este caso este es un negocio propio y en la actualidad no se consta con una página Web propia para dar a conocer nuestros productos y servicios y todo se lo maneja actualmente por medio de las redes sociales, publicidad por la prensa y por referencias de conocidos, por lo que se realiza difícil llegar un seguimiento de negociación con nuestros clientes y dificultando el crecimiento de nuestro negocio.

4.3 Justificación

Al momento el Negocio de EASY SOLUTIONS presenta pérdida de cartera de clientes importantes y no se le puede dar un mejor servicio de calidad manteniendo información actualizada de nuevos productos tecnológicos de existencia en el mercado y sus ofertas, notificando al cliente por medio de correos automáticos que visiten el sitio para información de mercadería nueva y de esta manera poder competir en el mercado tecnológico.

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivos Generales

Diseñar una aplicación web publicitaria de productos tecnológicos y de servicios, con el fin de mantener totalmente informado a los clientes antiguos y potenciales de los nuevos productos que se encuentran en el mercado de la tecnología, así como ofrecer nuestros servicios de infraestructura a través del sitio, este sitio adicional nos permitirá realizar notificaciones a los clientes y realizar cotizaciones en línea, en el cual se pueda ofrecer un catálogo de nuestros productos nuevos que nos llegan y sobre todo que nuestros clientes más frecuentes visiten las mismas y

puedan hacer sus pedidos, y también los nuevos clientes puedan hacerlo y puedan contactarnos.

4.4.2 Objetivos Específicos

Las operaciones para cada perfil de usuario serán las siguientes: Usuario cliente:

Usuario cliente no registrado,

- Puede navegar por la web.
- Puede Realizar las consultas acerca de los diferentes productos.
- Puede Realizar búsquedas acerca de los diferentes productos.
- Realizar búsquedas acerca de los diferentes productos.
- Puede permitir y gestionar sus datos (modificarlos y/o consultarlos).
 - Diseño página Web publicitaria de productos tecnológicos.
 - Diseño página Web publicitaria de servicios tecnológicos.
 - Diseño página Web para cotizaciones y pedidos.
 - Diseño página Web para Notificaciones y Contactos

Usuario administrador:

- Realizar consultas acerca de los diferentes productos.
- Realizar búsquedas acerca de los diferentes productos.
- Gestión de categorías de productos.
- Gestión de productos.

Además de los indicados, como objetivos de primer orden se considerarán los siguientes puntos:

- Ayuda: El sistema guiará en diferentes aspectos al usuario de forma que el navegar por las diferentes páginas de la aplicación sea lo más fácil posible,

poniendo especial énfasis en cuestiones como realizar un pedido o la gestión de datos personales.

- Entorno amigable: El sistema ha de tener un entorno sencillo y amigable, para proporcionar a los usuarios la mayor comodidad y facilidad posibles.
- Ejecución en Internet: El sistema ha de poder ejecutarse en Internet, ya que si no, no sería posible el uso del comercio electrónico.

4.5 Ubicación

La “ventas de equipos tecnológicas” es una empresa que viene desempeñando sus actividades desde hace dos años en la ciudad de Guayaquil, la misma que se encuentran ubicada **Calle 32 ava entre portete y argentina- Guayaquil**, está compuesta por los siguientes departamentos: Administrador, Producción, Y Secretaria y/o Recepción, Archivadores.

Las oficinas son alquiladas, en condiciones óptimas, y la ubicación física de cada una de las oficinas son cómodas tanto para el cliente como para los trabajadores, la ubicación física dentro de las oficinas, la despensa se encuentra físicamente bien estructurado para poder brindar con el servicio necesario y de calidad.

Administrativo

El estudio de factibilidad Administrativa es importante en el performance de la Empresa “**Easy Solutions**”, ya que junto a la solución sugerida, se implementaran políticas y procedimientos a seguir para el uso tanto de la plataforma Web como la administrativa para que estas herramientas tecnológicas contribuyan a la toma de decisiones de la Gerencia y ayuden con el crecimiento financiero de la empresa.

Financiera

El presente proyecto es factible Económicamente, ya que se ha destinado un presupuesto para el mismo, debido a que sus beneficios a corto Plazo superaran la inversión de la misma.

Técnico

Debido a que actualmente todo es llevado de forma Manual y en Archivos Excel, es necesario que se automatice los procedimientos actuales para la administración del negocio, además para comprobar la factibilidad técnica, se ha realizado un listado de componentes técnicos necesario.

4.6 Requerimientos de Software

<u>PRODUCTO</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>
	<p>Marca: MICROSOFT</p> <p>Nombre: VISUAL STUDIO 6.0</p> <p>Idioma: Español</p> <p>Tipo de Licencia: Paquete Completo</p>
	<p>Marca: Microsoft</p> <p>Nombre: SQL Server</p> <p>Versión: 2008</p> <p>Idioma: Español</p> <p>Tipo de licencia: Paquete Completo</p>

4.7 Presupuesto y costo

Costo de hardware

CANTIDAD	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
2	Computadora Intel DUAL CORE 3.0 Memoria RAM DDR2 de 1 GB PC 667.	\$400	\$400
1	Servidor	\$1,000	\$1,000
	TOTAL		\$1400

Costo de software

CANTIDAD	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	Marca: MICROSOFT Nombre: VISUAL STUDIO 6.0 Idioma: Español	\$1,40.00	\$1,40.00

	Tipo de Licencia: Paquete Completo		
1	Marca: Microsoft Nombre: SQL Server Versión: 2008 Idioma: Español Tipo de licencia: Paquete Completo	\$1,00.00	\$1,00.00

Costo total del sistema

<u>DESCRIPCIÓN</u>	<u>VALOR</u>
Costo de Software	\$500

Costo de Hardware	\$540
Costo de Operación	\$1,000
TOTAL	\$2040

Plan de Ejecución

NO	OBJETOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	PRESUPUESTO
1	Levantamiento de Datos	Entrevista con actores	Analista	\$1.000
2	Encuestas	Encuesta de los entrevistados	Analista	\$500
3	Investigación del Mercado	Visita del mercador comercial	Analista	\$200
4	Elaboración de diagramas de flujo y proceso	Dibujar diagrama de flujo y proceso	Analista	\$300
5	Diseño de pantallas	Dibujar prototipo de Pantalla	Analista	\$400
6	Diseño base de datos	Elaborar modelo de datos MER	Analista de Datos	\$500
7	Diseño de sitio web	Dibujar prototipo de sitio web	Web master	\$1.000
8	Desarrollo de sitio web	Programación de pantallas de sitio web	Programador	\$600
9	Desarrollo de pantalla	Programación de pantallas de sitio	Diseñador	\$200

		web		
10	Documentación	Información de sistema	Analista	\$200
			Total	

4.8 DIAGRAMA DE GANTT

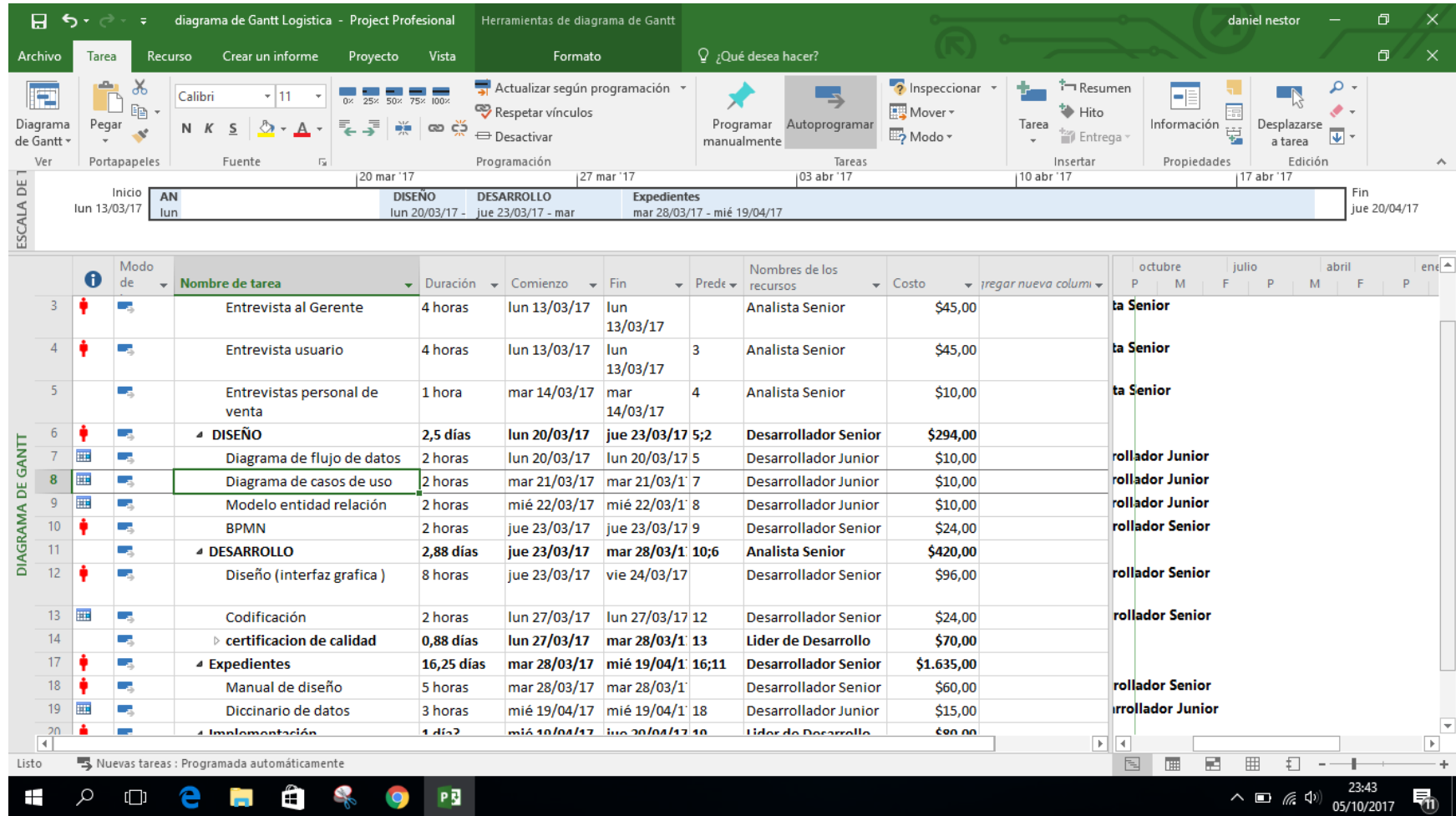


diagrama de Gantt Logistica - Project Profesional

Herramientas de diagrama de Gantt

Archivo Tarea Recurso Crear un informe Proyecto Vista Formato

Calibri 11

Actualizar según programación

Respetar vínculos

Desactivar

Programar manualmente

Autoprogramar

Inspeccionar

Mover

Modo

Resumen

Hito

Entrega

Información

Propiedades

Desplazarse a tarea

Edición

Inicio lun 13/03/17

20 mar '17

27 mar '17

03 abr '17

10 abr '17

17 abr '17

Fin jue 20/04/17

AN lun

DISEÑO lun 20/03/17 -

DESARROLLO jue 23/03/17 - mar

Expedientes mar 28/03/17 - mié 19/04/17

DIAGRAMA DE GANTT

Modo de	Nombre de tarea	abril	enero	octubre	julio	abril	enero	octubre	julio	abril	enero	octubre
		F	P	M	F	P	M	F	P	M	F	P
3	Entrevista al Gerente											
4	Entrevista usuario											
5	Entrevistas personal de venta											
6	DISEÑO											
7	Diagrama de flujo de datos											
8	Diagrama de casos de uso											
9	Modelo entidad relación											
10	BPMN											
11	DESARROLLO											
12	Diseño (interfaz grafica)											
13	Codificación											
14	certificacion de calidad											
17	Expedientes											
18	Manual de diseño											
19	Diccionario de datos											
20	Implementación											

Analista Senior

Analista Senior

Analista Senior

Desarrollador Junior

Desarrollador Junior

Desarrollador Junior

Desarrollador Senior

Desarrollador Senior

Desarrollador Senior

Desarrollador Senior

Desarrollador Senior

Desarrollador Senior

Desarrollador Junior

Desarrollador Junior

Listo

Nuevas tareas : Programada automáticamente

23:44

05/10/2017

diagrama de Gantt Logistica - Project Profesional

Herramientas de hoja de recursos

daniel nestor

Archivo Tarea Recurso Crear un informe Proyecto Vista Formato ¿Qué desea hacer?

Diagrama de Gantt Ver Portapapeles Fuente Programación Tareas Insertar Propiedades Edición

Calibri 11 Actualizar según programación Respetar vínculos Desactivar Programar manualmente Autoprogramar Mover Modo Inspeccionar Resumen Hito Información Desplazarse a tarea

Inicio lun 13/03/17 Fin jue 20/04/17

20 mar '17 27 mar '17 03 abr '17 10 abr '17 17 abr '17

AN lun DISEÑO lun 20/03/17 - DESARROLLO jue 23/03/17 - mar Expedientes mar 28/03/17 - mié 19/04/17

		Nombre del recurso	Tipo	Etiqueta de	Ini	Grupo	Capacit máxima	Tasa estándar	Tasa horas extra	Costo/Us	Acumula	Calendario base	Trabajo normal	Agregar nueva columna
1		Analista Senior	Trabajo		A		100%	\$10,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	41 horas	
2		Desarrollador Junior	Trabajo		D		100%	\$5,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	9 horas	
3		Desarrollador Senior	Trabajo		D		100%	\$12,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	167 horas	
4		Lider de Desarrollo	Trabajo		L		100%	\$5,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	23 horas	
5		Analista de calidad Senior	Trabajo		A		100%	\$12,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	227 horas	
6		Implementador	Trabajo		I		100%	\$5,00/hora	\$0,00/hora	\$0,00	Prorrateo	Estándar	7 horas	

HOJA DE RECURSOS

Listo Nuevas tareas : Programada automáticamente

23:44 05/10/2017

4.9 DETERMINACIÓN DE REQUERIMIENTO

Se requiere de un sistema informático basado en computadoras, para ingresar proveedores, clientes, usuarios realizar reportes de las mercaderías. Los principales requerimientos del equipo de computación que se necesitan para un óptimo funcionamiento son:

Beneficios del diseño del proyecto.

Uno de los principales beneficios del diseño del actual proyecto, una vez implementado es:

1. Mejorar la calidad de los equipos tecnológicos.
2. Minimizar el tiempo al momento de evaluar el pedido de las proformas en la Web.
3. Mejorar en el tiempo para entregar los pedidos.
4. Ahorro de tiempo en la búsqueda de información histórica de Clientes ya registrados.
5. Ahorro de tiempo de los empleados en la búsqueda de registros.
6. Mejorar la publicidad de la mercadería disponible a través del sitio web, de esta manera se le da una mejor rotación del Inventario.

4.10 PRESUPUESTOS COSTOS.

CANDIDATO	SISTEMA MANUAL	SISTEMA PROPUESTO
CRITERIO		
Almacenamiento	R	MB
Control de inventarios	B	MB
Exactitud de registros	B	MB
Expansión de la empresa	R	MB
Manejo de Cobranza	R	MB
Publicidad	R	MB
Usabilidad del sistema	R	MB
Tiempo de respuesta	R	MB

COSTO TOTAL DEL PROYECTO

COSTOS (USD)	
Construcción del Proyecto	2,150.00
Hardware y Redes	1,000.00
Licencias de Software	1,000.00
TOTAL, COSTOS	4150.00

DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA PROPUESTO

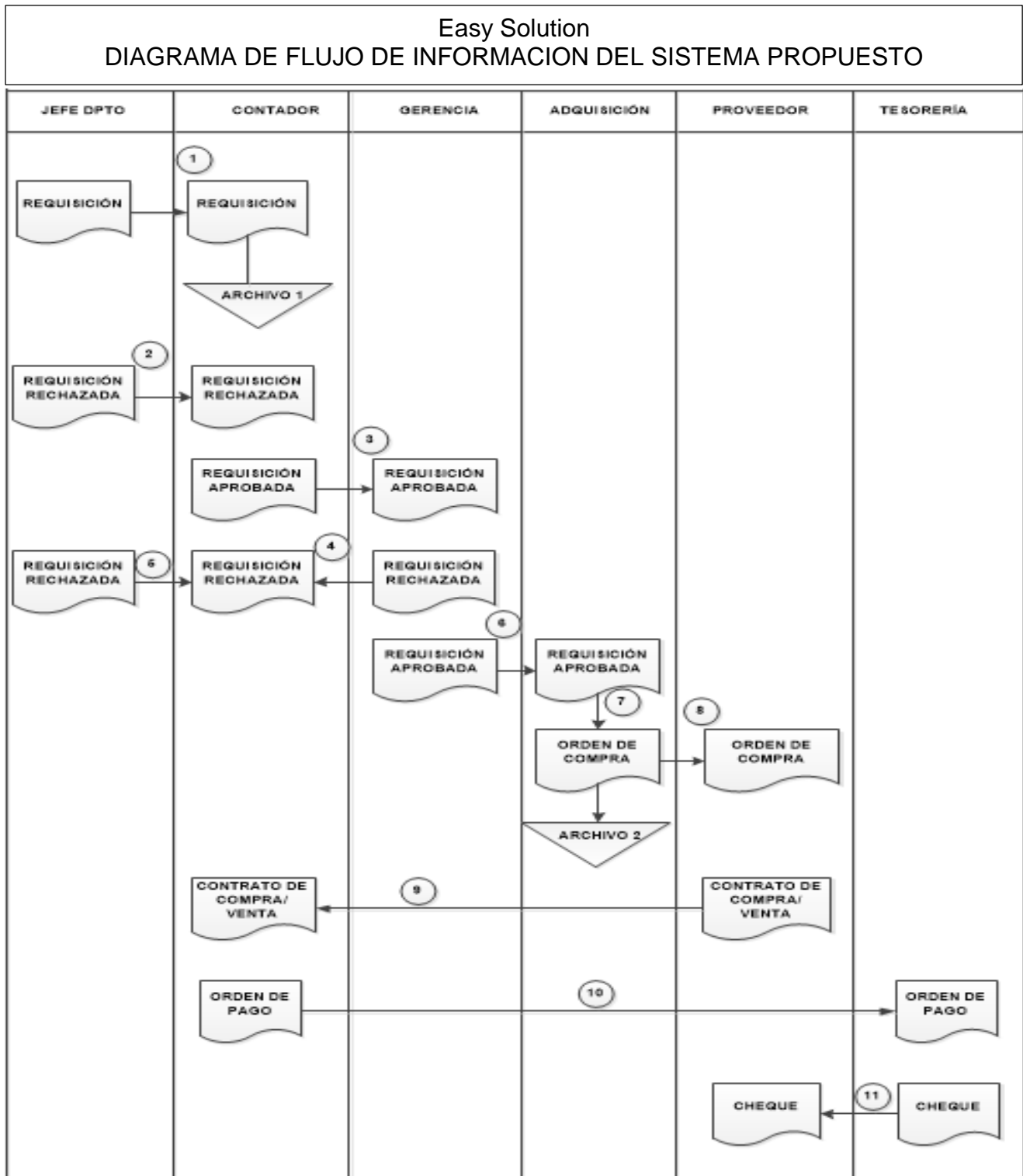


DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA PROPUESTO

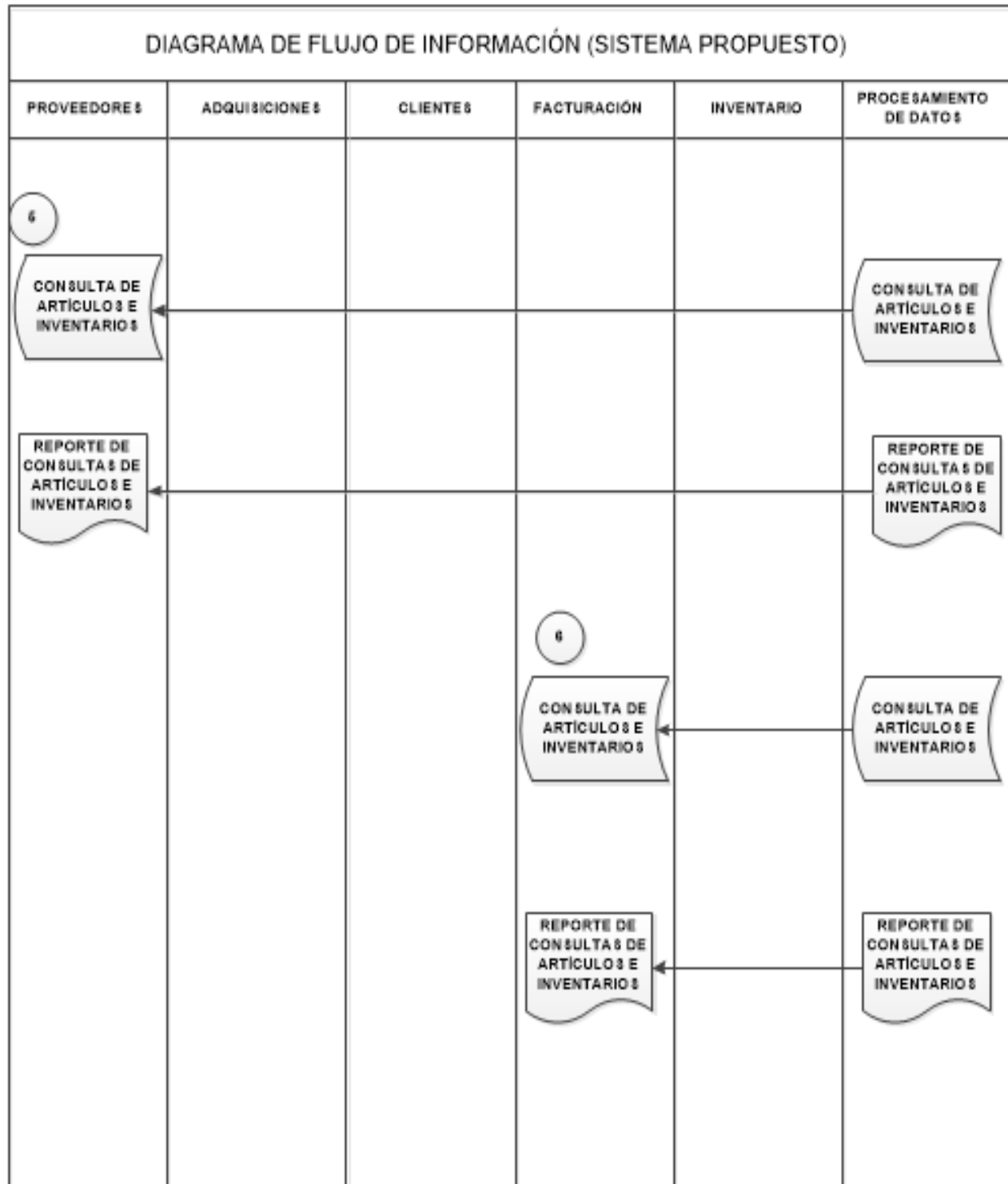


DIAGRAMA DE FLUJO DE INFORMACIÓN DFI MODULO SEGURIDAD

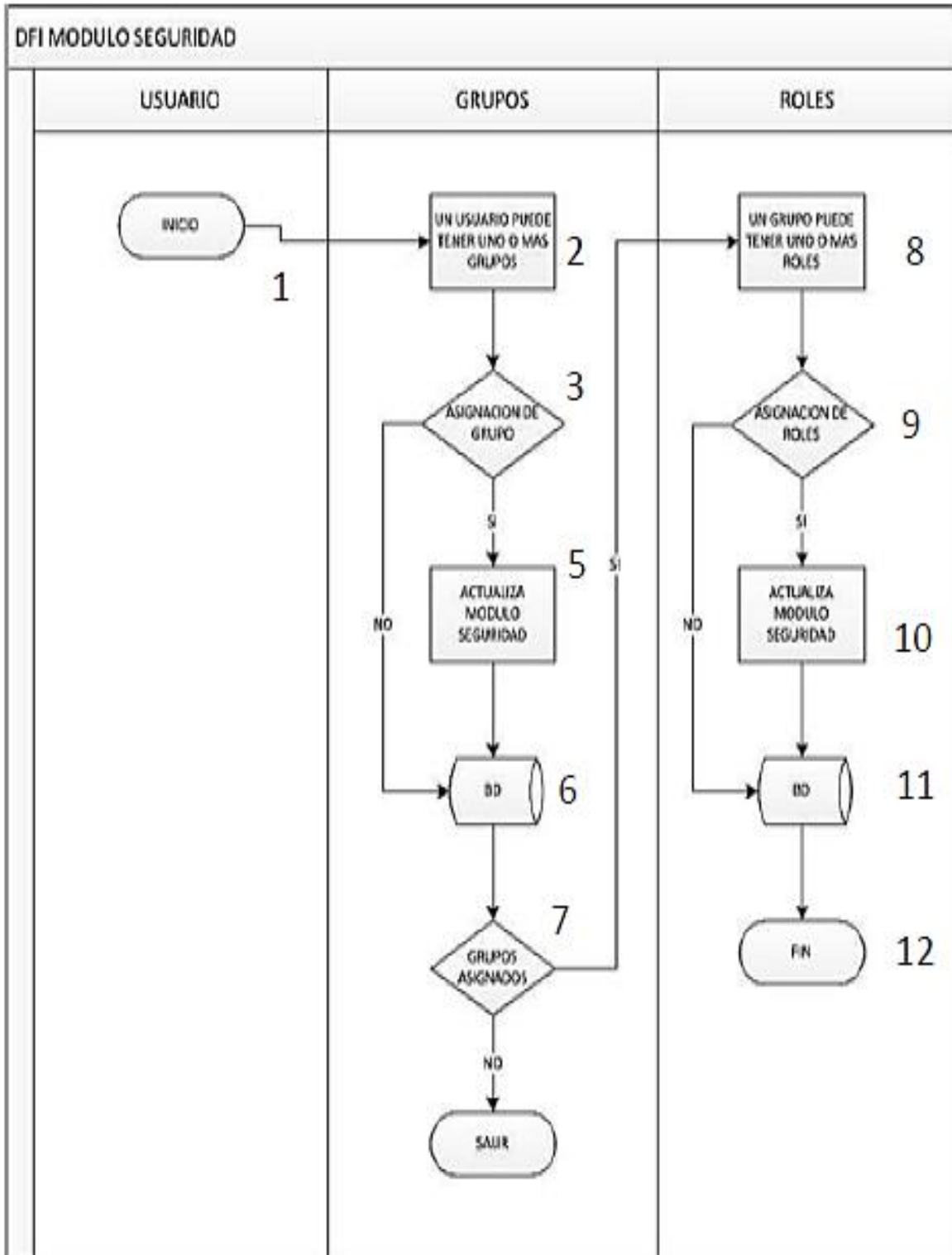


DIAGRAMA GENERAL DEL SVDS

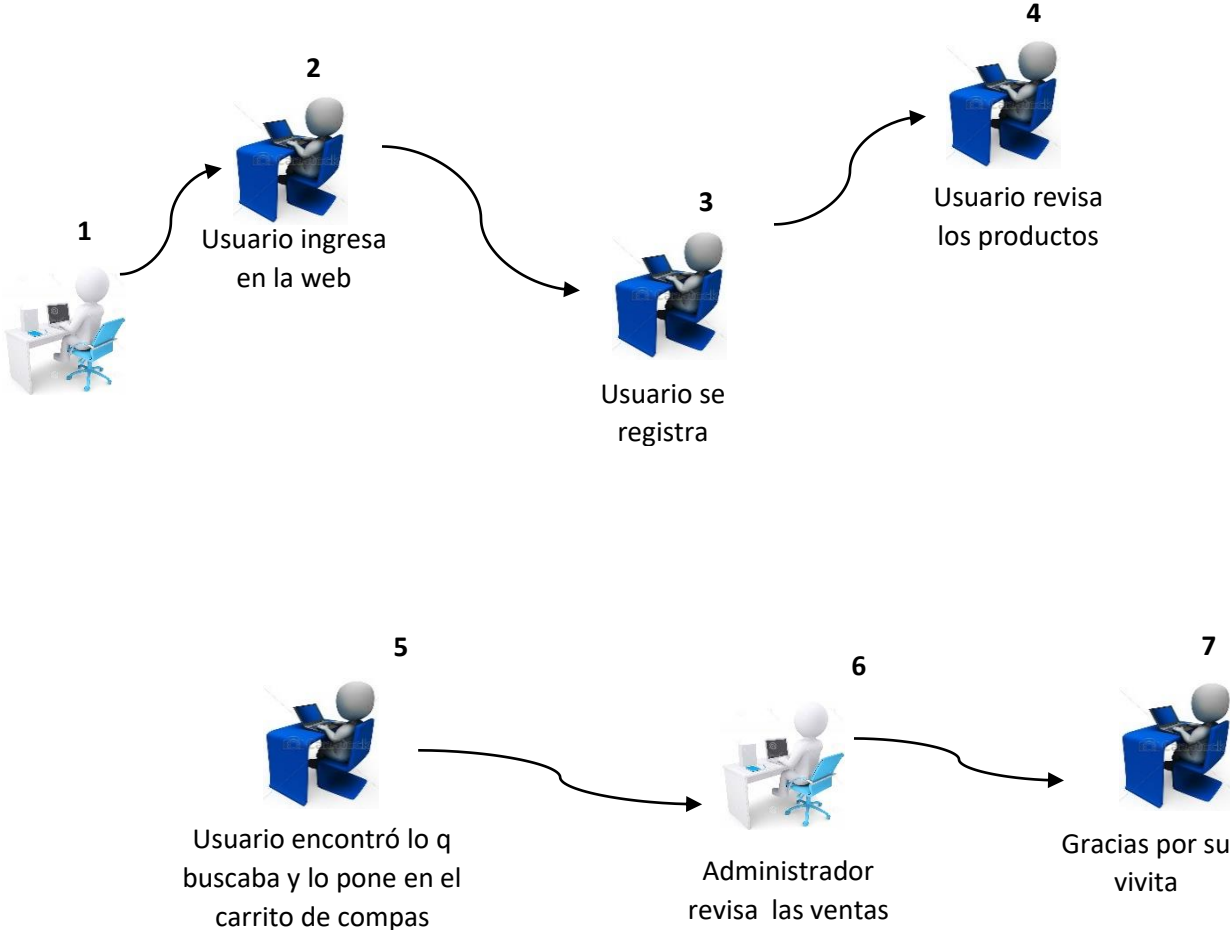
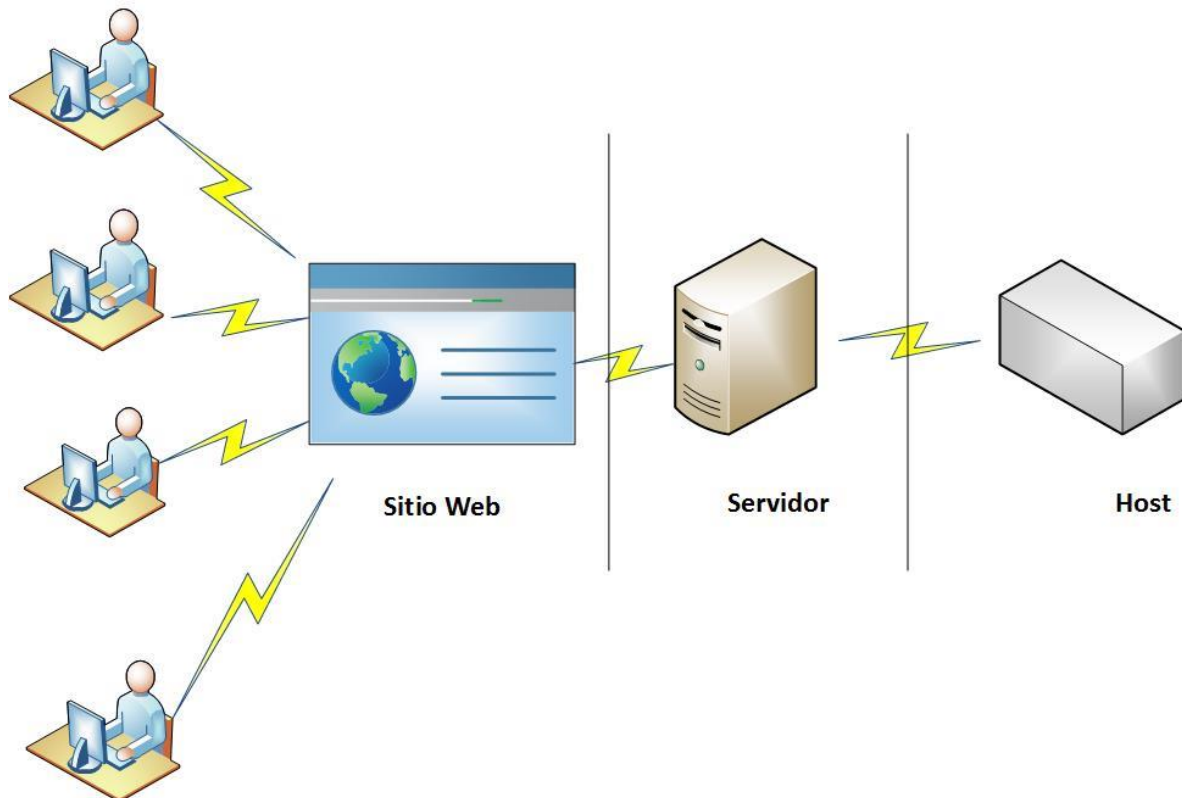


DIAGRAMA DE RED DEL SISTEMA

El sistema se desarrollará bajo la arquitectura cliente-servidor, basada en el paso de mensajes entre una máquina (cliente) que solicita peticiones de servicio a otra en la que residen los datos y los programas de aplicación (servidor).



En esta arquitectura la capacidad de proceso está repartida entre el servidor y los clientes. Se pueden distinguir 3 capas o niveles:

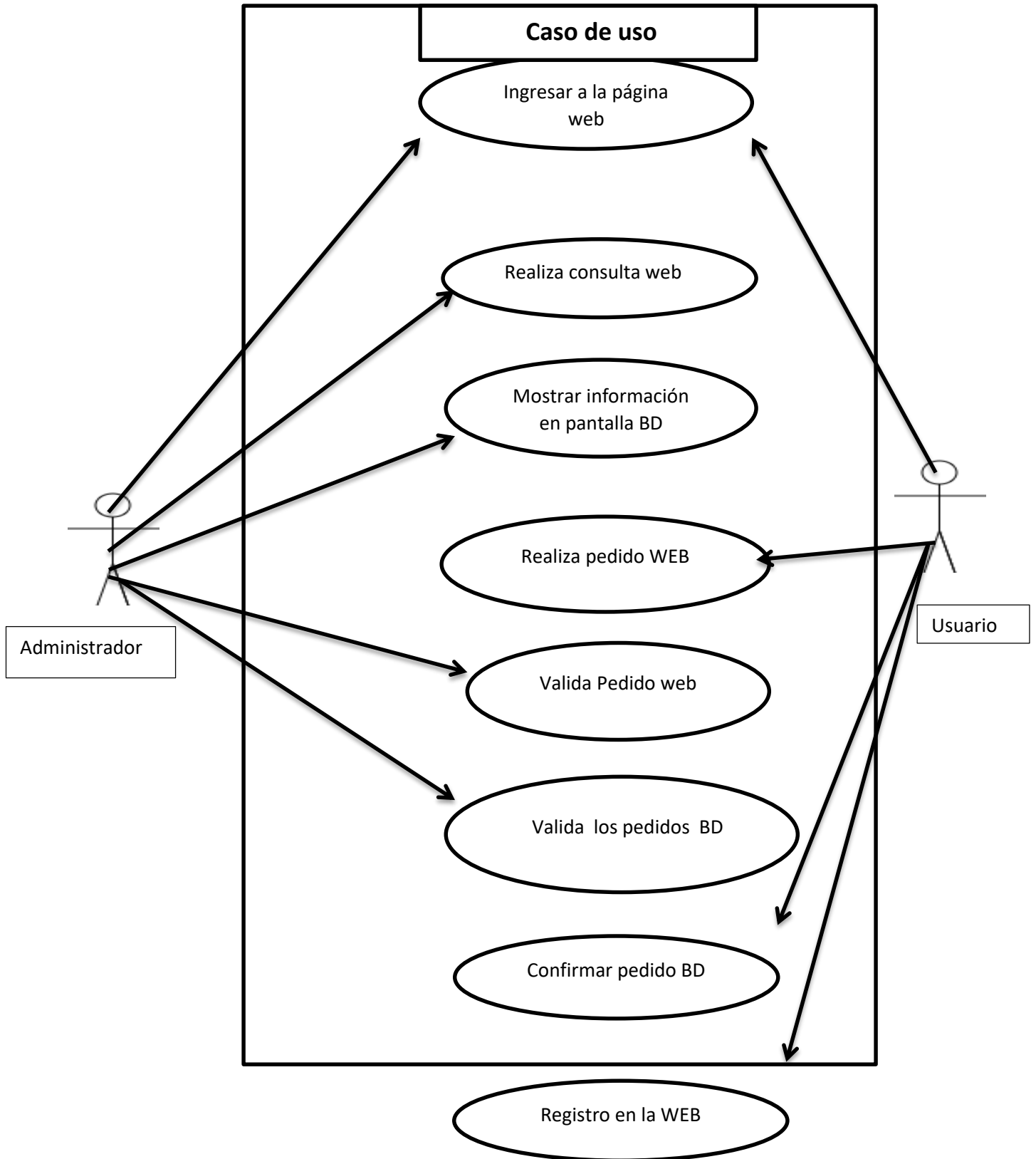
- Gestor de Host (Nivel de almacenamiento).
- Procesador de aplicaciones o reglas del negocio (Nivel lógico).
- Interface del usuario (Nivel de presentación).

•**HTML:** El lenguaje HTML (HyperText Markup Language) se usa para la creación de páginas web en Internet, HTML es un lenguaje muy sencillo que permite definir documentos de hipertexto a base de ciertas etiquetas que marcan partes del documento dándoles una estructura o jerarquía, y que permite presentar el texto de una manera ordenada y agradable, con enlaces que conducen a otros documentos o fuentes de información relacionadas, y con inserciones multimedia.

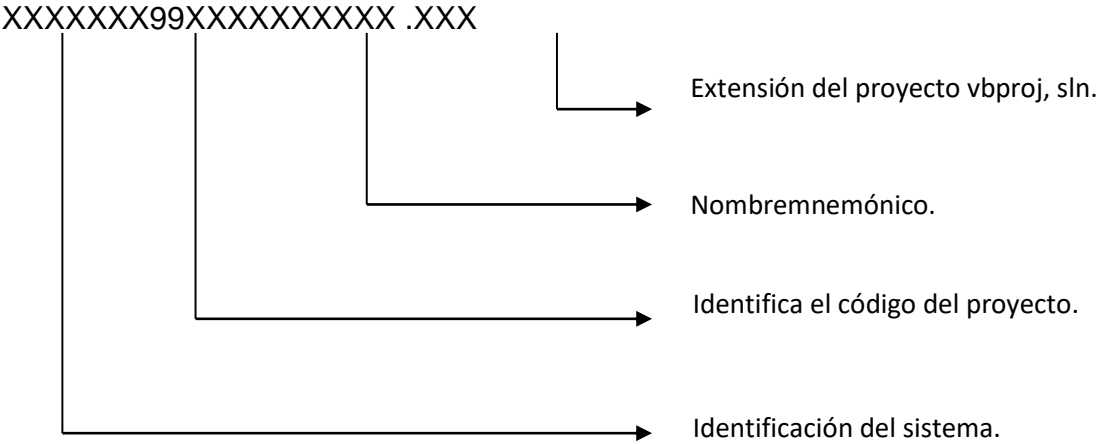
•**ASP.NET** es una plataforma web que proporciona todos los servicios necesarios para compilar aplicaciones web empresariales basadas en servidor. ASP.NET está compilado en .NET Framework, por lo que todas las características de .NET Framework están disponibles en las aplicaciones ASP.NET. Las aplicaciones se pueden escribir en cualquier lenguaje que sea compatible con Common Language Runtime (CLR), incluido Visual Basic y C#.

Para crear aplicaciones web ASP.NET, puede usar Visual Studio. Además, hay disponible un producto gratuito independiente, Visual Studio Express para web, que incluye el conjunto básico de características de diseño web de Visual Studio.

•**SQL:**El lenguaje SQL (SQL, Structured Query Language) sirve para interactuar con las bases de datos relacionales. Se ha optado por diseñar e implementar un modelo de datos relacional debido a sus características de robustez y consistencia.

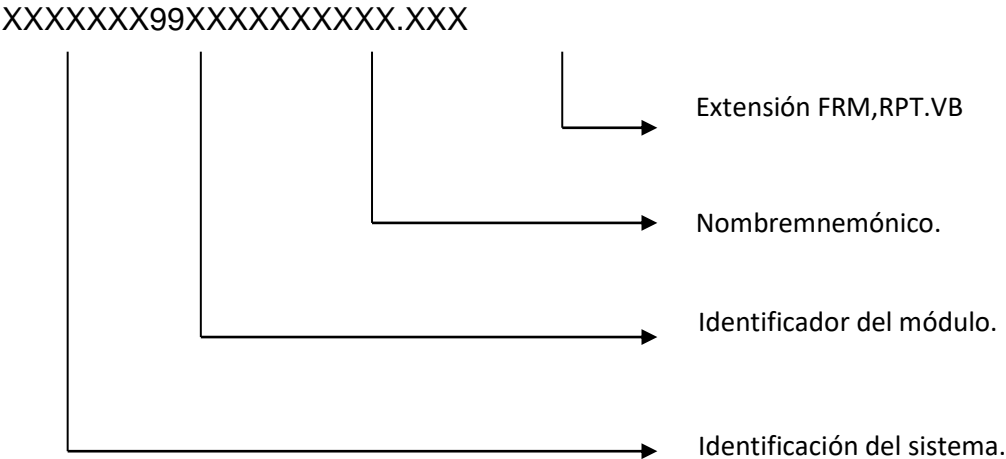


El formato para el nombre del proyecto será de 22 caracteres, ya sea para el proyecto físico así como el lógico, se nombran a continuación:



Formato para el nombre de formas y reportes

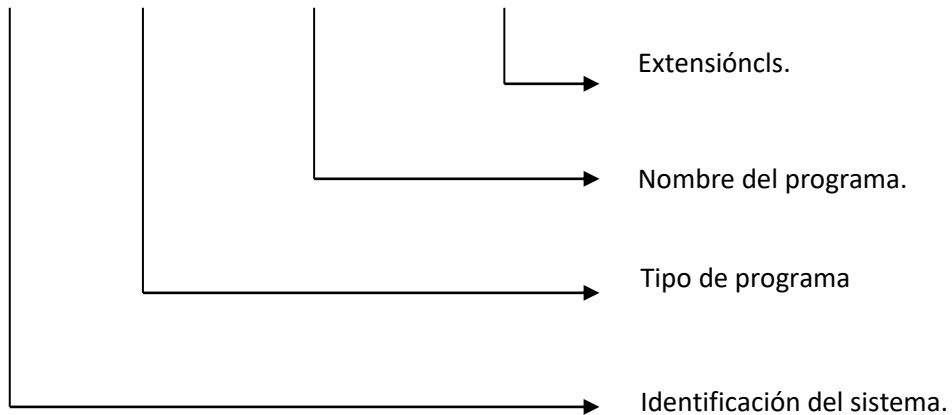
El formato para el nombre del proyecto será de 22 caracteres, ya sea para el proyecto físico así como el lógico, se nombran a continuación:



Formato para el nombre de programas

El formato para el nombre del proyecto será de 22 caracteres, ya sea para el proyecto físico así como el lógico, se nombran a continuación

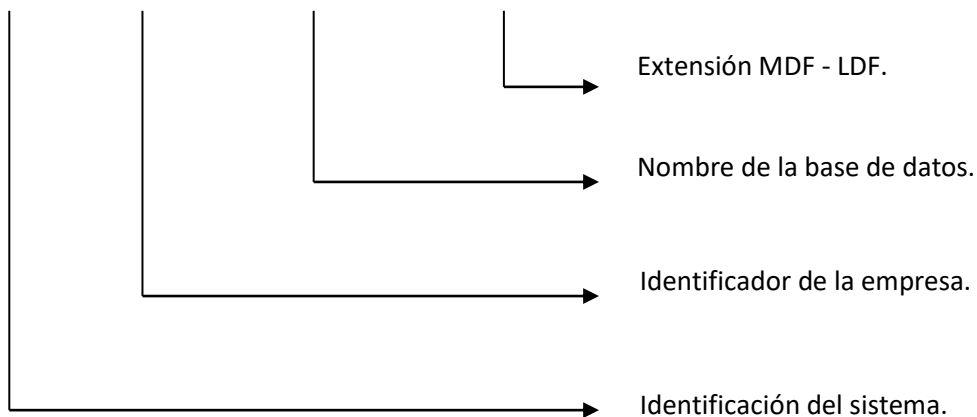
XXXXXXXX99XXXXXXXXXXXX.XXX



Formato para el nombre de base de datos

El formato para el nombre del proyecto será de 22 caracteres, ya sea para el proyecto físico así como el lógico, se nombran a continuación:

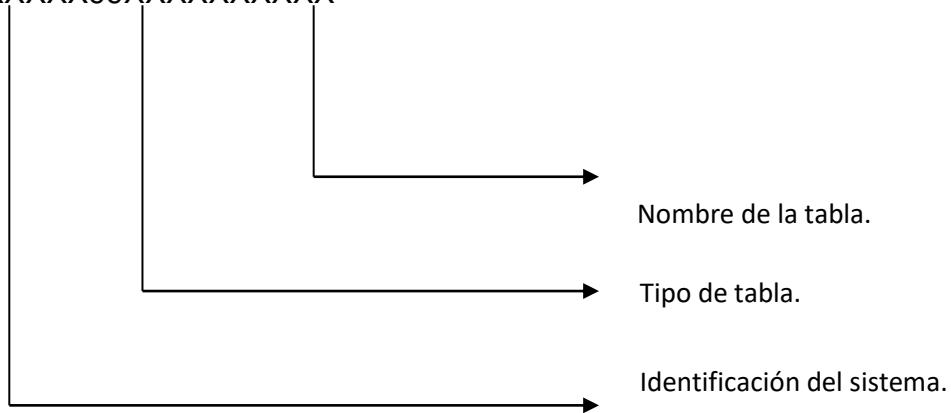
XXXXXXXX99XXXXXXXXXXXX.XXX



Formato para el nombre de tablas

Para el formato de las tablas también será de 22 caracteres los cuales almacenaran la base de datos, estos son los siguientes:

XXXXXXXX99XXXXXXXXXX



Formato para el nombre de controles

Los nombres de los controles serán:

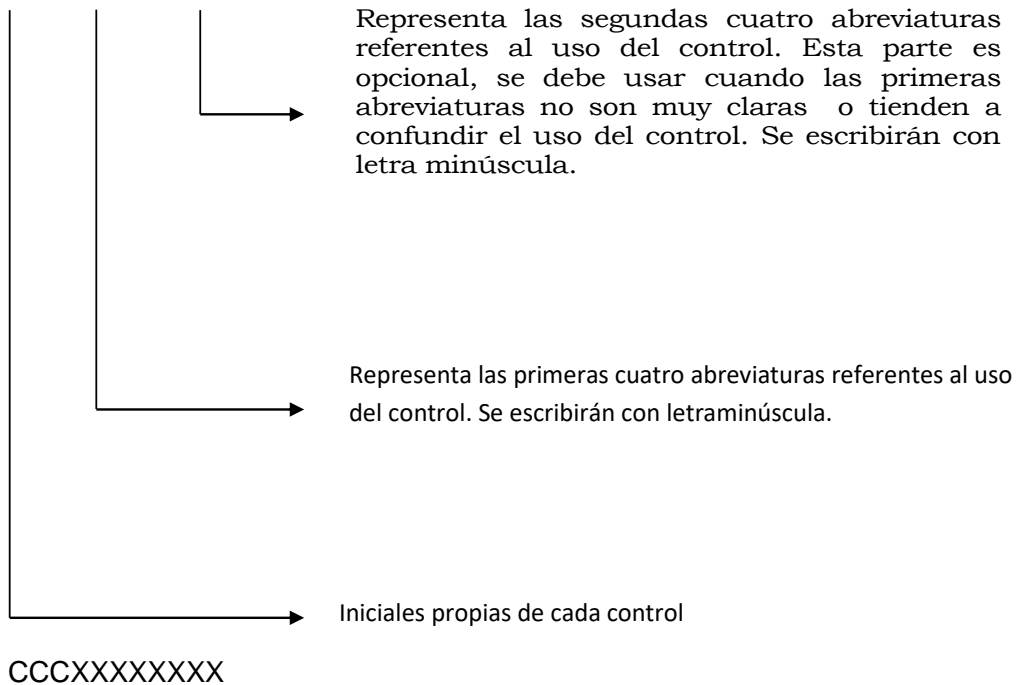


DIAGRAMA FLUJO DE DATOS

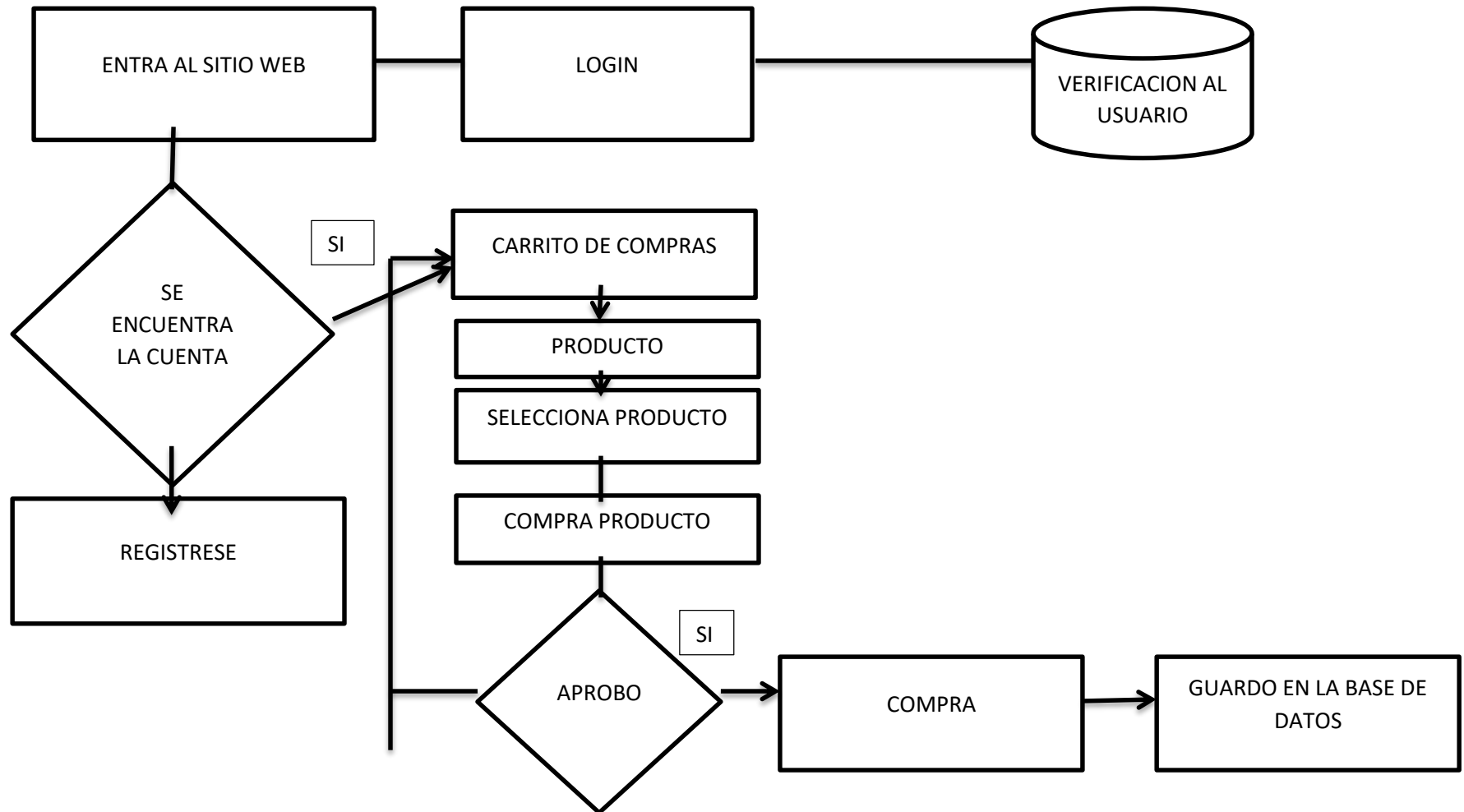
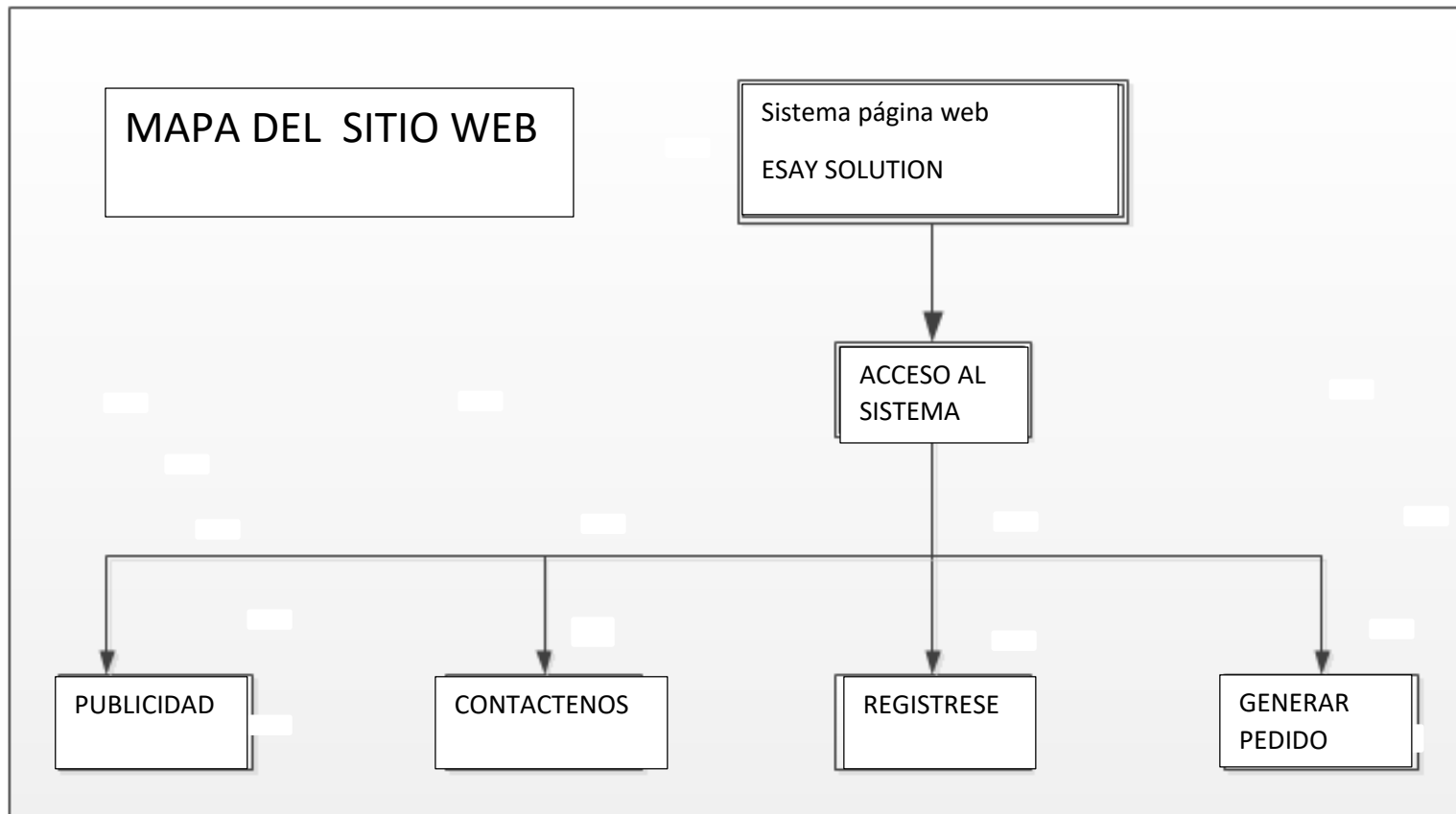
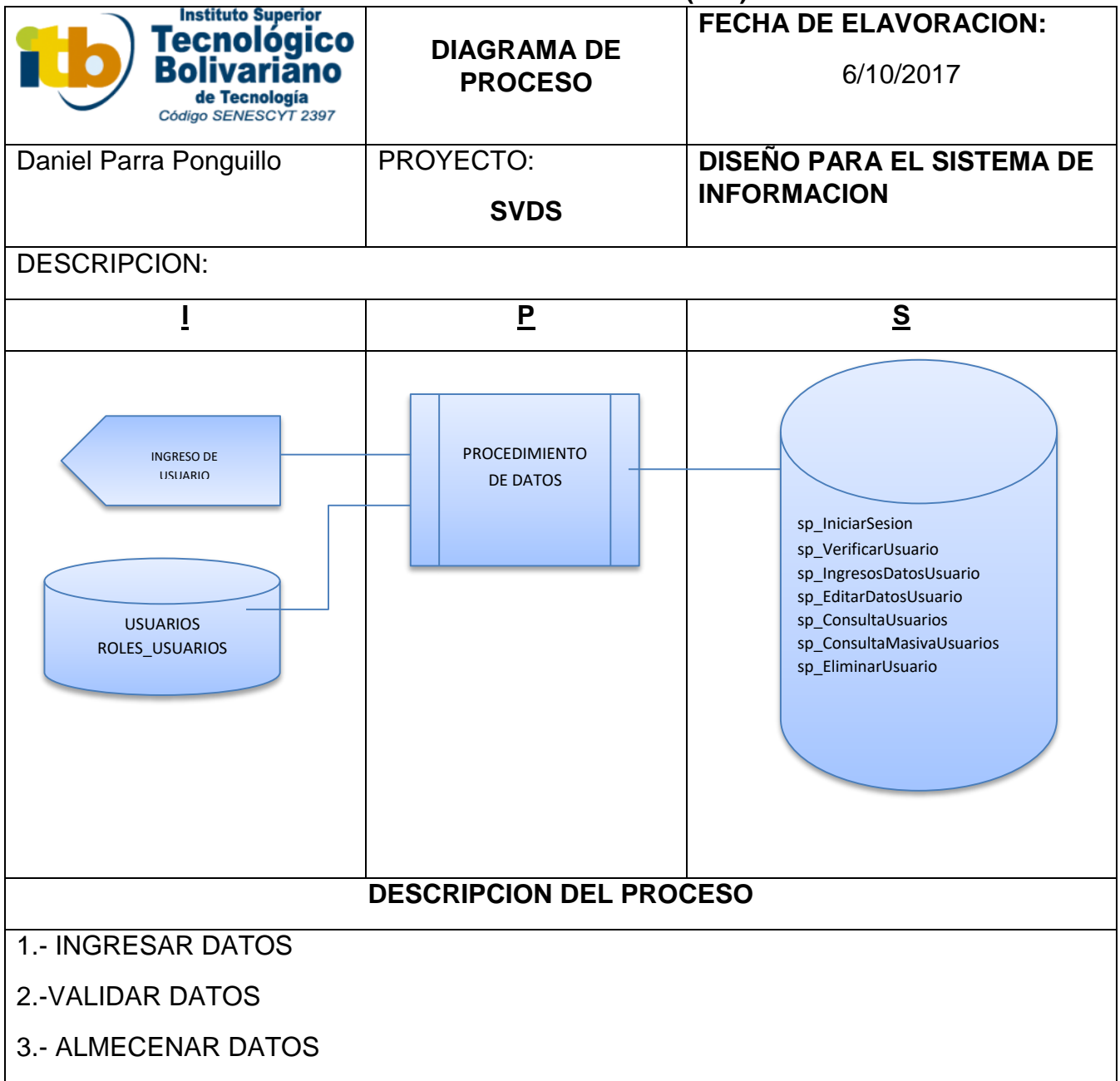


DIAGRAMA JERÁRQUICO HIPO SVDS

Diagrama HIPO


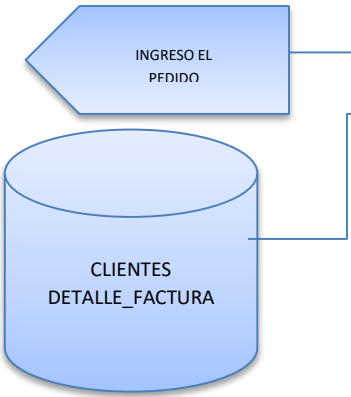




4.11 DIAGRAMAS DE INPUT PROCESSING OUTPUT (IPO)



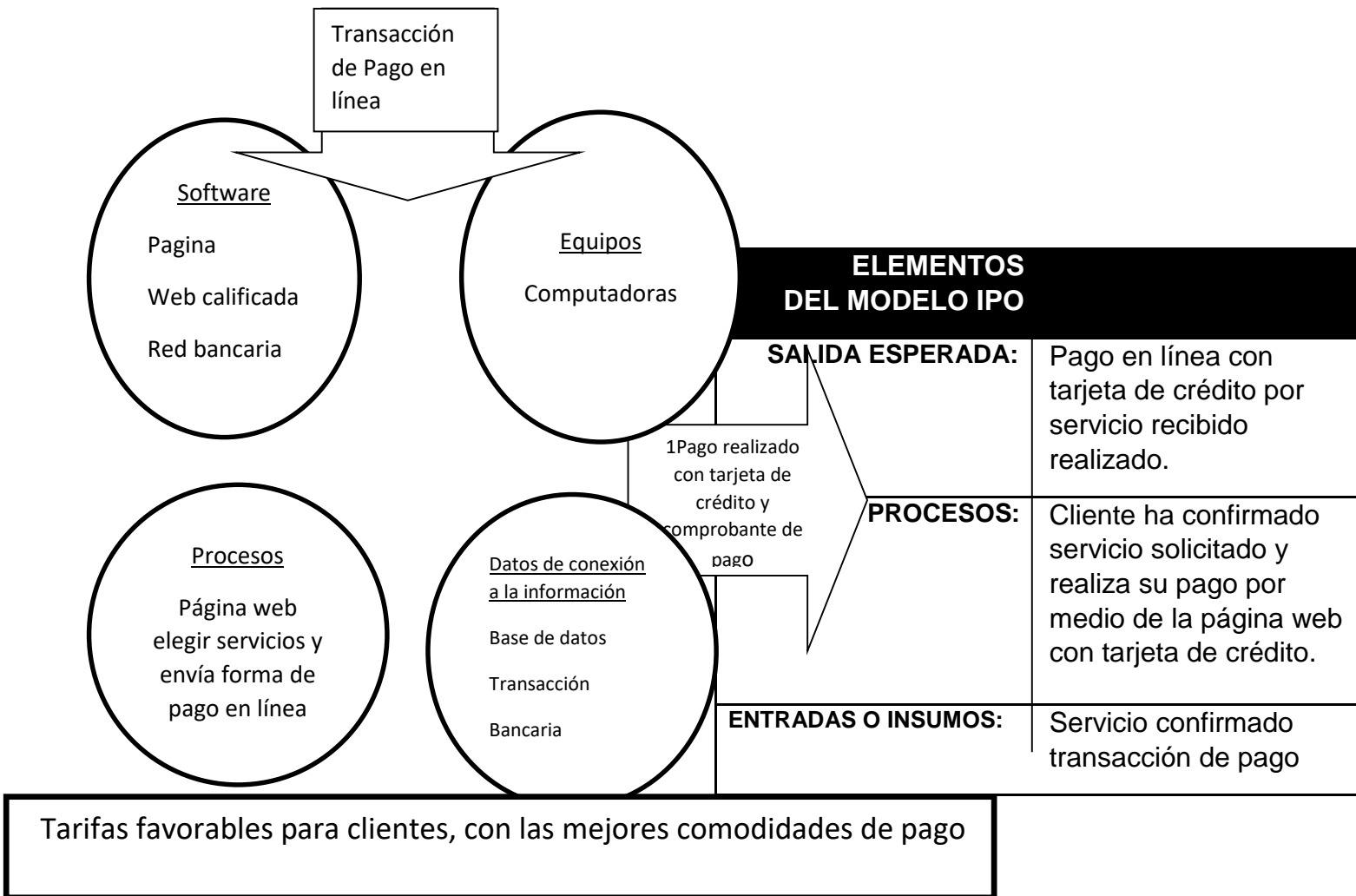
TABLAS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre de la Tabla	Descripción
1	USUARIOS	Tabla de los usuarios
2	USUARIOS	Tabla roles de usuarios
PROCEDIMIENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre del Proceso	Descripción
1	INICIOSESION	Inicia sesión

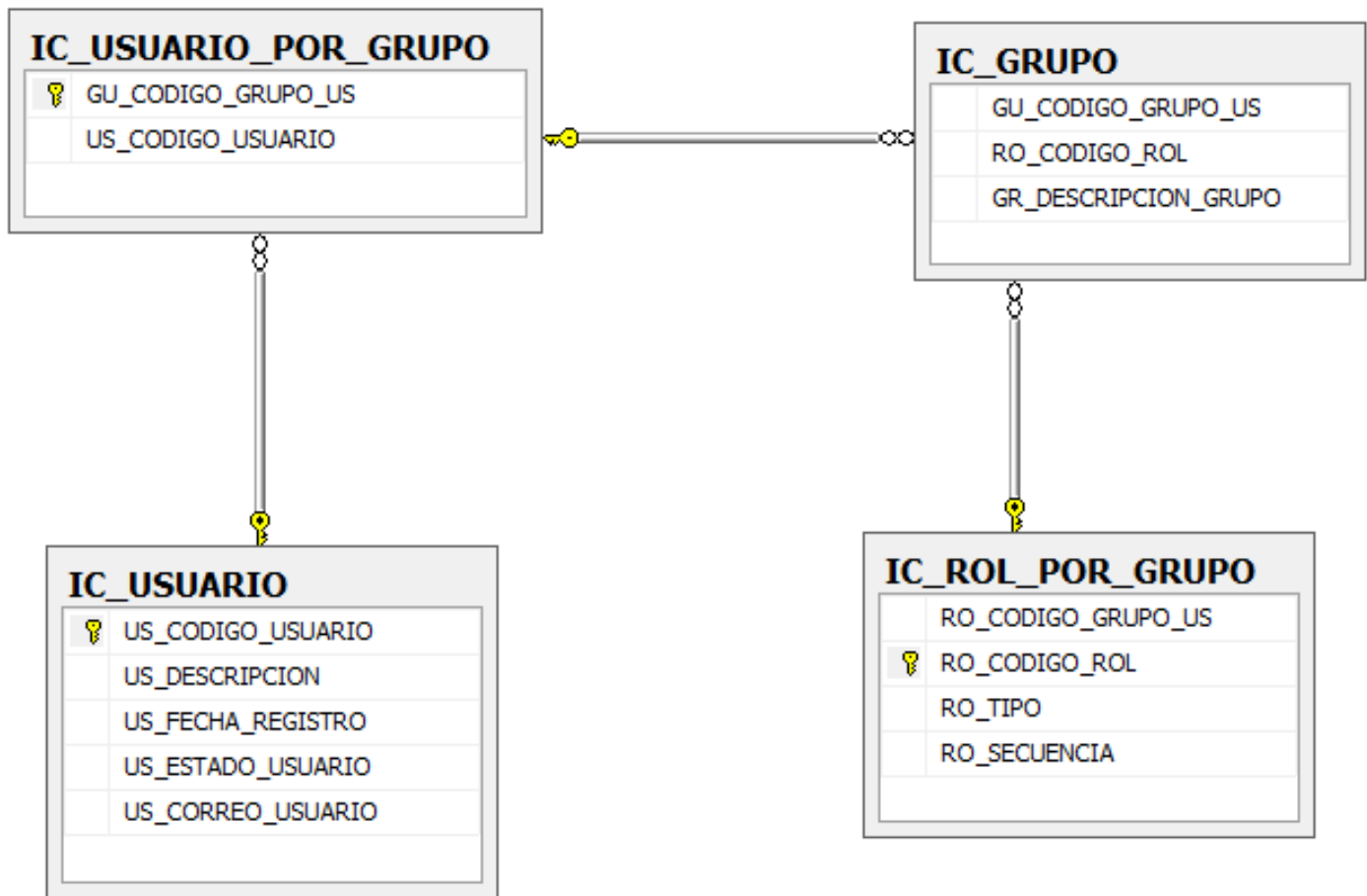
2	VERIFIARUSARIOS	Verifica los usuarios guardados
3	INGRESOSDATOSUSUARIO	Ingreso de usuarios
4	EDITAR DATOSUSUARIO	Edita los usuarios ingresos
5	CONSULTAUSUARIOS	Consulta los usuarios ingresados
6	CONSULTAMASAUSUARIOS	Consulta de usuarios
7	ELIMINARUSUARIO	Elimina los usuarios ingresados

	<p align="center">DIAGRAMA DE PROCESO</p>	<p>FECHA DE ELAVORACION: 01/03/2017</p>
<p>Daniel Parra Ponguillo</p>	<p align="center">PROYECTO: SVDS</p>	<p align="center">DISEÑO PARA EL SISTEMA DE INFORMACION</p>
<p>DESCRIPCION:</p>		
<p align="center">I</p>	<p align="center">P</p>	<p align="center">S</p>
		
<p align="center">DESCRIPCION DEL PROCESO</p>		
<p>1_ INGRESA PEDIO 2.- UNIDAD DE MEDIDA PARA LAS PRODUCTOS 3.- INGRESOS DE CLIENTE</p>		

LISTA DE ELEMENTOS DE DATOS			
Nivel	Sub Nivel	Contenido	Descripción
1110		Mantenimiento	Entrada Mantenimiento
	1111	Proveedores	Entrada Proveedores
	1112	Artículos	Entrada Artículos
	1113	Catálogos	Entrada Catalogo
	1114	Clientes	Ingreso Clientes
1120		Transacciones	Procesos Transacciones
	1121	Facturación	Procesos Facturación
	1122	Cancelación	Procesos Cancelación
1130		Reportes	Salidas Reportes
	1131	Situación Cartera	Salidas Situación Cartera
	1132	Estado de Cuentas por Cobrar	Salidas Estado de Cuentas por Cobrar
	1133	Impresión Estado Cartera	Salidas Impresión Estado Cartera
	1134	Estado Movimiento de Cartera	Salidas Estado Movimiento de Cartera
1140		Seguridad	Seguridad
	1143	Transacciones	Procesos Transacciones

Transacción de pago Easy Solutions





4.13 Diccionario De Datos

Diccionario de datos de cliente

Diccionario de datos de ventas detalle

Datos de la tabla						
Nombre tabla:	ventas detalle	Versión:	2.0.1			
Descripción de la tabla:						
Almacena la información de cabecera de todas las facturas del sistema. Es una tabla de alta concurrencia.						
Nombre de DB:	Ventas detalle	Modulo:	Ventas de equipos tecnológicos			
Autor (Creación):	yamilrehpani	Fecha:	5/10/2017			
Autor (Ult. Modificación):	Daniel Parra	Fecha:	6/10/2017			
Campos de la tabla						
N #	Tipo Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permisos valores nulos	Descripción
1	PK	iddetalle	char	10	Null	Identificador único del registro, se genera de forma automática
2	FK	idproducto	char	4	Null	Identificador único del producto
3		cantidad	float	10	Null	Describe la cantidad del producto
4		precio	float	10	Null	Describe el precio del producto
5		Sub_total	float	10	Null	Describe el sub_total

Diccionario de datos de productos

Datos de la tabla			
Nombre tabla:	productos	Versión:	2.0.1
Descripción de la tabla:			
Almacena la información de cabecera de todas las Productos del sistema. Es una tabla de alta concurrencia.			
Nombre de DB:	productos	Modulo:	Ventas de equipos tecnológicos
Autor (Creación):	yamilrehpan	Fecha:	5/10/2017

		i	a:			
Autor (Ult. Modificación):	Daniel Parra	Fecha:	6/10/2017			
Campos de la tabla						
N #	Tipo Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permisos	Descripción
1	PK	idproducto	char	10	Not Null	Identificador unico del registro, se genera de forma automática
2	IX	desproducto	varchar	100	Null	Almacena la descripción del producto.
3		preproducto	decimal	12,2	Null	Almacena precio del producto
4		canproducto	int	0	Null	Almacena la cantidad del producto
5		foto	varchar	50	Null	Almacena foto

Diccionario de datos de un usuario

Datos de la tabla						
Nombre tabla:	usuarios	Versión:	2.0.1			
Descripción de la tabla:						
Almacena la información de cabecera de todo el usuario del sistema. Es una tabla de alta concurrencia.						
Nombre de DB:	usuarios	Módulo:	Ventas de equipos tecnológicos			
Autor (Creación):	yamilrehpani	Fecha:	5/10/2017			
Autor (Ult. Modificación):	Daniel Parra	Fecha:	6/10/2017			
Campos de la tabla						
N #	Tipo Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permisos	Descripción
1	PK	usuario	varchar	50	Not Null	Identificador único del registro, se genera de forma automática
2	IX	contraseña	varchar	50	Not Null	Descripción de la marca del producto
3		fotousuario	varchar	100	Not Null	Color del producto

Diccionario de datos de venta

Datos de la tabla						
Nombre tabla:	ventas detalle	Versión:	2.0.1			
Descripción de la tabla:						
Almacena la información de cabecera de todas las ventas del sistema. Es una tabla de alta concurrencia.						
Nombre de DB:	ventas detalle	Módulo:	Ventas de equipos tecnológicos			
Autor (Creación):	yamilrehpani	Fecha:	5/10/2017			
Autor (Ult. Modificación):	Daniel Parra	Fecha:	6/10/2017			
Campos de la tabla						
N #	Tipo Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permisos valores nulos	Descripción
1	PK	Ven_codigo	char	10	NotNull	Identificador único del registro, se genera de forma automática
2	FK	Ven_fecha	date	4	Null	Identificador único a la venta y fecha
3		Clie_codigo	char	10	Null	Describe el cliente del código
4		Ven_IGV	float	10	Null	Describe la venta_IGV
5		Ven_subtotal	float	10	Null	Describe el sub_total
5		Ven_total venta	float	10	Null	Describe la venta total de la venta
5		Ven_Estado	varchar	50	Null	Describe la venta del estado

4.14 DISEÑO DE PANTALLAS

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor: Daniel Parra Ponguillo	Proyecto: SVPT	Sistema Modulo: Inicio
Descripción: Pantalla de Inicio de la página web venta		
		


LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Inicio	Página principal de la web Venta
2	Menú	Menú de opciones
3	Logo	Logotipo de la empresa "Easy Solutions"
4	Java Script	Galería de imágenes
5	Submenú	Variedad de productos que se ofrece

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor: Daniel Parra	Proyecto: SVPT	Sistema Modulo: Productos
Descripción: Pantalla de Productos		



The screenshot shows a web application window titled 'VENTA' with a header 'PRODUCTOS'. It displays a grid of six laptop products. Each product card includes an image, a description, a price, and a 'Vista' button with a shopping cart icon. Callout 1 points to the 'PRODUCTOS' header. Callout 2 points to the laptop images. Callout 3 points to the description text for the first product. Callout 4 points to the 'Compra' button.


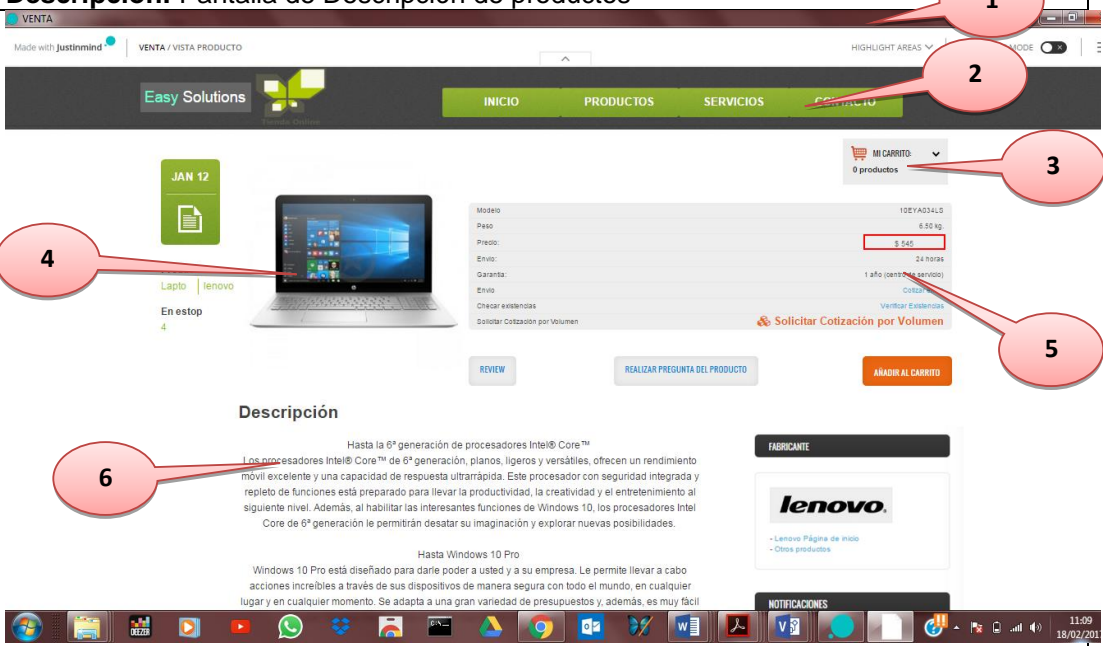
LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Productos	Página de Productos
2	Imágenes	Productos que ofrece la empresa
3	Imagen	Descripción de los productos
4	Hipervínculo	Hipervínculo para ir al menú de la cosas que deseamos comprar "compra de productos"

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor: Daniel Parra	Proyecto: SVPT	Sistema Modulo: Servicios
Descripción: Pantalla de Servicios		



LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS

ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Servicios	Página de Servicios que ofrecemos
2	Menú	Barra de menú
3	Imagen	Descripción de los servicios que ofrecemos
4	Botón deslizar	Desliza el texto oculto para conocer más sobre los servicios que ofrecemos
5	Hipervínculo	Hipervínculo redirección

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor: Daniel Parra	Proyecto: SVPT	Sistema Modulo: Descripción de Productos
Descripción: Pantalla de Descripción de productos		
		
ISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
	Descripción de Productos	Página de Descripción de productos
	Menú	Barra de menú
	Hipervínculo	Hipervínculo Carrito de mis compras
	Imagen	Imagen del producto que ofrecemos
	Imagen	Características y precio del producto
	Texto	Descripción del producto que ofrecemos




LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Compa de Productos	Página de Compra de productos
2	Menú	Barra de menú
3	Hipervínculo	Hipervínculo Carrito de mis compras indica número de productos
4	Imagen	Imagen del producto que están en el carrito de las compras
5	Hipervínculo	Productos que están en el carrito de compras y precio total de la compra a realizar

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor: Daniel Parra	Proyecto: SVPT	Sistema Modulo: Como llegar

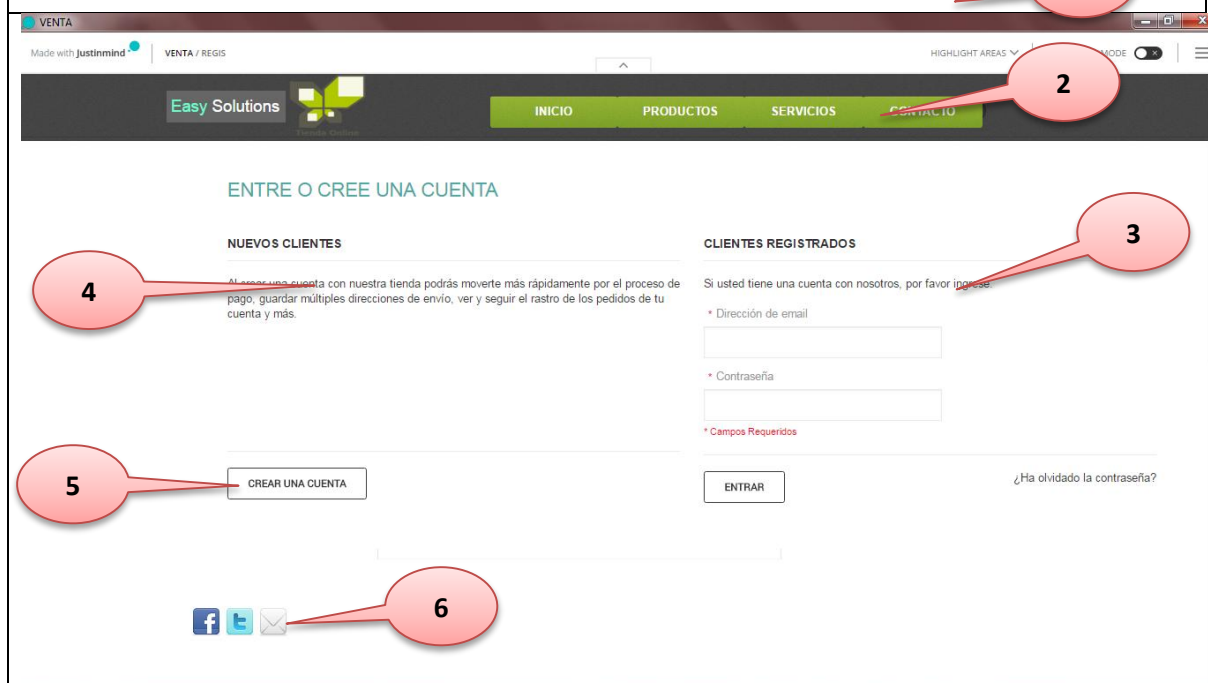
Descripción: Pantalla de Como llegar



LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Como llegar	Página de Como llegar
2	Menú	Barra de menú
3	Mapa	Ubicación exacta de las rutas a escoger para llegar a la empresa
4	Hipervínculo	Hipervínculo redirección

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor:	Proyecto:	Sistema Modulo:
Daniel Parra	SVPT	Crear una Cuenta o Ingresar

Descripción: Pantalla de Crear una cuenta o Ingresar



LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS

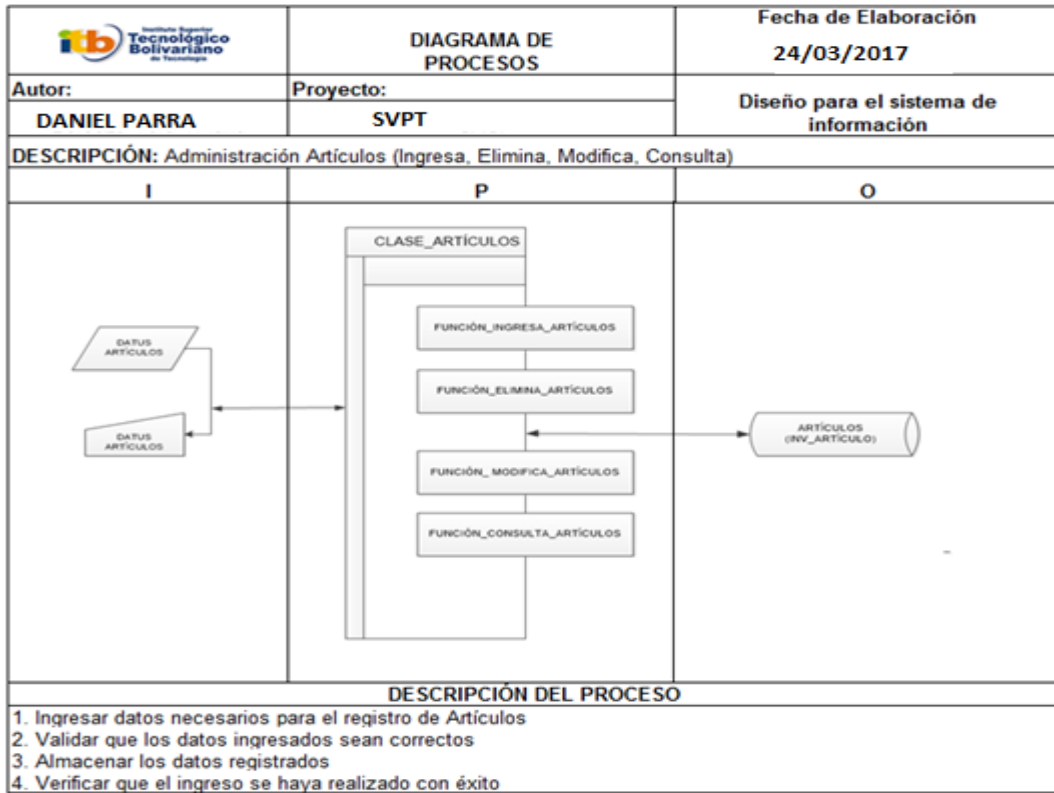
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Registrarse	Crear una cuenta o Ingresar al sitio como un usuario
2	Menú	Barra de menú
3	Texto	Espacio para clientes ya registrados en el sitio
4	Texto	Beneficios de registrarse en el sitio web
5	Botón	Crear una cuenta en el sitio web "Registrarse como usuario"
6	Hipervínculos	Hipervínculos de sitios web Facebook, twitter, correo

	DISEÑO DE PANTALLAS	PAGINA 1 DE 1
		FECHA DE ELABORACIÓN 07 marzo 2017
Autor:	Proyecto:	Sistema Modulo:
Daniel Parra	SVPT	Crear una Cuenta
Descripción: Pantalla de Crear una cuenta		
		

LISTADO DE ELEMENTOS DE DATOS		
ÍTEM	COMPONENTE	CONTENIDO
1	Registrarse	Crear una cuenta en el sitio como un usuario
2	Menú	Barra de menú
3	Cuadro de Texto	Espacio para registrar nombres y apellidos
4	Botón	Botón enviar para crear una cuenta en el sitio web "Registrarse como usuario"
5	Hipervínculos	Hipervínculos de sitios web Facebook, twitter, correo

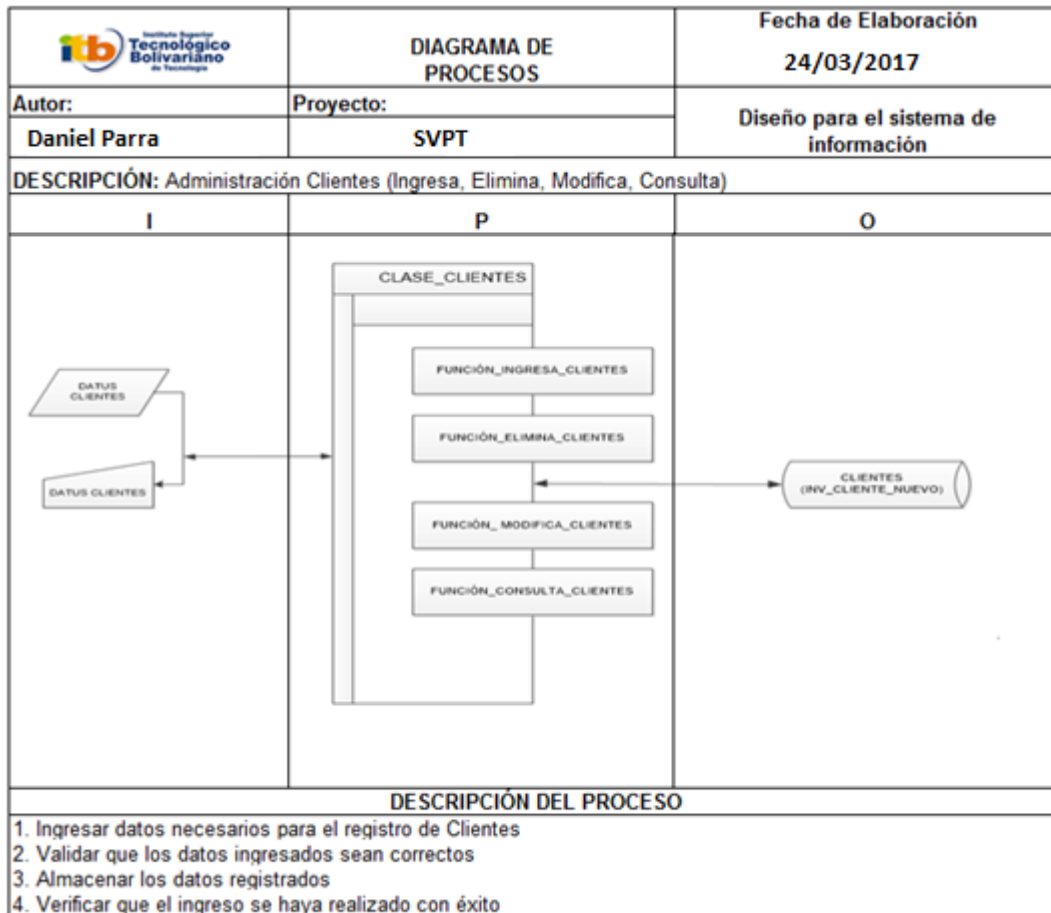
4.15 DIAGRAMAS DE INPUT PROCESSING OUTPUT (IPO)

Diagrama IPO Administración de Productos Tecnológicos



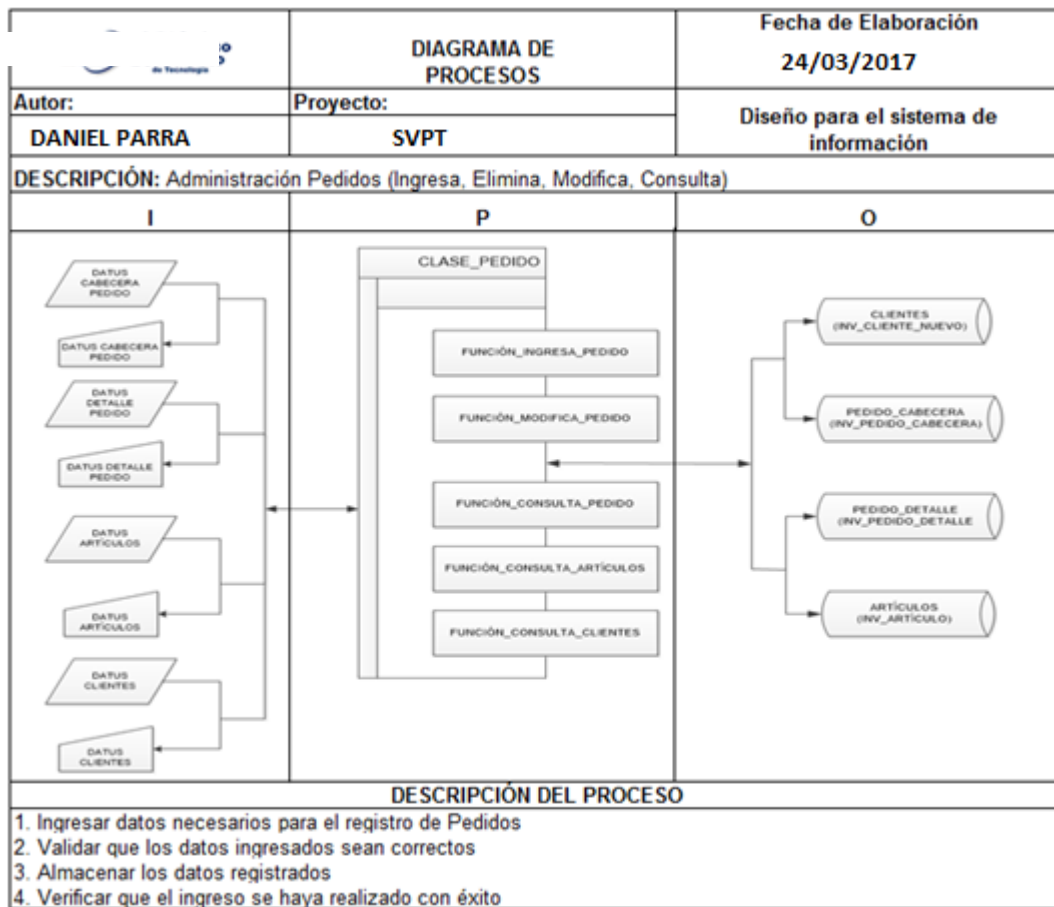
TABLAS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
Ítem	Componente	Contenido
1	Inv_Artículos	Tabla Artículos de la base de datos
PROCEDIMIENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre del Proceso	Descripción
1	SP_IngresarInvArtículos	Ingresa en la Tabla Inv_Artículos
2	SP_EliminarInvArtículos	Eliminación Lógica Tabla Inv_Artículos
3	SP_ModificarInvArtículos	Modifica o Actualiza Tabla Inv_Artículos
4	SP_ConsultarInvArtículos	Consulta Tabla Inv_Artículos
CLASES QUE INTERVIENE EN EL PROGRAMA		
1	CL_AdmArtículos	Clase Administración de Artículos
FORMULARIOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
1	Frm_Artículos	Formulario de Administración de Artículos

Diagrama IPO Administración de Clientes Contactos



TABLAS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
Ítem	Componente	Contenido
1	Inv_Cliente_Nuevo	Tabla Cliente Nuevo de la base de datos
PROCEDIMIENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre del Proceso	Descripción
1	SP_IngresalnvClienteNuevo	Ingresa Tabla Inv_Cliente_Nuevo
2	SP_EliminalnvClienteNuevo	Eliminación Lógica Tabla Inv_Cliente_Nuevo
3	SP_ModificalnvClienteNuevo	Modifica Tabla Inv_Cliente_Nuevo
4	SP_ConsultalnvClienteNuevo	Consulta Tabla Inv_Cliente_Nuevo
CLASES QUE INTERVIENE EN EL PROGRAMA		
1	CL_AdmClientes	Clase Administración de Clientes
FORMULARIOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
1	Frm_Cliente_Nuevo	Formulario de Administración de Clientes

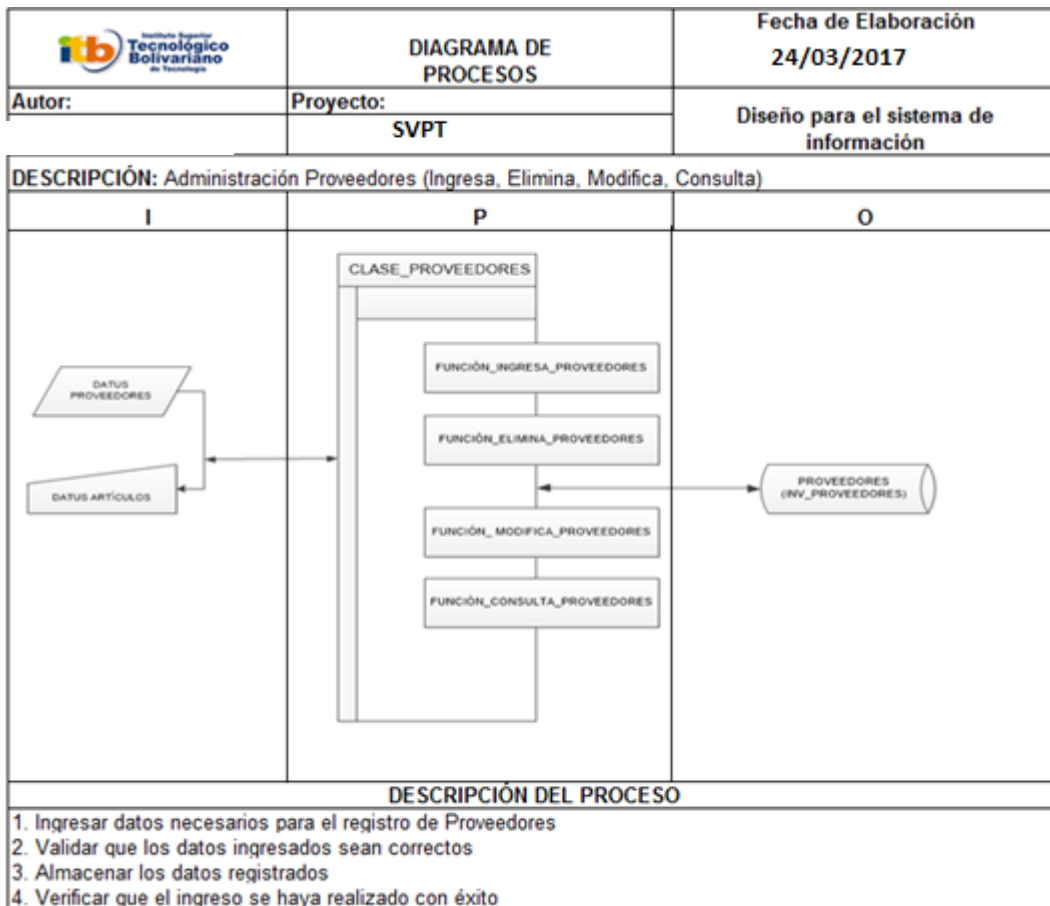
Diagrama IPO Administración de Pedidos



TABLAS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
Ítem	Componente	Contenido
1	Inv_Cliente_Nuevo	Tabla Cliente Nuevo de la base de Datos
2	Inv_Pedido_Cabecera	Tabla Pedido Cabecera de la base de Datos
3	Inv_Pedido_Detalle	Tabla Pedido Detalle de la base de Datos
4	Inv_Artículos	Tabla Artículos de la base de Datos
PROCEDIMIENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre del Proceso	Descripción

1	SP_IngresalnvPedidos	Ingresa Tabla Inv_Pedidos
2	SP_ModificaInvPedidos	Modifica o Actualiza Tabla Inv_Pedidos
3	SP_ConsultaInvPedidos	Consulta Tabla Inv_Pedidos
4	SP_ConsultaInvArtículos	Consulta Tabla Inv_Artículos
5	SP_ConsultaInvClienteNuevo	Consulta Tabla Inv_Cliente_Nuevo
CLASES QUE INTERVIENE EN EL PROGRAMA		
1	CL_AdmPedidos	Clase Administración de Pedidos
FORMULARIOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
1	Frm_Pedidos	Formulario de Administración de Pedidos

Diagrama IPO Administración de Proveedores



TABLAS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
Ítem	Componente	Contenido
1	Inv_Proveedores	Tabla Proveedores de la base de datos
PROCEDIMIENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
No	Nombre del Proceso	Descripción
1	SP_IngresalnvProveedores	Ingresa Tabla Inv_Proveedores
2	SP_EliminalnvProveedores	Eliminación Lógica Tabla Inv_Proveedores
3	SP_ModificalnvProveedores	Modifica Tabla Inv_Proveedores
4	SP_ConsultalnvProveedores	Consulta Tabla Inv_Proveedores
CLASES QUE INTERVIENE EN EL PROGRAMA		
1	CL_AdmProveedores	Clase Administración de Proveedores
FORMULARIOS QUE INTERVIENEN EN EL PROGRAMA		
1	Frm_Proveedores	Formulario de Administración de Proveedores

CONCLUSIONES

- Se pudo concluir que el uso del sitio web ayudara en la mejora de la publicidad y ventas de la empresa “EASY SOLUTIONS”
- Es imprescindible que el gerente oriente a sus clientes potenciales acerca del uso de la aplicación web para realizar los pedidos y cotizaciones.
- Las deducciones alcanzadas a través de los instrumentos de recolección de información aplicados nos dieron a conocer que los métodos que se utilizan actualmente para realizar las cotizaciones y los pedidos de los clientes, son obsoletos y producen pérdida de tiempo.
- Las investigaciones realizadas referentes al tema del diseño de la aplicación web publicitaria demuestran que el comercio electrónico a evolucionado y debe ser utilizada como parte de una estrategia de marketing de la empresa.
- Se pudo concluir que el diseño de una página web ayudara a mejorar las ventas y servicios de los productos tecnológicos que brinda la microempresa “Easy Solutions”
- Las investigaciones hechas por medio de los instrumentos de la recolección de información como las encuestas, arrojaron resultados que afirman que la implementación de una página web beneficiara en gran medida al incremento de la producción económica de las microempresas.
- La propuesta está orientada al diseño de diagramas, pantallas, tablas, gráficos que manifiestan el desarrollo de técnicas que permiten al trabajador utilizar la página web, y así lograr una mejora en la productividad así como en la atención a los clientes.

RECOMENDACIONES

- Realizar la implementación de la aplicación Web.
- Realizar la publicación del sitio Web publicitario.
- Realizar plan de marketing para lograr posicionar el sitio web y el mismo sea utilizado por los clientes de la empresa.
- Incentivar a los trabajadores en el aprendizaje de la aplicación web publicitaria, para originar un cambio y mejora en los procesos de pedidos y ventas.
- Utilizar un sistema informático para controlar los procesos de entrada y salida de los productos de la microempresa “Easy Solutions”
- Proponer un programa de incentivos dirigido hacia los trabajadores del uso del sistema informático, para mejorar los procesos de entrada y salida de productos de la microempresa “Easy Solutions”
- Realizar un estudio teórico para fortalecer el uso de la página web, para su oportuno mantenimiento y actualización debido a que los procesos tecnológicos se someten a cambios continuos.

Bibliografía

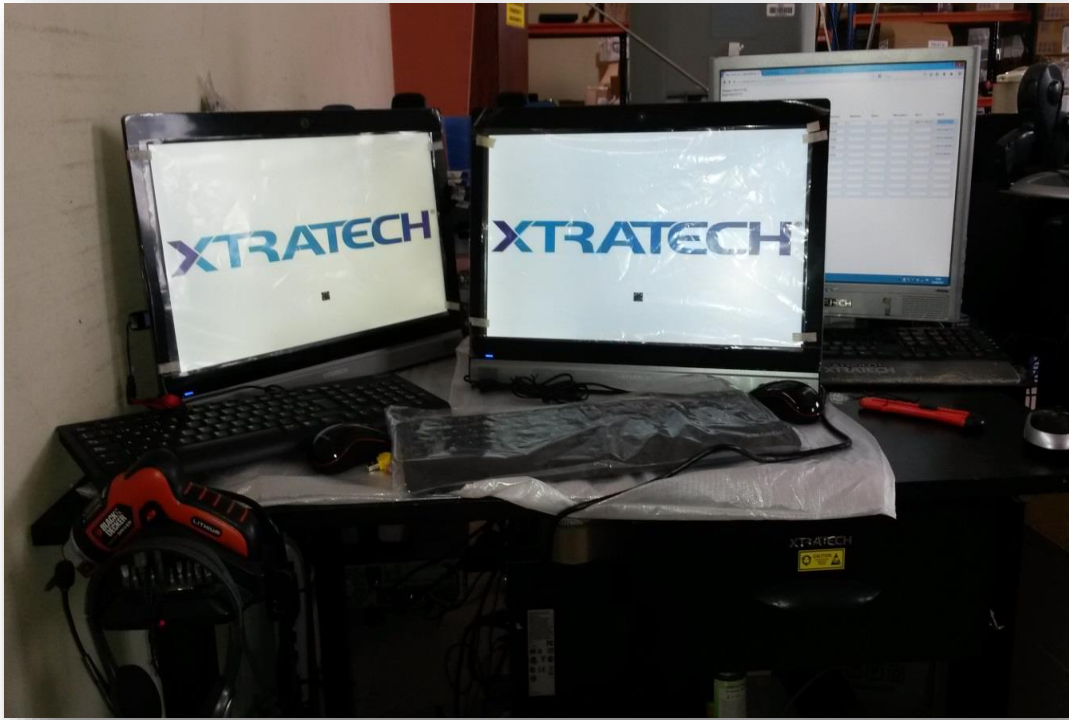
- Amaya, C. (2015). *Universidad Catolica de los Angeles Chimbote*. Obtenido de <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/138659/7460/13865920150714031858.docx>
- Arenas, N. (2007). *Globalización e identidad latinoamericana*. Obtenido de http://nuso.org/media/articles/downloads/2568_1.pdf
- ARTESANOS ECUADOR. (2016). *LA CALIFICACIÓN ARTESANAL*. Obtenido de <http://www.artesanosecuador.com/contenidos.php?menu=2&submenu1=35&submenu2=14&idiom=1>
- Benchmark. (2017). *Boletines electrónicos*. Obtenido de <http://www.benchmarkemail.com/es/resources/email-marketing-articles/enewsletter-what-exactly-is-that>
- Bravo, L. (8 de Octubre de 2010). *La Importancia de las Ventas*. Obtenido de <http://luisbravoleon.blogspot.com/2010/10/la-importancia-del-proceso-de-ventas.html>
- CCM Benchmark. (2012). *Lenguajes de programación*. Obtenido de <http://es.ccm.net/contents/304-lenguajes-de-programacion>
- DIRECCION METROPOLITANA TRIBUTARIA. (2013). *Requisitos para la Obtención de clave y patente municipal*. Obtenido de <https://pam.quito.gob.ec/SitioMovil/DetalleTramite.aspx?Tramite=251>
- Fandos, M., & Jose Jimenez, A. P. (s.f.). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL USO. En F. Manuel, J. Jose, & P. Angel, *Estrategias didacticas en el uso de las tecnologias de la informacion y comunicacion* (págs. 28-39).
- Fernandez, G., & Javier, M. (2001). El Plan de Ventas. En G. Fernandez, & M. Javier, *El Plan de Ventas* (pág. 3). ESIC Editoriales.
- Garcia, M., & Uceda. (2008). *Las Claves de la Publicidad*. MAdrid: ESIC Editorial.
- gestionpolis. (2006). *Fundamentos de administración de empresas*. Obtenido de <https://www.gestionpolis.com/fundamentos-de-administracion-de-empresas/>
- Hades. (10 de Junio de 2014). *Redes*. Obtenido de <http://redes5cp2g42014.blogspot.com/2014/06/backbonearpanetnsfnet.html>
- industrial, U. d. (2007). *Diseño logico de sistemas de informacion*. Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjFgN_20-XSAhUQ3GMKHUX0AXOQFggqMAM&url=https%3A%2F%2Fwww.u-cursos.cl%2Fingenieria%2F2007%2F2%2FIN55A%2F2%2Fmaterial_docente%2Fbajar%3Fid_material%3D146279&usg=AFQj
- Instituto Borges. (2008). *Redes y telecomunicaciones*. Obtenido de <http://www.institutoborges.edu.ar/downloads/infraestructura/Redes/redesyTelec1.pdf>
- ithinkweb. (2011). *Correo electronico con internet*. Obtenido de <http://www.ithinkweb.mx/capacita/internet.html>

- Lamarca, M. (8 de Diciembre de 2013). *Historia de Internet*. Obtenido de http://www.hipertexto.info/documentos/h_internet.htm
- Leurs, L. (2000). *EL FORMATO PDF*. Obtenido de <http://prodag.weebly.com/el-pdf.html>
- Lexis. (2003). *Ley del Fomento Artesanal*. Obtenido de <http://www.industrias.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/A2-LEY-DE-FOMENTO-ARTESANAL.pdf>
- Luján, S. (2011). *Programación de servidores web con CGI, SSI e IDC*. Obtenido de <https://gplsi.dlsi.ua.es/~slujan/materiales/pi-servidor-muestra.pdf>
- MasAdelante. (2009). *¿Qué es un servidor?* Obtenido de <http://www.masadelante.com/faqs/servidor>
- MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA. (2016). *REQUISITOS PARA ESTABLECIMIENTOS NUEVOS ESTABLECIMIENTOS DE SERVICIO DE SALUD PUBLICOS Y PRIVADOS*. Obtenido de <http://www.aeo.org.ec/PDF/REQUISITOS%20ESTABL%20NUEVOS.pdf>
- Montero, E. (2008). *Metodología de la microempresa*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1555/3/02%20ICA%20190%20CAPITULO%20II%20MARCO%20TE%20C3%93RICO.pdf>
- Monterosa, Z., & Angel, V. (2025). *PROYECTO DE DESARROLLO SOFTWARE DE PROCESOS DE VENTA Y MONITOREO DE PEDIDO DE UN SUPERMERCADO*. Obtenido de <http://slides.com/davidvalencia/deck-2#/>
- Moreno, L. (2 de Agosto de 2005). *Elementos gráficos para el diseño de Banners*. Obtenido de <https://desarrolloweb.com/articulos/2108.php>
- Patrizi, L. (2016). *Importancia de la Publicidad*. Obtenido de <https://www.importancia.org/publicidad.php>
- Plan Nacional Del Buen Vivir. (2016). *CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACION*. Obtenido de CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACION
- Plan Nacional Del Buen Vivir. (2017). *CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACION*. Obtenido de http://www.ministeriointerior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/PLAN_NACIONAL-PARA-EL-BUEN-VIVIR-2009_2013.pdf
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2017). *Objetivos Nacionales para el Buen Vivir*. Obtenido de <http://www.buenvivir.gob.ec/objetivos-nacionales-para-el-buen-vivir>
- Publicidad y Ventas. (20 de Abril de 2010). *El Plan Publicitario*. Obtenido de <http://publicventas.blogspot.com/>
- PUROMARKETING. (2012). *IAS REDES SOCIALES PODEROSA HERRAMIENTA PARA EMPRESAS*. Obtenido de <http://www.puromarketing.com/53/11783/redes-sociales-poderosa-herramienta-para-empresas-ante-evolucion.html>
- Reyes, A. (18 de Noviembre de 2011). *Administración y Lenguaje*. Obtenido de <http://administracionylenguaje.blogspot.com/>
- Rojas, M. (2015). *Administración de Empresas de Comunicación en Bolivia*. Obtenido de <http://admidemedios.blogspot.com/2015/04/planeacion-aspecto-importante-en-la.html>

- Space. (2016). *Fundamento de Redes*. Obtenido de <https://fundamentosderedesenero7422.wikispaces.com/1.+ANTECEDENTES+HISTORICOS>
- SRI. (2016). *REGISTRO ÚNICO CONTRIBUYENTE*. Obtenido de <http://descargas.sri.gov.ec/download/pdf/REQRUCMAY2006.pdf>
- Timerime. (2011). *Cuando surgio el internet*. Obtenido de <http://timerime.com/es/evento/2949110/Cuando+surgio+el+internet/>
- UDENENITASFACEA. (Junio de 2011). *Relacion Administracion Contable*. Obtenido de <https://udenenitasfacea.wordpress.com/>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2013). *Ingeniería Investigación y Tecnología*. Obtenido de <http://www.ingenieria.unam.mx/~revistafi/ejemplares/V14N4.pdf>
- Universidad Nacional Experimental Simon Rodriguez. (2007). *Procesos Administrativos*. Obtenido de <http://tecnicas-de-decision-unesr.blogspot.com/2007/12/unidad-6-procesos-administrativos-la.html>

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2

ASPECTO LEGAL

Fundamentación legal

Plan nacional del buen vivir

Se creó un instrumento a nivel del gobierno, para unir la inversión pública con las políticas públicas y la gestión, este plan conforma estrategias y objetivos, cuya meta es fortalecer el cambio en la ciudadanía que anhela un buen vivir. El buen vivir permite diversidad cultural, ambiental, equidad, solidaridad, armonía e igualdad.

Objetivos del plan nacional del buen vivir

1. Fortalecer el Estado democrático y la construcción del poder popular
2. Favorecer la identidad, justicia social y geográfica, en la diversidad
3. Optimizar la calidad de vida de los ciudadanos.
4. Defender las capacidades de la ciudadanía
5. Edificar sitios de encuentro habituales y fortificar la identidad nacional.
6. Fortalecer la justicia y la seguridad integral, en derechos humanos
7. Certificar los derechos de la naturaleza y sembrar la sostenibilidad.
8. Reforzar solidaridad, el sistema económico social, de forma sensata.
9. Avalar el trabajo digno.
10. Promover la innovación.
11. Afirmar la validez de los sectores estratégicos para la innovación industrial y científica.
12. Garantizar la soberanía y la paz latinoamericana (Plan Nacional del Buen Vivir, 2017).

Objetivos Nacionales del Buen Vivir Autor: Ministerio de Educación.

Estrategias nacionales del buen vivir

1. Democratización de los medios de elaboración, patrimonio y variación de las conveniencias de posesión y ordenación.
2. Innovación del patrón económico, para el buen vivir.
3. Incremento de la producción de las exportaciones e importancia.
4. Implantación estratégica y soberana en el mundo Latinoamérica.
5. Innovación de la educación superior y transmisión de conocimientos e innovación.
6. Telecomunicaciones para sociedad de la investigación y la inteligencia.
7. Transformación de la matriz energética.
8. Inversión de un macroeconómico sostenible para el buen vivir
9. Defensa social y garantía de derecho, del Estado Constitucional de Justicia
10. Subsistencia y comprensión del patrimonio natural del turismo comunitario.
11. Progreso, clasificación territorial y desconcentración
12. Mando ciudadano y protagonismo nacional (Plan Nacional del Buen Vivir, 2017).

El socialismo del buen vivir El buen vivir, permite la unión social, la convivencia entre comunidades, la participación de los individuos en decisiones de gran importancia para la construcción de su propia metas u objetivos de vidas, fundamentados en valores como equidad, respeto, cuidado del ecosistema ambiental, encarando los problemas actuales y toda la responsabilidad histórica que conlleva (Plan Nacional Del Buen Vivir, 2017).

La planificación nacional Tenemos identificados en el gobierno actual los ejes fundamentales para una planificación nacional el mismo que son aspecto esencial para el nuevo pacto social ecuatoriano:

- a. Instauración de estado de derecho
- b. Innovación institucional,

- c. Implantación de un sistema económico social y saludable.
- d. Estructuración para la eliminación de asimetría local
- e. Recuperación de la noción de la soberanía, popular, económica, territorial, alimentaria, energética y relaciones internacionales (Plan Nacional del Buen Vivir, 2017)

Planificamos el futuro El análisis principal es enfocarse en el estudio del pasado y presente, para agregar posibles futuros con acciones trascendentales que no permita llegar a los objetivos planteados a mediano y largo plazo.

Ley del Artesano Art. 4.- Los artesanos individualmente considerados, las asociaciones, cooperativas, gremios y uniones de artesanos que tuvieren talleres independientes del establecimiento o almacén en el que se expenden sus productos, serán considerados como una sólo unidad para gozar de los beneficios que se otorgan en esta Ley (Lexis, 2003).

Art. 9.- Los artesanos, personas naturales o jurídicas, que se acojan al régimen de la presente Ley, gozarán de los siguientes beneficios: o Exoneración total de los impuestos y derechos que graven la exportación de artículos y productos de la artesanía. O Exoneración total de los impuestos a los capitales en giro. O exoneración de derechos e impuestos fiscales, provinciales y municipales, inclusive los de alcabala y de timbres, a la transferencia de dominio de inmuebles para fines de instalación, funcionamiento, ampliación o mejoramiento de los talleres, centros y almacenes artesanales, donde desarrollan en forma exclusiva sus actividades (Lexis, 2003).

Art. 24.- El Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) deberá otorgar atención preferente al Seguro Social Artesanal, para lo cual implementará debidamente los departamentos o unidades administrativas correspondientes. (Lexis, 2003).

Permisos de funcionamiento.

De acuerdo a la información obtenida en el Ilustre Municipio del cantón naranjal, en los departamentos respectivos, se pudo establecer, que no hay ningún

impedimento para el funcionamiento del nuevo centro integral de estética en el cantón naranjal.

Para su normal funcionamiento se debe cumplir con los siguientes requisitos son los siguientes:

El Registro único de contribuyentes (RUC).

Patente Municipal.

Permiso de funcionamiento otorgado por el Cuerpo de Bomberos. Permiso de funcionamiento otorgado por el Ministerio de Salud Pública. Pertenecer al Gremio Artesanal de la especialidad de belleza.

REQUISITOS PARA OBTENER EL REGISTRO ÚNICO DE CONTRIBUYENTES

- a) Cédula del representante legal
- b) Copia del certificado de votación
- c) Recibo del pago de agua, luz o teléfono (SRI, 2016).

REQUISITOS PARA OBTENER LA PATENTE MUNICIPAL POR PRIMERA VEZ

- a) Copia de la cédula y certificado de votación
- b) Nombre (Apellidos y nombres) del dueño del predio donde funciona la actividad económica.
- c) Copia del RUC
- d) Declaración juramentada de inicio de actividades
- e) Escritura de compra-venta
- f) Copia de cédula de identidad del representante legal
- g) Inspección (DIRECCION METROPOLITANA TRIBUTARIA, 2013).

REQUISITOS PARA OBTENER EL PERMISO DE FUNCIONAMIENTO EN EL MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA

- a) Permiso de la Intendencia.

- b) Ficha de Inspección.
- c) Permiso del Cuerpo de Bomberos.
- d) Copia del RUC.
- e) Certificado de Salud (Original y copia)
- f) Copia de cédula y papeleta de votación (MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA, 2016).

REQUISITOS PARA OBTENER LA CALIFICACIÓN ARTESANAL

Para obtener la calificación Artesanal, el artesano debe solicitarla al Presidente de la Junta Nacional, Provincial o Cantonal de Defensa del Artesano, según corresponda, adjuntando los siguientes documentos: Solicitud de la Junta Nacional de Defensa del Artesanos (adquirir el formulario en la Junta)

Copia del Título Artesanal.

Carnet actualizado del gremio.

Declaración Juramentada de ejercer la artesanía para los artesanos autónomos.

Copia de la cédula de ciudadanía.

Copia de la papeleta de votación (hasta los 65 años de edad)

Foto a color tamaño carnet.

Tipo de sangre (ARTESANOS ECUADOR, 2016).

Variables de la Investigación

Variable Independiente: Diseño de una página web publicitaria

Variable Dependiente: ventas y servicios de productos tecnológicos