



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÒGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÌA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN COMERCIAL,
ADMINISTRATIVA Y CIENCIAS**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANALISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB INFORMATIVA PARA LA
PUBLICIDAD DE LA EMPRESA MAKTUB DE LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL 2019**

Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tutor: Ing. Bolívar Solano Morales

Guayaquil, Ecuador

2019

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a personas que me ayudaron en mi etapa académica, primero al ser todo poderoso DIOS por brindarme salud e inteligencia, a mis padres Julio Tubay y Dalia Aveiga por siempre aconsejarme y tener las palabras idóneas que me llenaron de aliento para nunca decaer y a mi enamorada Belén de la Rosa por estar pendiente cada instante, por sus enseñanzas, por todo el apoyo dado en ella.

Autor:

Tubay Aveiga Bryan Steven

AGRADECIMIENTO

La gratitud es a DIOS por darme una fuente de empleo para poder financiar mi carrera y darme la sabiduría para pasar el pénsum académico, a los docentes por su enseñanza, a mi tutor Ing. Bolívar Solano Morales por guiarme paso a paso para llegar a la meta final de ser un profesional.

Mis padres fueron mi pilar fundamental para culminar con esta carrera y no decaer si no luchar por lo que uno más anhela, agradezco también a mi enamorada por toda la paciencia en ella ya que con ella compartí toda mi carrera y enseñándome que los resultados depende del empeño y estudio que le metamos.

Autor:

Tubay Aveiga Bryan Steven



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNÓLOGO EN ANALISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa
Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019

Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tutor: Ing. Bolívar Solano Morales

RESUMEN

Este proyecto de investigación es realizado pensando en todas las necesidades de los empleados y clientes de la empresa donde trabajo Maktub, la misma que ofrece servicios de eventos deportivos y publicidad en general ya que presenta problemas al interactuar con los clientes.

Se pretende diseñar una página web que brinde mejor servicio hacia sus clientes, a través creando una encuesta la misma que es presentada dentro del proyecto.

Para poder diseñar una propuesta de alto nivel fue necesario realizar una encuesta a los 19 empleados de la empresa, el diseño fue creado con un editor de códigos llamado VISUAL STUDIO CODE con diferentes códigos como HTML y CSS.

Publicidad

Programa

HTML



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNÓLOGO EN ANALISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

Design of an informative website for the advertising of the company Maktub of the city of Guayaquil 2019

Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tutor: Ing. Bolívar Solano Morales

Abstract

This research project is carried out thinking about all the needs of the employees and clients of the company where Maktub works, the same one that offers services of sports events and publicity in general since it presents problems when interacting with clients.

The aim is to design a website that provides a better service to its clients, by creating a survey that is presented within the project.

In order to design a high-level proposal, it was necessary to conduct a survey of the company's 19 employees, the design was created with a code editor called VISUAL STUDIO CODE with different codes such as HTML and CSS

Advertising

Program

HTML

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

i

DEDICATORIA

ii

AGRADECIMIENTO

iii

RESUMEN

x

ÍNDICE

GENERAL

XII

ÍNDICE

DE

FIGURAS

XX

ÍNDICE

DE

TABLAS

XXII

CAPÍTULO

I

1

EL

PROBLEMA

1

1.1	PLANTEAMIENTO	DEL	PROBLEMA
1			
1.1.1	Ubicación del Problema en un contexto		1
1.1.2	Situación Conflicto.....		2
1.1.3	Delimitación del problema		3
1.1.4	Formulación del problema		3
1.1.5	Variables de la Investigación.....		3
1.1.6	Evaluación del problema.....		3
1.2	OBJETIVOS	DE	LA INVESTIGACIÓN
4			
1.2.1	Objetivo General.....		4
1.2.2	Objetivo específico		4
1.3	JUSTIFICACIÓN	DE	LA INVESTIGACIÓN
5			
CAPITULO			II
6			
MARCO			TEÒRICO
6			
2.1	FUNDAMENTACIÒN		TEORICA
6			

2.1.1	ANTECEDENTES	HISTORICOS
6		
2.1.1	Evolución de la página web	
6		
2.1.1.2	Página web.....	7
2.1.1.2.1	Etiquetas de páginas web.....	8
2.1.1.2.2	Beneficios de una página web.....	8
2.1.1.2.3	Servidor web o servidor HTTP.....	9
2.1.1.2.4	Elementos de una página web	10
2.1.1.2.5	Lenguaje de programación web HTLM.....	10
2.1.1.2.6	Estructura Básica de una Página web	11
2.1.2	Visual Studio Code	
12		
2.1.2.1	ventajas de visual studio code	
13		
2.1.2.2	¿QUÉ NOS OFRECE VISUAL STUDIO CODE?	
16		
2.1.3	HTML y CSS en Visual Studio Code	
16		
2.1.3.1	Versiones de HTML	
17		

2.1.3.2	Características	de	HTML
21			
2.1.3.3	Comandos	básicos	de HTML
21			
2.1.3.4		HTML	Ventajas
23			
2.1.4			CSS
23			
2.1.4.1		Versiones	CSS
25			
2.1.4.2	Front-End	y	Back-End
26			
2.1.2	ANTECEDENTES		REFERENCIALES
26			
2.1.3	FUNDAMENTACION		LEGAL
27			
2.1.3.1	CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		2008
27			
2.1.3.2	Avisos	legales	en tu página web
28			

2.1.4 VARIABLES DE LA INVESTIGACION

30

2.1.5 GLOSARIO DE TERMINO

31

CAPITULO III

31

METODOLOGIA

31

3.1 PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA

31

3.1.1 NOMBRE DE LA EMPRESA

31

3.1.2 FECHA CONSTITUIDA

31

3.1.3 OBJETO SOCIAL

32

3.1.4 Misión Empresarial..... 32

3.1.5 Visión Empresarial

32

3.1.6 Valores Empresariales 32

3.1.7	Organigrama	de	la	empresa
33				
3.1.8	PLANTILLA	DE		TRABAJADORES
33				
3.1.9	CANTIDAD	DE		TRABAJADORES
34				
3.1.10				CLIENTES
34				
3.1.11				PROVEEDORES
34				
3.1.12				COMPETIDORES
35				
3.1.13		PRINCIPALES		PRODUCTOS
35				
3.2	TIPOS	DE		INVESTIGACION
35				
3.2.1		Investigación		Descriptiva
35				
3.2.2	Diseño	De		Investigación
35				

Cuantitativos

35

Cualitativos

36

3.2.3 Técnicas De Investigación

36

Encuesta

36

La entrevista

36

3.3 POBLACION Y MUESTRA

36

3.3.1 Población

36

3.3.2 Muestra

37

Conclusión:

38

3.4 Instrumentos De La Investigación 38

Questionario:..... 38

3.5 Técnicas y herramientas de investigación

39

CAPÍTULO

VI

41

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

41

4.2 PLAN DE MEJORAS

52

4.2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

52

4.2.2 Plan de ejecución

52

4.2.3 Cronograma de actividades

53

4.2.4 Determinación de requerimiento

55

4.2.5 Beneficios de nuestra página web

55

4.2.6 Proceso de diseño de página web a través de pantallas.

65

CONCLUSIONES

92

RECOMENDACIONES

93

Bibliografías

94

ANEXOS

95

ÍNDICE DE FIGURAS

Títulos:	Página
Figura 1 BERNERS-LEE.....	6
Figura Nº 2: Estructura de una dirección web	9
Figura N.ª 3 : Elementos De Una Página Web.....	10
Figura N.ª 4: Estructura Básica De Una Página Web	11

Figura 5 Logo Visual Studio Code.....	12
6 Ventajas Visual Studio Code.....	14
7 Buscador Visual Studio Code	15
Figura 8 CSS.....	24
Figura 9 Ventajas CSS.....	25
Figura 10 Total de Trabajadores Empresa Maktub	33
Figura 11 Áreas Con sus Respectiveos Trabajadores.....	34
Figura 12 Resultados obtenidos de la encuesta	38
Figura 13 Objetivos de una encuesta	39
Figura 14 Medio de interacción.....	42
Figura 15 Herramientas publicitarias	43
Figura 16 Conocimientos tecnológicos.....	44
Figura 17 Información de página web	
Figura 18 Información brindada	46
Figura 19 Falta de conocimiento	48
Figura 20 Consultas de precios	49
Figura 21 Diseño de página web	50
Figura 22 DIAGRAMA DE FLUJO GENERAL.....	56
Figura 23 DIAGRAMA DE FLUJO DE DISEÑO.....	56
Figura 24 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE DISEÑO.....	57
Figura 25 DIAGRAMA DE FLUJO DE REDACCION	58
Figura 26 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE REDACCION	59
Figura 27 DIAGRAMA DE FLUJO DE PROGRAMACION.....	60
Figura 28 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE PROGRAMACION.....	61
FIGURA 29 ESTRUCTURA DEL SITIO WEB MAKTUB	63
Figura 30 PANTALLA DE PRESENTACION.....	65
Figura 31 PANTALLA DE PRESENTECION.....	66
Figura 32 VISUALIZACION DE PRODUCTOS.....	67
Figura 33 PRODUCTO DETALLADO ROLL UP.....	68
Figura 34 PRODUCTO DETALLADO VINILO MICROPERFORADO	69
Figura 35 PRODUCTO DETALLADO GIGANTOGRAFIAS.....	70
Figura 36 PRODUCTO DETALLADO BACKINGS	71
Figura 37 PRODUCTO DETALLADO LETRAS CORPOREAS.....	72

Figura 38 PRODUCTO DETALLADO STANDS.....	73
Figura 39 PRODUCTO DETALLADO HABLADORES.....	74
Figura 40 PRODUCTO DETALLADO TOTEMS	75
Figura 41 VISUALIZACION DE CLIENTES.....	76
Figura 42 CLIENTE DETALLADO BANCO DEL PACIFICO.....	77
Figura 43 CLIENTE DETALLADO BARCELONA S.C	78
Figura 44 CLIENTE DETALLADO F.E.F.....	79
Figura 45 CLIENTE DETALLADO LIGA PROFESIONAL	80
Figura 46 CLIENTE DETALLADO C.S. EMELEC	81
Figura 47 CLIENTE DETALLADO FEDE GUAYAS	82
Figura 48 CLIENTE DETALLADO CERVECERIA NACIONAL	83
Figura 49 CLIENTE DETALLADO MARURI GREY.....	84
Figura 50 CLIENTE DETALLADO MINISTERIO DEL DEPORTE	85
Figura 51 PANTALLA DE CONTACTANOS.....	86
Figura 52 PANTALLA DE OBJETIVOS.....	87
Figura 53 PANTALLA DE MISION	88
Figura 54 PANTALLA DE VISION.....	89
Figura 55 PANTALLA DE REGISTRO Y COTIZACIONES.....	90
Figura 56 PANTALLA DE OPCIONES GENERALES.....	91

ÍNDICE DE TABLAS

Títulos:	Páginas:
Tabla 1 Versiones de Visual Studio Code.....	13
Tabla 2 Características de HTML.....	21
Tabla 3 Comandos HTML.....	21
Tabla 4 Ejemplos de comandos de HTML	22
Tabla 5 Comandos Gráficos de HTML	22
Tabla 6 Ejemplos de gráficos HTML	23

Tabla 7 Beneficios de CSS.....	24
Tabla 8 Resultado de la encuesta	37
Tabla 9 Datos empresarial.....	42
Tabla 10 Datos empresarial	43
Tabla 11 Datos empresarial	44
Tabla 12 Datos empresarial	45
Tabla 13 Datos empresarial	47
Tabla 14 Datos empresarial	48
Tabla 15 Datos empresarial	49
Tabla 16 Datos empresarial	51
Tabla 17 Plan de Ejecución.....	52
Tabla 18 Cronograma de actividades	53
Tabla 19 Recursos SOFTWARE Y HADWARE	55
Tabla 20 PANTALLA DEL INICIO DE NUESTRA PAGINA WEB	65
Tabla 21 PANTALLA DE PRESENTACION DE NUESTRA PAGINA WEB	66
Tabla 22 PANTALLA VISUALIZACION DE PRODUCTOS.....	67
Tabla 23 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO ROLL UP	68
Tabla 24 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO VINILO MICROPERFORADO.....	69
Tabla 25 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO GIGANTOGRAFIAS	70
Tabla 26 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO BACKINGS.....	70
Tabla 27 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO LETRAS CORPOREAS.....	72
Tabla 28 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO STANDS.....	72
Tabla 29 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO HABLADORES	74
Tabla 30 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO TOTEMS.....	74
Tabla 31 PANTALLA VISUALIZACION DE CLIENTES.....	75
Tabla 32 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE BANCO DEL PACIFICO	76
Tabla 33 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE BARCELONA S.C	77
Tabla 34 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE FEDERACION ECUATORIANA DE FUTBOL.....	78

Tabla 35 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE LIGA PROFESIONAL	79
Tabla 36 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE CLUB SPORT EMELEC	80
Tabla 37 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE FEDE GUAYAS	81
Tabla 38 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE CERVECERIA NACIONAL	82
Tabla 39 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE MARURI GREY	83
Tabla 40 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE MINISTERIO DEL DEPORTE	84
Tabla 41 PANTALLA DE CONTACTANOS DE NUESTRA PAGINA WEB	86
Tabla 42 PANTALLA DE OBJETIVOS DE NUESTRA PAGINA WEB	87
Tabla 43 PANTALLA DE MISION DE NUESTRA PAGINA WEB	88
Tabla 44 PANTALLA DE VISION DE NUESTRA PAGINA WEB	89
Tabla 45 PANTALLA DE REGISTRO Y COTIZACIONES DE NUESTRA PAGINA WEB	90
Tabla 46 PANTALLA DE OPCIONES GENERALES DE NUESTRA PAGINA WEB	91

ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1 Logo de la empresa	95
Anexo 2 Empresa MAKTUB	96
Anexo 3 Recepción MAKTUB	96
Anexo 4 Oficina MAKTUB	97
Anexo 5 Operador de maquinarias	97
Anexo 6 Maquinas MAKTUB	98
Anexo 8 Taller MAKTUB	99
Anexo 7 Trabajos habladores	99

Anexo 9 Trabajos Podium..... 100

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Ubicación del Problema en un contexto

Los avances tecnológicos han cambiado a la sociedad en el ámbito empresarial, cada vez es más evidente que las empresas sean macro o micro dejen de un lado la forma tradicional de hacer sus operaciones administrativas como operativas, al no estar sumergido en el campo digital ocasiona inconvenientes en las relaciones laborales como el retraso en sus gestiones comerciales algo que puede generar pérdidas en las ventas y la mala percepción de los clientes.

La falta de información en el área tecnológica hace que muchas empresas no generen gastos para implementar un sistema informático, ya que no tienen conocimientos de las múltiples funciones que se puede realizar a través de los mismos.

Muchas empresas desconocen lo que se puede realizar a través de sitio web, en el caso de querer promocionar un bien o servicio, brindar información a los proveedores, enviar mensajes publicitarios, incentivar a comprar a los clientes, encontrar o llegar a una dirección, Esto genera gastos y tiempo usando la manera común.

Hoy en día el decaimiento de muchas pymes es por no contar con un sitio web, ya que las personas tanto natural o jurídica al momento de que le recomiendan una empresa lo primero que hace es buscar información por internet para poder tener confianza al momento de adquirir un bien o contratar un servicio.

Actualmente una empresa que no dispone de una página web sufre de muchas falencias como el aumento de pérdidas de clientes, no contar con

publicidad constante para la cliente potencial, genera elevados costos para promocionar los productos o servicio, ocasiona una mala comunicación con clientes y proveedores.

1.1.2 Situación Conflicto

MAKTUB es una empresa que se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil entre la avenida las aguas y Raúl Gómez Lince, dedicada a la publicidad y marketing deportivo, está conformada por un talento humano de 21 personas bien capacitado, está compuesta por varias aéreas como: gerencia, administración, diseño, taller de plotter cada una son indispensables para las gestiones laborables.

La empresa MAKTUB se encarga de elaborar todo tipo de vallas publicitarias, banner, backdroop, realizan trabajos en maderas y coordinan eventos en los distintos estadios del país, en los últimos años ha implementado herramientas de trabajos como maquinarias de impresión, corte, laminado de laser que permiten brindar calidad en sus trabajos.

MAKTUB lleva muy poco tiempo en el mercado para darse a conocer a nivel nacional y en el aérea que se desenvuelve debe adaptarse a los cambios de consumo y habito de comprar de los clientes, ya que el uso de tecnología es cada día más imprescindible para la optimización de tiempo, ya que la manera tradicional de adquirir un bien tangible e intangible está obsoleta ahora con solo acceder a un sitio web de interés se puede buscar o comprar.

Actualmente la empresa no cuenta con una herramienta de comunicación online masiva de fácil, lo cual le perjudica en sus operaciones comerciales, en las relaciones con proveedores y clientes potenciales por la dificultad de no encontrar con facilidad la ubicación del establecimiento y poder contactarlos al momento de necesitar sus servicios o productos.

1.1.3 Delimitación del problema

Aspectos: Crear página web Corporativa.

Campo: Diseñarla en Visual Studio Code

Área: HTML

Tiempo: 2019

1.1.4 Formulación del problema

¿Cómo afecta la falta de un sistema digital para la visualización de productos y servicios en la disminución de clientes actuales de la empresa Maktub?

1.1.5 Variables de la Investigación

Variables Independiente:

Sistema digital para la visualización

Variables Dependiente:

Disminución de clientes actuales.

1.1.6 Evaluación del problema.

Delimitado. - La empresa Maktub necesita darse a conocer en el mercado y aumentar la cartera de clientes. Por eso se propone el diseño de una página web para facilitar las gestiones comerciales como promocionar la gama de servicio y productos, subir la información de los contactos.

Claro. - El diseño será muy sencillo, pero a la vez dinámico para que los visitantes pueden acceder a la plataforma para buscar toda la información necesaria que permita captar clientes potenciales.

Evidente.-. la cartera de clientes se mantiene estática con los mismos clientes, algo que ocasiona disminución de producción que afecta directamente a la rentabilidad de las ganancias de la empresa.

Concreto. - En la actualidad las empresas manejan sus operaciones a

través de medios online, por diversos motivos como la optimización de tiempo y recursos materiales.

Relevante. - permite minimizar el uso de materiales que contamina a la atmósfera, ya que al entregar un afiche la mayoría de las personas lo desechan a lo botan a la basura, algo que genera pérdida de dinero a la empresa.

Original. - el problema detectado equivale que siendo una empresa con varios años en el mercado no cuenta con una página web para su beneficio en cuanto a dar a conocer sus productos y ayudar a la ubicación de clientes que desean adquirir el servicio.

Contextualmente. - facilita la búsqueda de ubicación del establecimiento de la empresa, comunicar lo que ofrece, hacer pedidos sin necesidad de acudir a la empresa y se puede acceder desde cualquier lugar mediante un dispositivo móvil.

Factible. - es factible por que se cuenta con recursos tecnológico donde se puede dar seguimiento y mantener actualizada la plataforma de la página web, además de subir los trabajos realizados a otras empresas para brindar confianza y credibilidad de lo que se elabora con creatividad en varios productos.

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la Ciudad de Guayaquil 2019.

1.2.2 Objetivo específico

1. Analizar la información científica disponible con respecto a las páginas web corporativas como herramienta de comunicación digital para la empresa de publicidad Maktub.
2. Diagnosticar la disminución de clientes en la empresa y la necesidad de crear un medio de publicidad digital para aumentar los clientes.

3. Diseñar la página web utilizando tecnología front end para la publicación de contenidos informativos que beneficien a la empresa Maktub.

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Conveniencia: El estudio investigativo es beneficioso para la empresa, ya que a través de una página web puede visualizar sus productos, realizar contactos con proveedores o clientes y facilitar las gestiones comerciales.

Relevancia Social: En la actualidad la era digital ha venido evolucionando generando facilidad de comunicación a través de instrumentos tecnológicos a las empresas grandes, medianas y pequeñas, tecnología que Maktub aun no aplica en el aspecto de crear una página web lo que impide conocer información, beneficios y servicios que brindan por lo que genera la disminución de clientes al carecer sobre los datos de la empresa.

Implicaciones prácticas: La empresa que no cuenta con un sitio web bien estructurado que contenga toda la información actualizada y el contenido necesario puede ocasionar incomodidad en las relaciones comerciales entre los clientes y proveedores.

Utilidad metodológica: Una página web informativa sirve como herramienta de comunicación ya que a través de la mismas se puede enviar todo tipo de documento digital, proveer contactos, hacer publicidad de productos o servicios, conseguir clientes y ayuda a localizar la ubicación de una empresa.

CAPITULO II

MARCO TEÒRICO

2.1 FUNDAMENTACIÒN TEORICA

2.1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS

2.1.1 Evolución de la página web

las páginas web se dan gracias a la creación debido a la idea de británico Berners-lee hecho que ocurrió aproximada mente hacia 25 años atrás lo que motivo fue es que a través de un sitio seria la manera de poder emitir información y así comunicarlás con muchas personas ya que estas se conectarían en computadoras.

Figura 1 BERNERS-LEE



Fuente: <https://www.google.com/>

lee trabajaba bajo el mando de otras personas y al momento de estos dieran la orden que se podría ejecutar la idea de LEE este inmediatamente empezó a diseñarla programando así el primer servidor web y lo que anexo a esta idea es crear por primera vez una página web suceso que sería nuevo dentro de la historia informática.

Lo que motivo a LEE es que en ese tiempo ya se está haciendo uso de internet ya había la posibilidad que las personas envíen email a través del mundo, pero la desventaja que no existía ni un sitio web en la red, no se creaba ni una dirección web hecho que fue motivación para LEE poder crear una plataforma donde todos los usuarios mediante una dirección web logren encontrarla de una manera fácil de comprenderla.

Después de pensar y tener claro lo que quería crear lee plasmo mediante un informe el cual redactaba o detallaba lo que iba a empezar a realizar lo que puso de nombre mesh.

Su jefe al leer su informe le contesto mediante el correo que la idea que tenía era poca precisa pero que a su vez sonaba algo interesante.

Lee tenía bien en claro y definido principios que tendría que tener una página web los que se detallan a continuación apertura, seguridad, seguridad y proteccionista proyecto era el único deseo que quería hacerlo realidad para que así todas las personas podrían comunicarse sin ningún inconveniente.

2.1.1.2 Página web

Para diseñar una página web se necesita tener 3 fases muy claras y definidas para poder llevar acabo la misma, ya que no solo se trata de hacer la programación y el contenido sin antes saber claramente estas definiciones son:

- Identificar la audiencia
- Evaluar el contenido
- Diseñar la estructura

1.- Identificar la audiencia: es saber el conjunto de personas que visite la página web por algún motivo diferentes ya sea de carácter personal o laboral, además permite conocer los gustos y preferencias, en base a esto se crea contenido adecuado para la audiencia.

2.- Evaluar el contenido: es realizar una serie de categorías asignadas por un nombre conciso y descriptivo que se adapte a las necesidades de la audiencia, lo cual facilite la búsqueda de información a los visitantes en la página web.

3.- Diseñar la estructura: es llevar a cabo un mapa visual que contiene la información categorizada que se interconectan entre sí para saber la colocación de contenido que ayude para orientar al visitante.

2.1.1.2.1 Etiquetas de páginas web

El formato de las etiquetas es el esqueleto de las páginas web que se identifica a través de símbolos al inicio menor que (<) y al final mayor que (>). Se pueden escribir tanto en mayúsculas como minúsculas ya que son interpretadas de la misma manera por el navegador.

Cada palabra que se encuentra al interior de cada etiqueta indica la acción que se debe realizar. Como ejemplo, encontramos:

<HTML>, <BODY>, <HEAD>, etc.

Cuando se pretenda cerrar las etiquetas se debe colocar barra lateral. Ejemplos:

(</BODY>, </HEAD>, etc.)

2.1.1.2.2 Beneficios de una página web

- Darse a conocer a través de la red a un público más extenso.
- Mejora la imagen corporativa de la empresa.
- Catálogo activo ofreciendo sus productos y servicios los 365 días del año, las 24 horas al día, desde cualquier lugar del mundo.
- Medio de comunicación entre el cliente y la empresa que sirve para tener una relación más estrecha y conocer más de cerca las preferencias y necesidades del cliente.
- Posibilidad de ofrecer un óptimo servicio, información y soporte a los clientes con el fin de satisfacer sus necesidades.

- Herramienta diferenciadora ante los competidores.
- Reduce los costos de publicidad, marketing, imprenta y el uso de medios de comunicación convencionales.

2.1.1.2.3 Servidor web o servidor HTTP

Es un software de conexiones bidireccionales y unidireccionales con el propósito de proveer datos a varios ordenadores, cuya transmisión se utiliza el protocolo HTTP para que ejecute al cliente.

Para acceder a una página web se necesita saber la dirección exacta del URL (localizador uniforme de recursos) y se puede identificar a través de tres ítems

- Protocolo HTTP.
- El nombre de dominio que permite al ordenador del internet brindar la información solicitada.
- Ruta en el servidor indica la ubicación del archivo.



Figura N.º 2: Estructura de una dirección web

Fuente : Alicia Ramos

2.1.1.2.4 Elementos de una página web



Figura N.º 3 : Elementos De Una Página Web

Elaborado: Por el Autor

1. El Texto es la parte fundamental ya que se escribe toda la información, debe ser llamativo pero entendible para el usuario.
2. Las imágenes o gráficos son atractivo para captar atención,
3. Los enlaces en redes permiten notificar los intereses a los navegantes.

2.1.1.2.5 Lenguaje de programación web HTML

“Es un lenguaje artificial que los ordenadores son capaces de interpretar y diseñado para los programadores redactan instrucciones que los navegadores ejecutan para originar una página web.” (Publicaciones Vértice, 2010, pág. p.12).

Según (Lilian Hobbs)s.f.: Hyper Text Markup Language (HTML): Es el lenguaje que procesa documentos que permite describir hipertexto que se usa para diseñar una página web.

Características del HTML

- Multiplataforma fácil uso.
- Se puede utilizar desde cualquier navegador web.
- El estándar es mantenido por el w.w.w.
- Es dinámico

2.1.1.2.6 Estructura Básica de una Página web

Son tres componentes que se combina entre sí para estructurar una página web

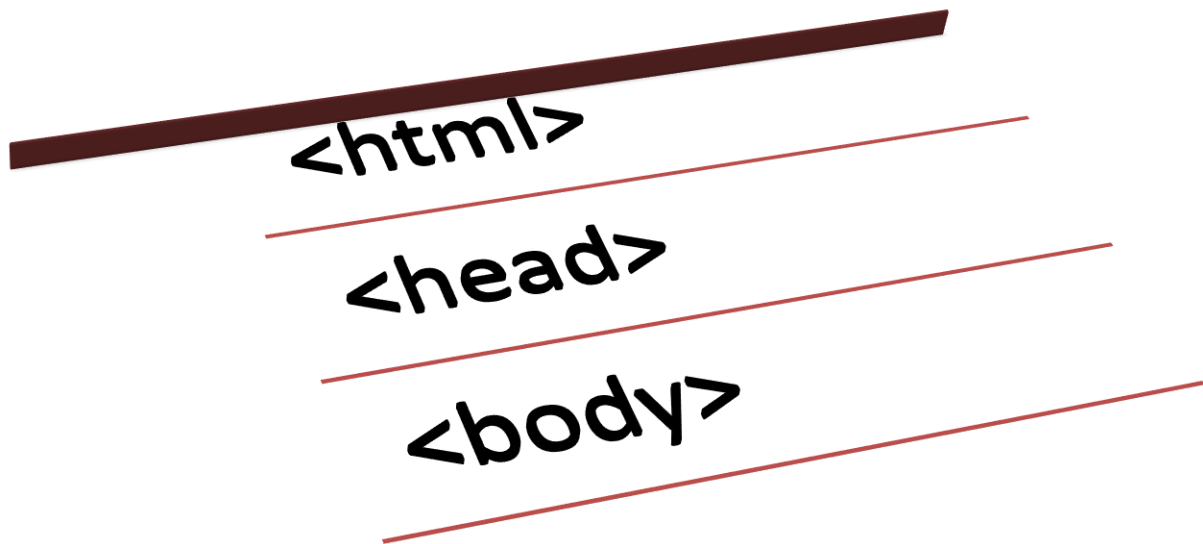


Figura N.º 4: Estructura Básica De Una Página Web

Elaborado: Por el Autor

- **HTML** documento que envuelve todo el contenido de la página web.
- head o cabecera información técnica para el navegador.
- body o cuerpo contenido que aparece en la página web.

2.1.2 Visual Studio Code

Visual studio code es un editor de códigos desarrollado de Microsoft para Windows, OS X y GNU/Linux

Figura 5 Logo Visual Studio Code



Fuente: <https://www.google.com/>

Es un software gratuito que cualquier usuario lo puede descargar, tiene un soporte de 64 bits por ende los usuarios que usen un sistema de 32 bits no podrán utilizarlo, soporta una cantidad considerable de lenguajes ya sean propios de Microsoft como:

- C#
- F#
- Visual Basic
- PHP
- Python
- Perl
- SQL
- Java
- .NET.
- HTML
- CSS
- JavaScript

En el siguiente cuadro mostramos las actualizaciones de visual studio code desde el año 2017 hasta 2019

Tabla 1 Versiones de Visual Studio Code

abril-2017	versión 1.12
mayo-2017	versión 1.13
junio-2017	versión 1.14
julio-2017	versión 1.15
agosto-2017	versión 1.16
septiembre-2017	versión 1.17
octubre-2017	versión 1.18
noviembre-2017	versión 1.20
enero-2018	versión 1.20
febrero-2018	versión 1.21
marzo-2018	versión 1.22
abril-2018	versión 1.23
mayo-2018	versión 1.24
julio-2018	versión 1.26
agosto-2018	versión 1.27
septiembre-2018	versión 1.28
octubre-2018	versión 1.29
noviembre-2018	versión 1.30
enero-2019	versión 1.31
febrero-2019	versión 1.32
marzo-2019	versión 1.33

Fuente: https://code.visualstudio.com/updates/v1_33

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

2.1.2.1 ventajas de visual studio code

Un aspecto fundamental de un editor de código es que podamos utilizarlo con los lenguajes de programación que trabajamos a diario. Visual Studio Code es una herramienta que tiene soporte nativo para gran variedad de lenguajes, entre ellos podemos destacar los principales del desarrollo Web: HTML, CSS, y JavaScript, entre otros. (Luca, s.f.)

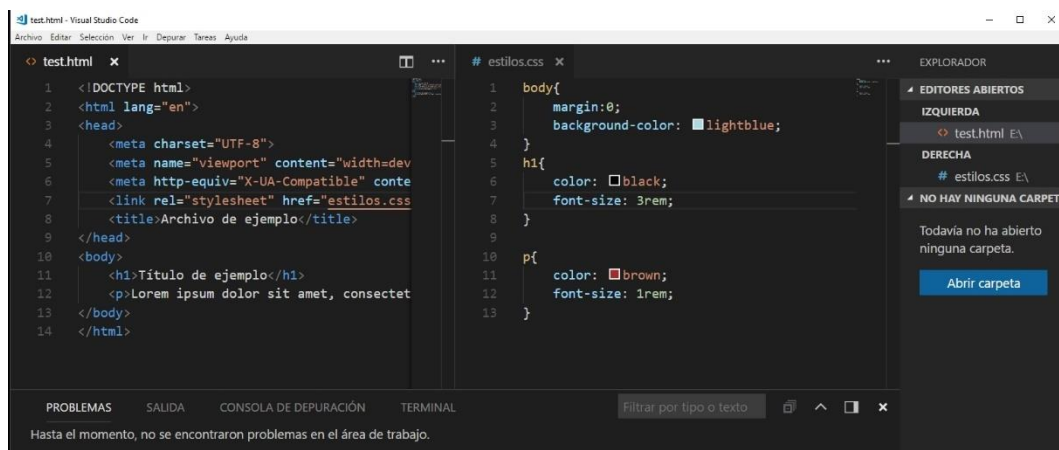
Lo bueno de visual studio code que es una herramienta que posee soporte nativo para una gran diversidad de lenguajes de programación, a su vez es muy sencillo de usar este editor de códigos ya que podemos utilizar varios lenguajes de programación entre ellos:

- HTML
- CDD
- JavaScript

Otra ventaja interesante es la posibilidad de configurar la vista a nuestro gusto. De esta forma, podremos tener más de un código visible al mismo tiempo, las carpetas de nuestro proyecto y también acceso a la terminal o un detalle de problemas, entre otras posibilidades. (Luca, s.f.)

Unas de las ventajas muy interesante que tenemos en visual studio code es que podemos configurar la vista a nuestro placer y a su vez de este modo podremos contenes más de varios códigos evidentes al mismo tiempo.

6 Ventajas Visual Studio Code



Fuente: <https://damiandeluca.com.ar/>

Visual Studio Code ofrece código destacado en color para los lenguajes soportados. Nos permite fácilmente encontrar principio y fin de nuestros bloques de código. Si trabajamos con tecnologías Web veremos que está integrado Emmet (un conjunto de atajos de código) sin necesidad de agregar ningún plugin. También encontraremos de manera integrada el acceso a GIT , el mapa de navegación de nuestro código y a las opciones de agregar extensiones. (Luca, s.f.)

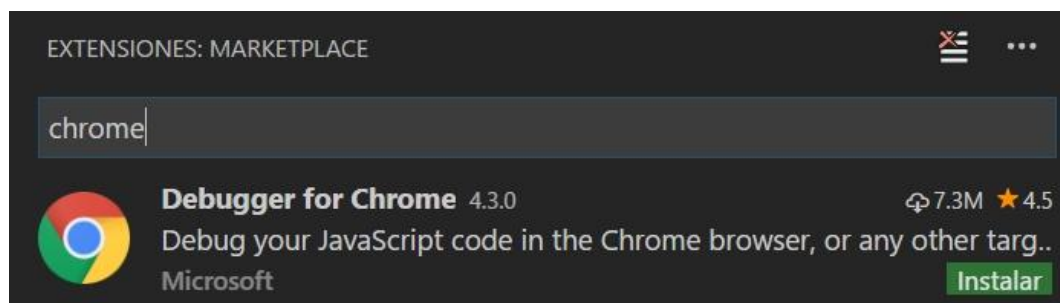
El programa Visual Studio tiene la ventaja que su lenguaje de programación que brinda al usuario es de fácil entendimiento porque se presentan en varios bloques contando que la aplicación se maneja por colores.

Genera al usuario que el programa se puede compilar el código y se lo puede escribir mediante atajos sin la obligación de añadir o descargar una biblioteca o instalar alguna herramienta.

Precisamente buena parte del potencial de esta herramienta llega de la mano de las extensiones. Visual Studio Code tiene un buscador de extensiones que nos ofrecerá en los mismos resultados la posibilidad de instalarlas sin necesidad de salir del programa. (Luca, s.f.)

Este programa tiene como herramienta un buscador de extensiones que nos brindara propios resultados de instalarlas sin obligar a salir del programa.

7 Buscador Visual Studio Code



Fuente: <https://damiandeluca.com.ar/>

2.1.2.2 ¿QUÉ NOS OFRECE VISUAL STUDIO CODE?

Visual studio code es un editor muy ligero, multiplataforma y muy modular (macos, Linux y Windows).

- Interfaz moderna que permite al usuario acoplarse desde el primer instante que empiece a usarlo
- **Brinda la opción de editor de código** esta opción genera una ventaja al usuario porque cada línea de código se presenta con colores
- **Completo depurador** tiene la opción que brinda verificar las distintas variables, y generar una consola con sus comandos respectivos
- **Adjunto de Git:** genera al usuario poder controlar las distintas actualizaciones sin tener que realizar ninguna edición
- **Compatibilidad:** este programa cuenta con la opción de manejar varios lenguajes de programación.
- **Manejable:** permite que el usuario lo personalice de la manera más conveniente con él ya que brinda la opción de ordenarlo por bloques.

2.1.3 HTML y CSS en Visual Studio Code

HTML:

HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto o “HyperText Markup Language” por el desarrollo de sus iniciales en inglés, básicamente este lenguaje se escribe en su totalidad con elementos, estos elementos están constituidos por etiquetas, contenido y atributos, que explicaremos de una manera más detallada en algunas líneas más abajo. (Reyes, s.f.)

HTML es un lenguaje de programación muy sencillo de codificarlo. En este lenguaje se escribe con elementos que están constituido por contenidos, atributos y etiquetas.

Las siglas de HTML tienen su significado; hypertext markup language y en español es lenguaje de marcado de hipertexto

HTML es un lenguaje que interpreta el navegador web para mostrar los sitios o aplicaciones web tal y como estamos acostumbrados. (Reyes, s.f.)

La primera versión de HTML fue publicada por un científico de la computación británico llamado Timothy John Berners-Lee en 1991 y contenía inicialmente pocos elementos, los cuales puedes conocer aquí. Sobre Tim, debes saber también que es conocido como el padre de la web, es fundador de la W3C (World Wide Web Consortium), creador del protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol), creador de la URL (Uniform Resource Locator) y creador del primer navegador web. (Reyes, s.f.)

Unas de las primeras versiones de HTML fueron publicada en el año 1991 por un científico británico llamado Timothy John Berners-Lee.

Es conocido también como el padre de world wide web y es creador del:

- Uniform Resource Locator (URL)
- HyperText Transfer Protocol (HTTP)

A continuación, mostraremos las versiones de HTML:

2.1.3.1 Versiones de HTML

HTML es un lenguaje que ha venido actualizándose empezó con su primera versión las cuales fueron;

- HTML 2.0
- HTML 3.2
- HTML 4.0 y 4.1

Dada a su última actualización su sitio oficial la ha establecido y es la versión de HTML 5 que permite una interfaz fácil para que el usuario lo entienda, no se sabría si esta será la última actualización ya los propietarios de la misma harán conocer si se crea una nueva versión para que las personas la apliquen y se adapten a ellas.

HTML 2.0:

En 1995 se publica el estándar HTML 2.0. A pesar de su nombre, HTML 2.0 es el primer estándar oficial de HTML, es decir, el HTML 1.0 no existió como estándar. HTML 2.0 no soportaba tablas. Se simplificaba al máximo la estructura del documento para agilizar su edición, donde la declaración explícita de los elementos body, HTML y head es opcional. (Gutiérrez, 2006)

Esta versión fue lanzada oficialmente en 1995 actualización que es la primera y la original antes de esta no existieron más versiones daba la opción que las líneas de código iban sobre una base que le genera al usuario agilizar su ejecución.

HTML 3.2:

La versión HTML 3.2 se publicó en 1997 y es la primera recomendación de HTML publicada por el W3C (Consortio internacional). Esta revisión incorporó los últimos avances de las páginas web desarrolladas hasta 1996, como applets de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes. (Gutiérrez, 2006)

Esta versión fue dada gracias al científico británico Timothy John Berners-Lee. Fue publicada en el año 1997 la versión HTML 3.2 agregó los últimos avances de las páginas web ya que es una de las primeras recomendaciones de HTML publicada por el World Wide Web.

HTML 4.01:

La última especificación oficial de HTML se publicó en diciembre de 1999 y se denomina HTML 4.01. Desde la publicación de HTML 4.01, el W3C se centró en el desarrollo del estándar XHTML. Por este motivo, en el año 2004, las empresas Apple, Mozilla y Opera mostraron su preocupación por la falta de interés del W3C en HTML y decidieron organizarse en una nueva asociación llamada WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group) que comenzó el desarrollo del HTML 5, cuyo primer

borrador oficial se publicó en enero de 2008. Debido a la fuerza de las empresas que forman el grupo WHATWG y a la publicación de los borradores de HTML 5.0, en marzo de 2007 el W3C decidió retomar la actividad estandarizadora de HTML, dentro del cual decidió integrar el XHTML. (Gutiérrez, 2006)

En diciembre del año de 1999 fue publicada la versión de HTML 4.01 actualización que no tenía ningún cambio debido que no le aplicaban ninguna edición lo que hizo que grandes empresas que estaban inmersas en el campo informático se fijan en esta versión suceso que paso en el año 2004 lo que permitió que se le añadieran cambios y así poder lanzar la nueva versión la que se llamaría HTML 5.0 lo que hizo que se implementara Xhtml.

HTML 5, HTML 5.1, HTML 5.2:

El consorcio internacional W3C, después de una evolución de varios años, liberó el HTML 5 como estándar oficial a finales de octubre de 2014. HTML 5 incorpora nuevos elementos no contemplados en HTML 4.01. Hay diversos cambios respecto a HTML 4.01. Hay nuevas etiquetas, se introduce la posibilidad de introducir audio y video de forma directa en la web sin necesidad de plugin o complementos en los navegadores, y otras novedades. (Gutiérrez, 2006)

Esta versión fue lanzada oficialmente en el año 2014 actualización que genero la ventaja al usuario de poder implementar archivo multimedia es decir adjuntar algún video o sonido sin tener que instalar alguna librería o complemento.

HTML 4.01 Strict:

En este tipo de documentos podemos usar etiquetas HTML 4.01, pero no se aceptan etiquetas obsoletas, es decir, etiquetas propias de versiones más antiguas. Es la versión que si usamos en teoría nos debería dar un resultado óptimo en los navegadores más modernos. Esto no siempre es así, como explicaremos un poco más adelante. (Gutiérrez, 2006)

Versión en la cual se lograba trabajar con etiquetas actualización que si se la usaría en la actualidad nos brindaría al usuario buenos resultados, pero no siempre pasa debido que el usuario lo realiza como lo entienda.

HTML 4.01 Transitional:

En este tipo de documentos se pueden usar todas las etiquetas de todas las versiones de HTML. Usar esta variante de HTML plantea el interrogante de si es correcto permitir el uso de etiquetas obsoletas que podrían dejar de funcionar en las próximas versiones de los navegadores. Sin embargo, este es el estándar más usado, porque combina la posibilidad de usar etiquetas más antiguas y etiquetas más modernas, de forma que podamos aspirar a una mejor visualización en la mayor parte de los navegadores. (Gutiérrez, 2006)

Actualización que se pueden manejar todas las etiquetas y por la cual la mayoría de los usuarios optan por manejarla debido que trabaja con cualquier tipo de etiqueta brinda un mejor estándar y los resultados llenan las expectativas de quien la usa.

HTML 4.01 Frameset:

Este tipo de documentos tiene soporte para frames. Los frames son unos marcos a modo de pequeñas subventanas dentro de una misma página web que se usaban mucho hace unos años pero que hoy en día se usan cada vez menos. Este tipo de HTML podemos considerarlo anticuado, porque hay otras formas de diseñar páginas web sin frames más modernas y útiles que nos permiten obtener el mismo resultado de forma más eficiente. (Gutiérrez, 2006)

Versión que cuando lanzada la mayoría de los usuarios la optaban por usarla debido que generaba pantallas dentro de la hoja de trabajo, pero en la actualidad se la usa de manera menos frecuente, actualización que es vista como obsoleta porque en el campo informático existen herramientas que brindan mejores resultados.

2.1.3.2 Características de HTML

Tabla 2 Características de HTML

Características de HTML
Lenguajes estáticos
Basado en etiquetas
El estándar lo define el W3C (World Wide Web Consortium)
Interpretado
Extensiones de archivos HTML O HTM

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

Fuente: <https://www.google.com/>

2.1.3.3 Comandos básicos de HTML

Tabla 3 Comandos HTML

< HTML > ... < /HTML >	Indica el comienzo y fin de un archivo HTML
< HEAD > ... < /HEAD >	Indica el comienzo y fin de un encabezado (aquí se coloca generalmente el título).
< TITLE > ... < /TITLE >	Indica el título.
< BODY > ... < /BODY >	Indica el comienzo y fin del cuerpo de la página.
< P > ... < /P >	Indica comienzo y fin de un párrafo.
< BR >	Permite saltarse una línea (se llama <i>quiebre de línea</i>).
< Hn > ... < Hn >	Para <i>n</i> entre 1 y 6, hacen que el texto encerrado aparezca como encabezado (un subtítulo). Se recomienda usar sólo 1,2 y 3.
Tipos de letras	< B > ... < /B >: Negrita. < L > ... < /L >: Cursiva. < BLINK > ... < /BLINK >: Parpadeante. < STRONG > ... < /STRONG >: Enfatizada.

<code>< UL > ... < /UL ></code>	Indica comienzo y fin de una lista no ordenada (puntos). Dentro de ellos, cada ítem empieza por <code>< LI ></code> y termina al terminar la línea.
<code>< OL > ... < /OL ></code>	Indica comienzo y fin de una lista ordenada (números). Dentro de ellos, cada ítem empieza por <code>< LI ></code> y termina al terminar la línea.

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

Tabla 4 Ejemplos de comandos de HTML

Códigos	A si se ve
<pre> < OL > < LI > Primer ítem < LI > Segundo ítem < UL > < LI > Primer sub ítem < LI > Segundo sub ítem < /UL > < LI > Tercer ítem < /OL > </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Primer ítem 2. Segundo ítem <ul style="list-style-type: none"> ▪ Primer sub ítem ▪ Segundo sub ítem 3. Tercer ítem

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

En HTML se puede incorporar gráficos en dos formatos tanto como jpg y gif

Tabla 5 Comandos Gráficos de HTML

<code>< img src=archivo. {gif, jpg}</code>	Nombre del archivo
Width	Ancho del archivo (en puntos)
Height	Altura del archivo (en puntos)
Align	Alineación de la imagen y textos (ver más abajo)
Border	Ancho del borde de la imagen

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

Tabla 6 Ejemplos de gráficos HTML

Códigos	A si se ve
<pre data-bbox="352 461 799 499">< img src="images/HTML.gif" ></pre>	

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

2.1.3.4 HTML Ventajas

Ventajas

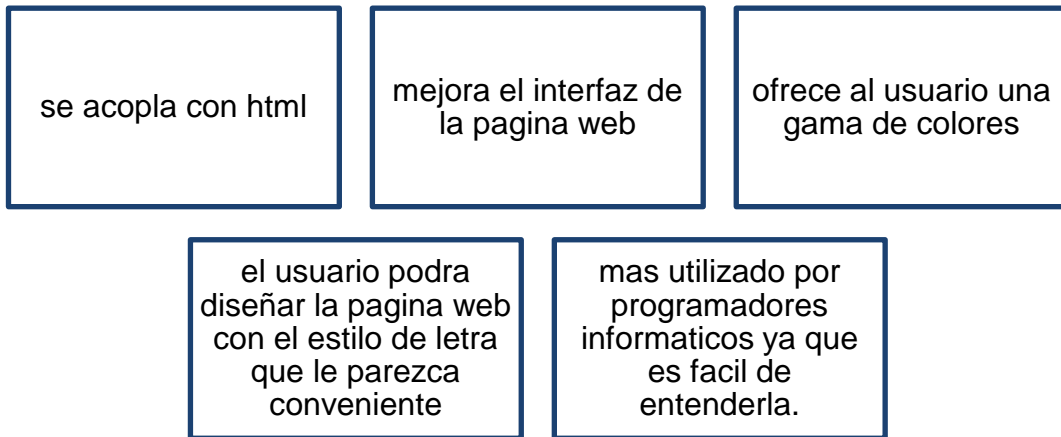
- Se puede usar todo tipo de navegadores.
- Interfaz Fácil
- Los códigos cuentan con una función fácil para que el usuario la interprete y el lenguaje de programación no se le haga difícil aprenderlo
- Sus códigos se presentan de manera ordena brindado al usuario que el programa sea eficaz.

2.1.4 CSS

CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas. (© 2006-2019 uniwebsidad, 2006)

CSS Es una plataforma con estilo muy interesante debido que facilita al usuario separar las líneas de codificaciones por bloques y de esta manera se le haga más fácil poder crear una página web.

Tabla 7 Beneficios de CSS



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

La filosofía de css se basa empieza desde año 1994 en intentar separar lo que es la estructura del documento HTML de su presentación por así decirlo de otra manera la página web seria lo que hay debajo ósea el contenido y css sería una especie de filtro de vista que hace que el contenido se vea de una forma u otra usando esta filosofía resulta muy fácil cambiar el aspecto a una página web basta con cambiar el filtro por así decirlo que tiene adelante y listo.

Figura 8 CSS



Fuente: <https://www.google.com/>

Css obliga al usuario que se cree un archivo HTML/XHTML el cual automáticamente se debe completar el contenido de la página web cumpliendo su respectiva función.

El usuario es el encargado de modificar el diseño como mejor le parezca le puede añadir color, archivos multimedia, aplicar cualquier tipo de letra, y alinearlos donde mejor quede ya la cantidad de páginas depende de cómo se la diseñe.

2.1.4.1 Versiones CSS

En la actualidad existen 4 tipos de versiones de css publicada por el consorcio W3C (WORLD WIDE WEB CONSORTIUM) estas son las siguientes:

- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM publica la primera versión de CSS en el año 1996 llamada CSS 1.
- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM publica la segunda versión de CSS en el año 1998 llamada CSS 2.
- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM publica la tercera versión de CSS en el año 2004 llamada CSS 2.1.
- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM publica la cuarta versión de CSS en el año 2011 llamada CSS 3.
- Es posible que esta versión CSS4 vaya ser lanzada oficialmente en el año 2019.

Figura 9 Ventajas CSS



Fuente: <https://www.google.com/>

2.1.4.2 Front-End y Back-End

- **Front-End** es la conexión que genera el programa con el usuario los expertos aseguran que utilizar tecnología dispone de un diseño mejorado y visualiza un interfaz eficiente.
- **Back-End** representan los lenguajes del servidor aquellos que están disponible en el servidor web estas tienen la ventaja que la pagina que se creen desde un servidor pueden conectarse a una base de datos o realizar conexión de internet.

2.1.2 ANTECEDENTES REFERENCIALES

El libro que voy a citar a continuación trata sobre páginas web, HTML, CSS Java script y un sin número de códigos básicos para empezar a crear sitios web, historias basadas referente a la web (Alicia Ramos, 2011) aplicaciones web.

Este libro me ayudo adquirir conocimiento para poder culminar este proyecto por que logre entender con facilidad lo que significaba cada línea de código, considero que este libro puede leerlo cualquier persona que recién estaría interesando en esta área de crear página web.

La tesis que voy a citar a continuación trata sobre la explicación de lo que se puede implementar en un diseño para página web y las mejoras que esta provocaría en la empresa (XIMENA, 2018) PROPUESTA DEL DISEÑO DE UNA PAGINA WEB PARA LA MEJORA DEL SERVICIO AL CLIENTE DE LA EMPRESA MERWE S.A.

Tesis de la cual me estoy guiando para la culminación de este proyecto debido a que se basa a los mismos lineamientos que tengo q basarme.

2.1.3 FUNDAMENTACION LEGAL

2.1.3.1 CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008

TITULO II

DERECHO Sección tercera Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

- 1.** Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
- 2.** El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
- 3.** La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
- 4.** El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

2.1.3.2 Avisos legales en tu página web

Cualquier empresa que tenga presencia en Internet, tanto si ofrece sus productos o servicios online como si simplemente ofrece información sobre los mismos a través de su web, debe mostrar en su página web una serie de información, conforme a lo establecido en la LSSICE y en el resto de la normativa vigente. Para ello, suele dedicarse una sección de la web a lo que se conoce como Avisos legales, donde se muestre la siguiente información:

- Nombre o denominación social.
 - Domicilio social.
 - Número de Identificación Fiscal de la empresa.
 - Datos de inscripción en el Registro Mercantil en el que, en su caso, esté inscrita.
 - Si la actividad a la que se dedica tu empresa estuviese sujeta a un régimen de autorización administrativa, los datos correspondientes a dicha autorización, así como las que identifiquen al órgano competente.
 - Medios de contacto: número de teléfono y/o fax, dirección de e-mail.
- Aspectos legales en tu página © 2012 - Copyright Arsys Internet S.L.
Página 3 de 7
- En el caso de que ejerzas una profesión regulada (abogado, arquitecto, psicólogo, etc.), será necesario indicar: o Datos del Colegio profesional en el que estés inscrito y número de colegiado. o Título académico o profesional con el que cuentes. o El Estado de la Unión Europea o el Espacio Económico Europeo donde fue expedido dicho título y, en su caso, la correspondiente homologación o reconocimiento. o Las normas profesionales que sean aplicables al ejercicio de la profesión y los medios a través de los que se puedan conocer.

- Si haces referencia a precios, deberás facilitar información clara y exacta sobre los precios de los productos y servicios, indicando de forma expresa: o Si los precios incluyen o no los impuestos que sean aplicables (como el IVA). o En su caso, si se incluyen o no gastos de envío y el importe de los mismos. o Aquello que dispongan las normas de las Comunidades Autónomas con competencias en la materia.
- En el caso de que tu empresa esté adherida a algún código de conducta, deberás indicar a cuál y cómo consultarlo electrónicamente.
- En el caso de que utilices un rango de tarificación adicional asociado a un medio de comunicación a distancia, indicar el coste de utilización
- Actividad a la que se dedica la empresa.
- Política de protección de datos, donde en el caso de recoger datos de usuarios, informes a los afectados acerca de los términos establecidos en la LOPD (finalidad para la que se recogen sus datos, fichero en el que se almacenan, medios a través de los cuales pueden ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, etc.
- Política de uso de la web: donde informes de las restricciones de utilización de los productos o servicios ofrecidos bajo tu web, de las responsabilidades por la utilización de la misma, de los derechos de propiedad intelectual e industrial de su contenido, etc.
- Las condiciones aplicables a los productos o servicios ofrecidos a través de la web de tu empresa, en las que indiques las características principales de los mismos, precios aplicables, forma de pago, obligaciones y responsabilidades de las partes... El texto que contenga las condiciones aplicables a los productos o servicios ofrecidos a través de tu página web debe incluir:
- Los datos de identificación de tu empresa (nombre o denominación social, domicilio social, número de identificación fiscal, etc.).

- Objeto del contrato o de las condiciones generales, donde se defina qué tipo de producto o servicio regulan y aparezca una breve descripción del mismo.
- Precio del producto o servicio (haciendo referencia a si el IVA o cualquier otro impuesto aplicable está incluido o no en dicho precio) y las formas de pago que tu empresa admite.
- Entrada en vigor y duración.
- Obligaciones y responsabilidades de las partes, como la obligación de tu empresa de ofrecer el producto o servicio en las condiciones pactadas, o la obligación del cliente de realizar el pago del mismo en la forma prevista, etc.
- Terminación del contrato o de las condiciones generales.
- Cláusula sobre protección de datos de carácter personal.
- Información sobre propiedad intelectual e industrial.
- Legislación aplicable.

A continuación adjunto las leyes fundamentales que me parecieron importante conocer de una página web lo que resulta ser que un sitio web debe presentarse basándose a varios principios tener bien definido el contenido que se va a subir a un servidor web considero que la información debe ser verídica ya que en este proyecto hablare de poder diseñarla para una empresa publicitaria lo cual realizando este objetivo mejoraría el servicio de poder comunicar todo tipo de información referente a la entidad.

2.1.4 VARIABLES DE LA INVESTIGACION

VARIABLE DEPENDIENTE:

Disminución de clientes actuales.

VARIABLE INDEPENDIENTE:

Sistema digital para la visualización

2.1.5 GLOSARIO DE TERMINO

WWW: WORLD WIDE WEB

Español: red mundial

URL: UNIFORM RESOURCE LOCATOR

Español: localizador uniforme de recursos

HTML: HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE

Español: lenguaje de marcado de hipertexto

CSS: CASCADING STYLE SHEETS

Español: hojas de estilo en cascadas

LSSI-CE: Ley de Servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico

Etiqueta: Marca que se dejan en un texto para que luego sean interpretadas, generalmente para realizar alguna acción sobre el mismo texto marcado.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA

3.1.1 NOMBRE DE LA MEPRESA

MAKTUB S.A

3.1.2 FECHA CONSTITUIDA

16 DE AGOSTO DE 2014

3.1.3 OBJETO SOCIAL

MAKTUB S.A es una agencia de publicidad Btl, ubicada en Raúl Gómez lince 640 (av. las aguas) está en constante evolución. Fue creada hace 5 años por el Ingeniero Enrique Avellan Pinargote. la idea nació por su trayectoria laboral como gerente en Maruri S.A. Él tomo la iniciativa de hacer su propia agencia con la visión de brindar soluciones únicas y rentables a los cliente con un alta estándar de calidad en sus materiales y con un equipo humano capacitado y visionario para lograr que los clientes vivan una experiencia acompañada de innovación .Esto le ha permitido tener una cúspide en el mercado de la publicidad no convencional logrando que sus trabajos estén plasmado en marcas reconocidas a nivel nacional.

3.1.4 Misión Empresarial

Ofrecer creatividad e innovación en publicidad Btl, que den soluciones efectivas a nuestros clientes dentro de un marco de eficiencia, equidad y excelencia.

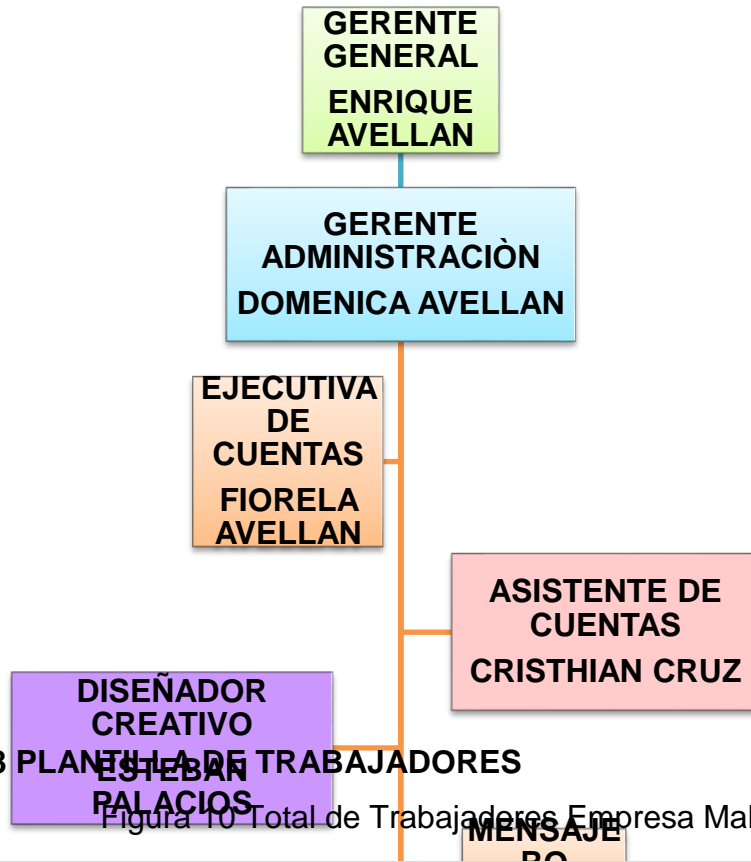
3.1.5 Visión Empresarial

Ser reconocidos a nivel local como una agencia de publicidad Btl altamente competitiva que cuenta con un personal excelente y capacitado, orientados a alcanzar altos niveles de satisfacción en nuestros clientes.

3.1.6 Valores Empresariales

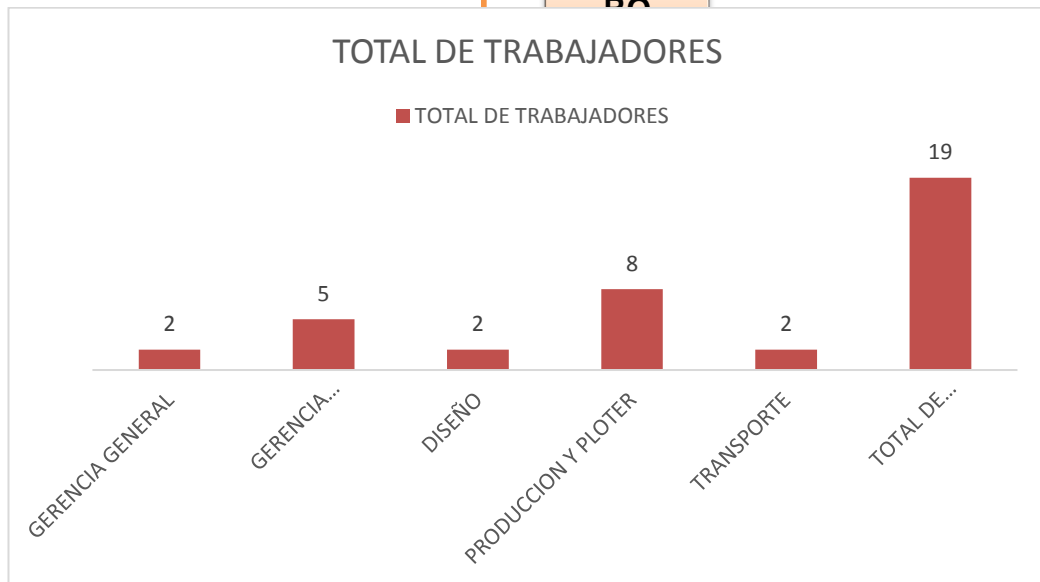
- Trabajo en equipo.
- Confianza en nuestras capacidades.
- Responsabilidad y Puntualidad con nuestros clientes.
- Garantía en nuestros trabajos.
- Calidad en los materiales.
- Creatividad e Innovación, mejora continua.
- Conciencia social y ambiental.
- Cordialidad.

3.1.7 Organigrama de la empresa



3.1.8 PLANTELE DE TRABAJADORES

Figura 10 Total de Trabajadores Empresa Maktub

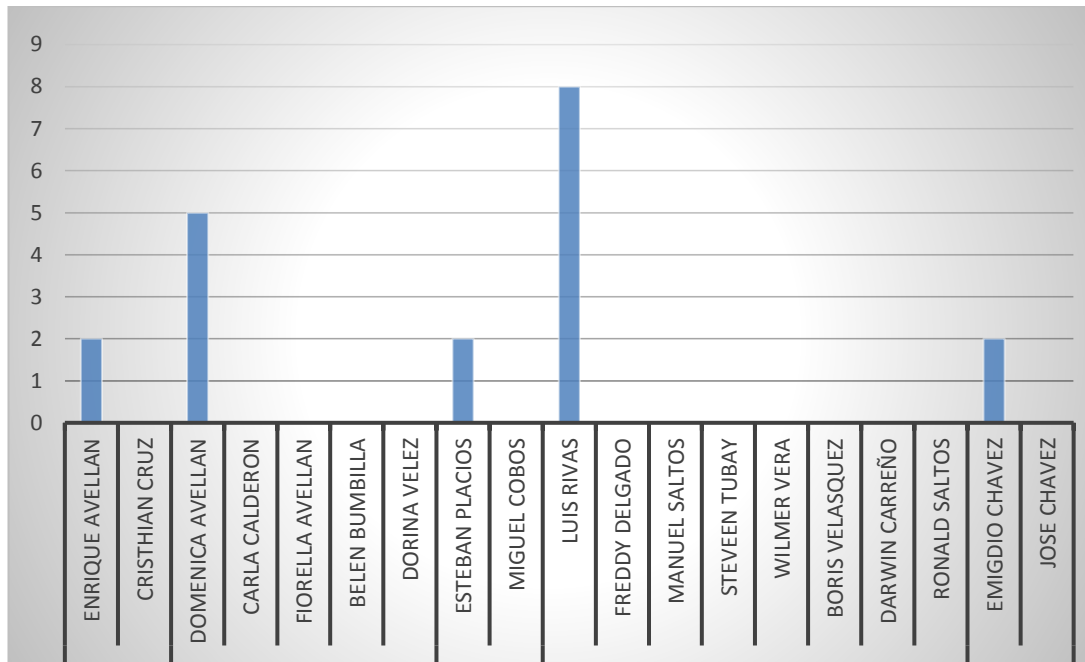


Fuente: MAKTUB

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

3.1.9 CANTIDAD DE TRABAJADORES

Figura 11 Áreas Con sus Respectivos Trabajadores



Fuente: MAKTUB

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

3.1.10 CLIENTES

- Club Sport Emelec
- Liga Pro
- Banco del Pacifico
- Marathon Sport
- Guayaquil City
- Cervecería nacional
- Halvoline
- Ministerio del deporte
- Maruri Grey
- Barcelona Sporting club

3.1.11 PROVEEDORES

- Empresa Dss

- Empresa Carvallo
- Empresa Fotoprint
- Empresa Expo medio
- Empresa Cartimex
- Empresa Quecolor

3.1.12 COMPETIDORES

- Maruri
- Jprint
- Pixel
- Zazacorp
- Zazaprint
- Marketing digital
- Macacao agencia digital
- Vertice publicidad

3.1.13 PRINCIPALES PRODUCTOS

- Vallas (Baja, alta, troquelada, iluminada, biposte, monoposte).
- Banners.
- Stand.
- Exhibidores.
- Caballetes tensados
- Pódium

3.2 TIPOS DE INVESTIGACION

3.2.1 Investigación Descriptiva

En este estudio se llevará a cabo la investigación descriptiva ya que nos permite conocer cada una de las características de la problemática y se puede hacer uso de diferentes técnicas que sirve para lograr el resultado deseado.

3.2.2 Diseño De Investigación

Cuantitativos: Es la recopilación de datos numéricos que se obtiene de las respuestas del objeto de estudio y se representa a través de gráficos

estadísticos. Lo cual permitirá saber que tan rentable es diseñar una página web para una institución.

Cualitativos: sirve para estudiar las cualidades y monitorear la información adecuada para poder explicar las razones del fenómeno a estudiar, en este caso que tan importante es una página web para una empresa.

3.2.3 Técnicas De Investigación

Encuesta: Es un método que permite al investigador obtener datos de un grupo determinado de personas que sirven como información confiable para el estudio. La encuesta se realizará a los 21 empleados que labora en la empresa Maktub que conoce sobre la problemática.

La entrevista: Es una técnica que sirve para recabar información de un tema tratado mediante un diálogo o conversación entre el investigador y dos o más personas expertas en el área del estudio. La entrevista se realizará:

-Propietario de la empresa Maktub Msc. en Marketing Deportivo Enrique Avellan.

-Ingeniero de Sistema Jorge Briones, funcionario de la Empresa de Publicidad MARURI S.A.

3.3 POBLACION Y MUESTRA

3.3.1 Población

es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. (S, 2011)

Este proyecto se inclinará a la población la cual será representada por los trabajadores de la empresa MAKTUB quienes contestaran las preguntas de las encuestas.

3.3.2 Muestra

la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población. Hay diferentes tipos de muestreo. El tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuán representativo se quiera sea el estudio de la población. (S, 2011)

Entendiendo la definición de muestra que estará dirigida a la empresa MAKTUB por medio de encuestas analizando la problemática y debido a la respuesta de la siguiente pregunta ¿Al diseñar una página web informativa es posible que a través de este medio cree usted que se evitaría la disminución de clientes? La misma que estará dirigida a los trabajadores donde se podrán analizar y obtener resultados seguros para poder brindar las mejores soluciones.

Tabla 8 Resultado de la encuesta

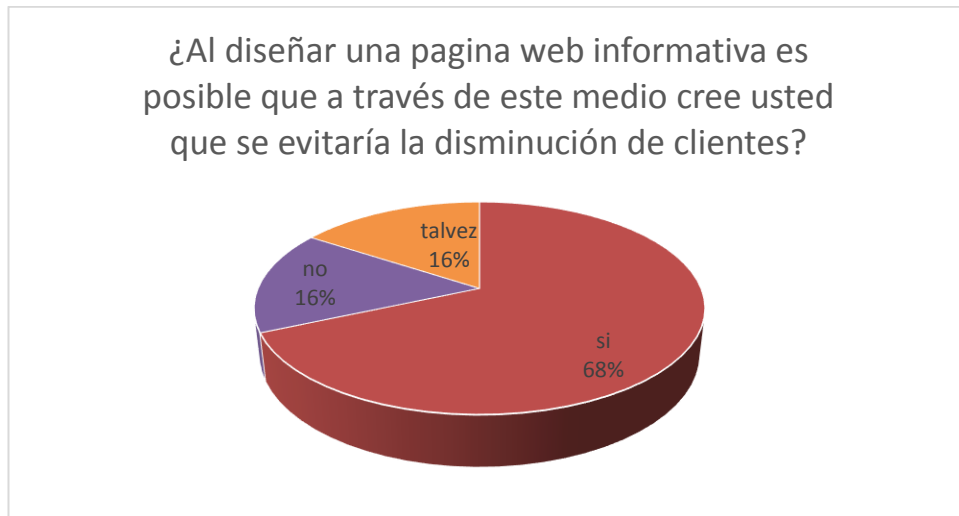
OPCIONES	N.º ENCUESTAS	FRECUENCIA
Si	13	68,42%
No	3	15,79%
Talvez	3	15,79%
Tota	19	100%

Fuente empresa MAKTUB

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Debido a los resultados de la tabla anterior se obtuvo el siguiente grafico el cual detallara las respuestas, la cantidad de entrevistas realizadas y el porcentaje de cada dato

Figura 12 Resultados obtenidos de la encuesta



Fuente: Empresa MAKTUB

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

Conclusión: analizando los resultados obtenidos de la encuesta la deducción de los resultados son los siguientes: 13 personas dijeron SI dando el 68%, 3 personas dijeron NO dando el 16% y 3 personas dijeron talvez dando el 16% dando como consecuencia que la mayoría de trabajadores autorizan que se diseñe una página web por que se evitaría la disminución de clientes ya que a través de este medio se encontraría toda la información de la empresa.

3.4 Instrumentos De La Investigación

Cuestionario: Es un instrumento compuesto por preguntas abiertas y cerradas que formula el investigador para obtener respuestas que le ayude a resolver la problemática del tema estudiado.

Figura 13 Objetivos de una encuesta

Objetivo del cuestionario

- Traducir con preguntas precisas el planteamiento del problema
- Crear un instrumento rigurosamente estandarizado que permita registrar con veracidad y confiabilidad las respuestas de los encuestados
- Obtener información pertinente a los propósitos de la encuesta que se lleva acabo

Fuente: <https://slideplayer.es//>

3.5 Técnicas y herramientas de investigación

Cuestionario para la Encuestas (Empleados de la Empresa Maktub)

1.- ¿Actualmente como la empresa interactúa con los clientes?

correo

teléfonos

otros

2.- ¿Qué herramientas utiliza la empresa para darse a conocer y hacer publicidad de sus trabajos?

Publicidad fuera de la empresa

Redes sociales

Publicidad telefónica

Ninguna

3.- ¿Qué conocimiento tienes con la tecnología en la aplicación web?

ALTO

MEDIO

BAJO

4.- si se implementa una página web que información usted desearía en aquella página?

Cuadro para dejar sus comentarios

Enlaces a cotización

Información detallada

5.- ¿Piensa usted que la forma de brindar información como la ha venido haciendo hasta en la actualidad es eficaz o puede mejorarlo?

Si

No

Tal vez

6.- ¿considera usted que una razón por la cual no se ha dado la iniciativa de crear una página web sería por falta de conocimiento?

Si

NO

Tal vez

7.- ¿Usted cree que al diseñar una página web le ahorraríamos al cliente que se traslade hasta la empresa a consultar los respectivos precios y servicios?

SI

NO

Tal vez

8.- ¿usted está de acuerdo que se implemente una página web que obtenga información y trabajos detallados de la empresa Maktub?

SI

NO

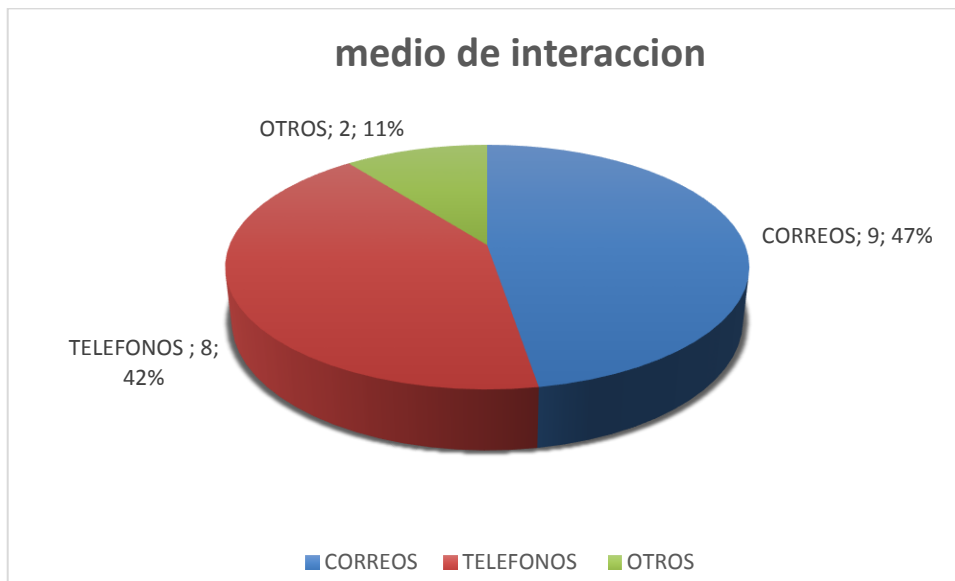
Talvez

CAPÍTULO VI

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

1.- ¿Actualmente como la empresa interactúa con los clientes?

Figura 14 Medio de interacción



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 9 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
CORREOS	9	47,37%
TELEFONOS	8	42,11%
OTROS	2	10,53%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 47,37% es de correos, el 42,11% es de teléfonos y el 10.53% es de otros dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de correos con un 47,37% lo que significa que la empresa se maneja dando

información por este medio por lo cual es una ventaja ya que usan internet y si se aplicaría algún otro medio de comunicación no se les resultaría nada nuevo ya que están inmerso en la tecnología de información.

2.- ¿Qué herramientas utiliza la empresa para darse a conocer y hacer publicidad de sus trabajos?

Figura 15 Herramientas publicitarias



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 10 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
PUBLICIDA FUERA DE LA EMPRESA	6	31,58%
REDES SOCIALES	3	15,79%
PUBLICIDAD TELEFONICA	10	52,63%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

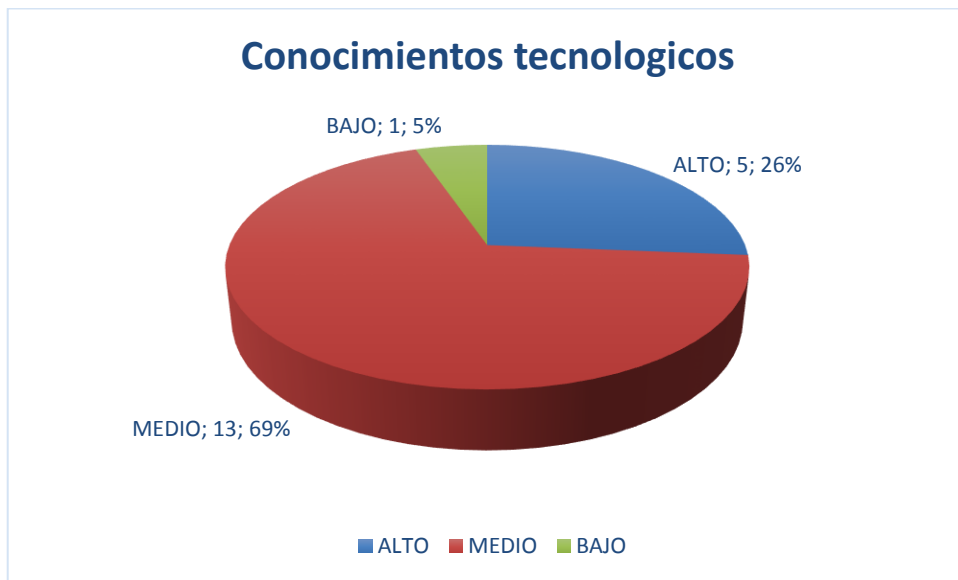
De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 31,58% es de publicidad fuera de la empresa, el 15,79% es de redes sociales y el 52.63% es de publicidad telefónica dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de publicidad telefónica con un 52.63% lo que significa que la herramienta de la empresa más usada es por vía telefónica la cual se maneja dando información por este medio y así a su vez se irán implementando más herramientas de información para mejoras de la empresa.

3.- ¿Qué conocimiento tienes con la tecnología en la aplicación web?

Figura 16 Conocimientos tecnológicos



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 11 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
ALTO	5	26,32%

MEDIO	13	68,42%
BAJO	1	5,26%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

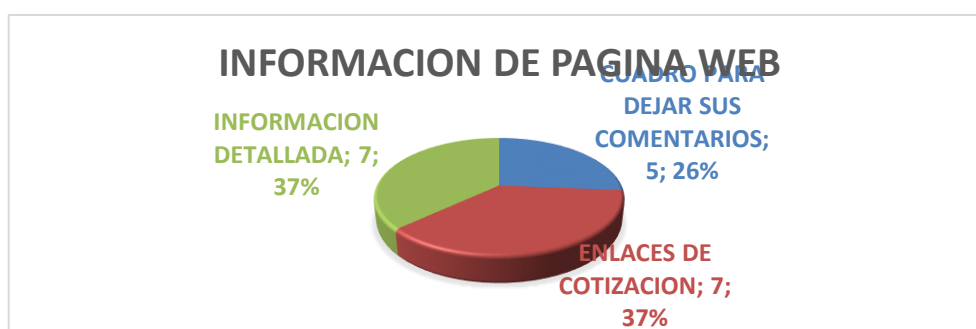
De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 26,32% es de alto, el 68,42% es de medio y el 5,26% es de bajo dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de medio con un 68,42% lo que significa que los empleados de la empresa no tienen los suficientes conocimientos tecnológicos como para la empresa tener un sitio web ya que en este caso se hará una charla con los empleados para brindarle conocimientos sobre un sitio web.

4.- si se implementa una página web que información usted desearía en aquella página?

Figura 17 Información de página web



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 12 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
----------	-------------------	------------

CUADRO PARA DEJAR SUS COMENTARIOS	5	26,32%
ENLACES DE COTIZACION	7	36,84%
INFORMACION DETALLADA	7	36,84%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 26,32% es de cuadro para dejar comentarios, el 36,84% es de enlaces de cotización y el 36,84% es de información detallada dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que hay una igualdad en el mayor porcentaje que son enlaces de cotización con un 36,84% e información detallada con un 36,84% lo que significa al diseñar la página web de la empresa tomaremos en cuenta lo obtenido de las encuestas para así dar una mejora tanto al cliente como empleado.

5.- ¿Piensa usted que la forma de brindar información como la ha venido haciendo hasta en la actualidad es eficaz o puede mejorarlo?

Figura 18 Información brindada



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 13 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
SI	1	5,26%
NO	15	78,95%
TAL VEZ	3	15,79%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 5,26% es de si, el 78,95% es de no y el 15,79% es de tal vez dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de él no con un 78,95% lo que significa que la empresa no se siente conforme de como se ha venido manejando en estos últimos años ya que nos ayuda a nosotros para realizar un buen proyecto para mejorar los beneficios de la empresa.

6.- ¿considera usted que una razón por la cual no se ha dado la iniciativa de crear una página web seria por falta de conocimiento?

Figura 19 Falta de conocimiento



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 14 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
SI	12	63,16%
NO	2	10,53%
TAL VEZ	5	26,32%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

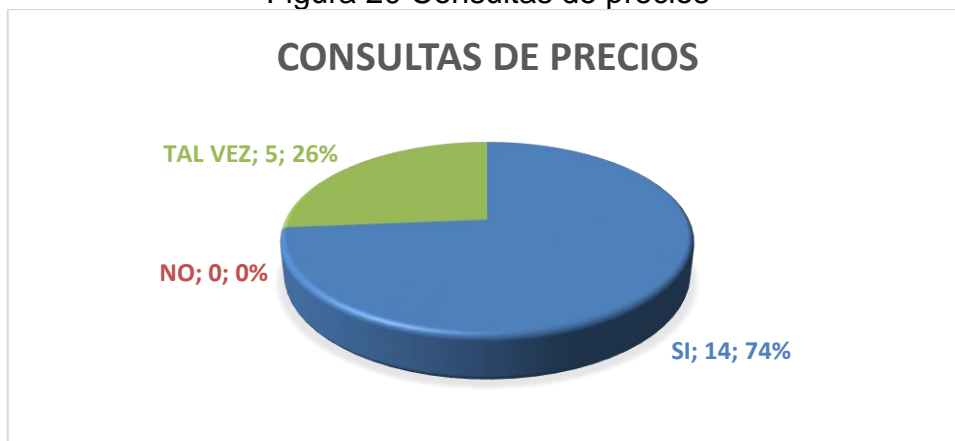
De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 63,16% es de si, el 10,53% es de no y el 26,32% es de tal vez dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de si con un 63,16% lo que significa que la empresa no maneja con el suficiente conocimiento en sitios web esto nos ayudara a dar charlas sobre referente al tema e implementar un diseño de página web para q la empresa tenga beneficios a interactuar con los clientes.

7.- ¿Usted cree que al diseñar una página web le ahorraríamos al cliente que se traslade hasta la empresa a consultar los respectivos precios y servicios?

Figura 20 Consultas de precios



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 15 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
SI	14	73,68%
NO	0	0,00%
TAL VEZ	5	26,32%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steeven

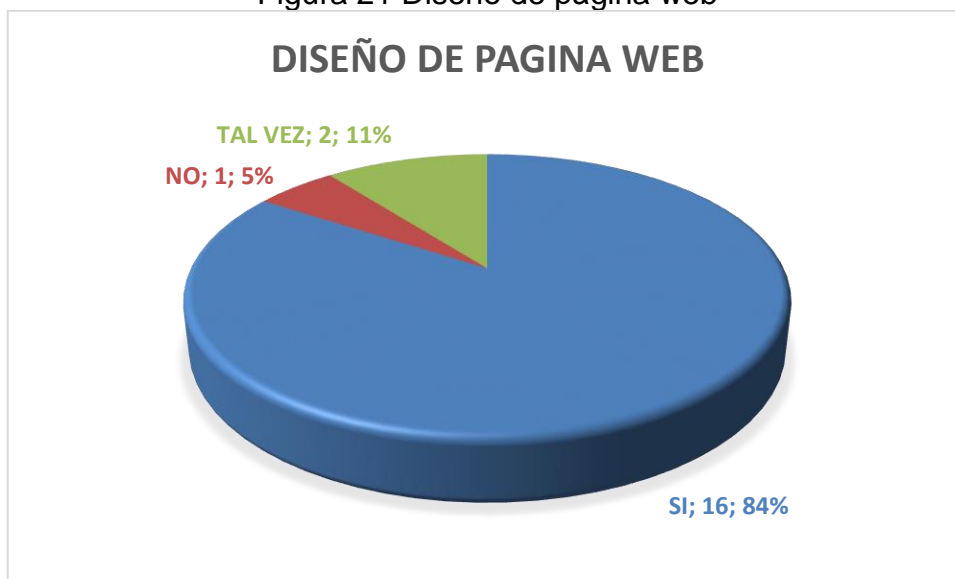
De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 73,68% es de si, el 0,00% es de no y el 26,32% es de tal vez dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de si con un 73,68% lo que significa que la empresa si le ahorraría tiempo a los clientes tanto como los proveedores esto quiere decir que si se diseña una página web en la empresa Maktub si le sacaremos provecho ya q nos brindara muchos beneficios.

8.- ¿usted está de acuerdo que se implemente una página web que obtenga información y trabajos detallados de la empresa Maktub?

Figura 21 Diseño de página web



Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

DESCRIPCION DE RESULTADOS

Tabla 16 Datos empresarial

OPCIONES	N.º. ENCUESTAS	FRECUENCIA
SI	16	84,21%
NO	1	5,26%
TAL VEZ	2	10,53%
TOTAL:	19	100,00%

Fuente: EMPRESA MAKTUB
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

De acuerdo a las encuestas respondidas por el personal de Maktub se detalla los siguientes resultados el 84,21% es de si, el 5,26% es de no y el 10,53% es de tal vez dando un total de 19 personas encuestadas.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta da que el mayor porcentaje es de si con un 84,21% lo que significa que los trabajadores de la empresa si están de acuerdo que se implemente un diseño de página web detallando todos sus trabajos e información empresarial con estas encuestas realizadas damos a conocer que la propuesta de este proyecto se tiene que dar con excelencia.

4.2 PLAN DE MEJORAS

4.2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se implementará un diseño de página web a través de un editor de códigos llamado VISUAL STUDIO CODE y trabajare con dos lenguajes de programación que son:

- HTML
- CSS

4.2.2 Plan de ejecución

Tabla 17 Plan de Ejecución

No.	TAREAS	ACTIVIDAD	RECURSO
1	Recopilación de datos	Encuestas a los colaboradores de la empresa MAKTUB	Se utilizaron 10 preguntas con respuestas cerradas para las encuestas
2	Gráficos estadísticos y cuadros de la encuesta con su respectiva respuesta	Analizar y mostrar datos	Microsoft Excel
3	Diseño de una página web	Diseñar la página web con sus respectivos lenguajes	Programa VISUAL STUDIO CODE
4	Elaboración del diseño de una página web	Uso de dos tipos de lenguajes de programación	HTML CSS
5	Diseño del diagrama de Gantt	Cronograma de actividades	Microsoft Excel

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

Tabla 18 Cronograma de actividades

1	AN Ubicación en un contexto y Situación Conflicto			
2	Redacción Planteamiento del problema , Variables y Justificación	20-1-19	25-1-19	
3	Redacción de objetivos y marco teorico	26-1-19	1-2-19	
4	Redacción de metodología , recursos ,bibliografía y anexos	2-2-19	10-2-19	
5	Revisión y Corrección de anteproyecto	11-2-19	8-3-19	
5	Exposición del anteproyecto (capitulo1)	9-3-19	9-3-19	
7	Asignación de tutor de tesis	10-3-19	22-3-19	
8	Revisión y Corrección (primer avance)	23-3-19	30-3-19	
9	Revisión y Corrección (segundo avance)	31-3-19	6-4-19	
10	Revisión y Corrección (tercer avance)	7-4-19	13-4-19	
11	Revisión y Corrección (cuarto avance)	14-4-19	20-4-19	
12	Revisión y Corrección (quinto avance)	21-4-19	27-4-19	
13	Revisión y Corrección (sexto avance)	28-4-19	4-5-19	
14	Revisión y Corrección (septimo avance)	5-5-19	11-5-19	
15	Revisión y Corrección (octavo avance)	12-5-19	18-5-19	
16	Revisión y Corrección (novenno avance)	19-5-19	25-5-19	
17	Revisión final	26-5-19	1-6-19	
18	Revisión de tesis con sistema urkund y Corrección	2-6-19	8-6-19	
19	Empastado de tesis y grabado de cds	9-6-19	15-6-19	
20	Asignación de fecha de sustentación	16-6-19	22-6-19	
21	Sustentación	23-6-19	6-7-19	

Elaborado por: TUBAY AVEIGA BRYAN STEVEEN

4.2.4 Determinación de requerimiento

En este punto obligatorio tenemos que detallar todos los programas y recursos que usaremos para el diseño de la página web.

Tabla 19 Recursos SOFTWARE Y HADWARE

Recursos software		
Cantidad	Recursos	Descripción
1	Programa VISAUL STUDIO CODE	Licencia gratuita
Recursos hardware		
1	Laptop HP	Disco duro Memoria RAM Mouse HP
1	Impresora	Hp tinta a color

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

4.2.5 Beneficios de nuestra página web

- Brindaremos mucha más información detallada a nuestros clientes
- Expansión del mercado
- Le ahorraremos tiempo a nuestros clientes y proveedores
- Reduce costos

Figura 22 DIAGRAMA DE FLUJO GENERAL

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

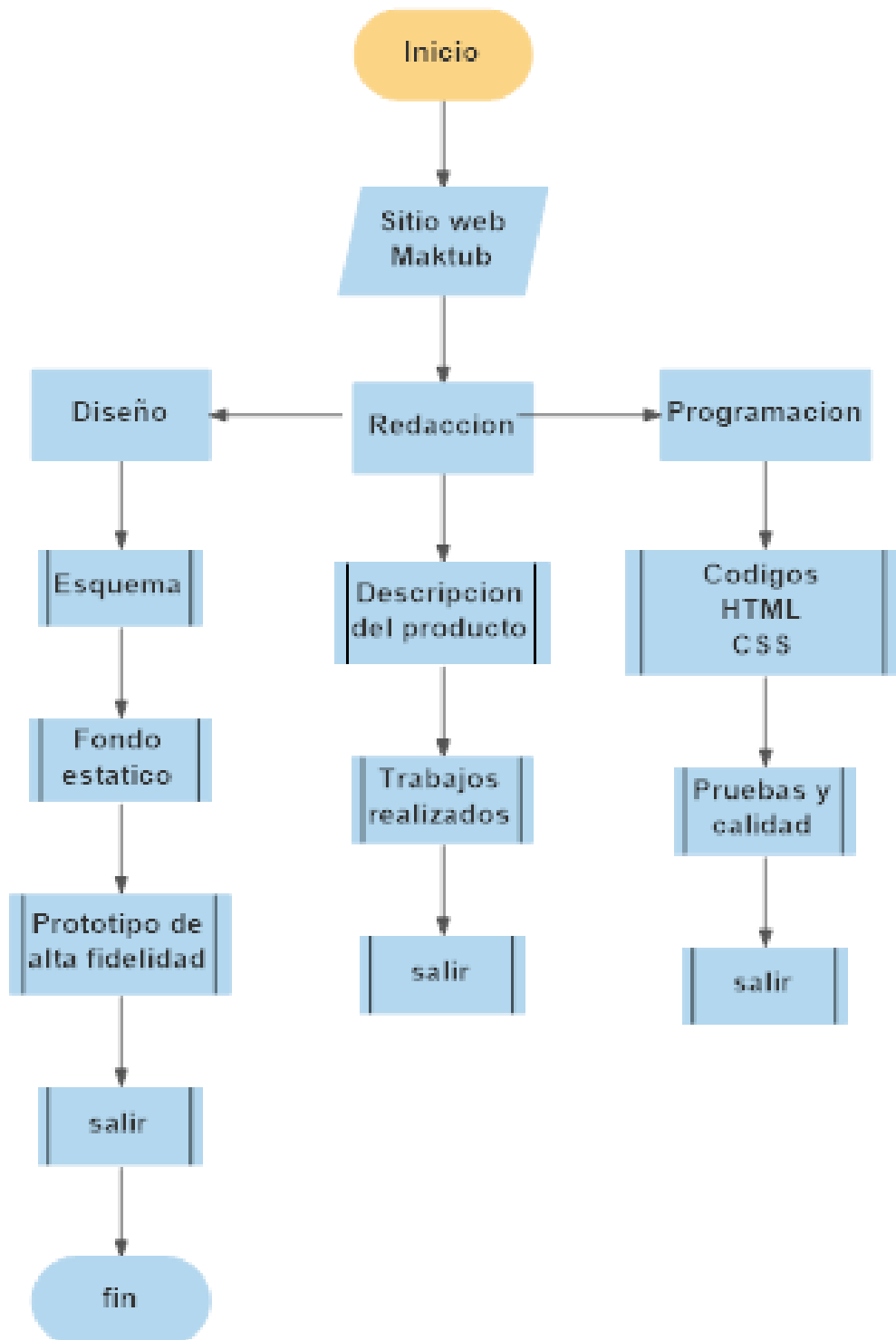
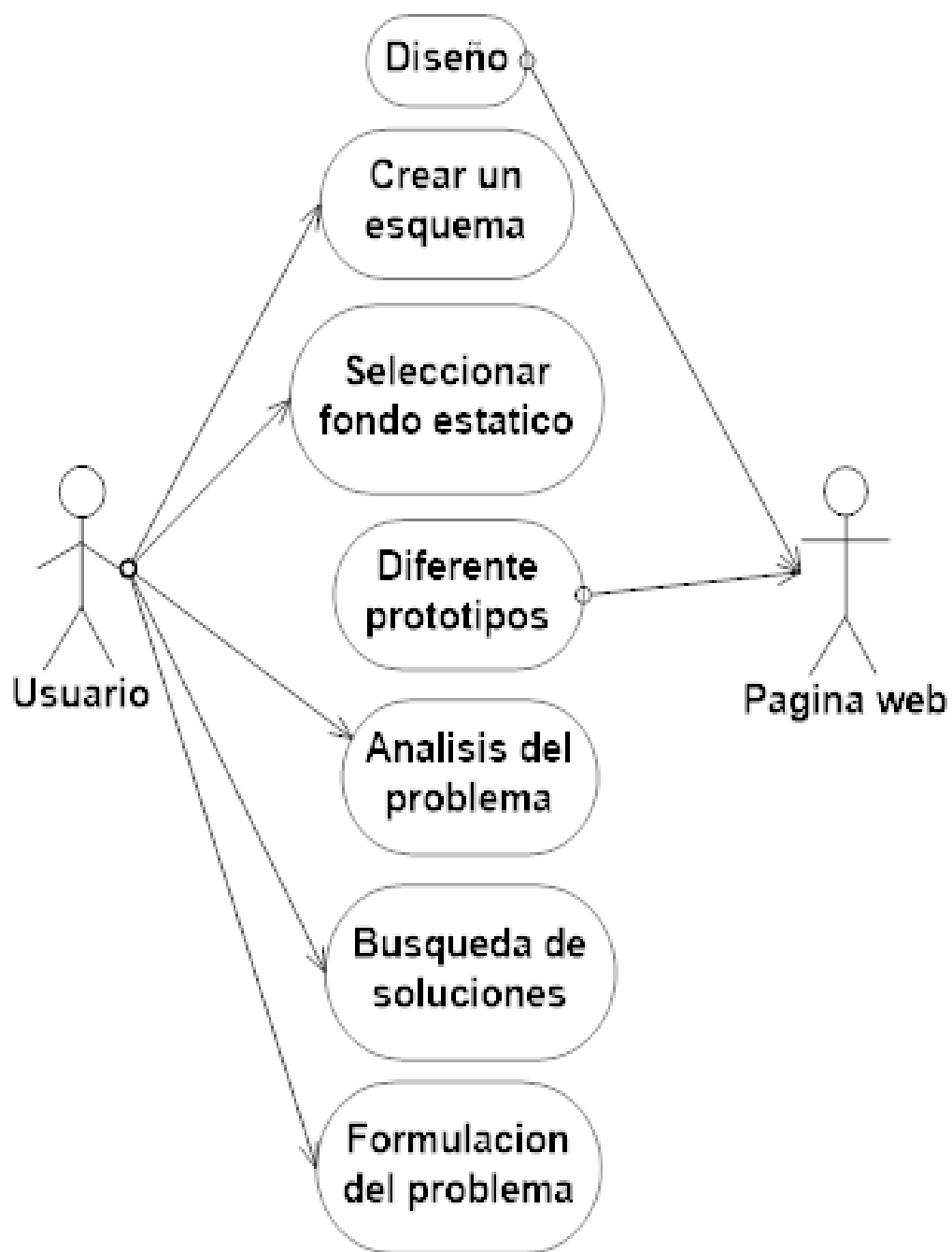


Figura 23 DIAGRAMA DE FLUJO DE DISEÑO



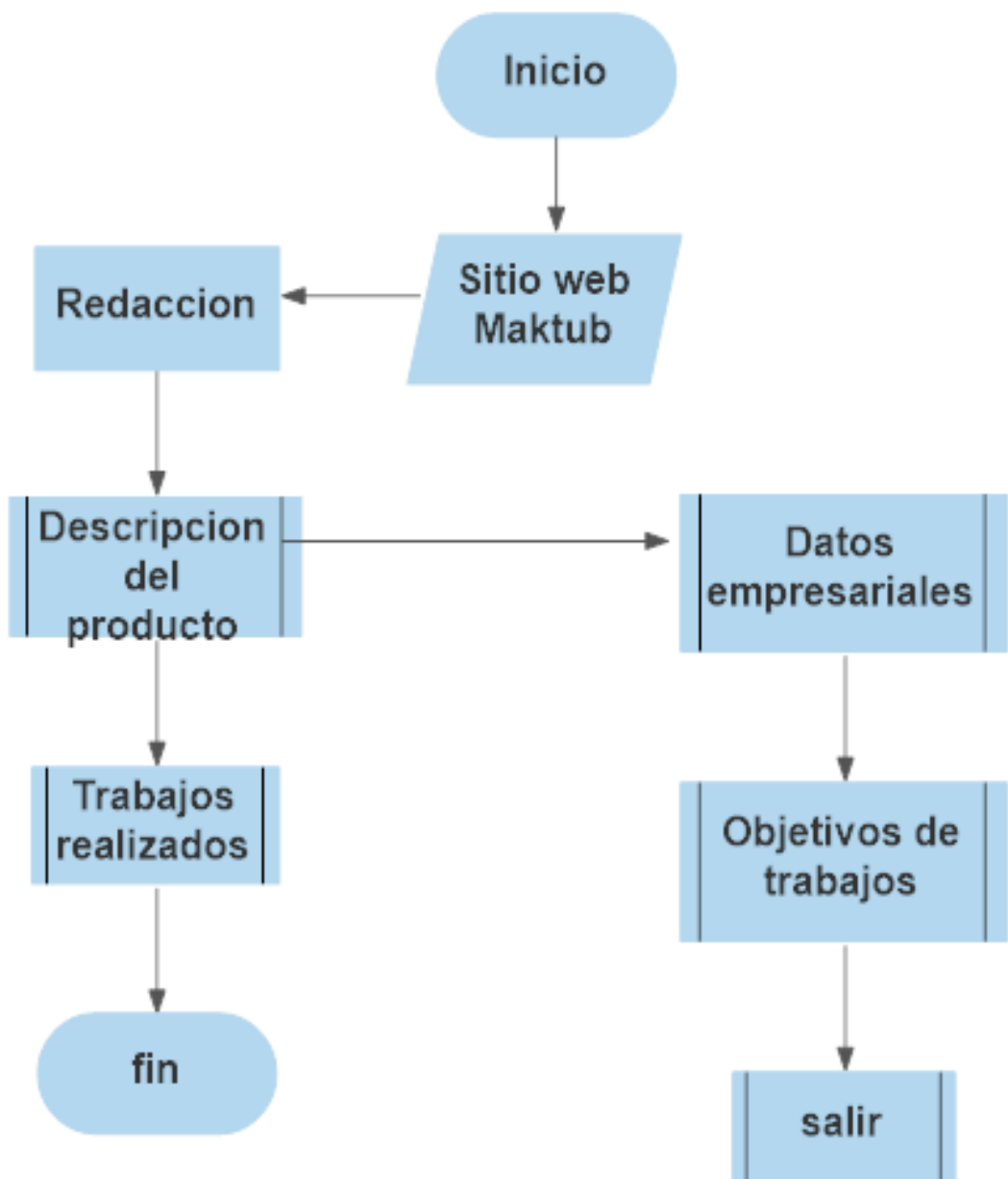
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

Figura 24 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE DISEÑO



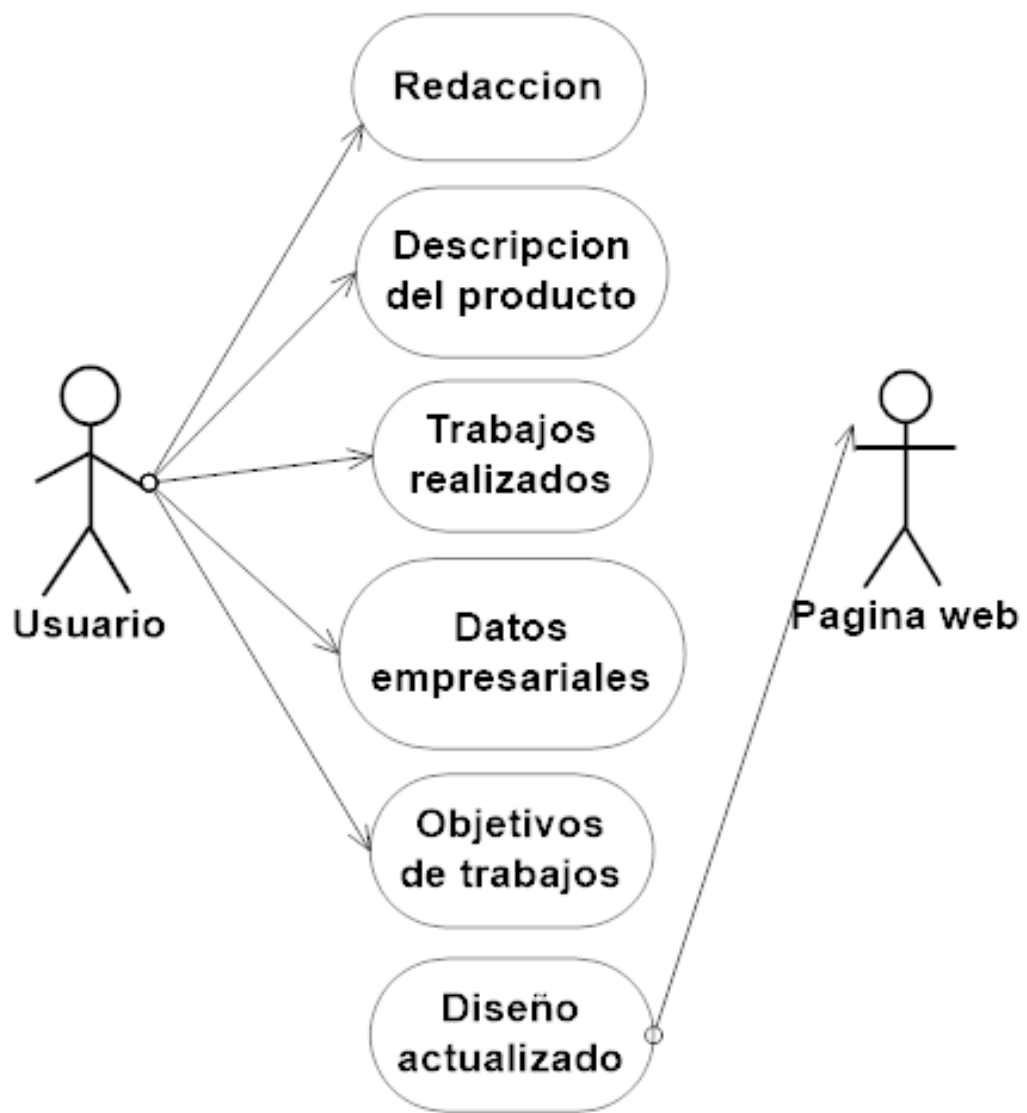
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Figura 25 DIAGRAMA DE FLUJO DE REDACCION



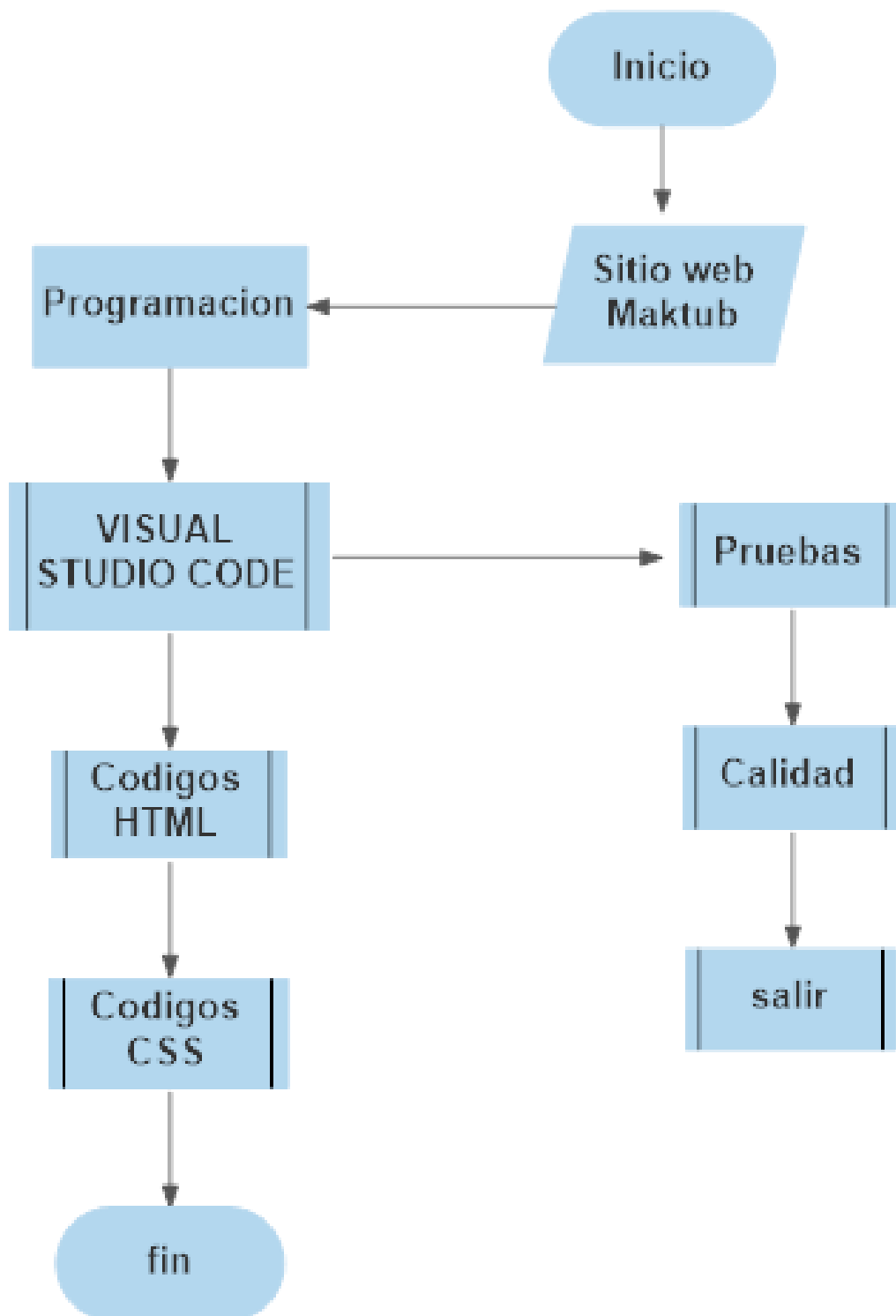
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Figura 26 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE REDACCION



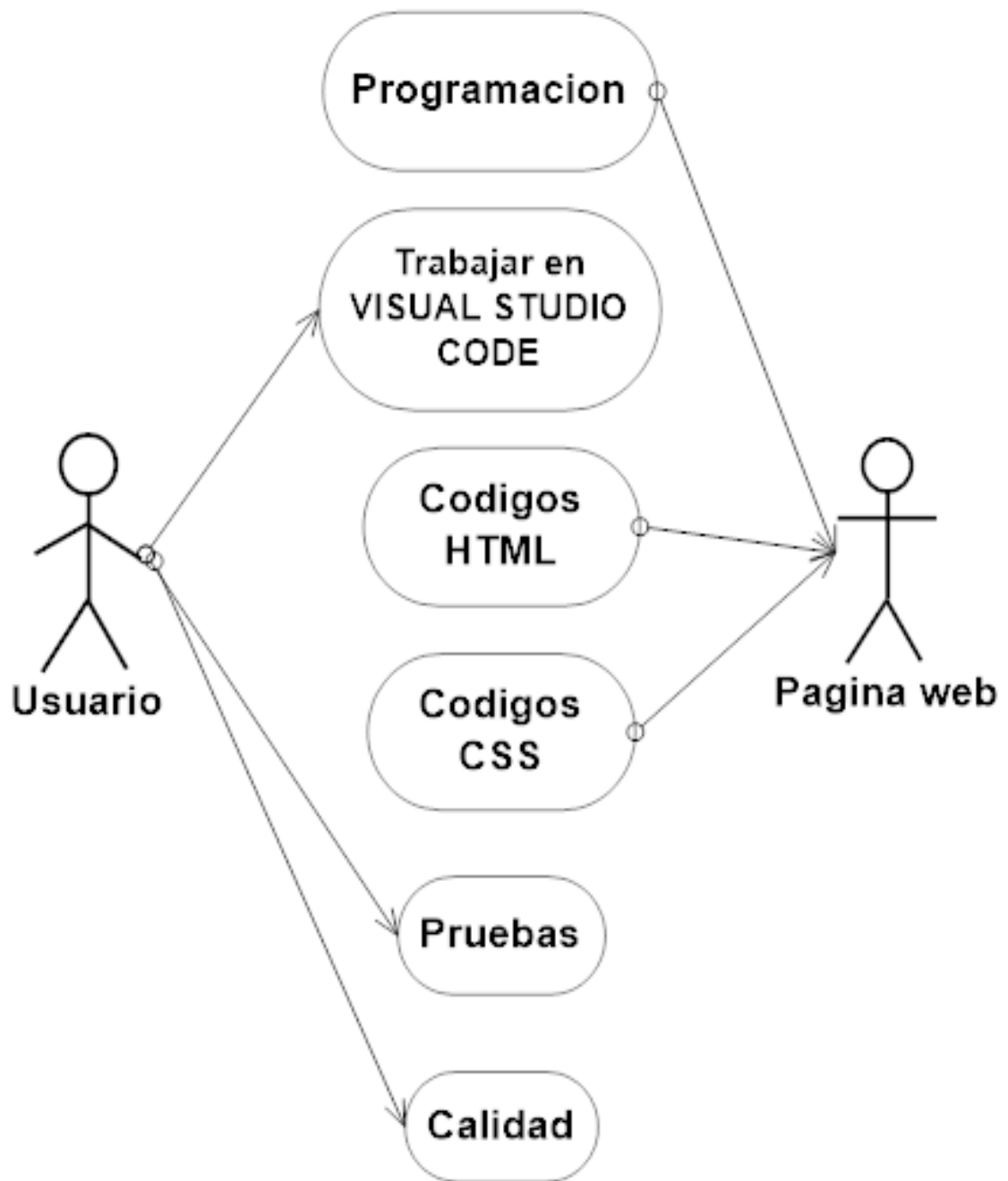
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

Figura 27 DIAGRAMA DE FLUJO DE PROGRAMACION



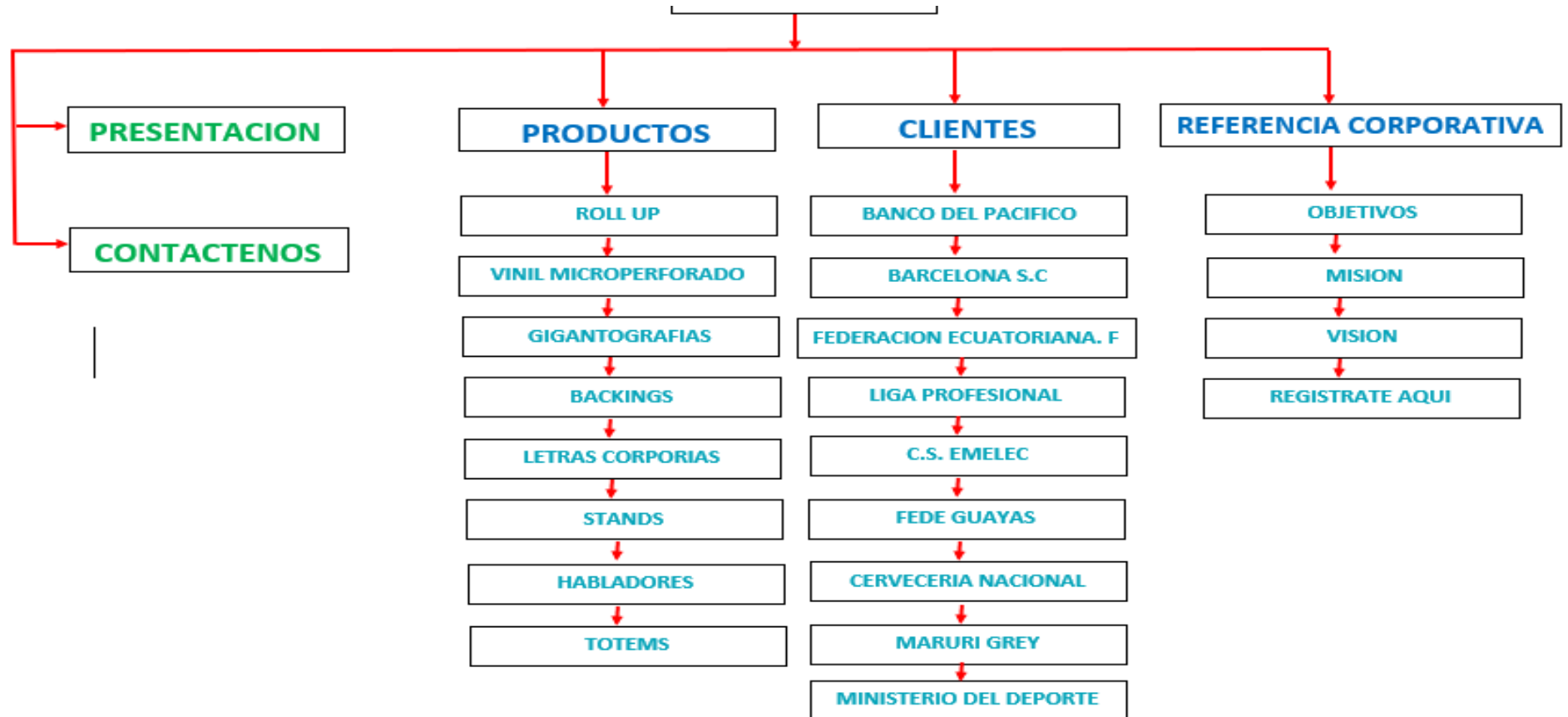
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Figura 28 DIAGRAMA DE CASO DE USO DE PROGRAMACION



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

FIGURA 29 ESTRUCTURA DEL SITIO WEB MAKTUB



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steveen

4.2.6 Proceso de diseño de página web a través de pantallas.

Tabla 20 PANTALLA DEL INICIO DE NUESTRA PAGINA WEB


Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el inicio donde desglosa todas las opciones de nuestro sitio web.	

Figura 30 PANTALLA DE PRESENTACION



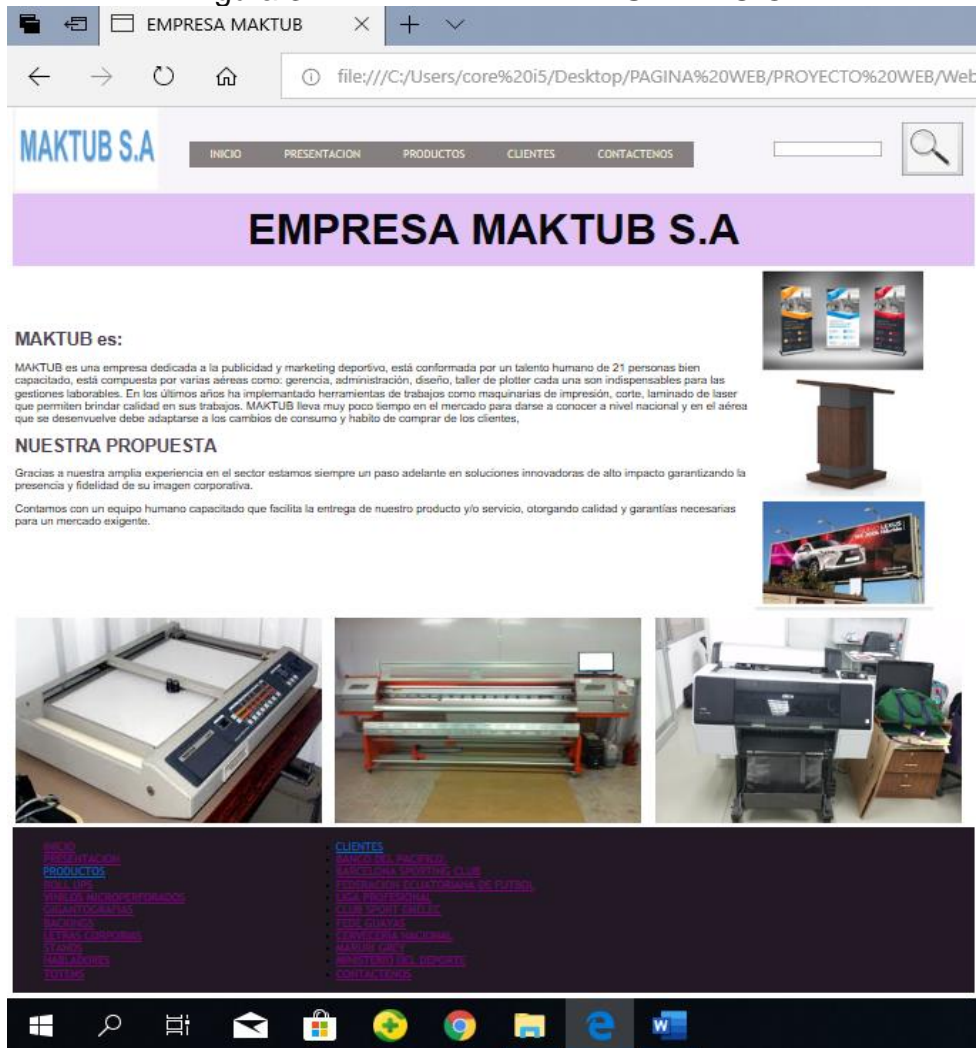
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 21 PANTALLA DE PRESENTACION DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la presentación donde detallamos nuestra propuesta e inicio empresarial.	

Figura 31 PANTALLA DE PRESETECION



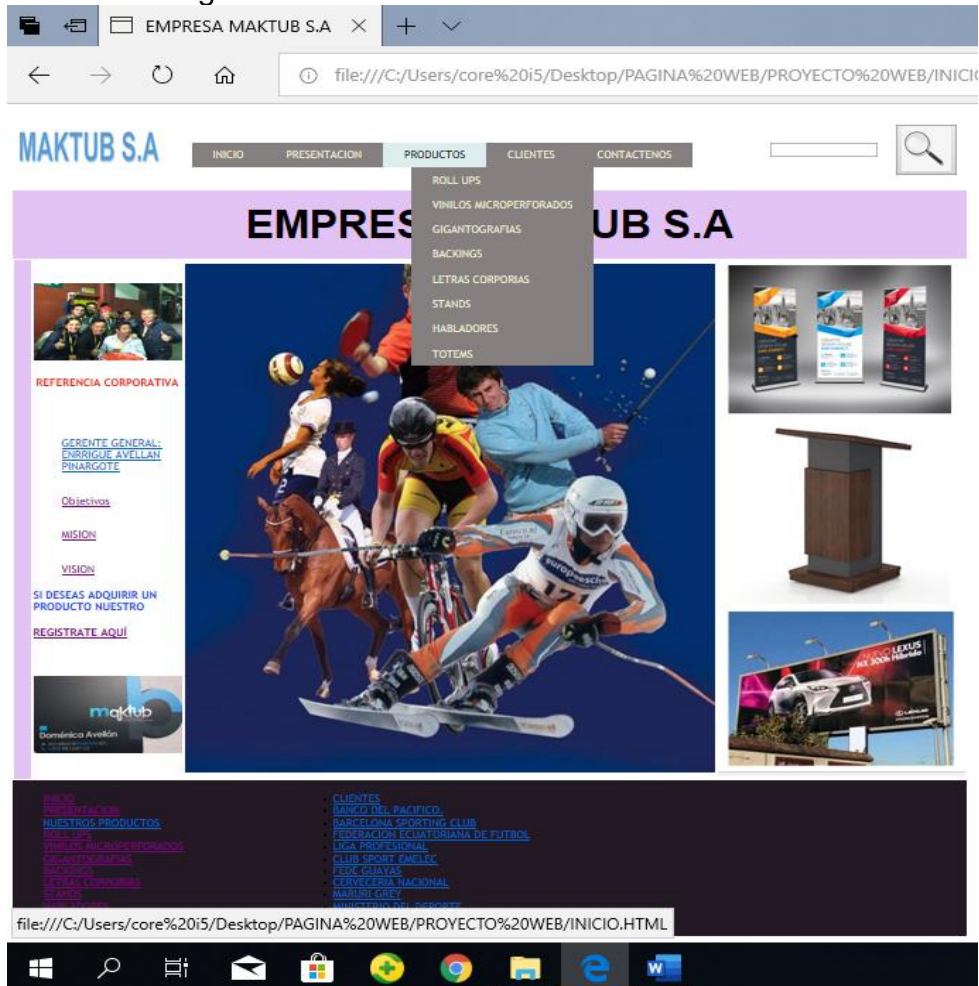
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 22 PANTALLA VISUALIZACION DE PRODUCTOS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos los productos donde visualizamos todos los productos que elaboramos en la empresa.	

Figura 32 VISUALIZACION DE PRODUCTOS



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 23 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO ROLL UP


Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el producto roll up donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 33 PRODUCTO DETALLADO ROLL UP



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 24 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO VINILO MICROPERFORADO

<p>Fecha: 30/05/2019</p>	<p>Pantalla del diseño de página web Maktub</p>	
<p>Autor:</p>	<p>Proyecto:</p>	
<p>Tubay Aveiga Bryan Steven</p>	<p>Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019</p>	
<p>Descripción:</p>	<p>En esta pantalla tenemos el producto vinilo microperforado donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.</p>	
<p>Figura 34 PRODUCTO DETALLADO VINILO MICROPERFORADO</p>  <p>Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven</p>		

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 25 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO GIGANTOGRAFIAS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el producto gigantografías donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 35 PRODUCTO DETALLADO GIGANTOGRAFIAS



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
Tabla 26 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO BACKINGS


Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el producto backings donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 36 PRODUCTO DETALLADO BACKINGS



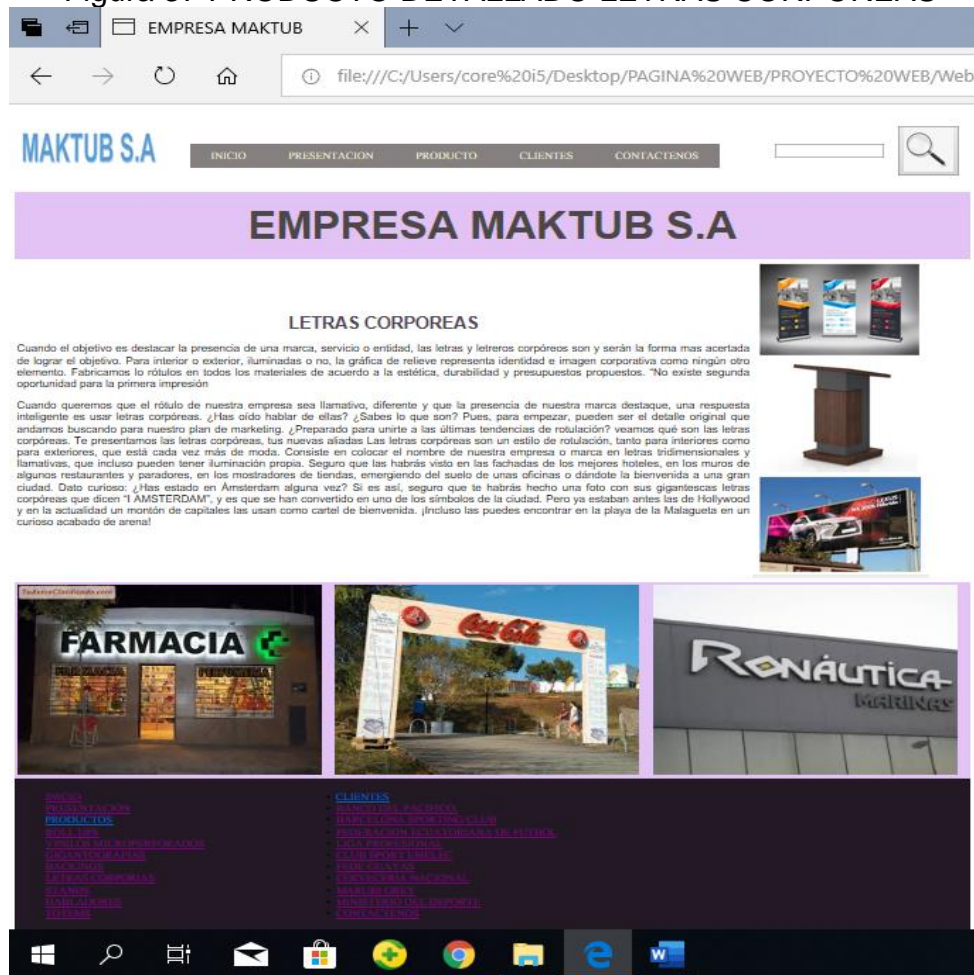
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 27 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO LETRAS CORPOREAS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el producto letras corpóreas donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 37 PRODUCTO DETALLADO LETRAS CORPOREAS



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
Tabla 28 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO STANDS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el producto stands donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 38 PRODUCTO DETALLADO STANDS



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 29 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO
HABLADORES

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos los productos habladores donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 39 PRODUCTO DETALLADO HABLADORES



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
Tabla 30 PANTALLA DONDE DETALLA EL PRODUCTO TOTEMS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos los productos tótems donde detallamos la elaboración, su respectivo contexto y fotos del trabajo.	

Figura 40 PRODUCTO DETALLADO TOTEMS



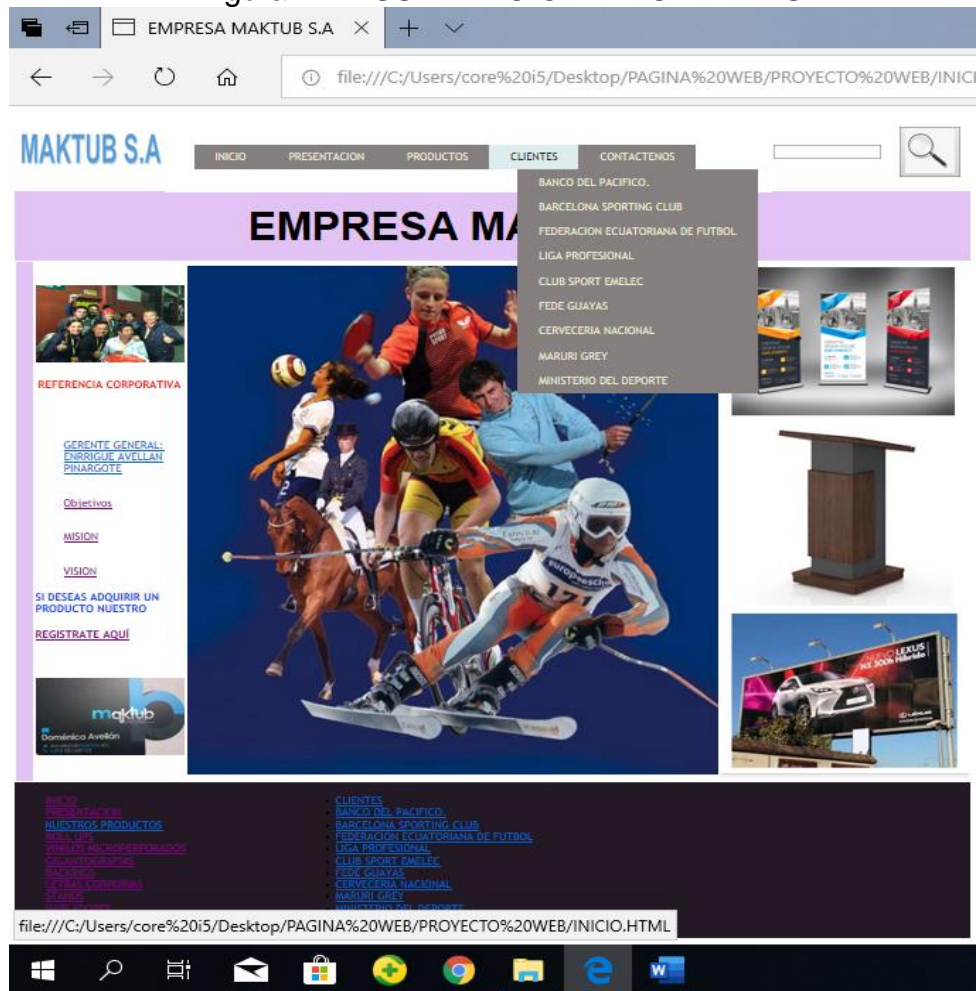
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 31 PANTALLA VISUALIZACION DE CLIENTES

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos los productos donde visualizamos todos los clientes con lo que trabajamos en la empresa.	

Figura 41 VISUALIZACION DE CLIENTES



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 32 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
CLIENTE BANCO DEL PACIFICO

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente banco del pacífico donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 42 CLIENTE DETALLADO BANCO DEL PACIFICO

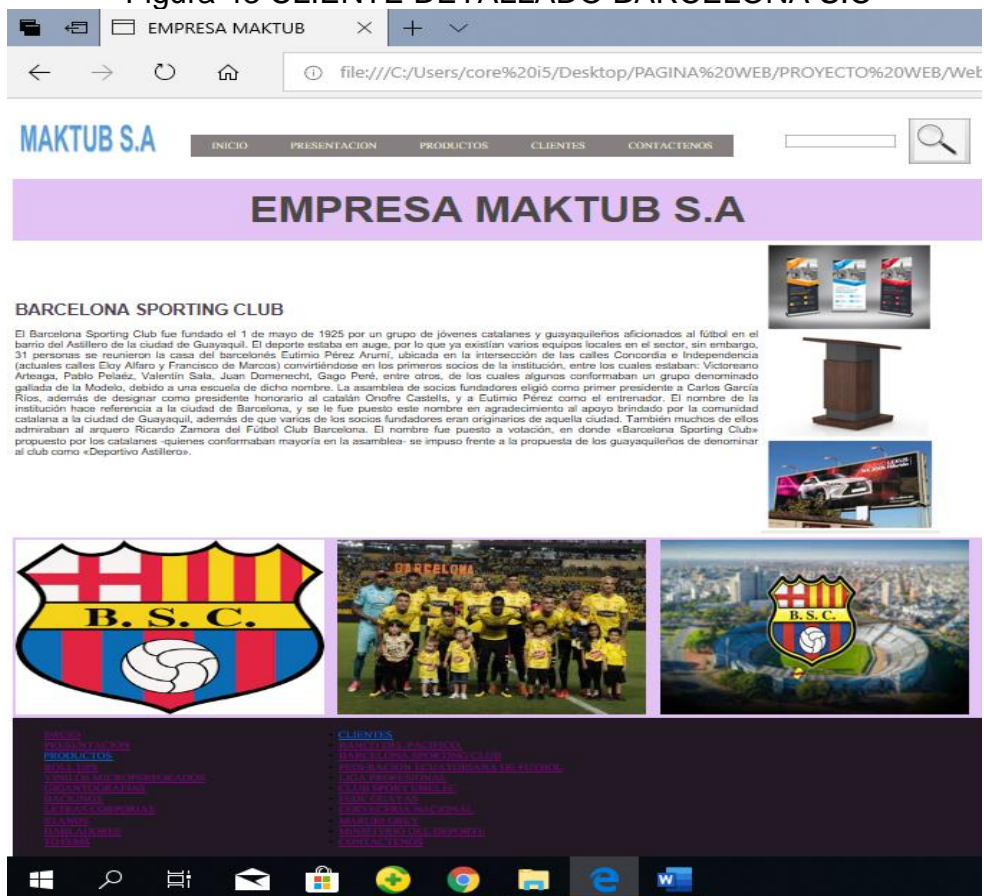


Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
 Tabla 33 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
 CLIENTE BARCELONA S.C

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente Barcelona s.c donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 43 CLIENTE DETALLADO BARCELONA S.C



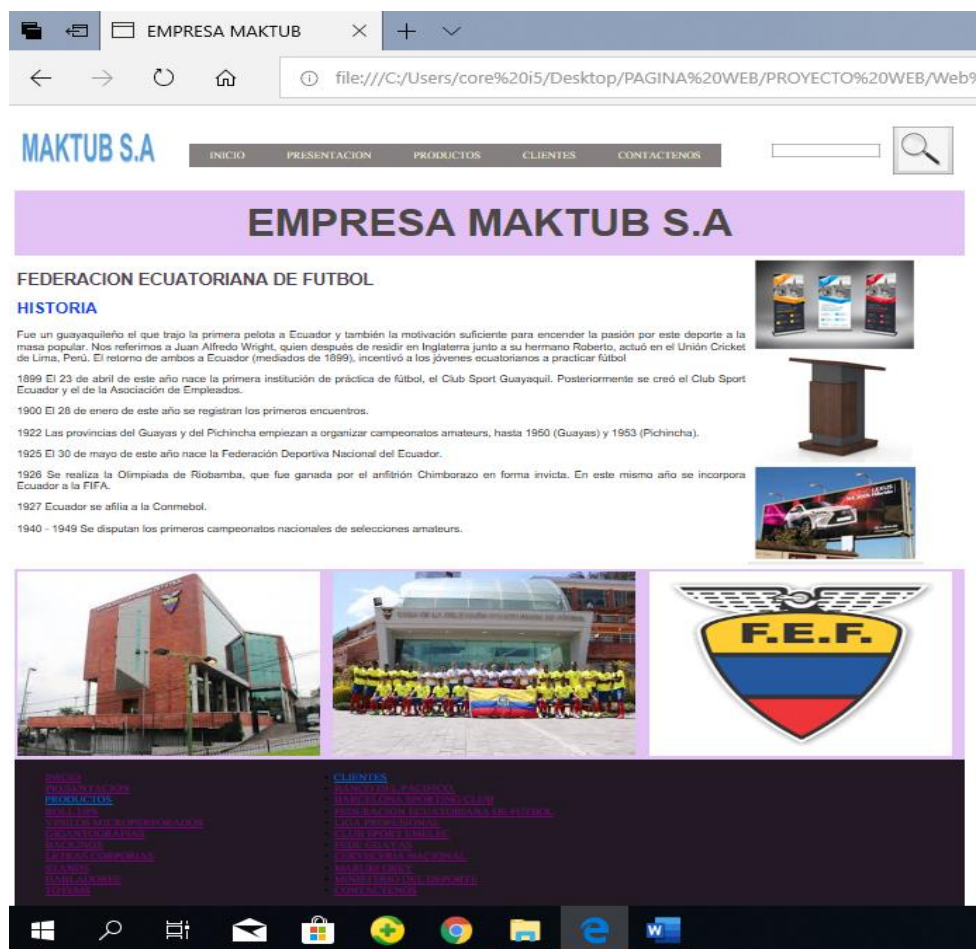
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 34 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
CLIENTE FEDERACION ECUATORIANA DE FUTBOL

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente F.E.F donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 44 CLIENTE DETALLADO F.E.F



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
 Tabla 35 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
 CLIENTE LIGA PROFESIONAL

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente liga profesional donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 45 CLIENTE DETALLADO LIGA PROFESIONAL



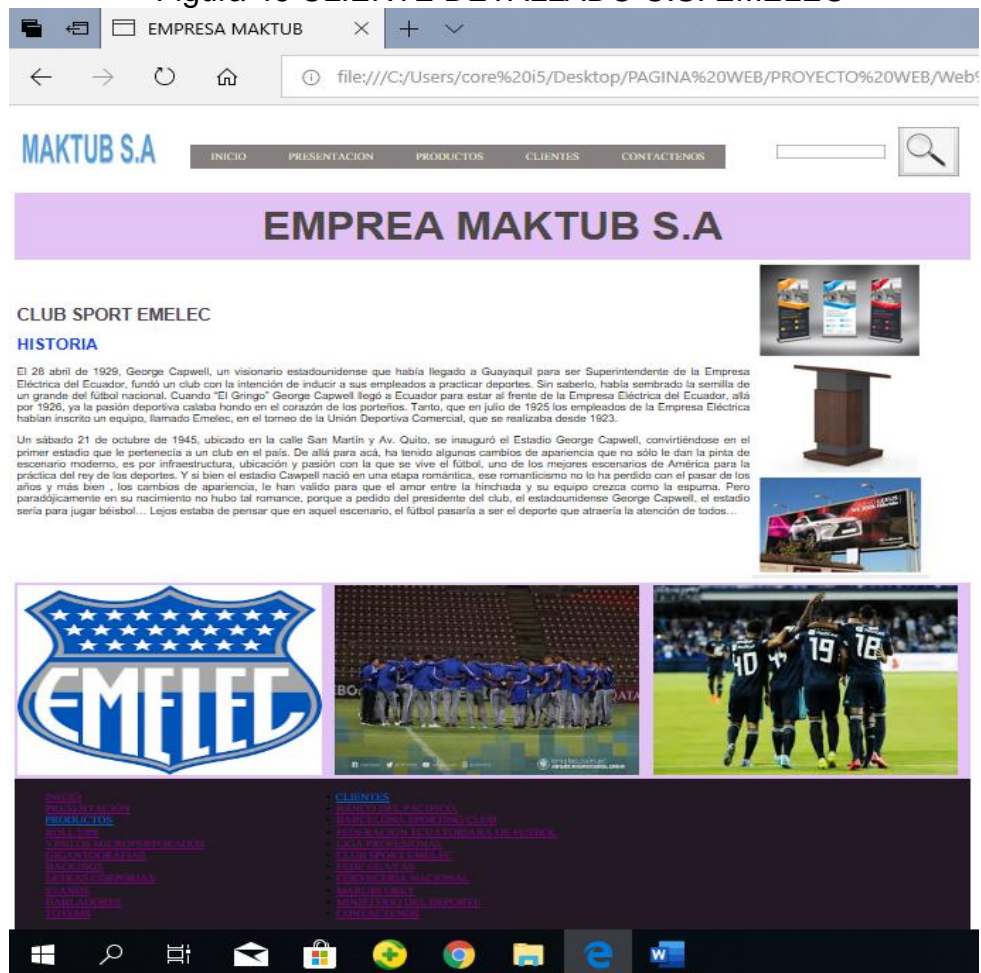
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 36 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
CLIENTE CLUB SPORT EMELEC

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente C.S Emelec donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 46 CLIENTE DETALLADO C.S. EMELEC

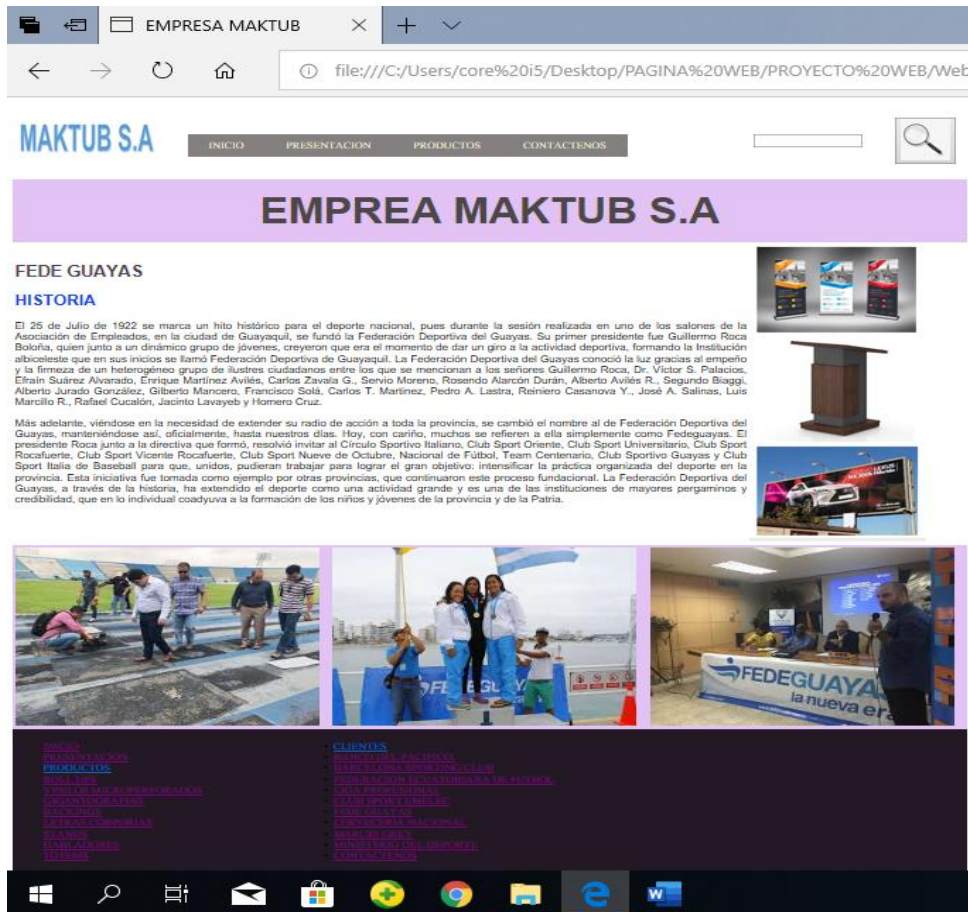


Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
Tabla 37 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
CLIENTE FEDE GUAYAS

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente fede guayas donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 47 CLIENTE DETALLADO FEDE GUAYAS

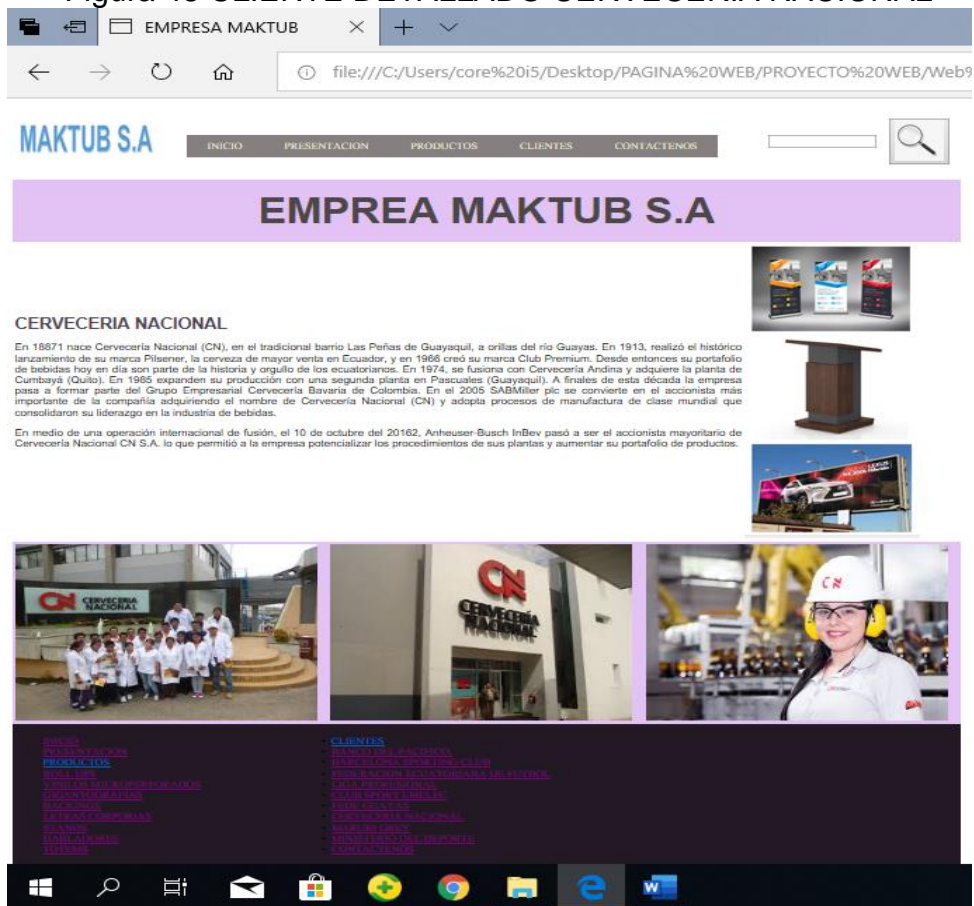


Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
 Tabla 38 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
 CLIENTE CERVECERIA NACIONAL

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente Cervecería nacional donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 48 CLIENTE DETALLADO CERVECERIA NACIONAL



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 39 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL CLIENTE MARURI GREY

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente Maruri grey donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 49 CLIENTE DETALLADO MARURI GREY

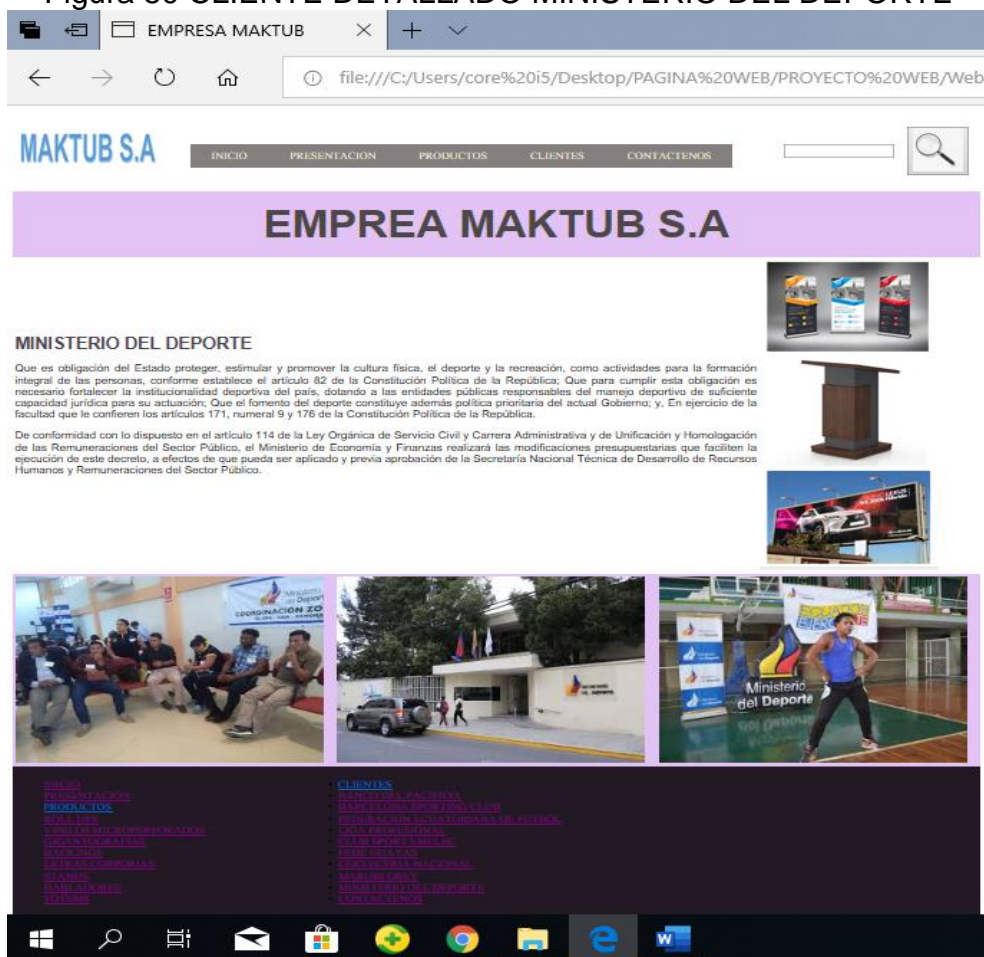


Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven
 Tabla 40 PANTALLA DONDE DETALLA LA INFORMACION DEL
 CLIENTE MINISTERIO DEL DEPORTE

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos el cliente Ministerio del deporte donde detallamos la información, su respectivo contexto y fotos del cliente.	

Figura 50 CLIENTE DETALLADO MINISTERIO DEL DEPORTE



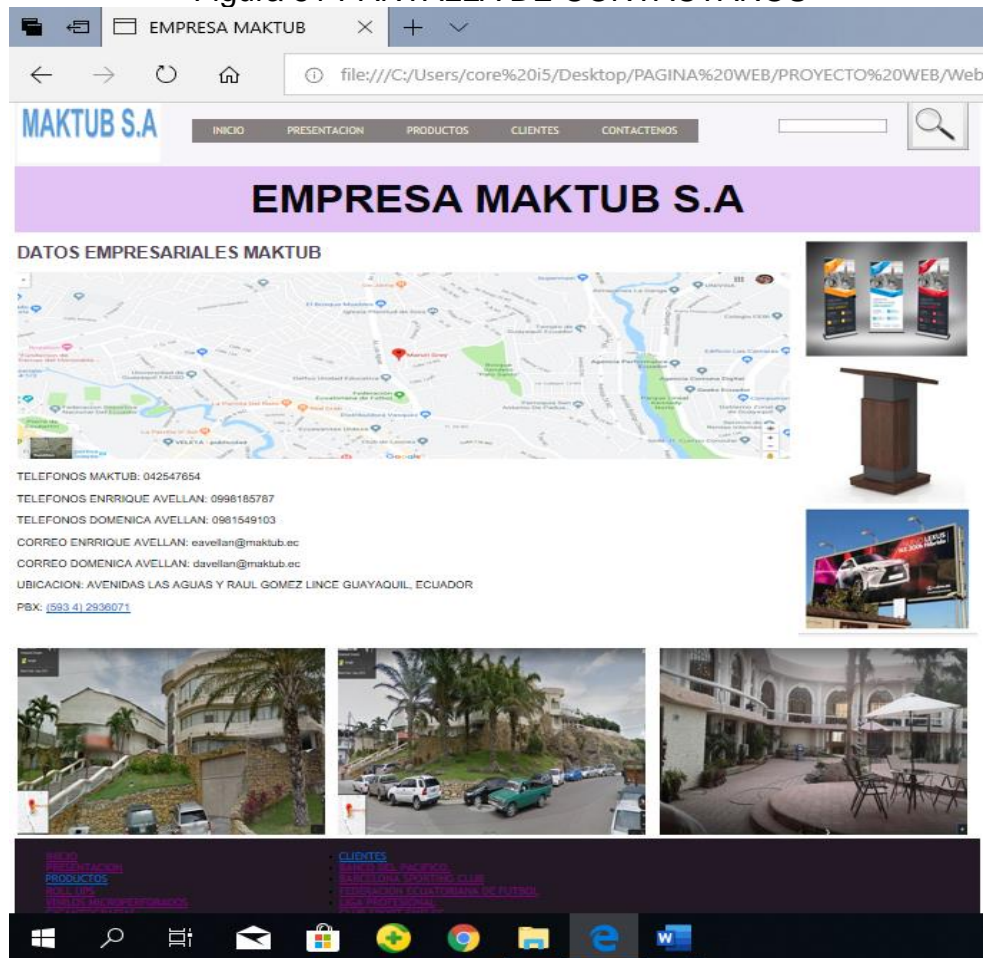
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 41 PANTALLA DE CONTACTANOS DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la opción de contáctenos donde desglosa todas las informaciones de nuestra empresa.	

Figura 51 PANTALLA DE CONTACTANOS



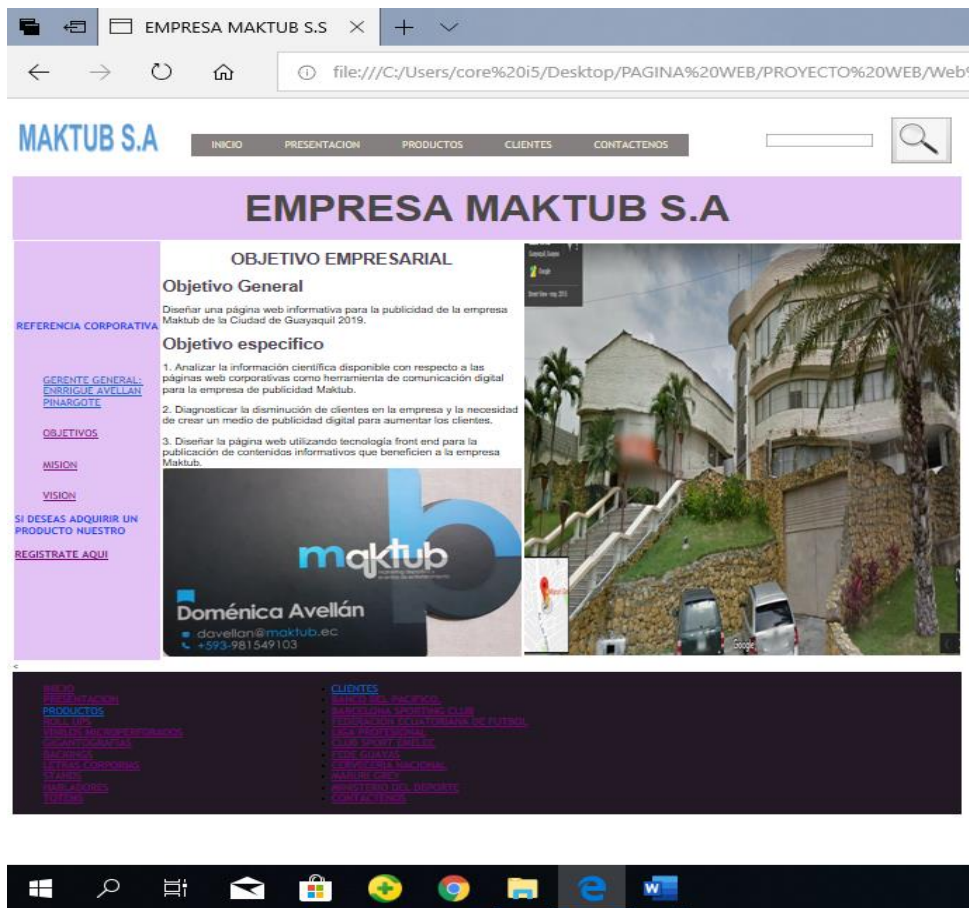
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 42 PANTALLA DE OBJETIVOS DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la opción de objetivos donde desglosa los objetivos generales y específico de nuestra empresa.	

Figura 52 PANTALLA DE OBJETIVOS



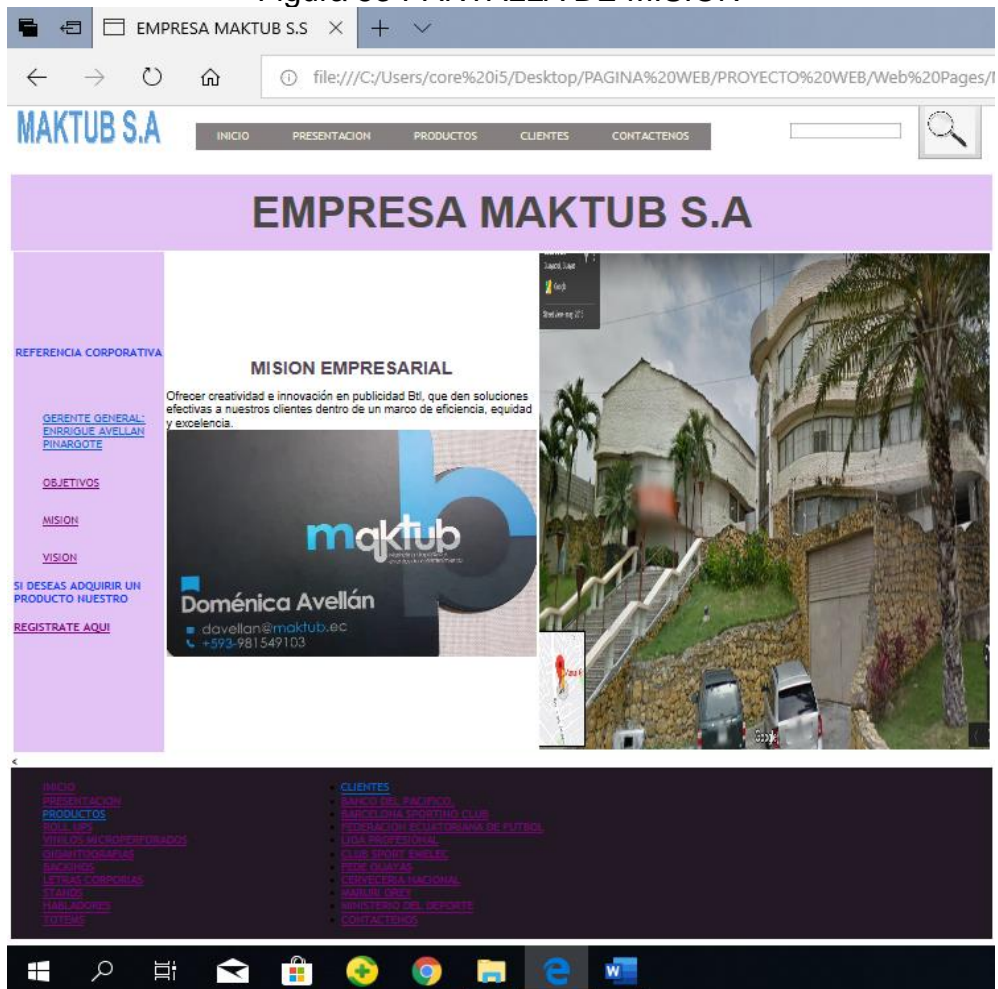
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 43 PANTALLA DE MISION DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la opción de misión donde desglosa la misión empresarial de nuestra empresa.	

Figura 53 PANTALLA DE MISION



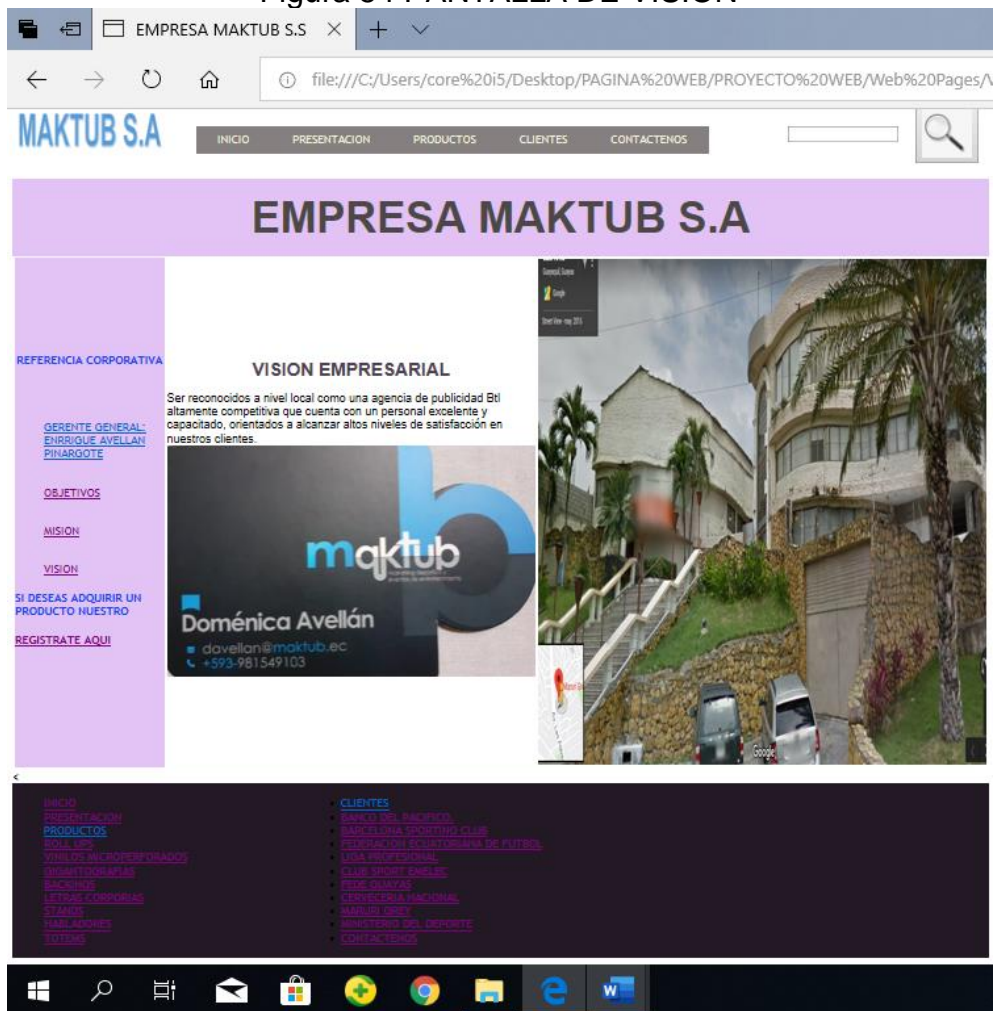
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 44 PANTALLA DE VISION DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la opción de visión donde desglosa la visión empresarial de nuestra empresa.	

Figura 54 PANTALLA DE VISION



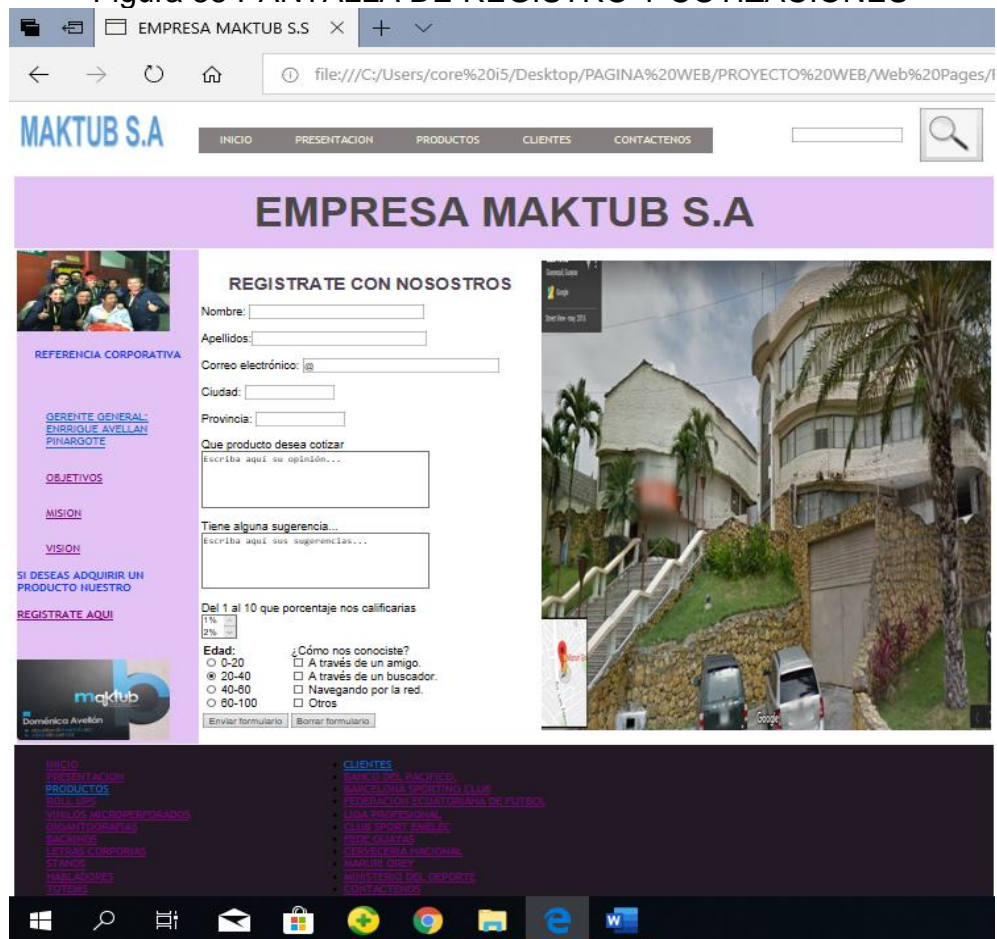
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 45 PANTALLA DE REGISTRO Y COTIZACIONES DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos la opción de registro y cotizaciones donde presenta cuadros de datos personales para el cliente de nuestra empresa.	

Figura 55 PANTALLA DE REGISTRO Y COTIZACIONES



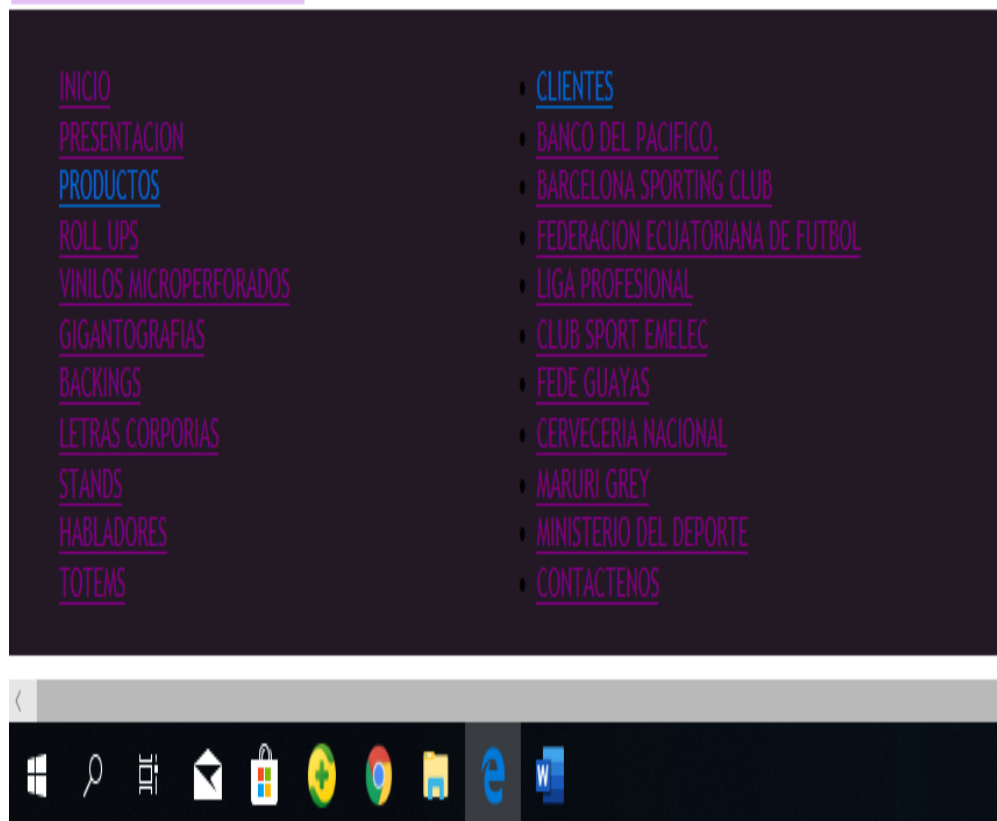
Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Tabla 46 PANTALLA DE OPCIONES GENERALES DE NUESTRA PAGINA WEB

Fecha: 30/05/2019	Pantalla del diseño de página web Maktub	
Autor: Tubay Aveiga Bryan Steven	Proyecto: Diseño de una página web informativa para la publicidad de la empresa Maktub de la ciudad de Guayaquil 2019	
Descripción:	En esta pantalla tenemos las opciones generales donde la encontramos en la parte posterior de la página web.	

Figura 56 PANTALLA DE OPCIONES GENERALES



Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

Elaborado por: Tubay Aveiga Bryan Steven

CONCLUSIONES

En el transcurso de este proyecto el programa que se utilizó cumplió con todas las expectativas con el cual se puede lograr el objetivo de poder diseñar una página web trabajando con los lenguajes de programación HTML y CSS los cuales tienen sintaxis fácil de interpretar e hicieron que sea un lenguaje entendible. Ya que para hacer este proyecto analizamos primero los problemas de la empresa al no tener beneficios con la comunicación entre los clientes.

Se diagnosticó la necesidad de la empresa ya que no contaba con un mecanismo para la publicidad de nuestros productos y ende teníamos la disminución de clientes en la empresa por eso teníamos la obligación de buscar una buena alternativa para mejorar los ingresos en la empresa y facilitarle nuestros trabajos tanto a clientes como proveedores.

Una vez de haber estudiado los problemas de la empresa le hicimos una encuesta de 8 preguntas a los 19 trabajadores y llegamos a la conclusión de diseñarle una página web publicitaria utilizando un editor de códigos llamado visual studio code y trabajando con dos tipos de lenguajes de programación HTML y CSS para así darles mejoras a la empresa y pueda elevar sus clientes.

RECOMENDACIONES

Para poder elaborar una pagina web debemos tener conocimientos básicos en HTML y CSS a su vez tener conexión a internet ya que tenemos que interactuar con imágenes y videos por que es un sitio web informativo y lo q más queremos es q llame la atención del cliente.

Visual studio code es un editor de códigos muy beneficioso ya que cuenta con varias herramientas que nos ayuda a realizar un mejor trabajo como proyecto web, esta herramienta nos ayuda a visualizar todos los archivos adquiridos y así poder enlazarlo a otros y por supuesto la herramienta buscar ya que podemos encontrar cualquier tipo de código en error y podemos trabajar en orden, este editor de códigos es gratuito no tenemos que estar comprando licencia y nos ayudara a codificar con varios tipos de lenguajes de programación.

Lo bueno de este proyecto que fue diseñado solo con dos tipos de lenguajes de programación uno de ellos son HTML un lenguaje con códigos entendibles y sencillos, este lenguaje tiene una estructura bien organizada cuenta con un encabezamiento que es el head y el cuerpo que es body lo cual hace que el programador se guie en este proyecto.

BIBLIOGRAFÍAS

(Joomla), ©. 2. (2019). *DwES (Joomla)*. Obtenido de DwES (Joomla):
<http://www.alba9.es/Joomla/index.php/publicaciones/21-visual-studio-code-5.html>

© 2006-2019 uniwebsidad. (2006). Obtenido de © 2006-2019 uniwebsidad:
<https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-1>

Alicia Ramos. (2011). *Apliaciones web*. Madrid: Paraninfo, S.A. Obtenido de
<https://books.google.com.ec/books?id=LXs3YIMoeNgC&pg=PA25&dq=que+es+una+web&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjS96ybtqjgAhWDPN8KHdqDAnsQ6AEISzAH#v=onepage&q=que%20es%20una%20web&f=false>

BRAVO, D. F. (2016). “*DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA EL CONTROL Y MANEJO DE REGISTROS ACADÉMICOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SERGIO NÚÑEZ SANTAMARÍA*” .
guayaquil.

Gutiérrez, E. G. (2006). *APRENDERAPROGRAMAR.COM*. Obtenido de
APRENDERAPROGRAMAR.COM:
<https://www.aprenderaprogramar.com/attachments/article/444/CU00706B%20Cuales%20son%20versiones%20de%20HTML%204%20HTML%205%20Strict%20Transitional%20Frameset.pdf>

Lilian Hobbs. (s.f.). *Diseñar su propia Página web*. Barcelona: Marcombo S.A. Obtenido de
<https://books.google.com.ec/books?id=hlFRke0FsmwC&printsec=frontcover&dq=la+pagina+web+en+el+mundo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj8hemCk5PgAhVoQt8KHxj8B40Q6AEIJzAA#v=onepage&q=la%20pagina%20web%20en%20el%20mundo&f=false>

Luca, D. D. (s.f.). *DAMIÁN DE LUCA*. Obtenido de DAMIÁN DE LUCA:
<https://damiandeluca.com.ar/visual-studio-code-caracteristicas-principales>

- Publicaciones Vèrtice. (2010). *Diseño Básico de Páginas Web en HTML*. España: Vèrtice. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=Q4VL8Tiy7gcC&printsec=frontcover&dq=paginas+web&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjpoJWquJTgAhXvUN8KHQh_DeAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=paginas%20web&f=false
- Ramos, A. (2011). *Apliaciones web*. Madrid: Paraninfo,S.A. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=LXs3YIMoeNgC&pg=PA25&dq=que+es+una+web&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjS96ybtqjgAhWDPN8KHdqDAnsQ6AEISzAH#v=onepage&q=que%20es%20una%20web&f=false>
- Reyes, J. J. (s.f.). *DevCode*. Obtenido de DevCode: <https://devcode.la/blog/que-es-html/>
- S, J. W. (2011). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>
- XIMENA, O. M. (2018). *PROPUESTA DEL DISEÑO DE UNA PAGINA WEB PARA LA MEJORA DEL SERVICIO AL CLIENTE DE LA EMPRESA MERWE S.A.*. Obtenido de file:///C:/Users/core%20i5/Desktop/OJEDA_2.pdf

ANEXOS

Anexo 1 Logo de la empresa



Anexo 2 Empresa MAKTUB



Anexo 3 Recepción MAKTUB



Anexo 4 Oficina MAKTUB



Anexo 5 Operador de maquinarias



Anexo 6 Maquinas MAKTUB



Anexo 8 Taller MAKTUB



Anexo 7 Trabajos habladores



Anexo 9 Trabajos Podium

