



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PUBLICITARIA DE CONTENIDOS
SOCIAL MEDIA MANAGEMENT DEL ESTUDIO DANNYGC.FILM DE
LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN 2019”**

Autor: Daniel Isaías Guaman Carrillo

Tutora: Ing. Julio Cesar Suarez Dioses

Guayaquil, Ecuador

2020

DEDICATORIA:

Quiero dedicar este proyecto al Dios eterno quien nos da vida, salud y la sabiduría que necesitamos cada día, el cual me ha permitido llegar hasta estas instancias de mi vida y carrera.

A mis padres que son también el principal motor de mi avance tanto en lo personal como profesional, los cuales me han dado confianza, valores y una ayuda muy grande que es su compañía en el apoyo desde mi niñez hasta ahora, siempre guiándome con los buenos valores y su apoyo incondicional.

Guaman Carrillo Daniel Isaias

AGRADECIMIENTO

A Dios que me ha permitido culminar con alegría mis metas en mi vida profesional.

También a los docentes del Instituto Tecnológico Bolivariano, que con la ayuda y enseñanza de ellos que contribuyeron a mi formación, a mis padres que me han sustentado cada día con su ayuda, moral física y económica.

A mi tutor Ing. Julio Cesar Suarez Dioses por sus correcciones y paciencia que me permite conseguir la culminación de este título académico muchas gracias.

Guaman Carrillo Daniel Isaias



INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMA

TEMA: “Diseño de una página web publicitaria de contenidos social media management del estudio DannygcFilm de la ciudad de Guayaquil en 2019”

Autora: Daniel Isaías Guaman Carrillo

Tutora: Ing. Julio Cesar Suarez Dioses

Resumen

La situación que se ha hecho notar de la producción DannygcFilm, es que tiene una gran desventaja de no contar con un sitio web que les permita mostrar al público y al cliente cada contenido que realiza, como son diseños gráficos, fotografía y producciones audio visuales. De esta manera podemos dar a conocer las deficiencias que presenta la producción. Las desventajas que obtendría en la empresa es que todas sus publicidades y contenidos no serían constante en el día, para poder llegar a otros clientes, por lo tanto, no tendrían un alto grado de aceptación en las personas, ya que no ven ningún trabajo que los avale o los identifique como profesionales. con un sitio web, tendría el potencial correcto y aceptación de clientes y para el incremento en ventas y publicidad, ya que cualquier persona podrá acceder al sitio en cualquier hora del día y en el cualquier parte del mundo. De la misma manera no tendría credibilidad o la aceptación como profesionales.

Palabras claves: Deficiencia, Herramientas, pagina web



INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMA

TEMA: “diseño de una página web publicitaria de contenidos social media management del estudio DannygcFilm de la ciudad de Guayaquil en 2019”

Autora: Daniel Isaías Guaman Carrillo

Tutora: Ing. Julio Cesar Suarez Dioses

Abstract

The situation that has been noted about the DannygcFilm production is that it has a great disadvantage of not having a website that allows them to show the public and the client each content they make, such as graphic designs, photography and audiovisual productions. In this way we can make known the deficiencies that the production presents. The disadvantages that you would get in the company is that all your advertising and content would not be constant throughout the day, in order to reach other clients, therefore, they would not have a high degree of acceptance in people, since they do not see any work that endorse them or identify them as professionals. With a website, you would have the correct potential and customer acceptance and for increased sales and advertising, since anyone can access the site at any time of day and anywhere in the world. In the same way they would not have credibility or acceptance as professionals.

ÍNDICE GENERAL

Caratula	I
Dedicatoria	II
Agradecimiento.....	III
Certificación de la aceptación del tutor	IV
Cláusula de Autorización de titulación	V
Certificación y aceptación del cegescit.....	X
Resumen.....	XI
Abstract.....	XII
Índice general.....	XIII
Índice de Cuadros.....	XVII
Índice de graficos.....	XIX

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Título **Páginas**

Contenido

1	Ubicación del contexto.....	1
1.1	Situación conflicto	2
1.2	Planteamiento del problema:	3
1.3	Delimitación del problema.....	3
1.4	Evaluación del problema.....	3
1.5	Objetivos de la investigación	4
1.5.1	Objetivo general	4
1.5.2	Objetivo específico	4
1.6	Justificación de la investigación	5
2	MARCO TEÓRICA.....	7
2.1	Antecedentes Históricos	7
2.2	Página web	7
2.3	Publicidades en las páginas o sitios web	8
2.4	Avance de la publicidad en la actualidad	9
2.5	Social media	10
2.6	Antecedentes Referenciales	10
2.7	Fundamentación Legal	13
2.8	Variables de la investigación	14
2.8.1	Portal web	14
2.8.2	Diseño de página web	15
2.8.3	Hosting	15
2.8.4	Dominio	16
2.8.5	Internet	16
2.8.6	Características de una página web	16

3	METODOLOGÍA.....	18
3.1	Presentación de la empresa	18
3.2	Visión:.....	18
3.3	Misión:	18
3.4	Estructura organizacional	19
3.5	Trabajadores ocupacionales.....	19
3.6	Clientes, proveedores	19
3.7	Metodología de la investigación.....	20
3.8	Tipos de investigación	20
3.8.1	Investigación exploratoria.....	21
3.8.2	Investigación de campo.....	21
3.9	Población	21
3.10	Muestra.....	22
3.11	Pasos o procedimiento de la investigación.....	23
3.12	Técnicas y herramientas de investigación	24
3.12.1	Técnicas a utilizar	24
3.12.2	Herramientas a utilizar	24
3.12.3	Técnica de entrevista a clientes.....	24
3.12.4	Métodos de investigación.....	25
3.12.5	Método inductivo.....	25
3.12.6	Método deductivo.....	26
3.12.7	Método analítico.....	26
3.12.8	Método científico.....	26
3.12.9	Método comparativo.....	27
4	LA PROPUESTA	28
4.1	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	28
4.1.1	Conclusión general de las encuestas.....	36
4.2	Plan de mejoras	37
4.2.1	Descripción de la propuesta.....	37
4.2.2	Plan de ejecución.....	38

4.3	Cronograma de actividades	39
4.4	Determinación de requerimiento	40
4.5	Recursos.....	40
4.6	Diagrama de flujo General	42
4.7	Diagrama de Caso de uso	46
4.8	Modelamiento de datos.....	50
4.8.1	Diccionario de datos.....	51
4.9	Diseño de página web	55
4.10	CONCLUSIONES	62
4.11	RECOMENDACIONES.....	63
4.12	BIBLIOGRAFÍA.....	64
4.13	ANEXOS.....	67

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 1.4-1 Cuadro de delimitación del problema.....	3
Tabla 2.8-1 Cuadro de variables.....	14
Tabla 2.13-1 Cuadro de ocupación del personal	19
Tabla 2.17-1 Población y cantidad.....	22
Tabla 2.18-1 Cuadro de formulación.....	23
Tabla 3.1-1 Encuesta 1	28
Tabla 3.1-2 Encuesta 2	29
Tabla 3.1-3 Encuesta 3	30
Tabla 3.1-5 Encuesta 4	30
Tabla 3.1-6 Encuesta 5	31
Tabla 3.1-7 Encuesta 6	32
Tabla 3.1-8 Encuesta 7	33
Tabla 3.1-9 Encuesta 8	34
Tabla 3.1-10 Encuesta 9	35
Tabla 3.1-11 Encuesta 10.....	36
Tabla 3.2-1 Plan de Ejecución	38
Tabla 3.3-1 Cronograma de Actividades.....	39
Tabla 3.3-2 Diagrama de Actividades	40
Tabla 3.5-1 Personas que interactuaran en el proyecto	40
Tabla 3.5-2 Costo del proyecto	40
Tabla 3.8-1 Diccionario de cliente	51
Tabla 3.8-2 Diccionario Pedidos	52
Tabla 3.8-3 Diccionario de publicidad	53
Tabla 3.8-4 Diccionario servicios	53
Tabla 3.8-5 Diccionario Usuario_Descarga.....	54
Tabla 3.9-1 Estandarización de pantallas	55
Tabla 3.9-2 Estandarización de pantallas	56
Tabla 3.9-3 Estandarización de pantallas	57
Tabla 3.9-4 Estandarización de pantallas	58

Tabla 3.9-5 Estandarización de pantallas	59
Tabla 3.9-6 Estandarización de pantallas	59
Tabla 3.9-7 Estandarización de pantallas	60
Tabla 3.9-8 Estandarización de pantallas	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1 Creador de la página web.....	7
Ilustración 2 La primera página web	8
Ilustración 3 Publicidades en páginas web	8
Ilustración 4 Avances de publicidad.....	9
Ilustración 5 Social media	10
Ilustración 6 Productores de JMFILMS	11
Ilustración 7 Página web de JMFILMS.....	11
Ilustración 8 Gerente de Kreativa.....	12
Ilustración 9 Página web de Kreativa.....	13
Ilustración 10 Mapa organizacional.....	19
Ilustración 11 Fórmula para calcular muestra población	22
Ilustración 12 Gráficos de porcentaje.....	28
Ilustración 13 Gráficos de porcentajes	30
Ilustración 14 Gráficos de porcentajes	31
Ilustración 15 Gráfico de porcentaje	32
Ilustración 16 Gráfico de porcentaje	33
Ilustración 17 Gráfico de porcentaje	34
Ilustración 18 Gráfico de porcentaje	34
Ilustración 19 Gráfico de porcentaje	35
Ilustración 20 Gráfico de porcentaje	36
Ilustración 21 Diagrama de flujo general.....	42
Ilustración 22 Diagrama de flujo nosotros detalles.....	43
Ilustración 23 Diagrama de flujo contactos detalles	43
Ilustración 24 Diagrama de flujo contactos detalles	44
Ilustración 25 Diagrama de flujo contactos detalles	45
Ilustración 26 Diagrama de relación administración y usuario	48
Ilustración 27 Entidad relación (base de datos)	50
Ilustración 28 Pantalla principal	55
Ilustración 29 Pantalla principal 2	56

Ilustración 30 Segunda pantalla.....	57
Ilustración 31 Pantalla de contactos	59
Ilustración 32 Pantalla de galería.....	60
Ilustración 33 Pantalla de galería inferior	61
Ilustración 34 Pantalla de redes sociales	62
Ilustración 35 Logo de la empresa	67
Ilustración 36 Carpeta y tarjeta de la empresa.....	67
Ilustración 37 Diseños Gráficos	68
Ilustración 38 Fotografías.....	
Ilustración 39 Producciones Audio Visuales	68
Ilustración 40 Encuesta.....	69

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1 Ubicación del contexto

En la época actual donde el uso del internet y las redes sociales han logrado un alto masivo para poder vender, gestionar y llegar a conocer muchas empresas, instituciones y varias entidades al público tanto nacional como internacional, el uso del internet se ha vuelto un ciclo de vida en el entorno, por lo que se requiere para todo y tiene solución para casi cualquier tipo de problema, tanto en trabajo, estudio, entretenimiento entre otros. También se ha convertido en el sistema de comunicación más extenso de la humanidad, el cual sigue creciendo y generando diversas plataformas para el beneficio o uso con fines o sin fines de lucro. Los medios sociales que están en internet generan diversos campos de marketing y publicidad, que ayudan a la micro y macro empresa, dando anuncios y facilidades al público para que interactúe de manera fácil y adecuada de acuerdo a su necesidad,

En las páginas web y las redes sociales se ha procesado la mercadotecnia, ya que están implementando nuevas formas de publicidad a través de estas, por lo que llegan a un público extenso, de tal manera que no solo influyen en conexiones personales y sociales, sino, que ahora influyen en la manera de hacer negocios en cualquier parte del mundo. En la actualidad ha sido de mucha ayuda para los nuevos emprendedores y nuevos negocios que quieren posicionarse y ser reconocidos por su marca con mayor y menor presupuesto.

Las páginas Web son importantes debido a que se describe quiénes son, que producen, que ofrecen, e incluir la información que quieran compartir con su lista de amigos o clientes, según Lujan (2017) “Todos conocemos alguna empresa exitosa, que tiene una página web ya que sin ella aquella empresa o marca no sería exitosa.”

Los portales web y los medios sociales de hoy en día se pueden relacionar con muchos de sus usuarios. Tener un sitio web hace que tenga credibilidad ante los clientes, y poder ser visibles en el internet y los buscadores, por tal razón es la importancia de crear una estructura en la que el contenido resulte favorable ante los usuarios, el cual hará que la marca llegue aquellos y se familiaricen con ello.

Un sitio web permite que los usuarios o clientes frecuente más cada contenido que se está produciendo en la empresa, esto hace que las páginas interactúen con ellos, tanto así que hasta se puede vender por internet o tiendas virtuales que están disponible 24/7, Por esta razón es importante que una empresa que está en acenso o que ya es conocida, tenga una página que los identifique como marca, dando al público en general una vista agradable, con diseños, videos, fotografías y contenidos que al usuario le sea fácil de entender con la plataforma.

1.1 Situación conflicto

La empresa DANNYGC.FILM, desea mostrarse al público en general por medio de un medio masivo de publicidad, donde se muestre todos los contenidos de diseños y trabajos de publicidad como ilustraciones gráficas, fotografías y producción audio visual, para las empresas de Guayaquil, que tienen páginas web y redes sociales.

Esto ha impedido que la empresa no surja en el medio digital del internet, ya que se obtiene menos ingresos y poca aceptación ante los usuarios y clientes, esto hace también que su marca y sus contenidos no tengan esa imagen de profesionalismo y credibilidad que se debe tener en la actualidad.

Para la microempresa DANNYGC.FILM no le ha sido fácil poder interactuar con sus clientes, ya que no puede mostrar un amplio campo de contenidos que se realiza diariamente, para que los demás puedan verificar y aceptar sus servicios, para así llegar a un acuerdo financiero, esto le ha impedido crecer como empresa y llegar a ser reconocimiento ante el público, para que una empresa tenga éxito es dispensable tener una página en internet.

Muchos de los usuarios tienen problemas y buscan soluciones y servicios de como mostrar un contenido ya sea visual o audio visual de sus productos o servicios para emprender un negocio, aquellos emprendedores o empresas necesitan ver una página que tenga una imagen agradable y confiable para ellos, que puedan interactuar y le dé un avance a la solución del cual está necesitando para su crecimiento.

1.2 Planteamiento del problema:

¿Cómo influye una plataforma digital de publicidad de contenidos social media management en el aumento de usuarios de la microempresa DANNYGC.FIL en el año 2019?

1.3 Delimitación del problema

Tabla 1.3-1 Cuadro de delimitación del problema

ASPECTO	Diseño web
CAMPO	Página web contenidos Publicitarios
AREA	Microsoft VISUAL STUDIO (C#) – Microsoft SQL SERVER-2008
PERIODO	2019

Elaborado por Daniel Guaman

1.4 Evaluación del problema

Delimitado: Este proyecto de investigación se desarrolla en el cantón Duran provincia del Guayas, es donde está ubicada la empresa de producción “Dannygc.film”.

Claro: Dado que en la actualidad en el canto duran aún se ve ni se escucha una empresa de producción audio visual que llegue a las personas con una información que ayude a interactuar al usuario a través de una página web.

Evidente: Cabe recalcar en lo dicho anteriormente que la producción Dannygc.Film, no cuenta con una página o sitio web donde puedan exponer y mostrar todos los contenidos que realizan, tales como diseños gráficos, animaciones en 2D y 3D, y todo lo que es producción y pos-producción.

Relevante: Mediante la elaboración del diseño de página web, la producción que está ubicado en el cantón duran, no solo mejorara en

promocionar sus servicios sino también a la mayor cantidad de visitas a la página, donde podrán ver mucho más de todo lo que se realiza en la empresa. Viendo trabajos realizados a otros usuarios, esto hará que la empresa sea más seria y con un gran profesionalismo que debe mostrar a los demás.

Factible: Igualmente, como todo proyecto, que se realiza es para un bien común, este también ayudara a optimizar los recursos de la empresa, ya que las publicidades y marketing serán por el internet y la página web de la producción, muchas veces la empresa invierte muchos recursos tecnológicos como económicos como en flyers, volantes, que a veces las persona no lo leen, es por esta razón que en la actualidad la mayoría de publicidades es a través de un sitio web o un medio social que ayudara a optimizar y promocionar a las personas que están interesadas en los servicios que realiza la empresa.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Diseñar una página web publicitaria de contenidos social media management del estudio DANNYGC.FILM de la ciudad de Guayaquil en 2019

1.5.2 Objetivo específico

- Identificar la información científica disponible con respecto a las plataformas digitales publicitarias para diseñadores de contenido social management y el aumento de usuarios empresariales.
- Diagnosticar el estado actual de la publicidad de diseños de contenido en redes sociales por parte del estudio y la necesidad de crear una página web de divulgación a los clientes con herramientas de comunicación audio visual.
- Proponer el diseño de la página web publicitaria de contenidos de social media management para mejorar la visualización de nuevos clientes del estudio DANNYGC.FILM

1.6 Justificación de la investigación

Este proyecto diseño de página web permitirá para que la empresa, logre surgir en el mercado comercial y en el medio digital, ya que muchas empresas han surgido y ahora son reconocidos en las páginas del internet, es por tal motivo la creación de este proyecto que permitirá un amplio campo digital de sus proyectos, contenidos y servicios que realiza diariamente por medio de una comunicación visual, permitiendo a la empresa crecer y sea productivo en el medio donde está localizado, juntamente con sus clientes o usuarios que necesitan de sus servicios en los medios digitales del internet.

Mediante el proyecto elaborado podrá servir a la empresa de estudio DANNYGC.FILM que realiza Diseños de social media management para otras empresas que brindan servicios a sus clientes por medio de un contenido visual o audio visual a sus páginas web o red social, por tal motivo la micro-empresa necesita tener una página que permita llegar a más empresas o usuarios que necesitan su servicio, esto permitirá que la empresa tenga una comunicación confiable y profesional.

Este proyecto podrá solucionar el problema que tiene la empresa ya que no cuenta con una página web que los identifique ante otras empresas, este inconveniente ha surgido por no tener un portal web, ya que su comunicación con sus clientes o usuarios hasta la actualidad es solo por mensajes telefónico, esto no ha permitido al público ver todos sus contenidos y servicios que da la miro-empresa a sus usuarios si es que se tuviera una página oficial. Toda página web debe ser de fácil acceso a toda la información que el usuario necesite, Esto hace a una empresa más confiable y con el profesionalismo adecuado que se debe tener para surgir en el mercado digital que hay en la actualidad. Así mismo este proyecto permitirá no solamente a la microempresa de estudio DANNYGC.FILM, mostrar al público sus contenidos de social media, sino también a otras empresas que necesiten de una página web para realzar su marca y contenidos al público, ya que una página puede interactuar en cualquier campo que sea necesario, o para cualquier tipo de empresa que lo necesite

sin realizar diversos cambio ya que solamente será el cambio del tipo de producto y servicio que brinde dicha empresa, por lo que la animación y la comunicación es el mismo para todo tipo de audiencia.

CAPITULO II

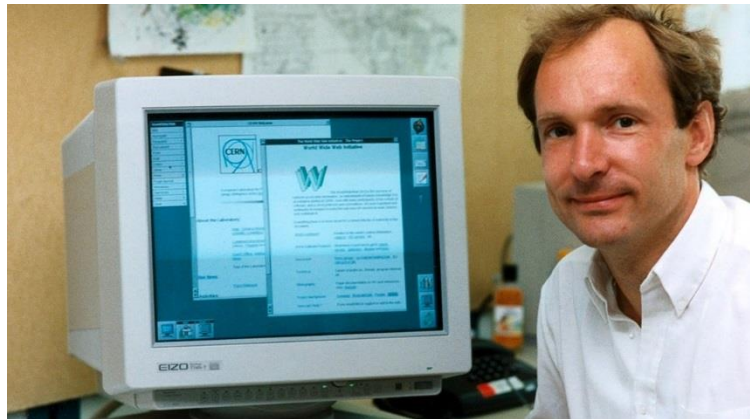
2 MARCO TEÓRICA

2.1 Antecedentes Históricos

A mediados de los años 90, Millennials donde el uso del internet empezaba a tomar fuerza dando a las personas un inmenso espacio en el mundo tecnológico y muchos de los investigadores llegaron a realizar diversas funciones con el internet y uno de ellos fue tim berners-lee que creo y subió a por primera vez una página a través de su computadora y el cual fue puesto en línea en el año 1991, este explica el proyecto de **world wide web** el cual son las siglas en inglés (www).

Según el artículo de Matesanz, (2014) “Estábamos en 1989, internet ya existía, podíamos enviar correos, pero no existían las páginas en la red. No existía el http o el html. No se podía consultar una página para ver su contenido. Empecé a sentirme muy frustrado por ello. Imaginé un sistema en el que, de manera sencilla, una persona podía visitar una página tras otra y a partir de ahí decidí lo que quería construir, explica Berners-Lee”.

Ilustración 1 Creador de la página web



Fuente: <https://www.geeksandbeats.com/2015/12/tbt-the-worlds-first-website/vz>

2.2 Página web

Una página web es un documento digital que se basa en contenidos multimedia y a la vez multi dinámico, en esta incluye audios, videos, textos, documentos, combinaciones, links, medio sociales, entre otros. Juntamente con estándares de (www), que son world wide web, que a través de un

navegador y la conexión a internet se podrá acceder a la página en cualquier parte del mundo

En el artículo relatado por Raffino, (2018) En el mundo amplio del Internet existen millones de páginas web de diversa índole y diverso contenido que ofrecen las empresas de todo el mundo, en diversos idiomas, estos sitios tienen almacenado a lo largo de miles de servidores a en el planeta, puesto que es posible acceder velozmente gracias a los sistema de comunicación que es el http.

Ilustración 2 La primera página web



Fuente: <http://masterpubli.com/25-anos-desde-la-primera-web-publicada/>

2.3 Publicidades en las páginas o sitios web

En la actualidad los medios sociales o páginas web empiezan a tener un tráfico muy fuerte en monetizar y llegar a su audiencia a través de las publicidades en cualquiera tipo de página o red social.

Todo esto se puede realizar siempre y cuando el usuario desea monetizar su página web permitiendo el tráfico aquellos que desean lanzar su publicidad, existen múltiples formas de publicar aquellos anuncios por medio de email marketing, post o banner esta es la más utilizadas en las páginas web.

Ilustración 3 Publicidades en páginas web



Fuente: <https://quesucedeconcooperativa.files.wordpress.com/2013/06/cooperativa31.png>

2.4 Avance de la publicidad en la actualidad

El artículo de la página según wuombo (2013) En esta era de la tecnología que ha aportado el nuevo siglo ha sido impresionante por lo que sea transformado la publicidad en un titán de la industria y la relación con los clientes se ha vuelto más interactiva y directa, gracias a canales de comunicación inmediata como las redes sociales. Además, la información se halla a tan solo unos segundos de búsqueda, por lo que todo es más eficaz. Esto da paso también a los banners publicitarios en páginas web. Por si fuera poco, el mercado está segmentado hoy en día por edad, sexo, aficiones y hasta estratos socioeconómicos. Millones de marcas crean productos tecnológicos para acelerar la respuesta al usuario, como los Smartphone, televisores LED, computadoras táctiles, laptops de última generación. Además, la mercancía se renueva cada año con características innovadoras.

Ilustración 4 Avances de publicidad



Fuente: https://miro.medium.com/max/467/1*Lczzzd3TYiBPInEC9cmo0A.png

2.5 Social media

El artículo, inboundcycle (2011) “El social media management es el profesional en el ámbito del marketing online el cual se encarga de preparar y planificar las estrategias de un producto, marca o empresa en los medios sociales que existen en el internet, esto posteriormente se ejecutará por el community manager. En el ámbito de la social media tiene que ver con la creciente importancia de las redes y plataformas de internet como medios para canalizar diversas acciones de marketing y publicidad.”

Los medios sociales son las plataformas digitales en las que interactúan y socializan usuarios y comunidades de distintos lugares de la ciudad, región o país con el fin de compartir entretenimientos, ideas, noticias, anuncios e intereses particulares.

Ilustración 5 Social media



Fuente: https://media2.govtech.com/images/940*617/social+media+apps1.jpg

2.6 Antecedentes Referenciales

Muchas empresas de todo tipo, están surgiendo y realizando diversas formas y estrategias para alcanzar el al masivo de publicidad para ser reconocidos en las personas, ya que la actualidad todo el mundo recure al

internet, y es imprescindible no ver una publicidad de empresas en páginas web o red social, esto le permite a cada una de las empresas ganar audiencia y ganancias económicas muy altas.

Una de aquellas es la producción JMFILM, es una empresa que realiza producciones audio visuales, cine y tv, cada contenido que ellos lanzan muchas personas y empresas captan su atención, por lo que muestran al público de manera profesional, sus producciones como videoclips, spot publicitario, cubre eventos, y recientemente ha lanzado una Película, hacen de esta página muy cotizada para las personas y empresas, esta página web le permite a los demás verlos cada contenido de manera agradable y profesional.

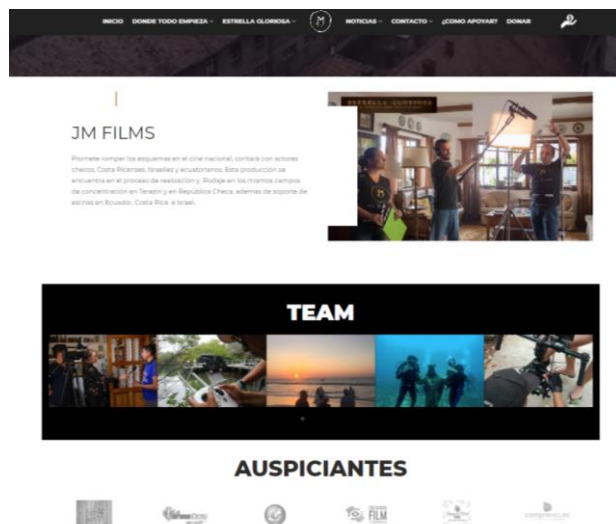
Ilustración 6 Productores de JMFILMS



Fuente: <https://jmfilmsec.com/wp-content/uploads/2019/03/15.jpg>

por lo que se puede interactuar con cada ítem y cada uno de ellos tiene diversos enfoques en lo audio visual, el cual el cliente puede ver, reproducir, adelantar y regresar videos que ellos han realizado a otras empresas que han pedido sus servicios, es por lo cual las personas buscan y piden de sus servicios. En la actualidad cada publicidad ya no lo realizan de manera estática (solo imagen), ahora se ha popularizado las animaciones, y videos audio visuales, que permiten ver a las personas mucho más agradable.

Ilustración 7 Página web de JMFILMS



Fuente: <https://jmfilmsec.com/>

Otras de las empresas con un diseño de página web es KREATIVA, esta página no solo realiza producciones audiovisuales, esta se enfoca más en las animaciones y ediciones de líneas gráficas para publicidades y producciones audio visuales para publicidad de spot entre otros.

Ilustración 8 Gerente de Kreativa

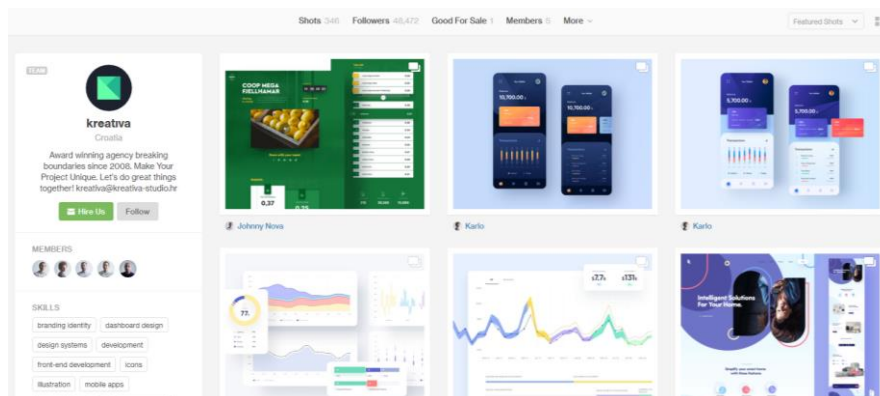


Fuente: Fotografía de kreativa.com

Esta página permite que las personas puedan ver contenidos dinámicos, como imágenes en movimiento 3D y 2D, letras con fondo 3D y 2D, intros con animaciones 3D, animaciones de logo, corrección de colores y más, esta página de la empresa KREATIVA, está superando algunas empresa de producciones, ya que en la actualidad cada publicidad que se muestras en las páginas o red social son animadas, y la empresa KREATIVA, muestra todo lo que actualmente están buscando las empresas grandes o pequeñas, una página web que no tenga una animación hacen de ella un poco aburrido, porque muchas de las personas desean ver algo más de lo

normal, esto permite a esta página tener muchas visitas, y crecimiento en el mercado y el incremento de ganancias al día.

Ilustración 9 Página web de Kreativa



Fuente: <https://dribbble.com/KreativaStudio>

Estos proyectos me permiten tener una visión un poco más clara para poder elaborar mi proyecto con el objetivo de incrementar el conocimiento y las nuevas tendencias de publicidad y las animaciones y producciones en las páginas web, por lo tanto, es una guía informativa en aspectos teóricos que será útil para la elaboración de mi proyecto.

2.7 Fundamentación Legal

La Ley Orgánica 15/1999 o **de Protección de Datos** de Carácter Personal (LOPD) se aplica si se recopila información sobre clientes, y obliga a aquellos “prestadores de servicios de la sociedad de la información” a incluir un aviso legal. Dentro de estos se encuentran principalmente:

- Páginas web corporativas
- Blogs y webs personales con enlaces a otros sitios publicitarios o que contienen información relacionada con su página
- Tiendas online o webs de comercio electrónico. (Digital, 2017)

La Ley 34/2002 de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico (LSSI), establece en su **artículo 10** la obligación para el prestador del servicios de la sociedad de la información (o lo que viene a ser el propietario de una tienda on-line, o un Blogger, por ejemplo) a

disponer de los medios que permitan, a usuarios y a la autoridad competente, acceder por medios electrónicos, de forma permanente, fácil directa y gratuita. (Nando, 2014)

El artículo 22.2 de la LSSI, se refiere a las cookies como “*dispositivos de almacenamiento y recuperación de datos en equipos terminales de los destinatarios*”.

Este artículo, que fue modificado por el Real Decreto Ley 13/2012 de 30 de marzo (que traspone la Directiva 2009/136/CE), viene a establecer que el uso de las “cookies” están permitidos a condición de que los usuarios hayan dado su consentimiento, una vez informados de manera clara y completa sobre su utilización, en particular sobre el tratamiento de los datos conforme a lo dispuesto en la LOPD. (Ojeda, 2014)

2.8 Variables de la investigación

Tabla 2.8-1 Cuadro de variables

Variable independiente:	Variable dependiente:
Plataforma digital de publicidad se social media malajemente	Aumento de usuario a la microempresa

Elaborado por Daniel Guaman

2.8.1 Portal web

En el ámbito informático, un portal web es la entrada a contenidos que ayudan al usuario a facilitar lo que se desea buscar, haciéndole más fácil su consulta acerca de algo específico, el cual da información ya sea por buscadores, direcciones, noticias o servicios que son enviados mediante foros o chats, generando una cantidad mayor de información rápida al usuario.

Con una página web puede interactuar de dos maneras, de forma estática o dinámica dependiendo lo que la empresa desea mostrar al usuario, si es una página estática aquel portal solo mostrar la información y los contenidos que el público necesite pero solo de manera visual sin que

el público interactúe con la página, las web dinámicas permiten que el usuario interactúe con la página ya que tiene el propósito de agrupar conjuntos de servicios, recursos de manera integrada por lo que cuenta con una base de datos que guardan su información, así podrán informarse, participar, opinar o acceder a múltiples aplicaciones de ella.

2.8.2 Diseño de página web

Según el contenido Madurga| (2014) “El Diseño web es la que consistente en planificar, diseñar, mantener y crear páginas o portales web. Esto se aleja del término más tradicional del diseño en cuanto a que engloba una gran variedad de aspectos diferentes de investigación y realización, como pueden ser el diseño de la interfaz, el diseño del material gráfico o incluso la experiencia del usuario con el sitio.”

Con el Diseño web se puede ofrecer a los usuarios una experiencia adecuada, amplia, suave y atractiva al momento de interactuarse con una página en Internet. Esto le hace capaz de transmitir una imagen y una marca más estable en su comunicación haciendo a la vez que muestra el grado de compromiso y aceptación por la buena experiencia de sus usuarios. Con un buen diseño elaborado, es capaz de responder y ser aceptable a las necesidades del público actual, así como también el profesionalismo que, de la presencia en el medio digital, ayudando en su posicionamiento para poder conseguir un mayor alcance y visibilidad al público y sus consumidores.

2.8.3 Hosting

Según el contenido de WordPress, (2016) El hosting o alojamiento es el lugar donde se encuentra almacenado tu sitio web. Estos alojamientos pueden ser locales, si son pruebas que estás haciendo en tu propio ordenador o en otros repartidos por la red. Estos últimos ordenadores reciben el nombre de servidores y están preparados especialmente para el almacenamiento de sitios web.

Esto permite que el público en general pueda encontrar fácilmente la página en cualquier parte del mundo.

2.8.4 Dominio

Según el contenido de WordPress, (2016) El dominio es la dirección de tu sitio web. Por ejemplo, Google es el buscador más conocido y dispone de su propio dominio (multitud de ellos, en realidad). Este es google.com, google.es en su versión en español. El dominio es tu página web sin el http:// y las 3W.

Con el dominio nos permitirá tener una dirección más rápida y exacta para las personas, ya que en internet existen miles de páginas similares, pero con un dominio único las personas puedes ascender fácil rápido y eficientemente a la página, el cual también puede ser compartido en cualquier medio por medio del link que ofrece el dominio.

2.8.5 Internet

Es una red mundial conectadas a computadoras y servidores que dan la conexión y el acceso a información de todo tipo de manera online o reservada, por lo que estas redes están interconectadas mediante protocolos que brindan y ayudan al acceso a archivos de hipertexto a través de la web.

2.8.6 Características de una página web

Un sitio o página web debe brindar al público, una forma de usabilidad considerando las siguientes características descrita, según artículo documento de tesis, Siguencia. (2011)

Utilidad: botones, menús, imágenes, todos los elementos deben tener una utilidad en base a los objetivos planteadas en el portal web.

Facilidad de uso: un sitio web debe ser de fácil uso para el usuario sin que ella se pueda acomplejar en cada uno de sus menús, link o ítems.

Rapidez: cada contenido como imágenes, animaciones, videos, entre otros, no deben de entorpecer a la página haciendo que su rapidez se limite y se vuelva a carga continuamente.

Intuitivo: Cada uno de los elementos de la página web como los botones, imágenes, iconos, links. Deben estar relacionados con la persecución de los usuarios, de manera que el público en general sepa lo que tiene que hacer con tal solo ver el sitio.

Eficiente: Es la utilización correcta de los elementos que disponen el portal web, es decir cada uno de los contenidos tienen que hacer lo que le hace referencia.

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 Presentación de la empresa

Empresa DannygcFilm, se encuentra ubicada en el Cantón Duran, en la Calle Jaime Roldas, Cdla. Unión y progreso, en la parte norte del cantón, la empresa se dice a brindar contenidos de social media management para otras empresas o personas en particular, que ofrecen servicios o productos a sus clientes y público en general a través de sus medios sociales o páginas web, y para ello la empresa DannygcFilm busca satisfacer las necesidades requeridas por las empresas al momentos de realizar publicidades de social media por medio de imágenes, diseños, producciones de audio y video, esto lo hace con el fin de surgir y crecer a nivel nacional en el mercado digital, y las nuevas tendencias publicitarias que están sugiriendo en la actualidad.

3.2 Visión:

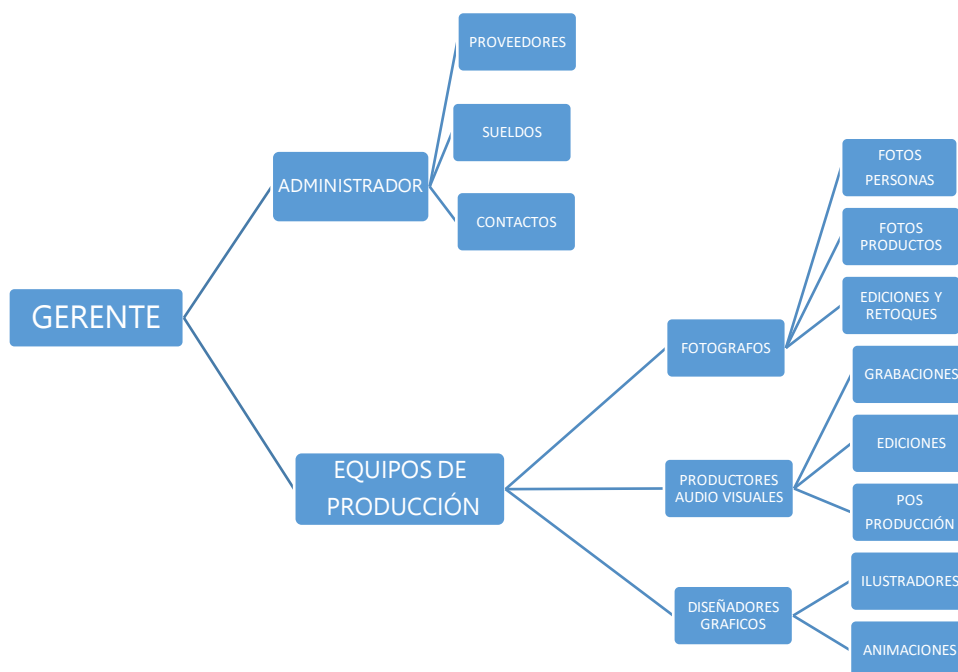
Llegar a ser reconocidos a nivel Nacional e Internacional, como empresa que realiza Servicios de diseños, fotografías y vídeos profesionales, mostrando un enfoque en el presente de nuestros clientes con contenidos de calidad.

3.3 Misión:

Mostrar los mejores contenidos, de diseños, fotografías y vídeos con la más alta calidad y garantía, ya que vemos la satisfacción de nuestros clientes en cada servicio que brindamos.

3.4 Estructura organizacional

Ilustración 10 Mapa organizacional



Elaborado por la entidad Dannygc.film

3.5 Trabajadores ocupacionales

Tabla 3.5-1 Cuadro de ocupación del personal

Trabajadores	Nombres
Gerente	Danny Gc
Camarógrafo	Bryan Sagñay
Pos producción	Daniel Guaman
Edición	Luis Malán
Ilustrador y animador	David Tomalá
administrador	Mafer Jima

Elaborado por la entidad DannygcFilm

3.6 Clientes, proveedores

Nuestros clientes la mayoría son de Guayaquil y sus cantones, como Duran, milagro, naranjito. Y nuestros clientes también nos hacen publicidad mostrando a otros, los contenidos que se les elabora esto nos permite que

más personas sepan de la empresa, u otros clientes son de otras partes ya que nos encuentran a través de las redes sociales.

Nuestros proveedores, son empresas renombradas estas son: Edwar Chilan (Alquiler de cámaras), Servifarras (equipos de cómputo o laptops más drones), PaquitoMusic (Productora de audio), estos nuestros proveedores que brindan servicios de punta.

3.7 Metodología de la investigación

El tipo de metodología que se va a emplear es la explicativa por lo que según el sitio web, Yanez (2014) “Se orienta a establecer las causas que originan un fenómeno determinado. Se trata de un tipo de investigación cuantitativa que descubre el por qué y el para qué de un fenómeno. Ya que se revelan las causas y efectos de lo estudiado a partir de una explicación del fenómeno de forma deductiva a partir de teorías o leyes. La investigación explicativa genera definiciones y proporciona un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio.”

Esta metodología permite, analizar y verificar como también deducir el cómo va surgiendo el sitio web en el medio digital a través de los contenidos que realiza la producción, con este método la microempresa DANNNYGC.FILM podrá tener una visión más clara de cómo surge el avance de su página, y a su vez se verá como los usuarios interactúan con ella ya que existen estudios explicativos para hacer diagnósticos, predicciones y evaluaciones para innovar cada suceso al mejoramiento de la empresa.

3.8 Tipos de investigación

Una de las investigaciones a utilizar es el método científico que permite encaminar y conseguir información apreciable o parecida de una manera más eficiente para realizar los respectivos análisis, corrección, y comprobación de cada fenómeno que sea recibido para así, ampliar el conocimiento y la efectividad de la investigación.

Esta nos permite adquirir toda la información requerida desde el primer análisis, el cual también incluye la técnica de la observación, y algunas reglas del razonamiento y la predicción de ideas sobre cada experimento que se ha realizado de manera observacional y teórico.

3.8.1 Investigación exploratoria.

Esta investigación permite aproximarnos al fenómeno que aún no hemos conocido para sacar conclusiones o análisis de aquello, esto nos permite llegar al grado de familiaridad que dan el aproximado de ideas de la forma correcta para abordar la investigación de se ha estado buscando. El propósito de este estudio no se base en la pérdida de tiempo y recursos, ya que es necesario aproximarnos aquello que necesitamos saber para realizar las correcciones adecuadas, como también requiere de paciencia y serenidad de aquellos que están investigando al estudio del proyecto.

3.8.2 Investigación de campo

Una investigación de campo es la recopilación de diversos datos y variedades de fuentes que dan a la efectividad de lo que se está investigando, ya que es un método cualitativo de recolección de datos que orientan a conocer, observar e interactuar con cada persona que habitan en su entorno, dando la información adecuada que se necesita.

Según recursos de ayuda (2017) “Es un tipo de investigación utilizada para entender y encontrar diversas soluciones a un problema de cualquier índole, en un contexto específico. Como su nombre lo indica, se trata de trabajar en el sitio escogido para la búsqueda y recolección de datos que permitan resolver la problemática”.

3.9 Población

En el sitio publicador por Moreno (2013) Relata que según “Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le

denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación”.

Tabla 3.9-1 Población y cantidad

Población	Cantidad
trabajadores	7
gerente	1
Administrador	1
Total	9

Elaborador por Daniel Guaman

3.10 Muestra

Según el contenido de Pickers (2017) Determinar el tamaño de la muestra que se va a seleccionar es un paso importante en cualquier estudio de investigación de mercados, se debe justificar convenientemente de acuerdo al planteamiento del problema, la población, los objetivos y el propósito de la investigación. La fórmula para calcular el tamaño de muestra cuando se conoce el tamaño de la población es la siguiente:

Ilustración 11 Fórmula para calcular muestra población

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Fuente: Imagen de.PSYMA

En donde,

N = tamaño de la población

Z = nivel de confianza,

P = probabilidad de éxito, o proporción esperada

Q = probabilidad de fracaso

D = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción).

E = El limite aceptable de error

Tabla 3.10-1 Cuadro de formulación

n/c = 85%	
z = 1,96	$n = z^2 (p)(q)(N)$
p = 60%	$(N-1) e^{2+z^2(p)(q)}$
q = 60%	$n = (1.78)^2 (0.60) (0.60) (100)$
N = 100	$(100 - 1) (0.10)^2 + (1.78)^2 (0.60) (0.60)$
E = 10%	n = 114,06
n = ¿?	1,50
	n = 76

Elaborado por Daniel Guaman

3.11 Pasos o procedimiento de la investigación

En la presente investigación desarrollaremos varias fases para realizar el análisis adecuado para la investigación

procedimiento 1: Se realizará y se desarrollará a través de una planificación de las actividades necesarias para dar cumplimiento de la investigación que se necesite primero para la documentación que se formó en la problemática, para así definir las categorías subcategorías principales, de cada capítulo y las dimensiones de cada una.

Procedimiento dos: en este paso nos podemos referir a la investigación de campo en donde a través de esa técnica de observación y análisis diario, se hará un registro de cada acontecimiento dado de los hechos, de igual manera a través de las entrevistas que se realiza a personas particulares con preguntas abiertas, del cuales fueron revisadas en un proceso de análisis, para que puedan ser conceptualizadas y categorizadas.

Procedimiento tres: nos podemos basar al análisis de interpretación de cada resultado obtenido de los anteriores procedimientos, o también por libros, documentos o el internet, que nos dan una amplitud de información, ya que tienen bases y fundamentos que también los avala a cada método realizado para lograr obtener la investigación correcta

3.12 Técnicas y herramientas de investigación

3.12.1 Técnicas a utilizar

- Por medio de contenidos visuales y audio visuales
- Contenidos de imagen estáticos y dinámicos
- Anuncios de publicidad en redes sociales
- Anuncios y recomendaciones en Páginas web y YouTube

3.12.2 Herramientas a utilizar

- Para publicidad y manejo de redes sociales (BUFFEER)
- Visual Studio (C#) – ASP.NET / Base de datos SQL server
- Agencias de google ADS y Facebook ADS, para publicidad de segmentación para usuarios
- Paquetes de Adobe para creación de contenidos
- Community manager

3.12.3 Técnica de entrevista a clientes

Esta técnica de entrevista recopilación y analiza información mediante diálogo entre personas como son los clientes ya que tienen más conocimientos de lo que desearían ver u observar nueva actualización para mejor enfoque a la empresa, esta técnica nos permite tener información específica a través del dialogo, el cual se analizara y se buscará los métodos adecuados para la problemática que tiene la empresa al mostrar sus contenidos o servicios.

Algunas de las técnicas que debe tener el entrevistado para realizar su investigación.

1. Es mostrar la certeza y seguridad en sí mismo al realizar las preguntas, sobre las nuevas actualizaciones que tendrá la empresa.
2. Ponerse en la opinión del entrevistado y tratar de conseguir una respuesta que necesite de la persona
3. El entrevistador debe tener las preguntas bien elaboradas y que el entrevistado pueda responder de una manera factible y concreta
4. No debe realizar 2 preguntas a una solo pregunta ya que el entrevistado podría solo responder una de ellas, y el otro quedaría nulo.

3.12.4 Métodos de investigación

Según el sitio web Ricardo Canaan (2019) En los métodos de investigación y las herramientas para la recolección de datos, como formular y responder preguntas para llegar a conclusiones a través de un análisis sistemático y teórico aplicado a algún campo de estudio. Ya que comprende un número de técnicas y diversas utilidades para sociólogos, psicólogos, historiadores, periodistas, académicos, científicos, escritores, entre otros investigadores.

Con este método podemos realizar diversos campos de investigación que lo veremos más adelante, ya que nos sirve para poder elaborar correctamente el problema y realizar correctamente la documentación.

3.12.5 Método inductivo

Según Canaan (2019) A través de este método pueden analizarse situaciones particulares mediante un estudio individual de los hechos que formula conclusiones generales, que ayudan al descubrimiento de temas generalizados y teorías que parten de la observación sistemática de la realidad.

Es decir, que se refiere a la formulación de hipótesis basadas en lo experimentado y observado de los elementos de estudio para definir leyes de tipo general. Consiste en la recolección de datos ordenados en variables en busca de regularidades.

3.12.6 Método deductivo

Según Raffino (2019) Se habla del método deductivo para referirse a una forma específica de pensamiento o razonamiento, que extrae conclusiones lógicas y válidas a partir de un conjunto dado de premisas o proposiciones. Es, dicho de otra forma, un modo de pensamiento que va de lo más general como leyes y principios a lo más específico o hechos concretos. Este proceso parte de los análisis antes planteados, leyes y principios validados y comprobados para ser aplicados a casos particulares. En este método todo el empeño de la investigación se basa en las teorías recolectadas, no en lo observado ni experimentado; se parte de una premisa para esquematizar y concluir la situación de estudio, deduciendo el camino a tomar para implementar las soluciones.

3.12.7 Método analítico

Según el artículo de Canaan (2019) Se encarga de desglosar las secciones que conforman la totalidad del caso a estudiar, establece las relaciones de causa, efecto y naturaleza. En base a los análisis realizados se pueden generar analogías y nuevas teorías para comprender conductas. Se desarrolla en el entendimiento de lo concreto a lo abstracto, descomponiendo los elementos que constituyen la teoría general para estudiar con mayor profundidad cada elemento por separado y de esta forma conocer la naturaleza del fenómeno de estudio para revelar su esencia.

3.12.8 Método científico

El sitio web de Canaan (2019) Nos ofrece un conjunto de técnicas y procedimientos para la obtención de un conocimiento teórico con validez y comprobación científica mediante el uso de instrumentos fiables que no dan lugar a la subjetividad. Mediante algunos experimentos se demuestra la capacidad de reproducción de un mismo hecho al usar los mismos

mecanismos en diferentes contextos accionados por distintos individuos. Este método tiene la capacidad de proporcionar respuestas eficaces y probadas sobre algún caso de estudio.

3.12.9 Método comparativo

El sitio web de Canaan (2019) nos dice que es un procesamiento de búsqueda de similitudes y comparaciones sistemáticas que sirve para la verificación de hipótesis con el objeto de encontrar parentescos y se basa en la documentación de múltiples casos para realizar análisis comparativos. Con este método nos permitirá verificar ya analizar todos los datos e información similares de otros lados el cual nos dará una conclusión más eficaz a la hora de redactar a la documentación.

CAPITULO IV

4 LA PROPUESTA

4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

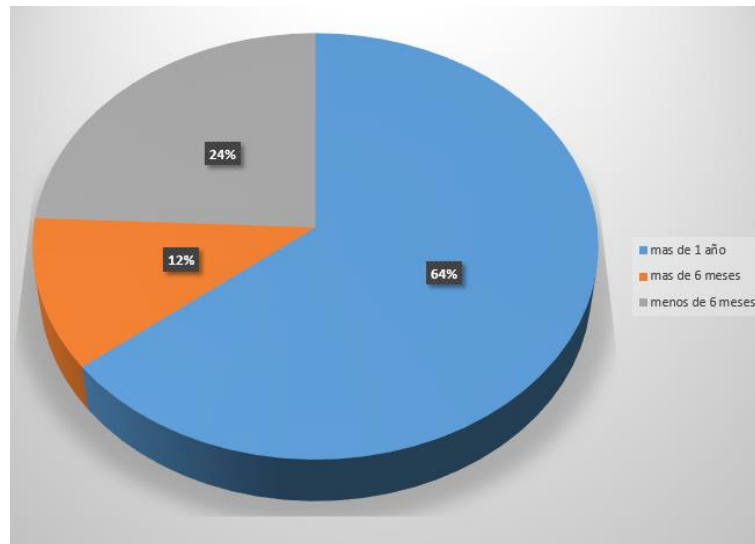
¿Qué tiempo lleva siendo cliente de los servicios que realiza la producción DannygcFilm?

Tabla 4.1-1 Encuesta 1

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
mas de 1 año	45	64,29%
mas de 6 meses	8	11,43%
menos de 6 meses	17	24,29%
total	70	100,00%

Fuente: Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 12 Gráficos de porcentaje



Fuente: Elaborado por Daniel Guaman

El 64,29 de los encuestados mencionaron que son cliente de la producción Dannygcfilm hace más de un año y otros de varios años atrás, el 11,43 mencionan que son clientes que llevan más de 6 meses ya que la producción, mientras que 24,29 dijeron que llevan poco tiempo de adquirir sus servicios.

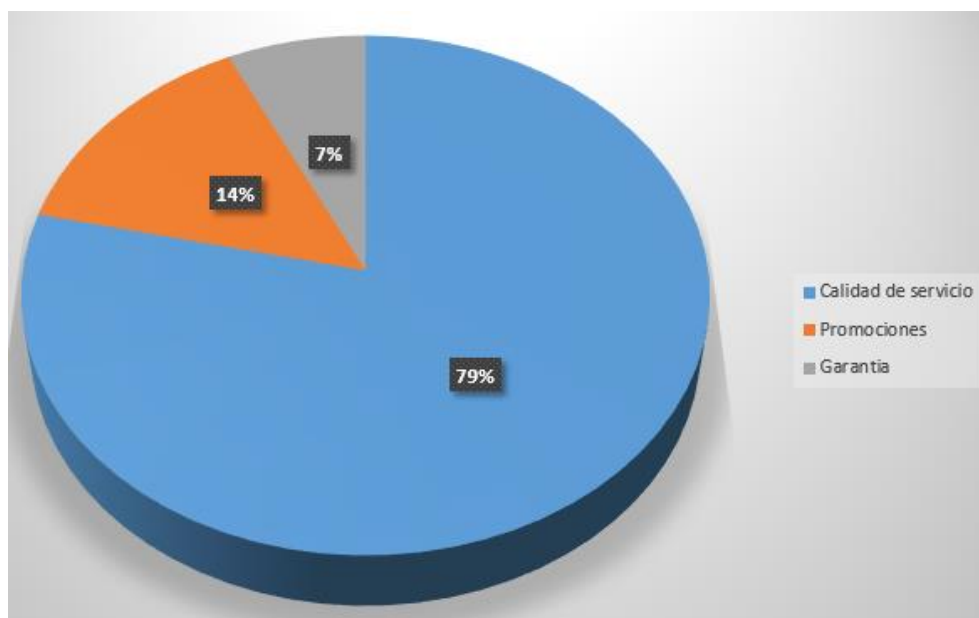
¿Qué la/o llevo a motivar a elegir servicios de la producción de dannygcfilm?

Tabla 4.1-2 Encuesta 2

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Calidad de servicio	55	78,57%
Promociones	10	14,29%
Garantía	5	7,14%
total	70	100,00%

Elaborado por: Daniel Guaman

Ilustración 13 Gráficos de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 78,57 de clientes mencionaron que sus motivaciones en seguir adquiriendo los servicios de la producción es por su calidad profesional que les brinda, el 14,29 mencionan que adquieren sus servicios por las promociones que brinda la producción, mientras el 7,14 menciona que adquieren sus servicios por su garantía al momento de que haya una falla ya que son pocas las veces.

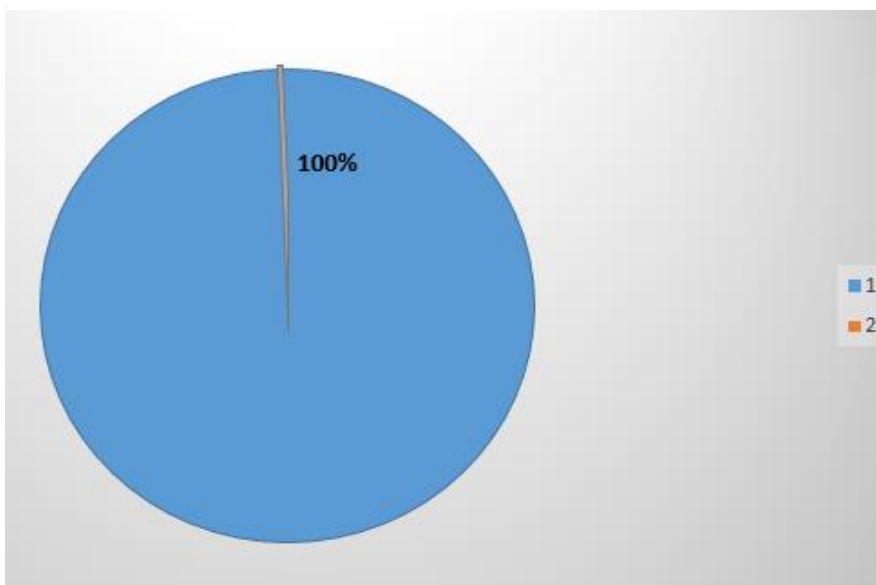
¿La producción Dannygcfilm cuenta con un medio de publicidad donde muestran todos sus servicios?

Tabla 4.1-3 Encuesta 3

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Si	0	0,00%
No	70	100,00%
total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 13 Gráficos de porcentajes



Elaborado por Daniel Guaman

El 100 % de las personas que fueron encuestadas mencionaron que la producción no cuenta con una página de publicad que les muestre los contenidos y servicios que ellos realizan junto con las promociones que puedan realizar.

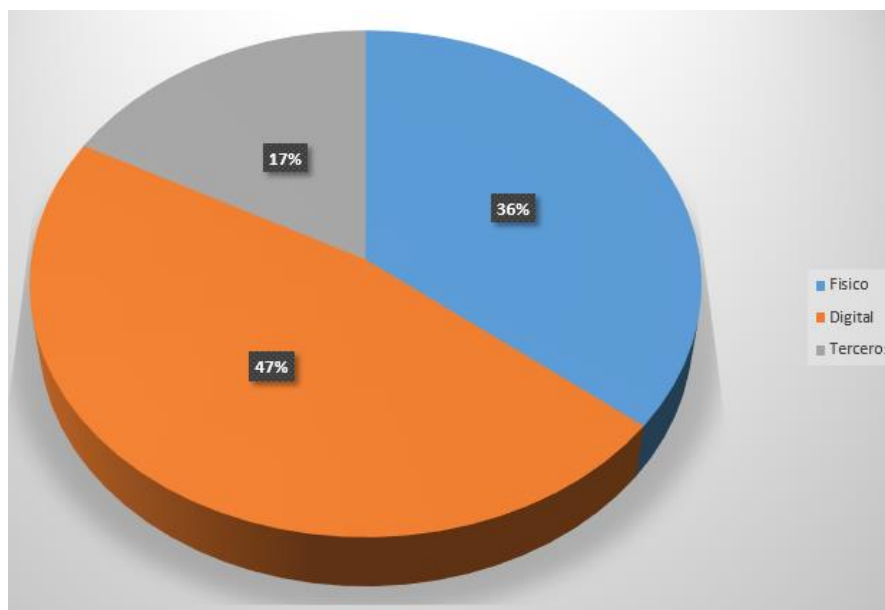
¿Qué tipos de medio en publicidad le gustaría recibir por parte de la producción?

Tabla 4.1-4 Encuesta 4

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Fisico	25	35,71%
Digital	33	47,14%
Terceros	12	17,14%
Total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 14 Gráficos de porcentajes



Elaborado por Daniel Guaman

El 35,71% de las personas mencionaron que desean publicidad físicamente ya sea por afiches, u otros factores, el 74,14 % menciona que desean las publicidades a través de lo digital ya que, en la actualidad, son millones de personas que utilizan los medios digitales, el 17,14 % mencionaron que desean la publicidad por terceros ya sea por alguna persona recomendada u otras alternativas.

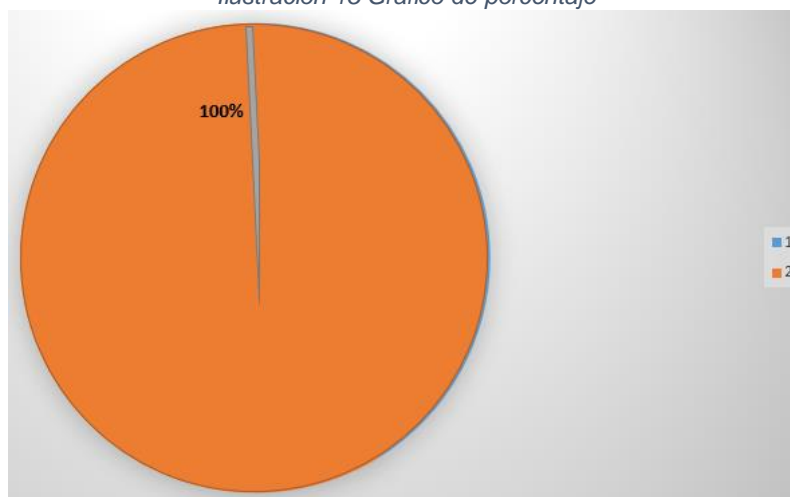
Cree Ud ¿Que la implementación de una página web, puede ayudar a la producción a promocionar todos sus servicios, promociones u otros contenidos a las personas?

Tabla 4.1-5 Encuesta 5

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Si	70	100,00%
No	0	0,00%
total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 15 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 100,00 % de los clientes mencionaron que si al tener una página esto les ayudaría ver cada contenido o servicio que ellos realizan o las promociones que puedan hacer la producción.

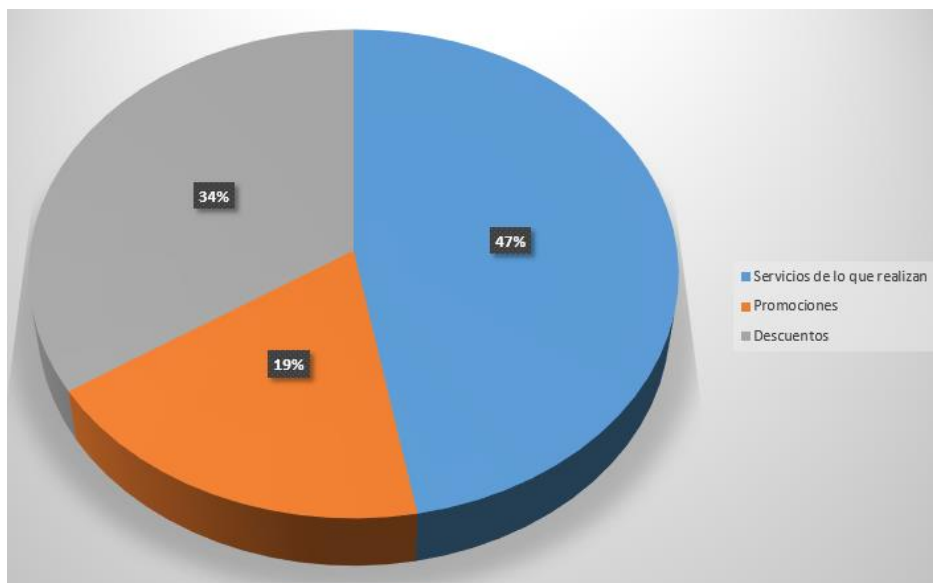
¿Qué tipo de información o publicidad considera que debe tener la página de la producción Dannygcfilm?

Tabla 4.1-6 Encuesta 6

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Servicios de lo que realizan	33	47,14%
Promociones	13	18,57%
Descuentos	24	34,29%
total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 16 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 47,14 % mencionaron que las publicidades que desean ver es los servicios y contenidos que realizan la producción, el 18,57 % mencionaron que las publicidades sean de promociones que realicé la producción para poder adquirir los servicios, mientras que el 34,29 % mencionaron que desean publicidades con descuentos para poder adquirir más servicios ya que sea harán descuentos.

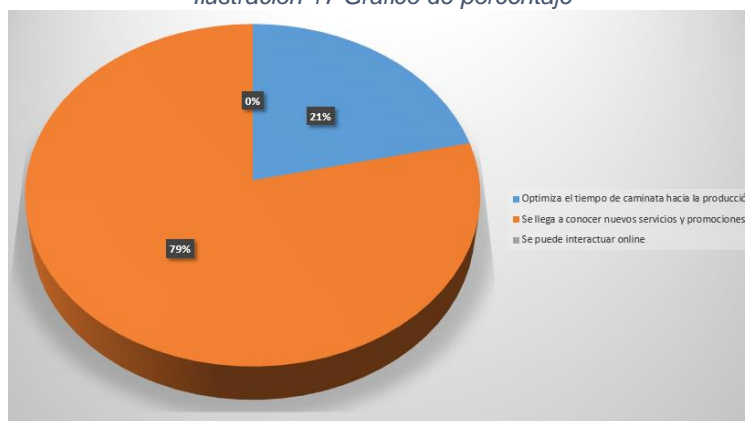
¿Qué ventajas considera Ud, que la producción tenga una página web?

Tabla 4.1-7 Encuesta 7

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Optimiza el tiempo de caminata hacia la producción	15	21,43
Se llega a conocer nuevos servicios y promociones	55	78,57
Se puede interactuar online	0	0,00
total	70	100,00

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 17 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 21,43% de los clientes mencionaron que al tener la página web les optimizar la caminata o el transporte hacia la producción, y solo podrá ver sus contenidos por el móvil en cualquier parte de la ciudad, el 78,57 % mencionaron que la ventaja sería que lleguen a conocer las promociones y servicios actuales que de la producción.

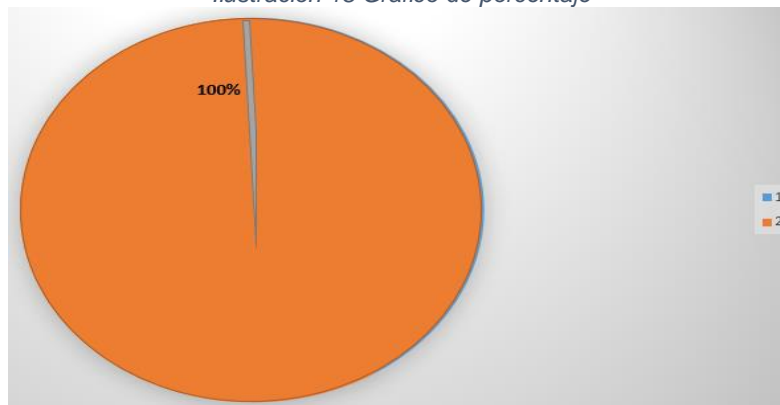
¿La producción Dannygcfilm cuenta con personal capacitado para resolver problemas cuándo hay un inconveniente en sus servicios?

Tabla 4.1-8 Encuesta 8

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Si	70	100,00%
No	0	0,00%
total	70	100,00%

Elaborado por. Daniel Guaman

Ilustración 18 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 100 % de cliente mencionan que la producción si cuenta con personal capacitado para todo tipo de inconvenientes que tengan los clientes. Para darles una mejor solución y eficaz al servicio prestado.

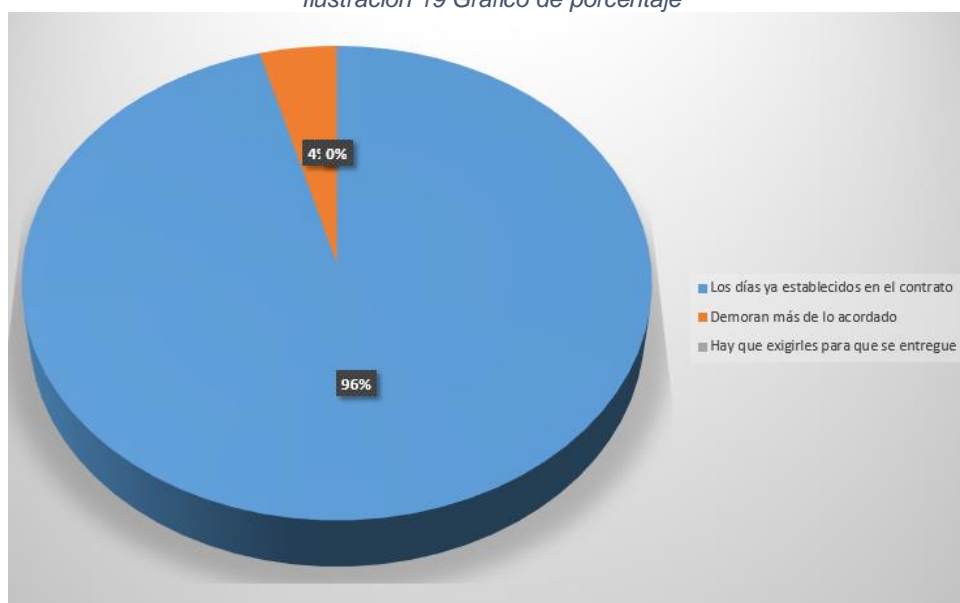
Las fotografías y videos que realiza la producción DannygcFilm en que tiempo se demoran en ser entregadas.

Tabla 4.1-9 Encuesta 9

Opciones	Encuestas	Porcentaje
Los días ya establecidos en el contrato	67	95,71%
Demoran más de lo acordado	43	4,29%
Hay que exigirles para que se entregue	0	0,00%
total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 19 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 95,71% de encuestados mencionaron que las entregas de fotografías y videos son entregadas al tiempo indicado en el momento de adquirir el

servicio. Mientras el 4,29 % mencionan que demoran un poco más del tiempo establecido en el contrato.

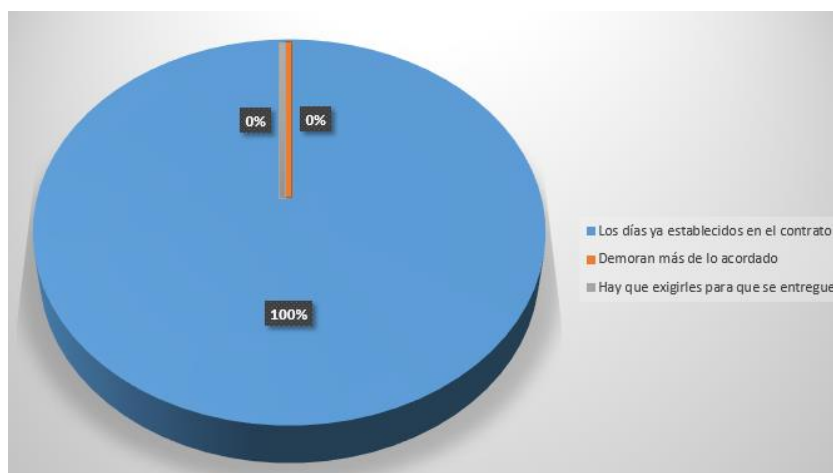
¿Qué calidades de video y fotografía les realizan la producción DannygcFilm?

Tabla 4.1-10 Encuesta 10

Opciones	# Encuestas	Porcentaje
Alta calidad	70	100,00%
Media calidad	0	0,00%
Baja calidad	0	0,00%
total	70	100,00%

Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 20 Gráfico de porcentaje



Elaborado por Daniel Guaman

El 100 % de los clientes encuestados mencionaron que la producción les ofrece una calidad muy alta en los servicios de video y fotografía, esto permite que la producción tiene personal profesionalizados en el área de sus trabajos.

4.1.1 Conclusión general de las encuestas

En las encuestas realizadas a todos los clientes de la producción DannygcFilm dan un gran porcentaje de agrado y aceptación, por medio de

sus servicios en fotografía videos y la calidad de envíos y entregas de los productos a sus clientes, como también desean ver una página web donde ellos puedan ver cada contenido, promociones, descuentos, que realice la producción a través de un portal web, esto beneficiaría a sus clientes para que puedan interactuar y ver en la hora que deseen o en cualquier parte del mundo. Dando a la empresa un alto reconocimiento de publicidad y profesionalismo ante el público y sus clientes.

4.2 Plan de mejoras

4.2.1 Descripción de la propuesta

Se implementara el diseño de una página web de publicidad a través de lenguajes de programación ASP.NET y una base de datos Sql Server 2008, que ayudaran a la página que contenga contenidos dinámicos y estáticos, que a su vez pueda interactuar con el usuario por medio de una base de datos donde se le tendrá un registro guardado para cuando vuelva a ingresar a la página, de esta manera el usuario como la producción DannygcFilm reemplazara las vistas no tan interactivas que diversas paginas tienen.

4.2.2 Plan de ejecución

Tabla 4.2-1 Plan de Ejecución

o.	Tareas	Actividades	Recursos
1	Colección de información establecida.	Encuestas con los clientes de la producción.	10 preguntas que se ha utilizado para la encuesta a los clientes
2	Tablas y gráficos estadísticos de las encuestas.	Análisis y presentación de datos respectivos.	Programas online (typeform) y de escritorio (Microsoft Excel)
3	Diseño de página web para la producción DannygcFilm.	Crear y dibujar la plataforma con botones, texboox, radio buton, imágenes, contenidos audio visuales, con lenguajes de programación.	Adobe illustrator, photoshop, affter effects. indesing
4	Implementación de la página con contenidos estáticos y dinámicos más la bases de datos.	Verificación de errores, modificaciones y correcciones de posibles fallos.	Visual studio 2017 ASP.NET SQL SERVER 2008
5	Diseño del Diagrama de Gantt.	Cronograma de todas las actividades diarias o semanales.	Microsoft Excel

Elaborado por Daniel Guaman

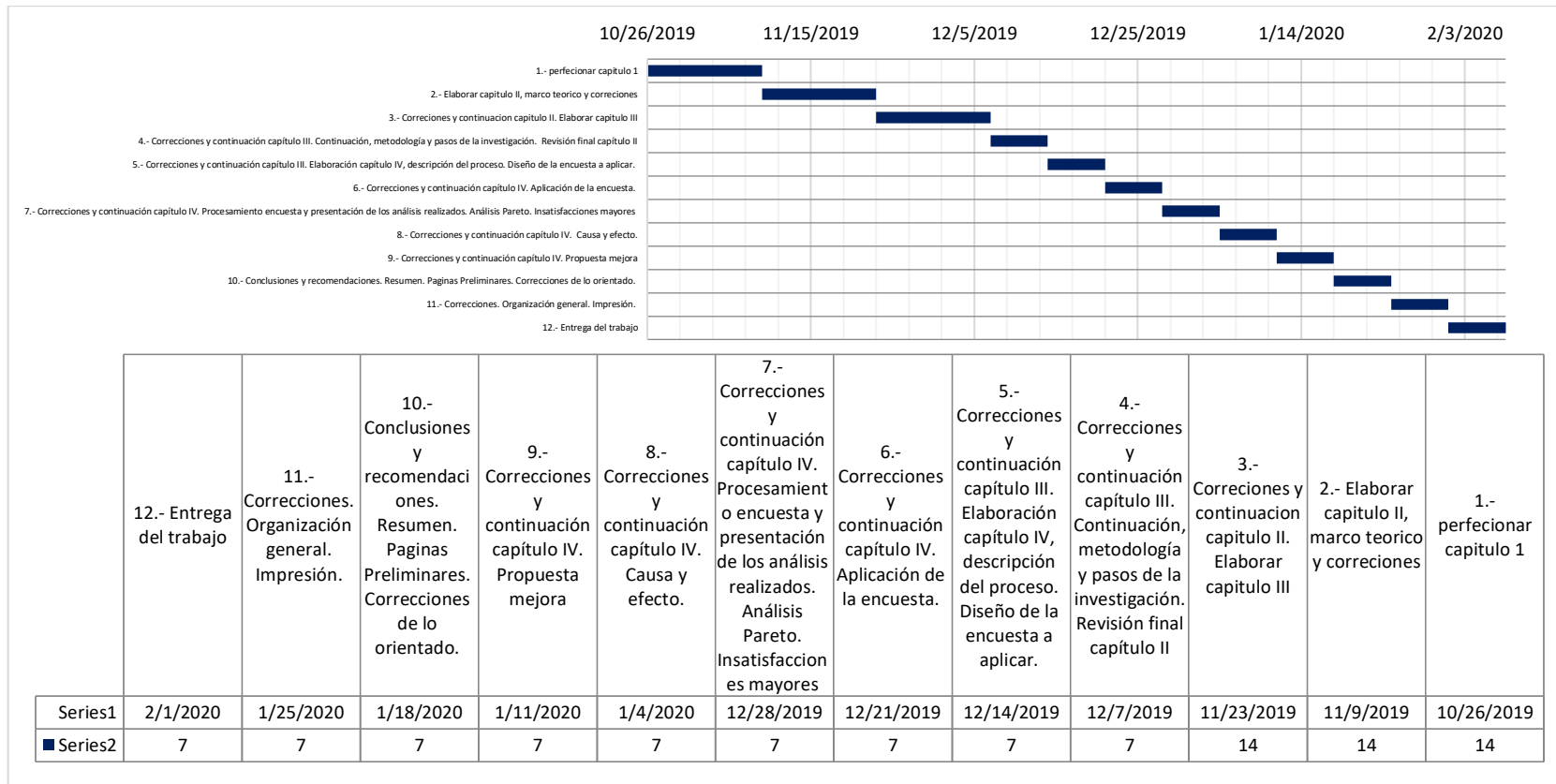
4.3 Cronograma de actividades

Tabla 4.3-1 Cronograma de Actividades

	Inicio de Actividades	Duración	Fin Actividades
1.- perfeccionar capítulo 1	26/10/2019	14	09/11/2019
2.- Elaborar capítulo II, marco teórico y correcciones	09/11/2019	14	23/11/2019
3.- Correcciones y continuación capítulo II. Elaborar capítulo III	23/11/2019	14	07/12/2019
4.- Correcciones y continuación capítulo III. Continuación, metodología y pasos de la investigación. Revisión final capítulo II	07/12/2019	7	14/12/2019
5.- Correcciones y continuación capítulo III. Elaboración capítulo IV, descripción del proceso. Diseño de la encuesta a aplicar.	14/12/2019	7	21/12/2019
6.- Correcciones y continuación capítulo IV. Aplicación de la encuesta.	21/12/2019	7	28/12/2019
7.- Correcciones y continuación capítulo IV. Procesamiento encuesta y presentación de los análisis realizados. Análisis Pareto. Insatisfacciones mayores	28/12/2019	7	04/01/2020
8.- Correcciones y continuación capítulo IV. Causa y efecto.	04/01/2020	7	11/01/2020
9.- Correcciones y continuación capítulo IV. Propuesta mejora	11/01/2020	7	18/01/2020
10.- Conclusiones y recomendaciones. Resumen. Páginas Preliminares. Correcciones de lo orientado.	18/01/2020	7	25/01/2020
11.- Correcciones. Organización general. Impresión.	25/01/2020	7	01/02/2020
12.- Entrega del trabajo	01/02/2020	7	08/02/2020

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.3-2 Diagrama de Actividades



Elaborado por Daniel Guaman

4.4 Determinación de requerimiento

Para llevar a cabo este proyecto es necesario describir y detallar los recursos que se va a necesitar y que programas será necesarios para la implementación.

4.5 Recursos

Tabla 4.5-1 Personas que interactuaran en el proyecto

Personas involucrada	Implementos
Diseñador grafico	Programas de adobe
Analista de sistema	Computadoras, hp
Programador	Mesas de trabajo
Sistema multimedia	Impresora

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.5-2 Costo del proyecto

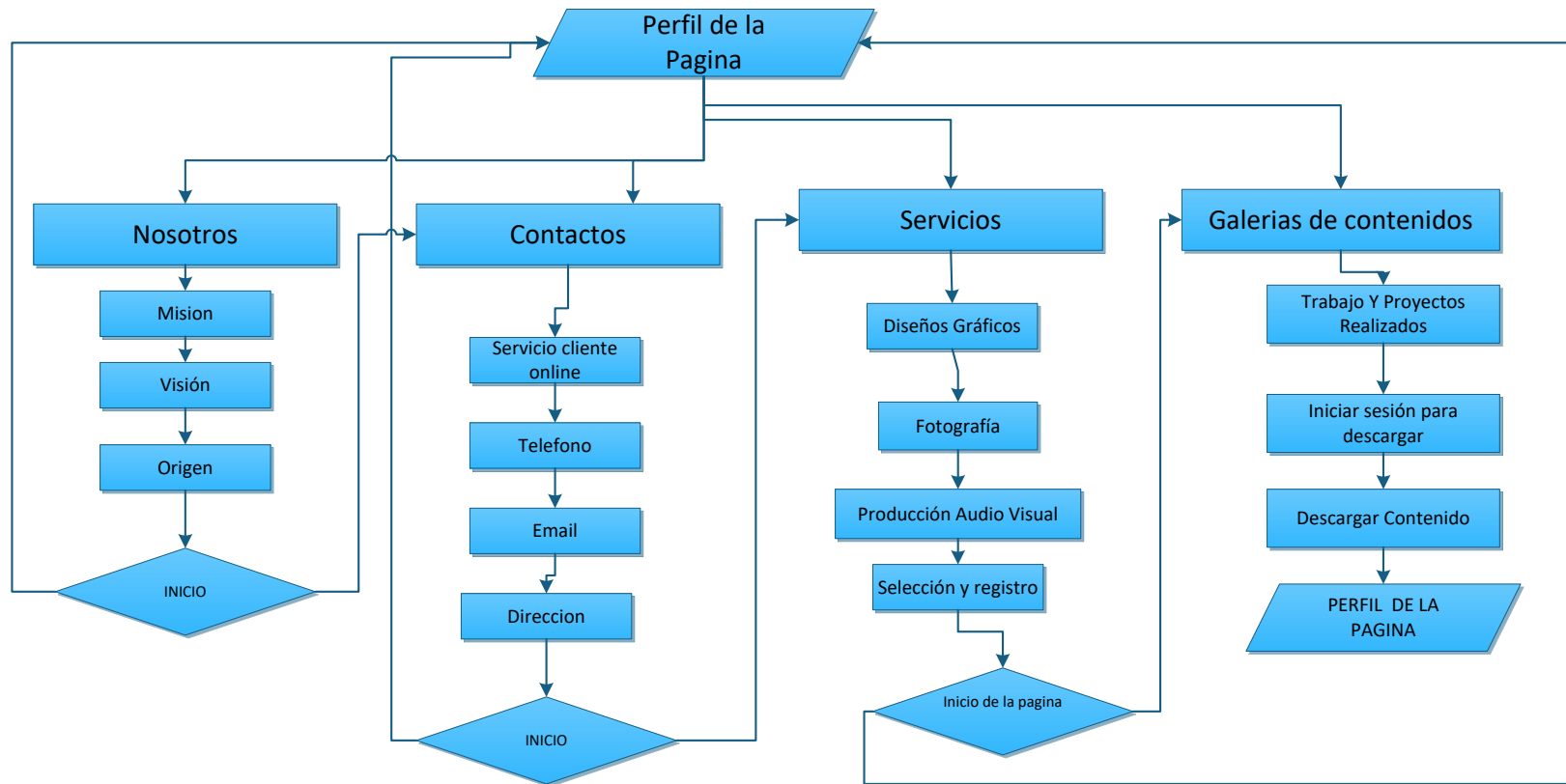
Recursos	Detalles	Costo
MATERIALES	Hojas a4	60,00
	Mobiliarios	200,00
	Computadoras	600,00
	Movilización y alimentación	100,00
	carpetas	15,00
	SUB TOTAL	975,00
TECNOLÓGICOS	Internet mensual	\$ 45,00
	Licencia de adobe	\$ 30,00
	Programa Base datos	\$ 399
	Asp.Net (C# - 2019)	\$ 00,00
	Lenguaje P.	
	Pendrive	\$ 15,00
	Telefono	\$ 30,00
	SUB TOTAL	\$ 519.00
	Diseñador grafico	\$ 350,00

PERSONAS QUE INTERACTUAN EN TODO EL PROYECTO	Analista de sistemas (2 mes) \$ 400 cada mes	800,00
	Sistemas multimedia	400,00
	Programador (2 mes) \$400 cada mes	800,00
	SUB TOTAL	2.350
COSTO TOTALES		\$ 3.844

Elaborado por Daniel Guaman

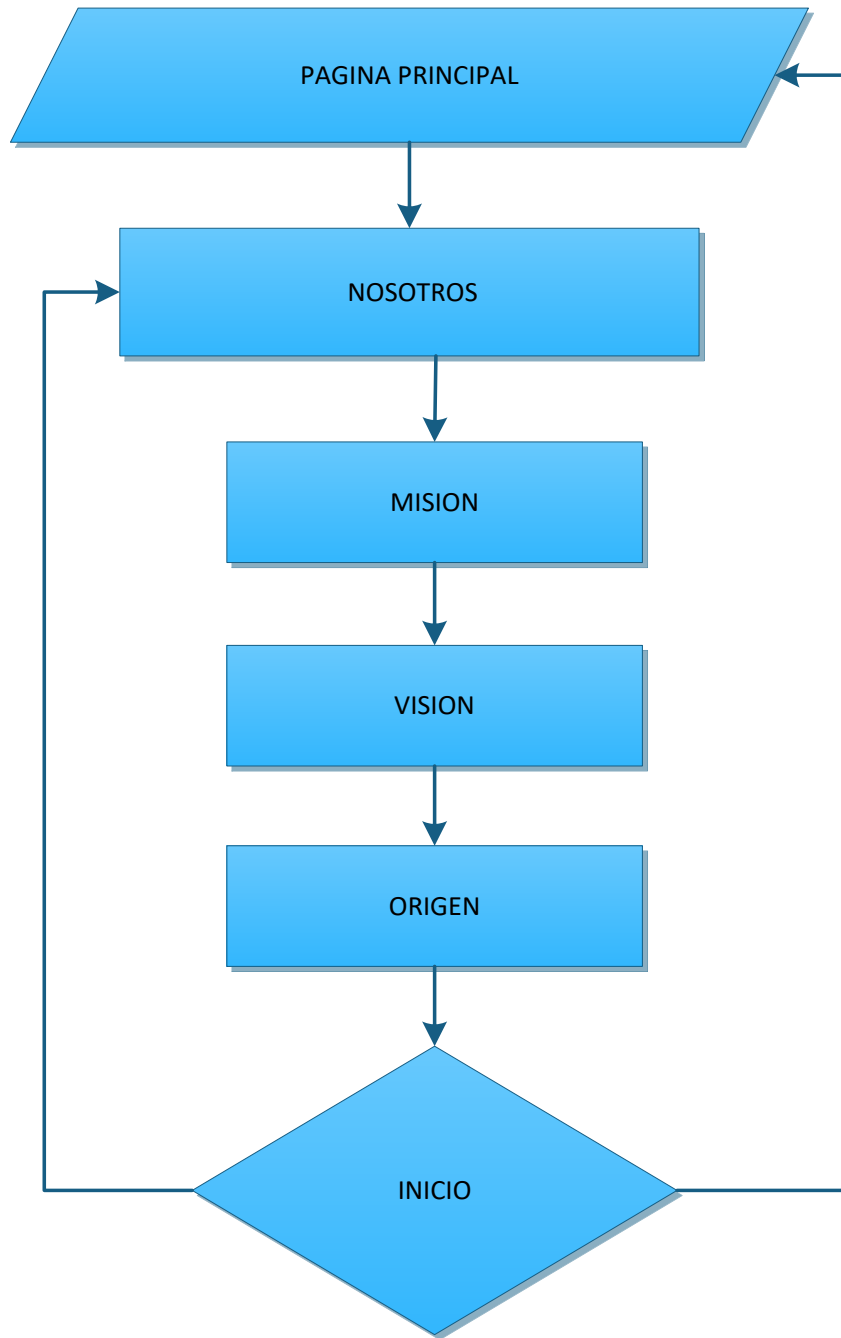
4.6 Diagrama de flujo General

Ilustración 21 Diagrama de flujo general



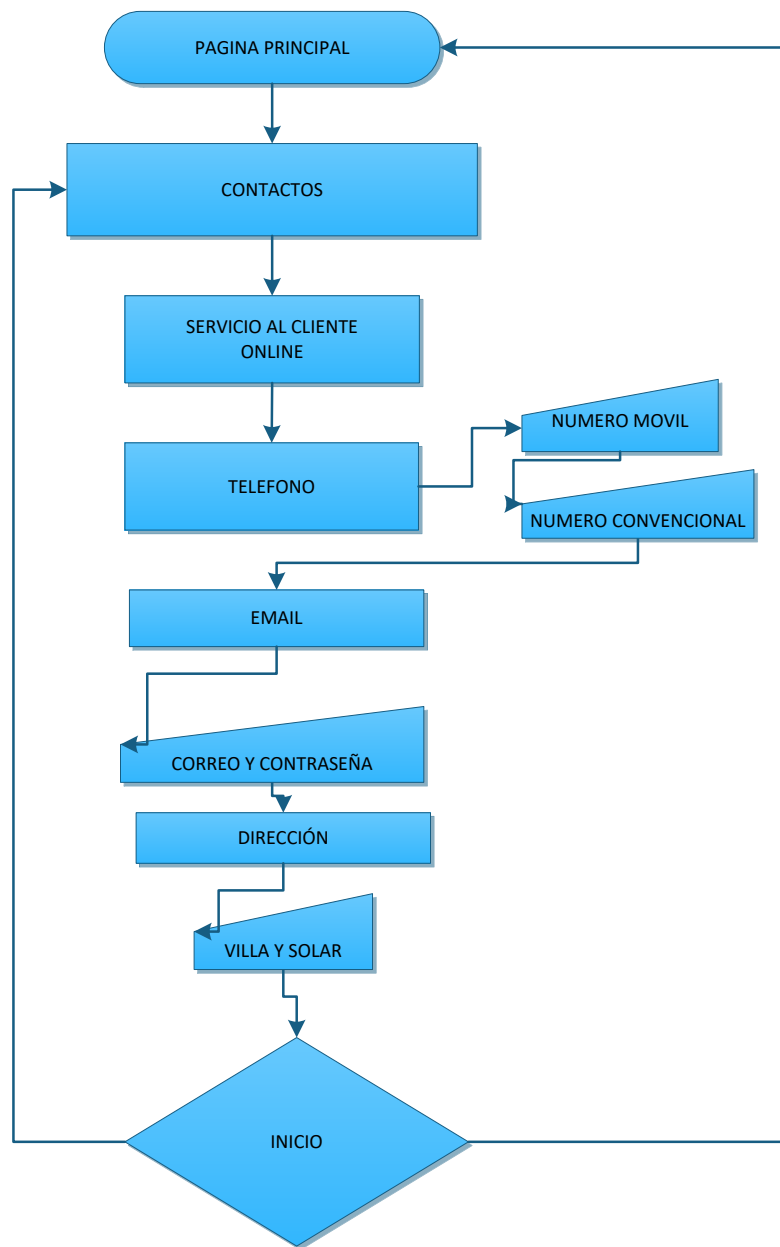
Elaborado por Daniel Guama

Ilustración 22 Diagrama de flujo nosotros detalles



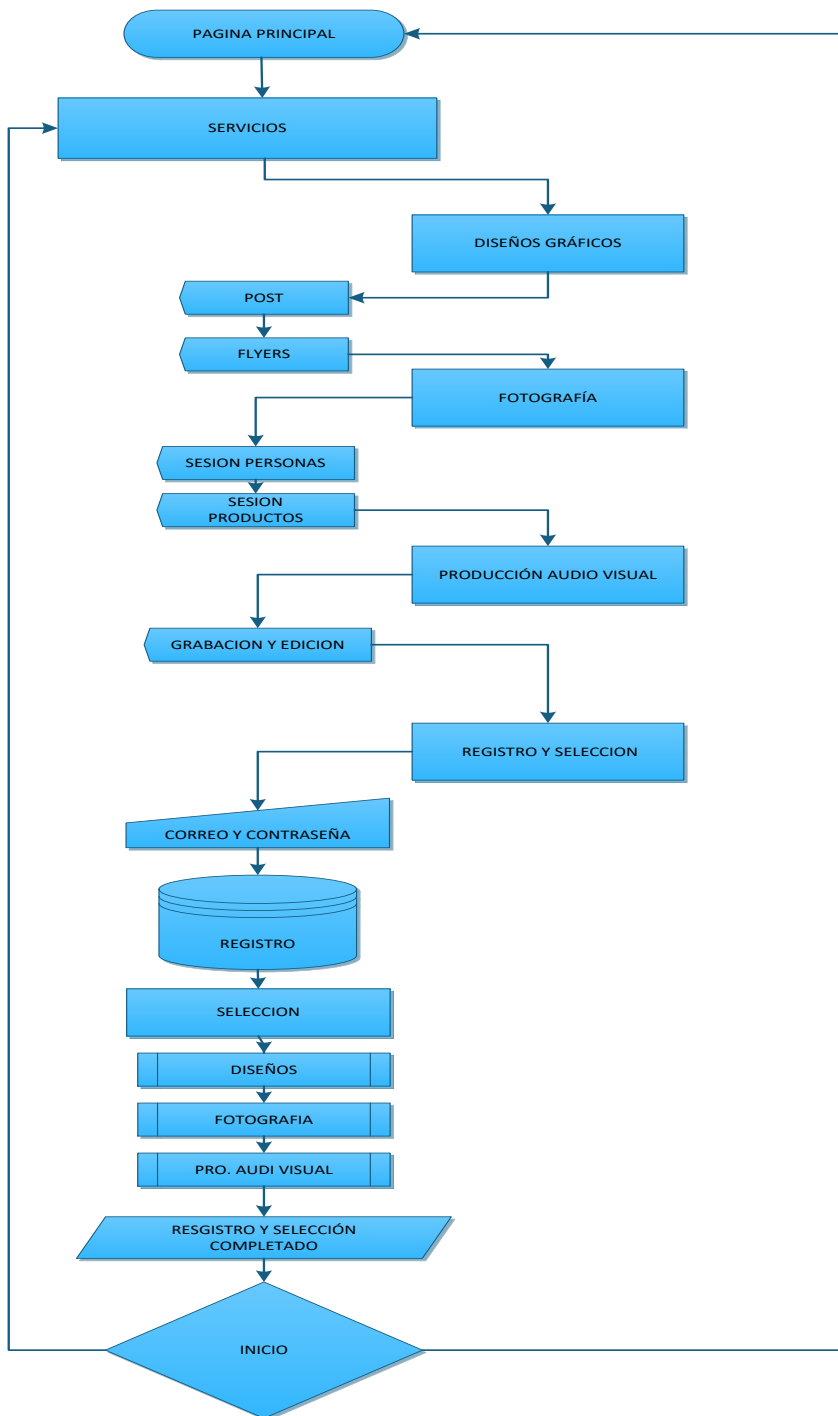
Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 23 Diagrama de flujo contactos detalles



Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 24 Diagrama de flujo contactos detalles



Elaborado por Daniel Guaman

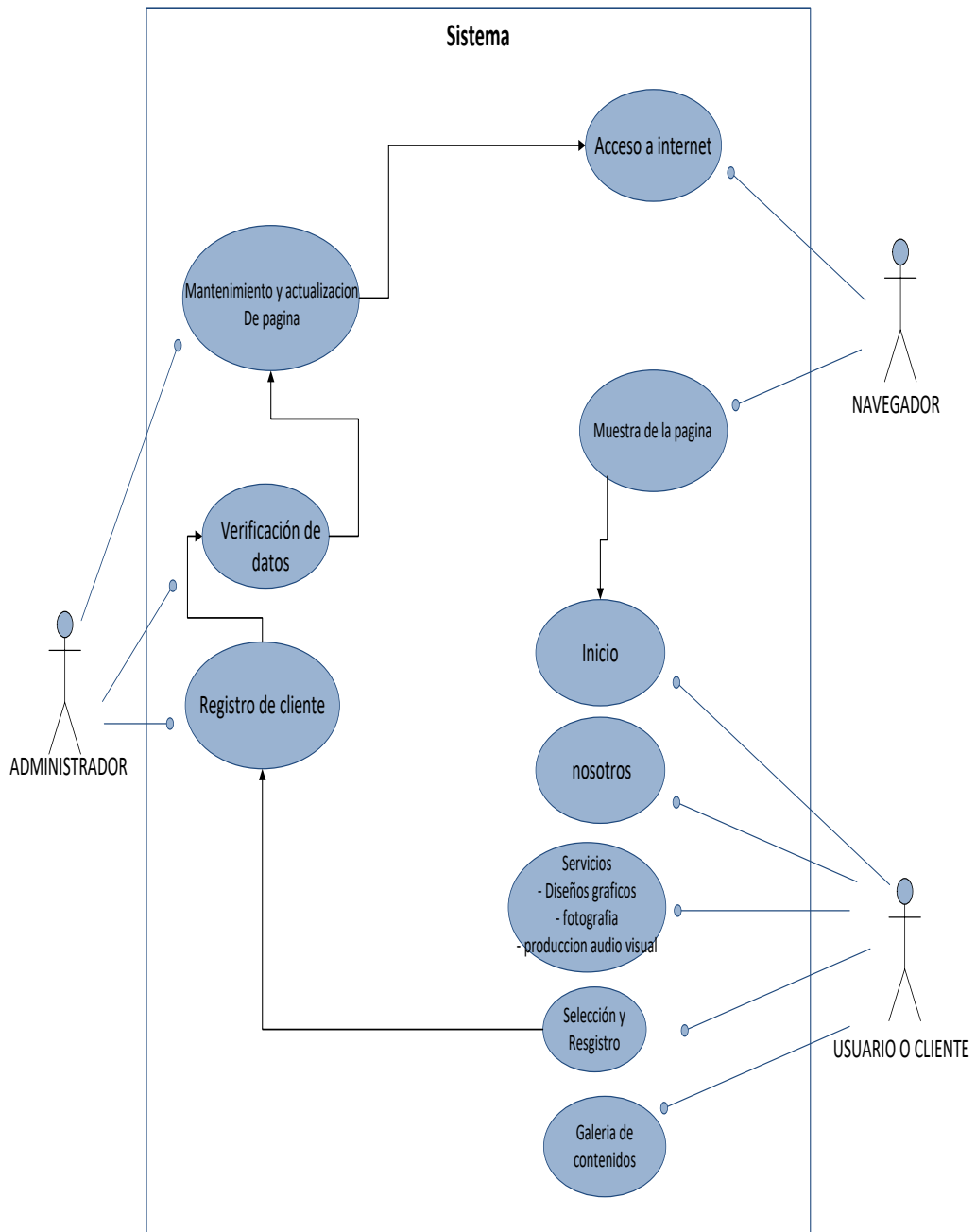
Ilustración 25 Diagrama de flujo contactos detalles



Elaborado por Daniel Guaman

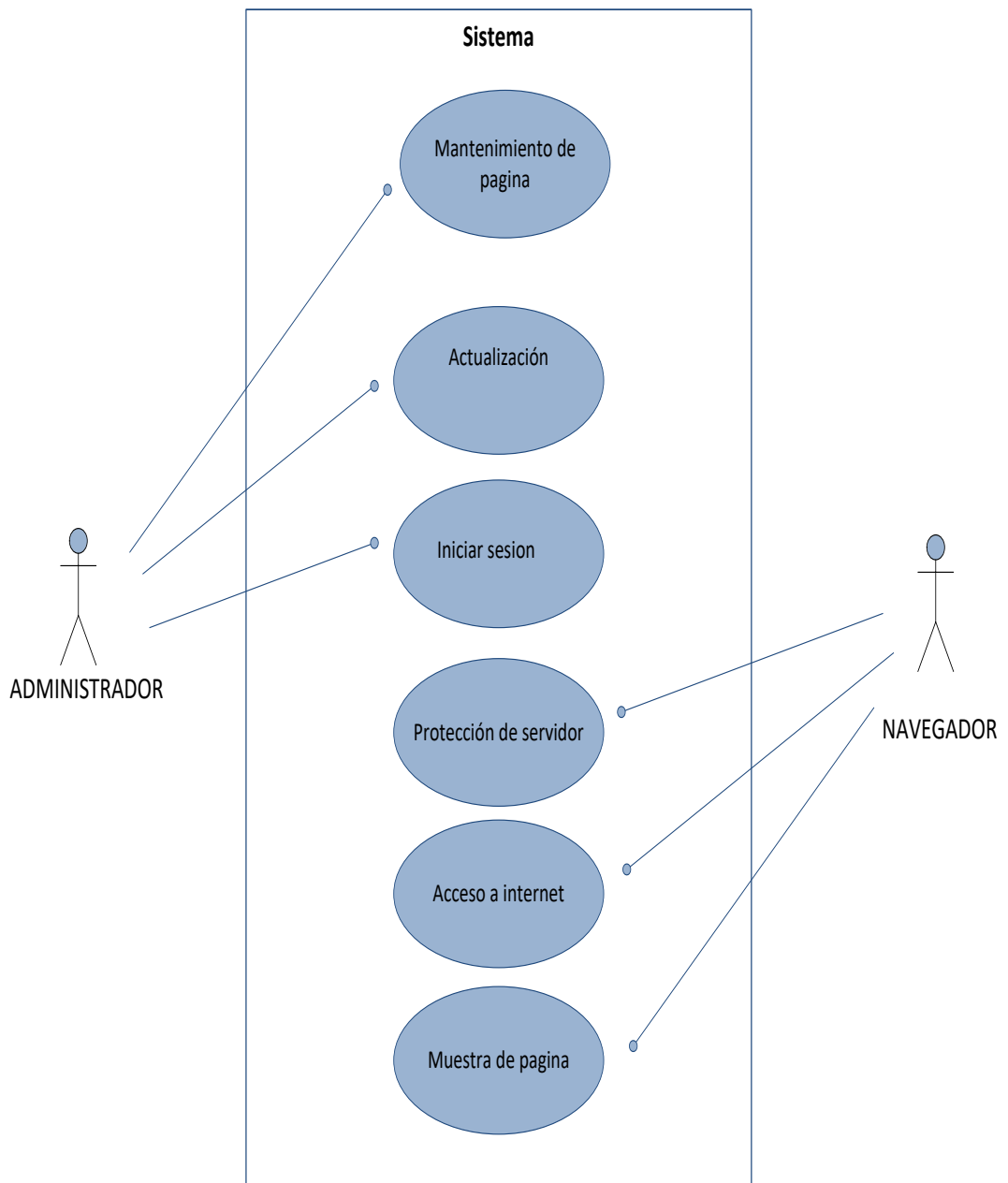
4.7 Diagrama de Caso de uso

Ilustración 27 Caso de uso administrador, usuario y navegador



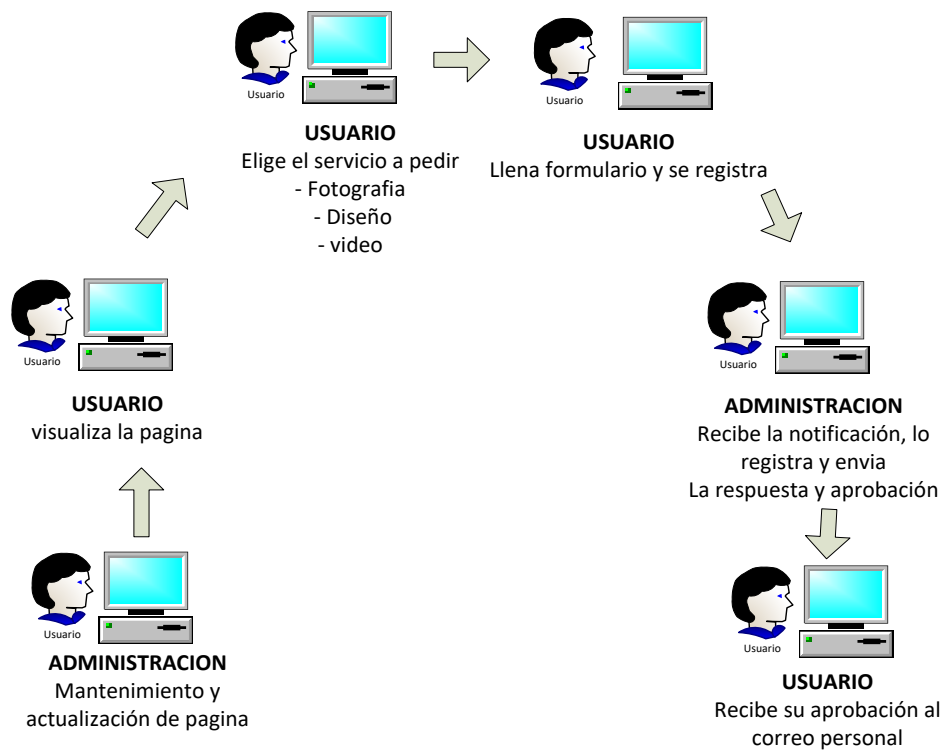
Elaborado por Daniel Guaman

Ilustración 28 Caso de uso administrador y navegador



Elaborado por Daniel Guaman

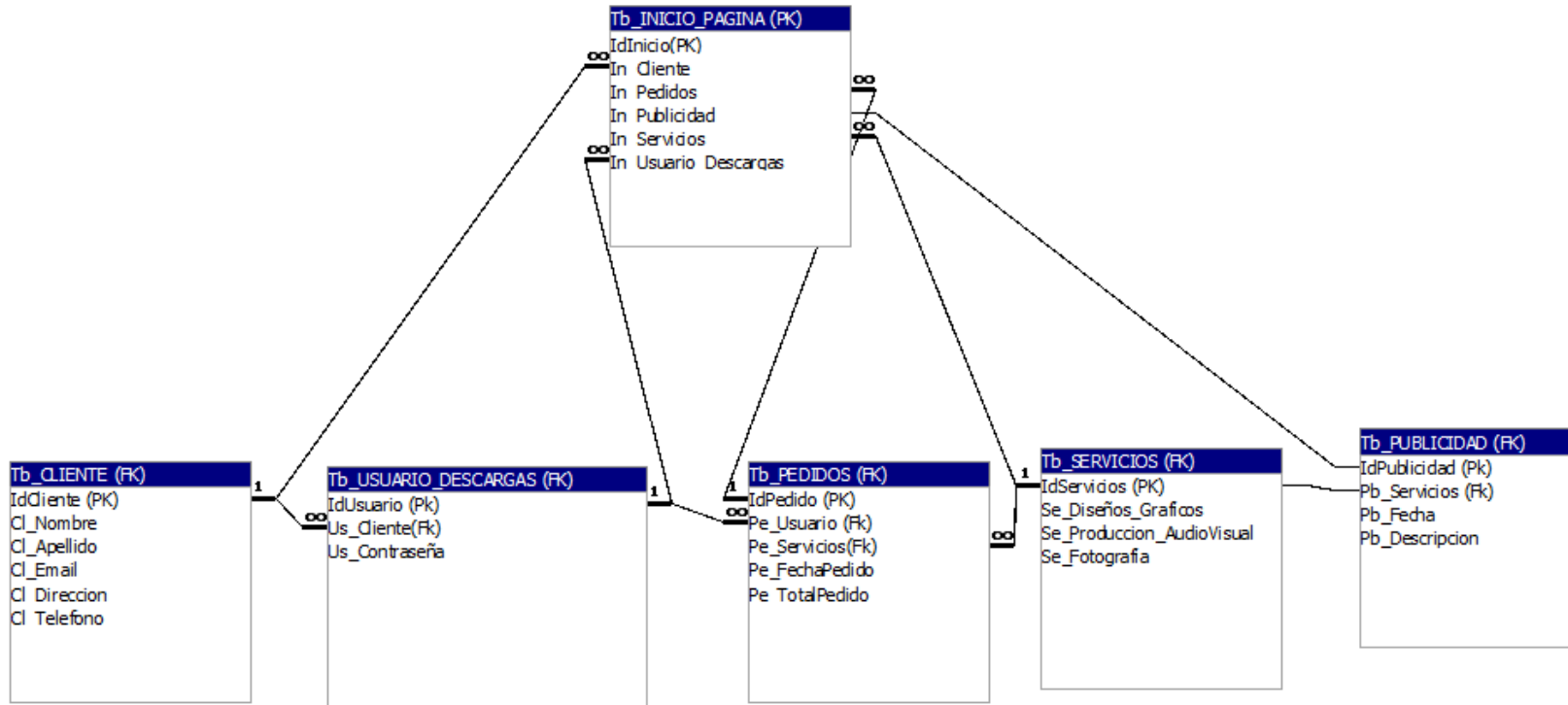
Ilustración 26 Diagrama de relación administración y usuario



Elaborado por Daniel Guaman

4.8 Modelamiento de datos

Ilustración 27 Entidad relación (base de datos)



Elaborado por Daniel Guaman

4.8.1 Diccionario de datos

Tabla 4.8-1 Diccionario de cliente

Nombre de la Tabla		Tb_CLIENTE_FK	Version:	1.0		
Descripción de la tabla establecida para los clientes						
Nombre de la base de Datos:		Dannygc_Film				
Autor: Daniel Guaman C			Fecha Creación	29/01/2020		
			Fecha Modificación	02/02/2020		
Campos de la Tabla						
No.	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipos de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Descripción
1	Pk	Btn_Cliente	Int	15	Not Null	Identificador del Cliente
2		Txt_nombre	varchar	40		Se describe el Nombre del cliente
3		Txt_apellido	varchar	40		Se describe el Apellido del cliente
4		Txt_email	varchar	40		Se describe el Email del cliente
5		Txt_direccion	varchar	40		Se describe el Dirección del cliente
6		Txt_telefono	varchar	40		Se describe el Teléfono del cliente

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.8-2 Diccionario Pedidos

Nombre de la Tabla		Tb_PEDIDOS_FK	Versión:		1.0	
Descripción de la tabla establecida para los pedidos						
Nombre de la base de Datos:		DannygcFilm				
Autor: Daniel Guaman C			Fecha Creación		29/01/2020	
			Fecha Modificación		02/02/2020	
Campos de la Tabla						
No.	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipos de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Descripción
1	Pk	Btn_Pedidos	Int	15	Not Null	Identificador de Pedidos
2	FK	Txt_Usuario	Int	15		Se describe al Usuario para el pedido
3	FK	Btn_Servicios	Int	20		Se describe el Servicio a pedir
4		Txt_FechaPedidos	Data Time	40		Se describe la fecha que hace el pedido
5		Txt_TotalPedidos	float	500		Se describe La Cantidad total de pedidos

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.8-3 Diccionario de publicidad

Nombre de la Tabla			Tb_PUBLICIDAD_Fk	Versión:	1.0	
Descripción de la tabla establecida para la publicidad						
Nombre de la base de Datos:			DannygcFilm			
Autor: Daniel Guaman C				Fecha Creación	29/01/2020	
				Fecha Modificación	02/02/2020	
Campos de la Tabla						
No.	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipos de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Descripción
1	Pk	Btn_Publicidad	Int	15	Not Null	Identificador de la Publicidad
2	FK	Tbn_Servicios	Int	20		Se describe los servicios que hay en la publicidad
3		Txt_Fecha	Date Time	30		Se describe la fecha de la publicidad
4		Lbl_Descripción	varchar	50		Se describe la descripción del post

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.8-4 Diccionario servicios

Nombre de la Tabla			Tb_SERVICIOS_FK	Versión:	1.0
--------------------	--	--	------------------------	----------	-----

Descripción de la tabla establecida para los servicios						
Nombre de la base de Datos:				DannycFilm		
Autor: Daniel Guaman C				Fecha Creación	29/01/2020	
				Fecha Modificación	02/02/2020	
Campos de la Tabla						
No.	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipos de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Descripción
1	Pk	Btn_Servicios	Int	20	Not Null	Identificador de servicios
2		Ima_DiseñosGraficos	float	100		Se describe el nombre del diseño
3		Ima_Produccion_AudioVisual	float	100		Se describe el nombre del video
4		Ima_Fotografia	float	100		Se describe el estilo de fotografia

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.8-5 Diccionario Usuario_Descarga

Nombre de la Tabla	Tb_USUARIO_DESCARGA_Fk	Versión:	1.0
--------------------	-------------------------------	----------	-----

Descripción de la tabla establecida para los Usuarios para descargar contenidos						
Nombre de la base de Datos:			DannycFilm			
Autor: Daniel Guaman C					Fecha Creación	29/01/2020
					Fecha Modificación	02/02/2020
Campos de la Tabla						
No.	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipos de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Descripción
1	Pk	Btn_Usuario	Int	15	Not Null	Identificador del usuario
2	Fk	Txt_Cliente	Int	15		Se describe los datos del cliente
3		Txt_Contraseña	Float	100		Se describe la contraseña personal

Elaborado por Daniel Guaman



4.9 Diseño de página web

Tabla 4.9-1 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS			
Diseño de pantalla de publicidad			
Fecha 09/01/2020	PANTALLA PRINCIPAL	Autor: Daniel Guaman	
Descripción: Pantalla principal de la página de la producción, juntamente con su logo, ítems, entre otros.			
<i>Ilustración 28 Pantalla principal</i>			
			
Elaborado por Daniel Guaman			
Componentes	Característica	Tamaño	Color
1	Im_imagen	Imágenes presencia de la empresa	Predeterminado Azul, naranja y negro
2	Vd_video1	Se reproduce el video de los contenidos que realiza la producción	Predeterminado Automático
3	Btn_contacto	Envía a otras ventanas de la página	Predeterminado Blanco y naranja
4	Lbl_mensaje1	Muestra el mensaje por pantalla	Predeterminado negro

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.9-2 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS				
Diseño de pantalla de publicidad				
Fecha 09/01/2020	PANTALLA PRINCIPAL inferior	Autor: Daniel Guaman		
Descripción: Pantalla principal inferior donde se describe un mensaje que hace realzar a la empresa de lo que realiza profesionalmente.				
<i>Ilustración 29 Pantalla principal 2</i>				
				
Elaborado Por Daniel Guaman				
	Componentes	Características	Tamaño	Color
1	Lbl_Lema	Permite mostrar el lemas que tiene la empresa	Predeterminado	gris
2	Btn_contacto	Dirige a una ventana donde está el número de la empresa	Predeterminado	blanco
3	Lbl_Mnesaje	Muestra el menaje escrito en pantalla	Predeterminado	Negro y gris
4	Lbl_Servicios	Detalles de cada servicio que ofrece la empresa	Predeterminado	Negro y gris


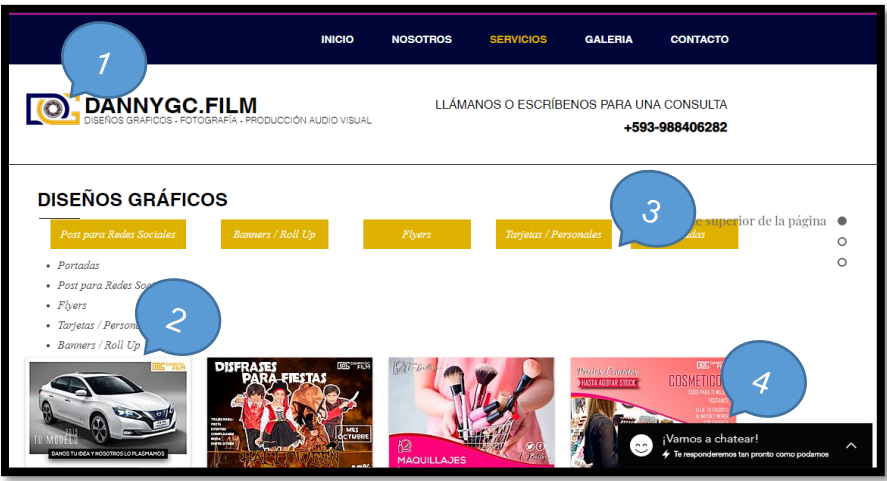
Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.9-3 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS			
Diseño de pantalla de publicidad			
Fecha 09/03/2020	PANTALLA DOS NOSOTROS	Autor: Daniel Guaman	
Descripción: Segunda pantalla de la página, aquí muestra quienes son los directores, productores y otros que intervienen en la producción.			
<p style="text-align: center;"><i>Ilustración 30 Segunda pantalla</i></p>  <p style="text-align: center;">Elaborado Por Daniel Guaman</p>			
Componentes	Característica	Tamaño	Color
1	Ima_logo	Predeterminado	Azul, naranja y negro
2	Ima_Fotos	Predeterminado	negro
3	Lbl_Contactos	Predeterminado	negro
4	Txt_Chat	Predeterminado	Negro y blanco

Elaborado Por Daniel Guaman

Tabla 4.9-4 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS				
Diseño de pantalla de publicidad				
Fecha 09/03/2020	PANTALLA TRES SERVICIOS	Autor: Daniel Guaman		
<p>Descripción: En la tercera pantalla se muestra cada servicio que realiza la producción, y cada botón le lleva donde están los gráficos, para que las personas puedan observar los trabajos realizados, cada imagen tiene una resolución de alta calidad para mayor muestra al público.</p>				
<p><i>Ilustración 34 Pantalla de servicios</i></p>				
				
<p>Elaborado Por Daniel Guaman</p>				
	Componentes	Características	Tamaño	Color
1	Ima_Logo	Permite reiniciar la página principal	Predeterminado	Azul, naranja y negro
2	Lbl_Productos	Direcciona otras ventanas donde están los servicios	Predeterminado	gris
3	Btn_Servicios	Muestra los contenidos que realiza la empresa	Predeterminado	Naranja y blanco
4	Ima_Diseños	Imágenes que ha realizado la empresa	Predeterminado	predeterminado

Elaborado Por Daniel Guaman


Tabla 4.9-5 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS			
Diseño de pantalla de publicidad			
Fecha 09/03/2020	CUARTA PANTALLA CONTACTOS	Autor: Daniel Guaman	
<p>Descripción: Aquí el cliente podrá solicitar o cotizar, los servicios que hace la producción donde también, será guardado sus datos, y a cada cliente se les enviar a su correo la proforma, para cuando ella quiera solicitar el servicio, como también se le podrá enviar todos los trabajos a su correo.</p>			
<p><i>Ilustración 31 Pantalla de contactos</i></p> 			
<p>Elaborado Por Daniel Guaman</p>			
Componentes	Características	Color	
1	Btn_Mensaje	Muestra los números de la empresa	Blanco - naranja
2	Lbl_Dirección	Dirección donde está ubicada la empresa	gris
3	Txt_datos	Donde se registrar y pone sus datos personales, para descarga e información	gris
4	Ima_Mapas	Mapa virtual para mayor facilidad de ubicación	predeterminado

Elaborado Por Daniel Guaman

Tabla 4.9-6 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS		
------------------------------	--	--

Diseño de pantalla de publicidad		
Fecha 09/03/2020	CUARTA PANTALLA GALERIA	Autor: Daniel Guaman

Descripción: En esta pantalla se muestra la pantalla Galería donde la producción muestra a los clientes cada de uno de los trabajos que ellos han realizado, y puedan ver la calidad de trabajos se da al publico

Ilustración 32 Pantalla de galería




Elaborado Por Daniel Guaman

Componentes	Características	Color	
1	Lbl_Mensaje	Muestra el mensaje para los usuarios entrantes	Blanco - naranja
2	Ima_fotos	Imágenes realizados de la empresa para mayor acogida	predeterminado

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.9-7 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS

Diseño de pantalla de publicidad		
Fecha 09/03/2020	CUARTA PANTALLA GALERIA inferior	Autor: Daniel Guaman

Descripción: En esta pantalla inferior se muestra más contenidos a los clientes de los trabajos que ellos han realizado, y puedan ver la calidad de trabajos que se le da al publico

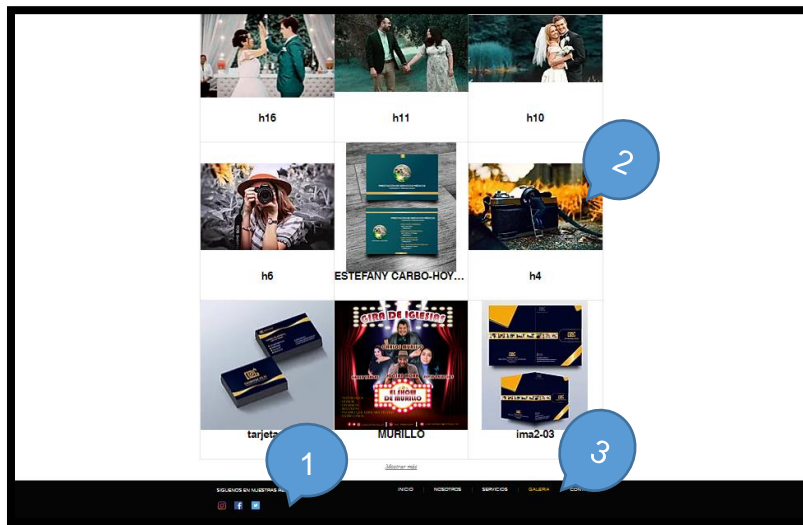


Ilustración 33 Pantalla de galería inferior


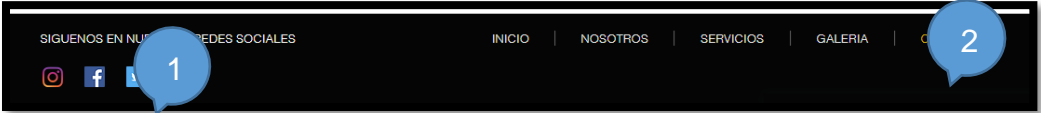
Elaborado Por Daniel Guaman

Componentes	Características	Color
1 Btn_RedeS.	Permite ir a las páginas de la empresa en las redes sociales	Predeterminado
2 Ima_fotos	Muestra trabajos realizados de empresa el día lugar y el año	predeterminado
3 Btn_ventanas	Permite ir a otra ventanas de la pagina	Blanco y naranja

Elaborado por Daniel Guaman

Tabla 4.9-8 Estandarización de pantallas

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLAS

Diseño de pantalla de publicidad																						
Fecha 09/03/2020	PANTALLA INFERIOR ITEMPS Y REDES SOCIALES	Autor: Daniel Guaman																				
<p>Descripción: En cada una de las pantallas, en la parte inferior, se encuentran las redes sociales y los itemps para abrir otras ventanas de redes sociales, donde el cliente desee ver y revisar.</p>																						
<p><i>Ilustración 34 Pantalla de redes sociales</i></p> 																						
<p>Elaborado por Daniel Guaman</p>																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Componentes</th> <th>Características</th> <th>Tamaño</th> <th>Color</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Btn_ReddeS.</td> <td>Direcciona a cada red social de la empresa</td> <td>Predeterminado</td> <td>predeterminado</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Btn_Ventanas</td> <td>Muestra las diferentes ventanas de la página par mayor vista</td> <td>Predeterminado</td> <td>Blanco, naranja</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Componentes	Características	Tamaño	Color	1	Btn_ReddeS.	Direcciona a cada red social de la empresa	Predeterminado	predeterminado	2	Btn_Ventanas	Muestra las diferentes ventanas de la página par mayor vista	Predeterminado	Blanco, naranja					
Componentes	Características	Tamaño	Color																			
1	Btn_ReddeS.	Direcciona a cada red social de la empresa	Predeterminado	predeterminado																		
2	Btn_Ventanas	Muestra las diferentes ventanas de la página par mayor vista	Predeterminado	Blanco, naranja																		

Elaborado por Daniel Guaman

4.10 CONCLUSIONES

Mediante el análisis que se realizó en las encuestas y a cada porcentaje mostrada en los gráficos, se pudo evidenciar que es una excelente idea a la creación de una página web de publicidad a la producción DannygcFilm, ya

que mediante la página alcanzara muchas personas por medio de videos, fotos, información y más, por lo que tendrá el alcance de mostrar cada servicios a muchas parte, tanto nacional como internacional, dando el acceso a conocer a las personas los descuentos, promociones y toda clase de beneficios que muchos usuarios buscan en cualquier entidad.

En esta investigación se realizó un diagnóstico de como una página de publicidad puede influir a las personas con diversas variedades de información y creatividad para el aumento y posicionamiento de mercado, como una empresa que brinda servicios profesionales.

Por medio de la página web la producción podrá alcanzar la visión y misión que tienen implementado desde sus inicios y la creación de este sitio les permitirá crecer como profesionales, como empresa que brinda servicios de excelencia a sus usuarios, además de que podrán subir contenidos de fotografía, videos, diseños entre otros.

A través de esta investigación observamos el avance de la tecnología y la publicidad, tanto en google ads o Facebook ads, segmentando a personas del entorno a que observen, visiten y se registren a la página o sitio, ya que se muestran diversos producto o servicio, y es por tal razón que la producción DannygcFilm, desea que ya que muchos usuarios ven cada contenido digitalmente y es necesario alcanzar esas perspectivas haciendo de una página dinámica juntamente con todos sus contenidos. Desde su página principal hasta la última ventana del sitio web.

4.11 RECOMENDACIONES

Se recomienda utilizar otros programas o sitios destinados a la creación de páginas web, que brinden la mayor facilidad de diseñar una página que sea agradable a la visita de los usuarios, que también pueda fortalecer y crecer con la interacción de los usuarios, por lo que muchos de los usuarios ven todo

por digital desde la comodidad de su hogar, esto también se recomienda para las bases de datos ya que se está usando una base sql 2008, con el avance tecnología podrán agregar otras bases actuales que puedan almacenar la mayor cantidad de información personal de los usuarios.

De la misma manera se recomienda analizar y utilizar otros lenguajes de programación para la creación de páginas web y el mejoramiento de ellas, ya que hoy en día los sitios son más dinámicos que estáticos aún más con la mejor resolución tanto en videos y fotos, con los nuevos lenguajes de programación Html podrán realizar animaciones 3D u otras actualizaciones que estén de tendencia para la mayor interacción y publicidad en el mercado.

Por otra parte es muy importante que se tenga un community manager, que esté atento a la nuevas actualizaciones y tendencia que surgen en el mercado tecnológico, que se base en brindar y crear nuevos contenidos que muchas personas buscan, el también preparara y creara contenidos que ayudan a impulsar a la página haciéndolo tener la mayor aceptación y vista de usuarios, en la actualidad la gente acepta y busca páginas que tengan mayor cantidad de visitas, seguidores y reproducciones.

Como recomendación final, es importante analizar el software y los equipo que dispone la producción, que cuenten con tecnología avanzada y actualizada para mayor rapidez y fluidez de programas, dándoles mantenimientos cada cierto tiempo para mayor duración de equipos y corrección de error al momento que se estén.

4.12 BIBLIOGRAFÍA

Canaan, R. (19 de julio de 2019). *lifeder.com*. Obtenido de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/tipos-metodos-de-investigacion/>

CONTIGO.SL, G. M. (20 de Agosto de 2013). *woumbo.com*. Obtenido de woumbo.com: <https://wuombo.com/evolucion-publicidad-ultimos-50-anos/>

- Digital, D. (22 de Julio de 2017). *Digital Guide*. Obtenido de Digital Guide: <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/derecho-digital/aviso-legal-obligatorio-todo-lo-que-necesitas-saber/>
- inboundcycle. (12 de Marzo de 2011). *inboundcycle*. Obtenido de inboundcycle: <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/social-media-manager>
- Lujan, H. (17 de 05 de 2017). *Blog de marketing digital de resultados*. Obtenido de Blog de marketing digital de resultados: <https://www.rdstation.com/es/blog/empresa-necesita-sitio-web/>
- Madurga, J. (12 de Mayo de 2014). *Neo Attack*. Obtenido de Neo Attack: <https://neoattack.com/neowiki/diseno-web/>
- Manuel. (13 de octubre de 2017). *Recurso de Ayuda*. Obtenido de Recurso de Ayuda: <https://www.recursoautoayuda.com/investigacion-de-campo/>
- MATESANZ, V. (04 de junio de 2014). *Forbes*. Obtenido de Forbes: <https://forbes.es/life/4447/recuerdas-la-primera-pagina-web-de-la-historia/>
- Moreno, E. (17 de Agosto de 2013). *Investigacion de Tesis*. Obtenido de Investigacion de Tesis: <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Nando. (10 de Septiembre de 2014). *El Abogado Digital*. Obtenido de El Abogado Digital: <https://www.elabogadodigital.com/como-hacer-el-aviso-legal-de-tu-web/>
- Ojeda, Á. (21 de octubre de 2014). *Assa Visual*. Obtenido de Assa Visual: <http://assavisual.com/que-leyes-debe-cumplir-mi-pagina-web-y-mi-marca/>
- Pickers, S. (16 de Agosto de 2017). *psyma*. Obtenido de psyma: <https://www.psyma.com/company/news/message/como-determinar-el-tamano-de-una-muestra>
- Raffino, M. E. (26 de 09 de 2018). *Consepto De*. Obtenido de Consepto De: <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz605K6eDmt>
- Raffino, M. E. (11 de Diciembre de 2019). *Conceptos*. Obtenido de Conceptos: <https://concepto.de/metodo-deductivo-2/>
- Siguencia, M. S. (2 de Agosto de 2011). *dspace.ups.edu.ec*. Obtenido de dspace.ups.edu.ec:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1604/17/UPS-CT002147.pdf>

WordPress, D. (28 de Noviembre de 2016). *WPDOCTORbeta*. Obtenido de WPDOCTORbeta: <https://www.wpdoctor.es/que-es-un-hosting-y-que-es-un-dominio/>

Yanez, D. (13 de Marzo de 2014). *Lifeder.com*. Obtenido de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>

<https://www.geeksandbeats.com/2015/12/tbt-the-worlds-first-website/vz>

<http://masterpubli.com/25-anos-desde-la-primera-web-publicada/>

<https://quesucedeconcooperativa.files.wordpress.com/2013/06/cooperativa31.png>

https://miro.medium.com/max/467/1*Lczzzd3TYiBPInEC9cmo0A.png

https://media2.govtech.com/images/940*617/social+media+apps1.jpg

<https://jmfilmsec.com/wp-content/uploads/2019/03/15.jpg>

<https://jmfilmsec.com/>

<https://dribbble.com/KreativaStudio>

4.13 ANEXOS

Ilustración 35 Logo de la empresa



Elaborado por la Entidad Dannygc.film - Logo

Carpetas y Tarjetas

Ilustración 36 Carpeta y tarjeta de la empresa



Elaborado por la Entidad Dannygc.film C.T.

Servicios que realiza la producción DANNYGC.FILM

Ilustración 37 Diseños Gráficos



Elaborado por la Entidad Dannygc.film Diseño

Ilustración 38 Fotografías



Elaborado por la Entidad Dannygc.film P.h

Ilustración 39 Producciones Audio Visuales

Elaborado por la Entidad Dannygc.film P.A.



Ilustración 40 Encuesta

1 ¿Qué tiempo lleva siendo cliente de la producción DannygcFilm?

- A. 1 año y mas
- B. Más de 6 meses
- C. Menos de 6 meses

2 ¿Qué la/o llevo a motivar a elegir servicios de la producción de dannygcfilm?

- A. Calidad de trabajos
- B. Promoción
- C. garantía

3 ¿la producción Dannygcfilm cuenta con un medio de publicidad donde muestran todos sus servicios?

- A. Si
- B. no

4 ¿qué tipos de medio de publicidad le gustaría recibir por parte de la producción?

- A. Físicos
- B. Digitales
- C. Terceros

5 Cree Ud. ¿Que la implementación de una página web, puede ayudar a la producción a promocionar todos sus servicios, promociones u otros contenidos a las personas?

- A. Si
- B. no

6 que tipo de información o publicidad considera que debe tener la página de la producción Dannygcfilm

- A. Servicios de lo que realizan
- B. promociones
- C. Descuentos

7 ¿Qué ventajas considera Ud. que la producción tenga una página web?

- A. Optimiza el tiempo de caminata hacia la producción
- B. Se llega a conocer nuevos servicios y promociones
- C. Se puede interactuar online

8 ¿La producción Dannygcfilm cuenta con personal capacitado para resolver problemas cuándo hay un inconveniente en sus servicios?

- A. Si
- B. No

Elaborado por: Daniel Guaman