



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE  
TECNOLOGÍA.**

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS.**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:**

**TECNÓLOGA SUPERIOR EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.**

**TEMA:**

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE DE  
ROPA Y ACCESORIOS PERSONALIZADOS EN LA TIENDA KYN  
BOUTIQUE Y ACCESORIOS EN LA COMUNA PALMAR PROVINCIA  
DE SANTA ELENA EN EL 2021.**

**Autora: Katherine María Mendoza González.**

**Tutor: Ing. Julio Cesar Suarez Dioses.**

**Guayaquil, Ecuador**

**2021.**



# **INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA.**

## **FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS.**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:**

### **TECNÓLOGA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.**

#### **TEMA:**

Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN boutique y accesorios en la comuna Palmar provincia de Santa Elena en el 2021.

**Autora:** Katherine María Mendoza González.

**Tutor:** Ing. Julio Cesar Suarez Dioses.

#### **RESUMEN.**

La tienda KyN Boutique y accesorios, ofrece variedades de prendas de vestir, también personaliza prendas y accesorios. Antes de la pandemia solo realizaba sus ventas de manera física, la propietaria optó por darle más movimiento a sus redes sociales, ya que las ventas online han incrementado de una manera significativa. La problemática surge al momento de la recepción de los pedidos, estos se deben de realizar de una manera minuciosa, al no contar con mucho personal se dificulta el tiempo de respuesta con los clientes, lo cual ocasiona inconformidad con los mismos. El presente proyecto de investigación tiene como objetivo analizar el proceso de recepción de pedidos, con la ayuda de las diferentes metodologías de investigación, y gracias a las mismas brindar la mejor solución informática que agilite la recepción de pedidos.

Página web.

Recepción de pedidos.

Ventas online.



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE  
TECNOLOGÍA.**

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS.**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:**

**TECNÓLOGA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.**

**TEMA:**

Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN boutique y accesorios en la comuna Palmar provincia de Santa Elena en el 2021.

**Autora:** Katherine María Mendoza González.

**Tutor:** Ing. Julio Cesar Suarez Dioses.

**ABSTRACT.**

KyN Boutique and accessories store, offers a variety of clothing, also customizes garments and accessories. Before the pandemic, sales were only made physically, the owner opted to give more movement to their social networks, since online sales have increased significantly. The problem arises at the time of receiving orders, these must be done in a thorough way, not having a lot of staff hinders the response time with customers, which causes dissatisfaction with them. The objective of this research project is to analyze the process of receiving orders, with the help of different research methodologies, and thanks to them provide the best computer solution that streamlines the receipt of orders.

Web page.

Receipt of  
order.

Online sales.

## ÍNDICE GENERAL

<b>Contenido</b>	<b>Páginas</b>
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	iv
CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN.....	v
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL CEGESCIT.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
CAPÍTULO I:.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1. Planteamiento del problema.....	1
1.1. Ubicación del Problema en un contexto.....	1
1.2. Situación conflicto.....	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.4. Delimitación del problema.....	3
1.5. Variables de la investigación.....	4
1.6. Objetivos de la investigación.....	4
1.6.1. Objetivo general.....	4
1.6.2. Objetivos específicos.....	4
1.7. Justificación de la investigación.....	4

CAPÍTULO II.....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2. Fundamentación teórica.....	6
2.1. Antecedentes históricos.....	6
2.2. Antecedentes referenciales.....	25
2.3. Fundamentación legal.....	29
2.4. Variables de la investigación.....	35
CAPÍTULO III.....	36
METODOLOGÍA.....	36
3.1. Presentación de la empresa.....	36
3.1.1. Misión.....	37
3.1.2. Visión.....	37
3.1.3. Ubicación geográfica.....	37
3.1.4. Organigrama.....	38
3.2. Diseño de la investigación.....	38
3.3. Tipos de investigación.....	39
3.4. Población y muestra.....	40
3.5. Técnicas de investigación.....	42
3.6. Recursos:.....	43
CAPÍTULO IV.....	46
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	46
4.1. Análisis e interpretación de los resultados.....	46
4.1.1. Encuesta.....	46
4.2. Cronograma de actividades.....	60
4.3. Diagramas del sistema.....	61
4.3.1. Caso de uso.....	61

4.3.2. Diagrama de flujo. ....	71
4.3.3. Diagrama de entidad. ....	81
4.3.4. Diccionario de datos. ....	82
4.4. Interfaz de la plataforma web. ....	95
4.5. Conclusiones.....	134
4.6. Recomendaciones.....	135
Bibliografía. ....	136
Anexos. ....	139

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura1.	ENIAC.....	7
Figura2.	Muñeca mecánica en 1805 .....	13
Figura3.	Logo de HTML5. ....	17
Figura4.	CSS3.....	19
Figura5.	JavaScript. ....	20
Figura6.	MySQL.....	23
Figura7.	Interfaz de “Tu publicidad” .....	26
Figura8.	Interfaz de “Genolí” . ....	27
Figura9.	Interfaz de “Mona closet”.....	28
Figura10.	Interfaz de “Mona de closet categorías” .....	28
Figura11.	Logo de KyN Boutique y accesorios.....	36
Figura12.	Ubicación geográfica de KyN Boutique y accesorios.....	37
Figura13.	Organigrama KyN Boutique y accesorios. ....	38
Figura14.	Gráfico de porcentaje pregunta 1. ....	47
Figura15.	Gráfico de porcentaje pregunta 2. ....	48
Figura16.	Gráfico de porcentaje pregunta 3. ....	49
Figura17.	Gráfico de porcentaje pregunta 4. ....	51
Figura18.	Gráfico de porcentaje pregunta 5. ....	52
Figura19.	Gráfico de porcentaje pregunta 6. ....	53
Figura20.	Gráfico de porcentaje pregunta 7 .....	54
Figura21.	Gráfico de porcentaje pregunta 8. ....	56
Figura22.	Gráfico de porcentaje pregunta 9. ....	57
Figura23.	Gráfico de porcentaje pregunta 10. ....	58
Figura24.	Cronograma de actividades.....	60

Figura25. Diagrama entidad relación de la base de datos de la  
plataforma web. ....81

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1.	Transferencias de información con EDI.....	9
Tabla2.	Avances de la automatización a través de los años. ....	13
Tabla3.	Evolución de HTML a través del tiempo. ....	16
Tabla4.	Evolución de CSS a través del tiempo:.....	18
Tabla5.	Evolución Versiones de JavaScript soportadas en navegadores.....	21
Tabla6.	Características, importantes de MySQL. ....	24
Tabla7.	Datos de la población. ....	40
Tabla8.	Tabla para el cálculo de la muestra. ....	42
Tabla9.	Recursos humanos: .....	44
Tabla10.	Recursos de hardware. ....	44
Tabla11.	Recursos de software.....	44
Tabla12.	Total, de recursos.....	45
Tabla13.	Encuesta 1. ....	46
Tabla14.	Encuesta 2. ....	48
Tabla15.	Encuesta 3. ....	49
Tabla16.	Encuesta 4. ....	50
Tabla17.	Encuesta 5. ....	52
Tabla18.	Encuesta 6. ....	53
Tabla19.	Encuesta 7. ....	54
Tabla20.	Encuesta 8. ....	55
Tabla21.	Encuesta 9. ....	57
Tabla22.	Encuesta 10. ....	58
Tabla23.	Simbología, caso de uso. ....	61
Tabla24.	Caso de uso, realizar pedido. ....	62

Tabla25.	Caso de uso, personalización de productos (camisetas y buzos).....	63
Tabla26.	Caso de uso, personalización de productos (accesorios).....	64
Tabla27.	Caso uso, iniciar sesión usuario.....	65
Tabla28.	Caso de uso, registro de usuario.....	66
Tabla29.	Caso de uso, carrito de compras.....	67
Tabla30.	Caso de uso, administrador.....	68
Tabla31.	Caso de uso, configuración, administrador.....	69
Tabla32.	Caso de uso, administrar productos.....	70
Tabla33.	Simbología diagrama de flujo.....	71
Tabla34.	Diagrama de flujo, realizar pedido.....	72
Tabla35.	Diagrama de flujo, personalización de productos (camisetas y buzos).....	73
Tabla36.	Diagrama de flujo, personalización de productos (accesorios).....	74
Tabla37.	Diagrama de flujo, iniciar sesión.....	75
Tabla38.	Diagrama de flujo, registro de usuario.....	76
Tabla39.	Diagrama de flujo, carrito de compra.....	77
Tabla40.	Diagrama de flujo, administrador.....	78
Tabla41.	Diagrama de flujo, configuración, administrador.....	79
Tabla42.	Diagrama de flujo, administrar productos.....	80
Tabla43.	Diccionario de datos, tabla de usuario.....	82
Tabla44.	Diccionario de datos, tabla rol.....	83
Tabla45.	Diccionario de datos, tabla tipo.....	84
Tabla46.	Diccionario de datos, tabla categoría.....	85
Tabla47.	Diccionario de datos, tabla producto.....	86
Tabla48.	Diccionario de datos, tabla tipo producto.....	87

Tabla49.	Diccionario de datos, tabla, tamaño. ....	88
Tabla50.	Diccionario de datos, tabla color.....	89
Tabla51.	Diccionario de datos, tabla detalle de pedido. ....	90
Tabla52.	Diccionario de datos, tabla ciudad.....	92
Tabla53.	Diccionario de datos, tabla cabecera de pedido. ....	93
Tabla54.	Interfaz de plataforma web, página principal. ....	95
Tabla55.	Interfaz de plataforma web, página camisetas.....	97
Tabla56.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sublimada.....	98
Tabla57.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado1.....	99
Tabla58.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado2.....	100
Tabla59.	Interfaz de plataforma web, página buzos. ....	102
Tabla60.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, con capucha.....	103
Tabla61.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sin capucha.....	104
Tabla62.	Interfaz de plataforma web, página accesorios.....	106
Tabla63.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas normales.....	107
Tabla64.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas con aza de corazón. ....	108
Tabla65.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas mágicas.....	109
Tabla66.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, gorras.....	111

Tabla67.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, rompecabezas .....	112
Tabla68.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tomatodos.....	114
Tabla69.	Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, globos.....	115
Tabla70.	Interfaz de plataforma web, inicio de sesión. ....	117
Tabla71.	Interfaz de plataforma web, registro de usuario. ....	118
Tabla72.	Interfaz de plataforma web, carrito de compras. ....	119
Tabla73.	Interfaz de plataforma web, admin, inicio. ....	121
Tabla74.	Interfaz de plataforma web, admin, detalles de los pedidos.....	122
Tabla75.	Interfaz de plataforma web, admin, colores. ....	123
Tabla76.	Interfaz de plataforma web, admin, tipo de productos. ....	124
Tabla77.	Interfaz de plataforma web, admin, tamaños. ....	126
Tabla78.	Interfaz de plataforma web, admin, tipo.....	127
Tabla79.	Interfaz de plataforma web, admin, categoría.....	129
Tabla80.	Interfaz de plataforma web, admin, ciudad. ....	130
Tabla81.	Interfaz de plataforma web, productos.....	131
Tabla82.	Interfaz de plataforma web, agregar productos. ....	133

# **CAPÍTULO I:**

## **EL PROBLEMA**

### **1. Planteamiento del problema.**

#### **1.1. Ubicación del Problema en un contexto.**

La tecnología ha sido uno de los precursores de la globalización. los negocios en la actualidad se pueden llevar a cabo desde cualquier lugar del mundo. Gracias, a que la tecnología ha favorecido el auge del comercio electrónico, lo que ha permitido a las empresas, ser cada vez más competitiva gracias a su visualización mundial, y es que la tecnología ha logrado posicionar la imagen corporativa, gracias a las redes de comunicación, lo que ha sido fundamental para el desarrollo económico mundial. (Melo, 2018)

La tecnología juega un papel muy importante y evoluciona cada vez con más rapidez, y con ella se debe ir a la par. Hoy en día las personas optan con más frecuencia realizar sus compras de manera online, el éxito de tener un negocio económicamente rentable está en innovar, por ese motivo, los dueños de los pequeños y medianos negocios están en la necesidad de adaptarse a estos nuevos métodos de ventas y ofrecer sus productos de manera online, el internet está en todos lados, evolucionando la vida cotidiana, la adaptación es necesaria para sacarle provecho a las oportunidades que brinda, en la actualidad la mayoría de las compras o servicios están al alcance de un clic, y los sitios web están teniendo un papel fundamental para los negocios.

Para tener una idea más clara de la cantidad de usuarios que pueden llegar a un sitio Web, en América existen 927, 492, 299 habitantes de los cuales 431, 939, 479 tienen acceso a Internet. Ellos representan el 46.6% de la población. Sin un sitio web, los negocios deben extender sus horarios de atención para tener más ventas, con la implementación de un sitio Web, los clientes van a tener la facilidad solicitar los productos o servicios, a cualquier hora, desde cualquier lugar. (Delgado, 2019)

Considerando lo anterior, se puede palpar lo importante y necesario que puede llegar hacer este medio masivo para mejorar la calidad de los negocios. El diseño es otro de los puntos fundamentales que se debe tomar en cuenta, si se quiere mejorar el servicio de las ventas, este tiene que ser pensando en la comodidad de los usuarios, con una interfaz dinámica, atractiva, fácil de usar y concreta sobre lo que quiere ofrecer, de esta manera los usuarios podrán realizar sus compras de una forma más ágil que es lo que se busca y este problema no es ajeno a la tienda KyN boutique y accesorios.

## **1.2. Situación conflicto.**

KyN Boutique y accesorios es una tienda que tiene alrededor de año y medio, está ubicada en la comunidad de Palmar en la provincia de Santa Elena, la cual ofrece variedades de prendas de vestir, también personaliza prendas y accesorios al gusto, que van desde sublimados y estampados de diferentes tipos de materiales en la prenda de vestir que desee el cliente, hasta la personalización de artículos varios tales como: camisetas, tazas, tomatodos, rompecabezas, gorras, buzos, globos, entre otros.

La tienda es un negocio que lleva poco tiempo en el mercado, por ello, antes de la pandemia solo realizaba sus ventas de manera física, la propietaria comenta que sus ventas bajaron de una manera drástica, al ver esto optó por darle más movimiento a sus redes sociales, ya que las

ventas online han incrementado de una manera significativa en estos tiempos de pandemia.

Mediante Instagram y Facebook que son las redes sociales con las que cuenta la tienda, se promocionan todos los productos que ofrecen por medio de fotos y videos, la problemática surge al momento de la recepción de los pedidos, ya que se deben de realizar de una manera minuciosa, porque se toman tallas, materiales de estampados, colores, diseños, tipo de letras entre otras cosas y estos se los realiza por el chat de las redes sociales, al no contar con mucho personal se dificulta el tiempo de respuesta con los clientes.

Esto ocasiona inconformidad a los clientes, ya que el tiempo de respuesta para la recepción de pedidos no es muy optimo, de seguir así, se generaría una imagen poca profesional a la tienda KyN Boutique y accesorios, y su calificación en cuanto a la atención del cliente bajaría de una manera considerable, lo que provocaría pérdidas de pedidos y de esta forma perdería clientes potenciales por su mal servicio.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito la autora de la presente investigación formula como problema:

### **1.3. Formulación del problema.**

¿Cómo influye un sistema informático de ventas online en la automatización del proceso de recepción de pedidos de la tienda KyN boutique y accesorios en la provincia de Santa Elena en el 2021?

### **1.4. Delimitación del problema.**

**Aspecto:** Comercio electrónico.

**Campo:** HTML5, Css3, JavaScript.

**Área:** MySQL.

**Periodo:** 2021.

## **1.5. Variables de la investigación.**

**Variable independiente:** Sistema informático de ventas online.

**Variable dependiente:** Automatización del proceso de recepción de pedidos.

## **1.6. Objetivos de la investigación.**

### **1.6.1. Objetivo general.**

Desarrollar una plataforma web de ventas online de ropa y accesorios personalizados que permita la automatización del proceso de recepción de pedidos de la tienda KyN Boutique y accesorios.

### **1.6.2. Objetivos específicos.**

1. Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados con las plataformas de ventas online y su repercusión en la automatización del proceso de recepción de pedidos.
2. Diagnosticar el estado actual de la recepción de pedidos y la necesidad de proponer una plataforma de ventas online en la tienda KyN Boutique y accesorios.
3. Proponer una plataforma de ventas online que permita automatizar el proceso de recepción de pedidos a los usuarios en la tienda KyN Boutique y accesorios.

## **1.7. Justificación de la investigación.**

Este proyecto es conveniente, porque a través de la creación de una plataforma de ventas online, permitirá a la tienda KyN boutique y accesorios, automatizar el proceso de recepción de pedidos, de esta manera podrá vender los productos que ofrece a un mercado más amplio y de una manera más ágil.

Con el desarrollo de esta plataforma web, se logrará optimizar las compras a los usuarios de la tienda KyN Boutique, ya que a través de la misma se podrá brindar información más detallada sobre la gran variedad de productos que ofrece, también ahorrará el tiempo a los clientes que realizan las compras y a los trabajadores que receptan los pedidos, gracias a esto, se conseguirá garantizar altos niveles de calidad, esto le permitirá a la tienda ser más productiva, ya que campo digital permite experimentar nuevas oportunidades comerciales.

Este proyecto tiene como alcance perfeccionar la recepción de pedidos, de esta manera, se logrará mejorar la comunicación entre el cliente y la tienda, y así podrá brindar un servicio más óptimo.

Con la creación de esta plataforma web se dará solución a la problemática que presenta la tienda KyN boutique y accesorios, que es la recepción de pedidos, los cuales se realiza mediante de redes sociales y la comunicación por ese medio no es muy óptima, ya que para realizar las compras se necesita dar información detallada sobre los productos, como las tallas, el tipo de materiales, colores, diseños, entre otros. Esta plataforma web servirá a este y a otros negocios que brinden un servicio de ventas de ropa y accesorios personalizados que presente un problema parecido.

## **CAPÍTULO II.**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2. Fundamentación teórica.**

##### **2.1. Antecedentes históricos.**

En el presente proyecto de investigación la autora toma como referentes teóricos, los elementos relacionados a los sistemas informáticos de ventas online y su repercusión en el comercio electrónico, también sobre la automatización del proceso de recepción de pedidos, y por último se dará a conocer de una manera más amplia los elementos técnicos que se utilizarán como HTML5, Css3, JavaScript, MySQL.

##### **Sistemas informáticos de ventas online.**

Aunque la informática se remonta a la segunda mitad del siglo XX, las computadoras de primera generación funcionaban con válvulas, cilindros magnéticos y controles internos. Los ordenadores eran muy lentos, de gran tamaño y que emitían mucho calor. Pero a lo largo de los años, el desarrollo de la informática ha seguido mejorando gracias a las nuevas tecnologías, especialmente en lo que respecta a los circuitos integrados, los teléfonos móviles e Internet. La quinta generación en la que vivimos hoy es verdaderamente espectacular, evolución de la informática avanza muy rápido y trae consigo muchas sorpresas, como procesamiento más rápido, desarrollo de programas, desarrollo multimedia, avances en inteligencia artificial, realidad virtual entre otra cosa. (MARQUETING, 2019)

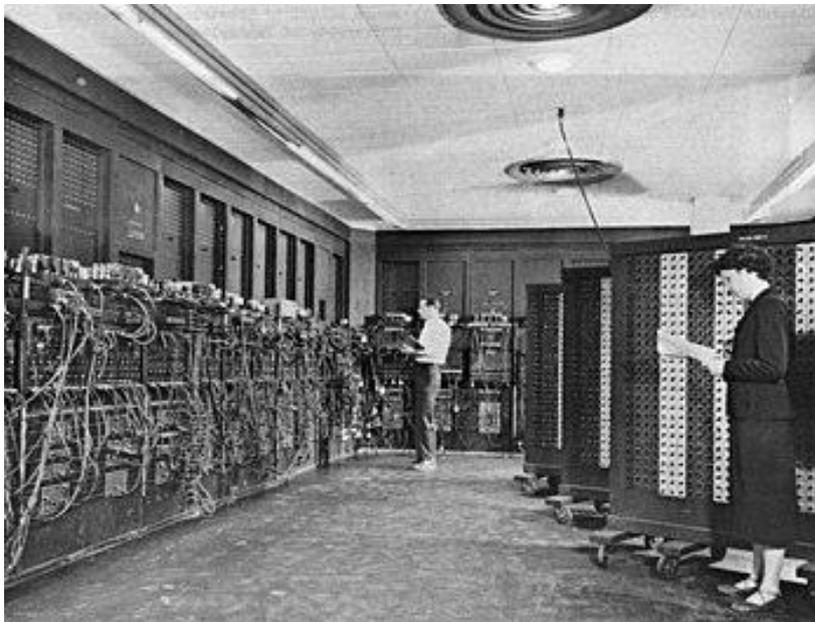
## Los sistemas informáticos y sus comienzos:

**1939.** Alan Turing rompe el código secreto Enigma utilizado por los alemanes para comunicarse durante la Segunda Guerra Mundial. Turing fue uno de los primeros en discutir la inteligencia artificial en las máquinas.

**1941.** Konrad Zuse ha completado la primera computadora funcional Z3, la cual trabajó en coma flotante binaria.

**1943.** Inicio de desarrollo ENIAC

Figura1. ENIAC.



Tomada de *Electronic Numerical Integrator And Computer* [Imagen]. El puig, <https://elpuig.xeill.net/Members/vcarceler/c1/didactica/apuntes/ud1/na6>

Algunas de sus características:

- 19,000 válvulas termoeléctricas.
- 1,500 relés.
- 7,500 interruptores.
- Suma, resta, multiplicación y división.

- La entrada y salida de datos se realiza mediante una tarjeta perforada.

**1946.** John Von Neumann propone una versión modificada de ENIAC. EDVAC, esta máquina tiene dos diferencias importantes, la primera es utilizar aritmética binaria, en segundo lugar, le permite trabajar con programas almacenados.

**1963.** Los comités gubernamentales de la industria desarrollaron la codificación de caracteres ASCII, el primer estándar común para el intercambio de información.

**1966.** El equipo de investigadores de Bell Labs desarrolló un sistema operativo experimental llamado MULTICS para usar con computadoras de General Electric.

**1969.** ARPA Foundation y Rand Company desarrollaron una red central sin nodo basada en conmutación de paquetes.

**1971.** Ray Tomlinson hizo posible el primer programa de correo electrónico.

**1974.** Vint Cerf, en colaboración con Bob Kahn, publicaron el Protocolo de Control de Transmisión (TCP). Esto permitió que redes heterogéneas se conecten a una verdadera red global.

**1980.** Bill Gates y Paul Allen compraron los derechos del sistema operativo QDOS y lo intercambiaron con IBM en 1981 bajo el nombre de Microsoft DOS.

**1983.** Richard Stallman decidió dedicarse a un proyecto de software libre al que llamó GNU.

**1991.** Linus Torvalds lanzó la primera versión de Linux. El nuevo kernel pronto se integró en el Proyecto GNU, formando el sistema operativo libre GNU / Linux bajo la licencia GPL. (El puig)

## Los sistemas informáticos de ventas y sus comienzos:

### EDI (intercambio electrónico de datos).

En año 1986, las ventas repetidas se realizaron a través de algo llamado EDI (intercambio electrónico de datos), donde compradores y vendedores se comunicaban a través de computadoras y los pedidos se enviaban por este medio.

A lo largo de los años, una auténtica revolución en la transmisión electrónica de información ha llevado a asociar muchas de las herramientas. EDI Standard, que es el concepto de una "estructura de mensaje" llamado "formato" que se utiliza para crear versiones electrónicas de documentos comerciales escritos originalmente en papel. El EDI desapareció y fue reemplazado por el uso de estándares públicos, ya que mejoró varios estándares específicos que ya existían en la empresa. (Menéndez & Barzanallana Asensio, 2011)

Tabla1. Transferencias de información con EDI.

<b>Compras.</b>	<b>Finanzas y contabilidad.</b>	<b>Control de inventarios.</b>
Órdenes de compra	Facturas	Ajustes de inventarios
Cambio y ajustes de las órdenes de compra	Memoria de crédito y debito	Planificación de producción
Acuse de cambio	Pago y notificaciones	Transferencia de productos y reventas
Consultas y reportes sobre el estado de las	Recibos de	Notificaciones de

órdenes de compra	pagos/rechazos	nivel de inventario
-------------------	----------------	---------------------

Información tomada de la presente investigación elaborada por autora Katherine Mendoza González.

En la tabla anterior se detalla las diferentes transacciones de información que se empezaron a realizar gracias a los IDE, que sirvieron como llave para lo que es hoy el comercio electrónico.

### **Comercio electrónico.**

A finales del siglo XX surgió el comercio electrónico. Se trata de una oferta de venta electrónica basada en Internet que le permite mostrar todos los aspectos de los productos y los servicios que una empresa tiene disponible para sus clientes.

Una plataforma de comercio electrónico es una herramienta de software integral que permite a los comerciantes crear y administrar tiendas digitales de modo que pueden personalizar la información de los productos, administrar el contenido y los diseños web. Un sistema informático de ventas online integra, extiende y mantiene los procesos comerciales centrales, como la venta de productos y servicios escalables, y respalda las capacidades de generación de informes de administración de inventario y el historial de pedidos de los clientes. (Tecnología información, 2018)

A continuación, se presentarán algunos tipos de comercio electrónico actualmente utilizados:

### **Comercio electrónico B2B**

Sus siglas B2B que en español significan, negocio a negocio. En el cual sus transacciones comerciales electrónicas se ejecutan de empresa a empresa.

### **Comercio electrónico B2C.**

B2C significa Negocio al Consumidor, el cual se lleva a cabo mediante un sitio web virtual donde el público recibe los productos y servicios de tienda de su preferencia.

### **Comercio electrónico G2C.**

Las siglas de esta clase de comercio significan, Gobierno al Consumidor, mediante esta plataforma el gobierno brinda a los ciudadanos, facilitar sus transacciones.

### **E-commerce B2E.**

Que significan Negocio a Empleado, se enfoca en el comercio que entabla relación empresa y empleado, en el cual se divisa los diferentes beneficios que los trabajadores puede obtener por su desempeño laboral.

### **Comercio electrónico P2P.**

P2P, Peer to Peer o, en español igual a igual, este comercio se caracteriza porque es manejado por los mismos usuarios, vendiendo sus productos directamente con otras personas.

### **Comercio electrónico C2C.**

C2C o en español Consumidor a Consumidor este tipo de comercio electrónico se ejecuta cuando el vendedor pone en venta productos que ya no utiliza.

En la actualidad palpamos una era digital que avanza a pasos agigantados, la creación de estos nuevos sistemas informáticos trajo consigo una mejoría considerable para las grandes, medianas, pequeñas empresas, ya que gracias a ellos se logra ofrecer experiencias integrales, atractivas y personalizadas a los clientes.

Conocer y dominar estas tecnologías digitales es de suma importancia. Estos sistemas informáticos se caracterizan por automatizar sus procesos, por ello a continuación se tratará sobre ese tema.

### **Automatización del proceso de recepción de pedidos.**

Los orígenes de la automatización se remontan a tiempos prehistóricos, a lo largo de la historia, las personas han utilizado diversas tecnologías para reducir los plazos de entrega y mejorar la calidad de los procesos, pero la automatización de procesos complejos comenzó a realizarse a principios del siglo XX, mediante el uso de dispositivos mecánicos y electromecánicos. Desde entonces, ha habido competencia para mejorar la automatización en todo el mundo, y ahora existen tecnologías avanzadas de comunicación y control con muchas redes de productos. (Agudelo, Tano , & Varga)

A continuación, una breve historia de la automatización a lo largo de los años.

Según (Blogspot, 2016) A lo largo de los siglos, los humanos han creado máquinas que imitan partes del cuerpo humano a continuación algunos ejemplos:

- Los egipcios trasplantaron brazos mecánicos a estatuas de sus dioses.
- Los griegos hicieron estatuas
- En Europa, en los siglos XVII y XVIII, se fabricaron hábiles muñecos mecánicos con algunas características robóticas.
- Henri Maillardet de Suiza creó una muñeca mecánica que pudo dibujar en 1805.

Figura2. Muñeca mecánica en 1805



Tomada de *Muñeca mecánica* [Fotografía]. Blogspot, 2016.

<http://automatizacion902.blogspot.com/2015/08/>

A partir de la creación de la muñeca mecánica surgieron una serie de avances con respecto a la automatización a través de años en la siguiente tabla se los va a detallar:

Tabla2. Avances de la automatización a través de los años.

<b>1817-1870</b>	Una máquina especial para cortar metal.
<b>1890</b>	Sir Joseph Whitworth enfatiza la necesidad de repuestos.
<b>1870</b>	Primer torno automático, inventado por Christopher Spencer.
<b>1940</b>	Introducción de controles hidráulicos, neumáticos y electrónicos para interruptores automáticos.
<b>1945-1948</b>	John Parsons comienza el estudio sobre control numérico.

<b>1960-1972</b>	Se desarrollan el control numérico directo y la tecnología de fabricación asistida por computadora.
<b>1990</b>	Se desarrollan maquinas automatizadas con sistemas de información.
<b>2005-2009</b>	La automatización basada en autómatas en máquinas de autoservicio.

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

Con el desarrollo de estas nuevas tecnologías, ha sido posible automatizar muchos procesos a lo largo del tiempo y con ello se ha logrado un progreso significativo. Permitiendo a las empresas hacer que los procesos de fabricación sean más eficientes, más seguros y más competitivos.

La automatización empresarial es esencial para administrar, desarrollar y regular la forma en que se dan las operaciones en todos los procesos en un negocio, no solo en la infraestructura de TI. Al automatizarlo, tendrá el tiempo y la energía para concentrarse en su innovación. El objetivo del negocio automatizado es hacer el trabajo más rápido. (Redhat, 2020)

Algunos de los beneficios que nos brinda la automatización de procesos son:

- Reducción de costos
- Aumento de la productividad
- Disponibilidad
- Confiabilidad
- Rendimiento

Según (Conecta Software, 2020) La sistematización que brinda el comercio electrónico permite a las empresas ahorrar dinero y mejorar los procesos, generando así una mejor experiencia al usuario. Esto se hace mediante la creación de un software que convierte las tareas manuales en procesos inteligentes que se ejecutan automáticamente cuando es necesario.

Estos procesos estandarizados tienen la capacidad de escalar o cambiar problemas comerciales específicos. Impulsados por la tecnología informática y el Internet, con los cuales se ha experimentado un crecimiento significativo en casi todos los campos durante las últimas dos décadas. El avance de estas tecnologías es de mucha importancia ya que, permite manipular grandes cantidades de información en tiempo real.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos palpar lo necesario y fundamental que es para los negocios, adquirir un sistema informático de ventas online en el cual se pueda automatizar la recepción de pedidos, y de esta manera brindar a los usuarios información más detallada sobre los productos, la disponibilidad, obtener una comunicación más efectiva con los clientes y lo más importante ofrecer un servicio las 24 horas, los 7 días de la semana y gracias a esto ser más rentable y productivo.

## **HTML.**

Los orígenes del HTML se remontan a 1980, la idea de la creación de un nuevo sistema de lenguaje de "hipertexto " surgió del el investigador y físico del CERN Tim Berners Lee. Finalmente, cuando pudo terminar de desarrollar su sistema, lo consiguió a través de una apelación sistemática. El trabajo lo realizo en conjunto con el ingeniero de sistemas Robert Cailliau, presentaron un trabajo premiado titulado World Wide Web (W3). El primer documento oficial con una descripción de HTML se publicó en 1991 como "Etiqueta HTML" y todavía está disponible en línea como una reliquia informática. (Barzana, UM, 2016)

Tabla3. Evolución de HTML a través del tiempo.

HTML 2.0	En 1995 se publica el estándar HTML 2.0. este modelo no admitía tablas. En esta versión simplificaba de una manera considerable la estructura del documento, lo que generaba la fácil edición de dicho documento, en esta versión la declaración de las etiquetas html, head y body es opcional.
HTML 3.2	La versión HTML 3.2 se lanzó en el año de 1997 y fue la primera recomendación de HTML publicada por el W3C (Consortio internacional). Esta versión también se incorporan todas las últimas innovaciones de las páginas web desarrolladas hasta 1996, como applets de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes.
HTML 4.01	Esta versión fue la última especificación oficial de HTML la cual se publicó en el mes de diciembre de 1999 y se fue llamada HTML 4.01. desde la fecha en la que fue publicada esta versión, su mayor objetivo se centró en la elaboración estándar de XHTML Lo que ocasionó que en año 2004, las empresas prestigiosas, Apple, Mozilla y Opera expusieran su intranquilidad por el desinterés de W3C en HTML, por lo cual decidieron constituir una nueva asociación la cual la denominaron WHATWG y desde este entonces empezaron con la elaboración de la siguiente versión la cual denominaron HTML5, dicha versión presentó un borrador oficial el cual fue lanzado en el mes de enero del año 2008.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Nota: En la tabla anterior se logra divisar las diferentes versiones de HTML que han surgido a través del tiempo.

## Html5

*Figura3. Logo de HTML5.*



Tomada de Logotipo HTML5 [Ilustración]. W3C, 2011,  
[https://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5\\_Logo.svg](https://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5_Logo.svg)

Según (Arkaitzgarro, 2015) HTML5 (Hypertext Markup Language, versión 5) es la quinta revisión del lenguaje HTML. Esta nueva versión, junto con CSS3, establece un nuevo estándar de desarrollo web, rediseña el código para resolver problemas y actualiza el código para satisfacer nuevas necesidades. Trae consigo gran variedad de características nuevas y proporciona una plataforma de desarrollo para aplicaciones web complejas.

HTML5 está diseñado para reemplazar no solo HTML4, sino también XHTML 1 y DOM nivel 2. Esta versión simplifica la interacción con páginas web, multimedia (video), audio, etc.

- Nuevas etiquetas semánticas para estructurar documentos HTML. Reemplaza la necesidad de etiquetas que identifiquen cada bloque de la página.
- Nuevos elementos multimedia como <audio>y<video>.
- La integración de Scalable Vector Graphics (SVG) reemplaza los populares gráficos genéricos<object>con nuevos elementos disponibles.
- El cambio, redefinición o estandarización de algunos elementos, como <a>, <cite>o <menu>.
- MathML para fórmulas matemáticas.
- Almacenamiento local del lado del cliente.
- y muchas otras API nuevas.

## CSS

CSS es un lenguaje de estilo que se utiliza para definir la apariencia, el formato y la apariencia de html, xml y otros documentos de marcado. Se usa comúnmente para darle formato visual a documentos html o xhtml para que actúen como espacio web. La hoja de estilo surgió de la necesidad de diseñar la información de tal manera que el contenido pudiera separarse de la presentación. (Puig, 2013)

Tabla4. Evolución de CSS a través del tiempo:

CSS1	Esta fue la primera versión, que se lanzó en 1996 y está tuvo una vigencia de 12 años hasta el lanzamiento la tercera versión. Esta primera versión trajo consigo todas las funcionalidades principales por ejemplo la sintaxis, los atributos o las propiedades de las fuentes.
CSS2	Fue lanzada en el año de 1998, con la finalidad de continuar con la innovación del lenguaje de estilo.

CSS3	La versión de CSS es la versión que está vigente en la actualidad, la cual se lanzó en el 2001, que trajo consigo más completas y extensas, lo que ocasionó que las versiones pasadas queden obsoletas y desaparezcan.
------	--

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Esta herramienta ha evolucionado con el tiempo y actualmente se encuentra en su tercera versión.

### **CSS3**

*Figura4. CSS3.*



Tomada de *Logotipo cuadrado CSS3 sin marca denominativa* [Ilustración]. ExE Boss , 2021,

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CSS3\\_logo.svg#/media/File:CSS3\\_logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CSS3_logo.svg#/media/File:CSS3_logo.svg)

El acrónimo de CSS significa "Cascading Style Sheets", que significa

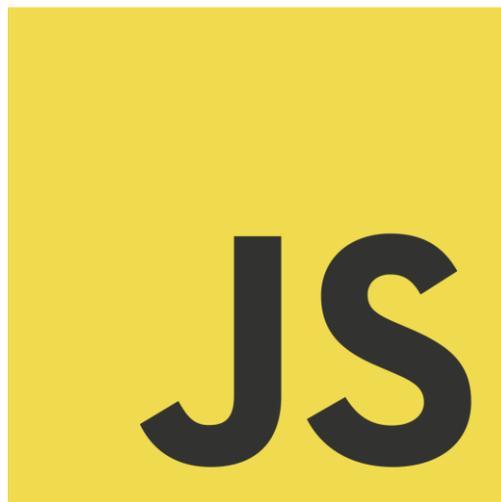
- Cascading. Los estilos aplicados a los elementos de la página web se reflejan en esos elementos.

- **Style.** Utilice las pautas de CSS para aplicar estilos visuales a varios elementos de su página web.
- **Sheets.** Cuando se crea un estilo de sitio, se agrega a un archivo u hoja separada con la extensión .css.

HTML y CSS son herramientas complementarias y esenciales para el diseño web receptivo. Por ejemplo, CSS proporciona diferentes pautas de diseño y estética según el dispositivo que acceda a su sitio. Como resultado, los sitios web ocultan o muestran cierto contenido dependiendo de si se encuentra en un teléfono móvil o en una computadora de escritorio. (Souto)

## **JavaScript.**

*Figura5. JavaScript.*



Tomada de *Unofficial JavaScript logo* [Ilustración] Chris Williams, 2011, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/JavaScript-logo.png>

Según (Desarrollo web) JavaScript es un lenguaje creado por Netscape, el predecesor del Firefox, actual compañía propietaria del ahora desaparecido navegador del mismo nombre. El lanzamiento se realizó en 1995 con la versión Netscape 2.0.

Tabla5. Evolución Versiones de JavaScript soportadas en navegadores.

Versión de JavaScript	Versión del Navegador
JavaScript 1.0	Navegador 2.0
JavaScript 1.1	Navegador 3.0
JavaScript 1.2	Navegador 4.0-4.05
JavaScript 1.3	Navegador 4.06-4.7x
JavaScript 1.4	n/a
JavaScript 1.5	Navegador 6.0 Mozilla 0.6x-0.9x (navegador de código abierto)
JavaScript 1.6	Mozilla Firefox 1.5
JavaScript 1.7	Mozilla Firefox 2

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

JavaScript es un lenguaje poderoso y puede proporcionar soluciones efectivas en casi todos los campos de la tecnología.

Esto es especialmente importante porque es el único lenguaje de programación que los navegadores pueden comprender y es parte de las características de la interfaz de usuario desarrolladas en sitios web y

aplicaciones web modernos. Pero también es crucial en muchos otros tipos de desarrollo. Sus usos más importantes son:

- Desarrollo de páginas web del lado del cliente (interfaz de usuario, en navegador)
- Desarrollo de todo tipo de aplicaciones utilizando la plataforma NodeJS
- Desarrollo de aplicaciones móviles
- Desarrollo de aplicaciones de escritorio todo Para sistemas Windows, Linux y Mac que se pueden codificar de forma compatible con su plataforma.

Por tanto, JavaScript se puede considerar un lenguaje común porque es el lenguaje con más diversas aplicaciones y usos en la actualidad.

Y hoy está tan presente en nuestra vida que pocas veces nos damos cuenta. Se encuentra en teléfonos celulares, televisores y electrodomésticos, por lo que la mayoría de las cosas son subconscientes.

Proyectos como Node.js, un entorno de programación a nivel de servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, pueden usar JavaScript como lenguaje para crear elementos para aplicaciones de servidor web. JavaScript es probablemente el lenguaje de programación principal para aplicaciones móviles y de escritorio. El desarrollo y uso de JavaScript es realmente solo el comienzo, y eso es impresionante para este lenguaje que está evolucionando a pasos agigantados (Barzana, 2019)

## MySQL

Figura6. MySQL.



Tomada de *MySQL logo* [Ilustración] 1000marcas.net, 2020,  
<https://1000marcas.net/mysql-logo/>

MySQL es un administrador de bases de datos que le permite interactuar con los lenguajes de programación más populares como PHP y Java. Nació como software libre y la mayor parte de su código está escrito en lenguaje C / C.

Según (Robledano, 2019) Fue creada en el año 1995, MySQL ha evolucionado con nuevas funciones hasta el día de hoy. La versión 3.23.0 fue lanzada en 1999. Fue la primera versión principal después de otras, como la versión 5.0.0 lanzada en 2005 y la 5.5.x lanzada en diciembre del 2019.

Una de las características principales de MySQL es que se puede utilizar en varios sistemas operativos. Existen varios motores de almacenamiento para adaptarse a las necesidades específicas de cada entorno.

La velocidad es otro punto fuerte al realizar operaciones en MySQL. Además de poder admitir una gran cantidad de tipos de datos diferentes.

Cuando se trata de seguridad, MySQL tiene un sistema de contraseña que permite la validación basada en el host, lo que lo hace confiable.

A continuación, otras características importantes de MySQL.

Tabla6. Características, importantes de MySQL.

Arquitectura Cliente y Servidor	MySQL basa su funcionamiento en un modelo cliente y servidor. Todos los clientes pueden realizar consultas a través del sistema de registro, de esta manera se obtienen datos, se pueden modificarlos y también guardar estos cambios o establecer nuevas tablas de registros.
Compatibilidad	MySQL brinda ofrece completa compatibilidad, lo que quiere decir que si has trabajado en otro motor de bases de datos no se tendrá inconvenientes al momento de migrar a MySQL.
Vistas	Desde la versión 5.0 se implementó, la compatibilidad gracias a esto se logró configurar vistas personalizadas del mismo modo que se puede hacer en otras bases de datos.
Procedimientos almacenados.	MySQL trae consigo la particularidad de no procesar las tablas directamente, este proceso se lo realiza mediante procedimientos almacenados, con lo que es posible aumentar la eficacia de la implementación.
Desencadenantes	MySQL permite además poder automatizar ciertas tareas dentro de la base datos. Cuando se ejecuta un evento, al mismo tiempo otro es lanzado, este

	sirve para actualizar registros u optimizar su funcionalidad.
Transacciones.	Una transacción representa la actuación de diversas operaciones en la base de datos como un dispositivo. El sistema de base de registros garantiza cada uno de los procedimientos se establezcan correctamente o ninguna de ellas

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

MySQL es ampliamente utilizado por los desarrolladores web para realizar cambios en las páginas web sin modificar el código web. Combinado con PHP, es una herramienta poderosa para implementar aplicaciones rápidas, seguras y poderosas que requieren una base de datos. (Tokio, 2018)

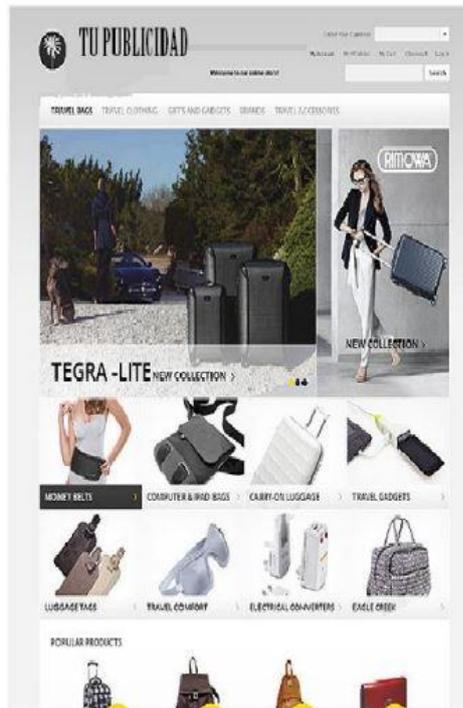
Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, se puede concluir que los negocios que posean una plataforma web tienen mayor posibilidad de ser más rentables, el comercio electrónico brinda grandes beneficios permitiendo un desarrollo más óptimo a las empresas, que dan como resultado el aumento de los clientes, todo esto en conjunto a los elementos técnicos a utilizar que son HTML5, Css, JavaScript y MySQL, los cuales han sido seleccionados por los óptimos resultados que ofrecen, ya que de estos depende que el resultado sea tal cual se planteó al inicio y satisfaga las necesidades del negocio.

## **2.2. Antecedentes referenciales.**

La autora del presente proyecto de investigación toma como antecedentes referenciales, plataformas web de ventas online como punto de partida, para la implementación del diseño y descripción de la solución propuesta.

**Desarrollar una tienda virtual para comercializar artículos promocionales de la agencia “tu publicidad”. (Zurita, 2012)**

*Figura7. Interfaz de “Tu publicidad”.*



Tomada de *Página de inicio de tienda virtual Tu publicidad* [Imagen] Repositorio Uide, 2012, <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/59/1/T-UIDE-0015.pdf>

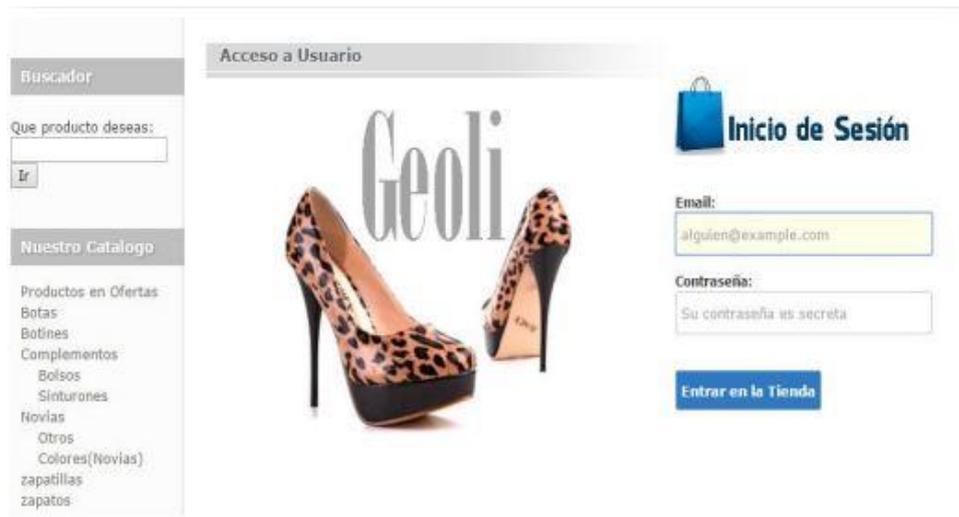
Según (Zurita, 2012) Actualmente, la agencia de publicidad de Quito Ecuador "TU PUBLICIDAD" está identificada con un problema importante debido a que los clientes no pueden llegar a las tiendas y salas de exhibición. De hecho, los clientes no tienen tiempo para elegir los artículos promocionales que necesitan para su negocio. Actualmente, la empresa está reubicando y comprando productos de acuerdo a las necesidades de los clientes, por lo que han pedido disculpas por las molestias debido a la falta de muchos artículos promocionales y las malas ventas.

Hoy en día, la competencia es muy feroz y todos los comerciantes ofrecen facilidades de compra promocional a través de tiendas virtuales para

informarles sobre los diferentes productos que se venden y crear ofertas promocionales. Como un nuevo canal de venta, por lo que la publicidad de atención al cliente es fundamental.

**“Implementación de una tienda virtual mediante software libre para mejorar la gestión de ventas y publicidad para el almacén de zapatos “Geoli” de la ciudad de pedernales”** (Cevallos, 2015)

Figura8. Interfaz de “Genolí”.



Tomada de *Página de inicio de tienda virtual Geoli* [Imagen], 2016.

<https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/2674/1/TUSDSIS007-2016.pdf>

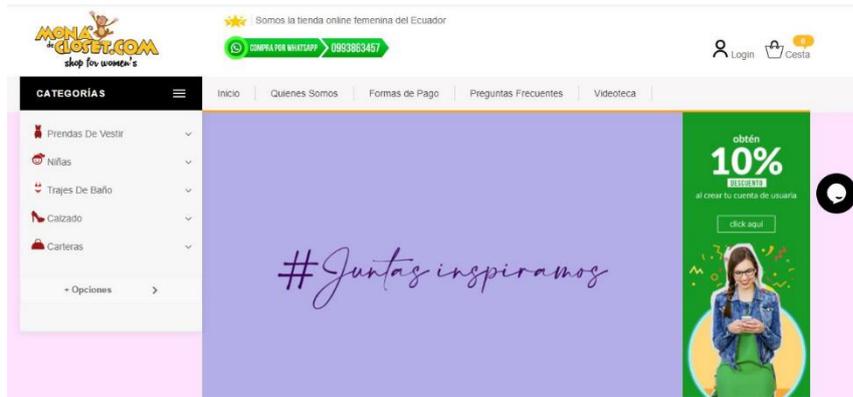
Según (Cevallos, 2015) En los últimos años, el comercio electrónico ha crecido enormemente gracias al desarrollo de Internet. Esto permite que las empresas y las microempresas se centren en la compra y venta de productos para eliminar barreras como la distancia y alcanzar un nicho más amplio.

Este proyecto monográfico se centra en el desarrollo de una tienda virtual que pueda generar compras y facturas de artículos solicitados por usuarios habituales o clientes de la zapatería "GEOLI".

Un incentivo para que los propietarios-gerentes establezcan las condiciones básicas necesarias favorables para el desarrollo. de esta actividad y el desarrollo económico que la acompaña.

## Mona de closet

Figura9. Interfaz de “Mona closet”.

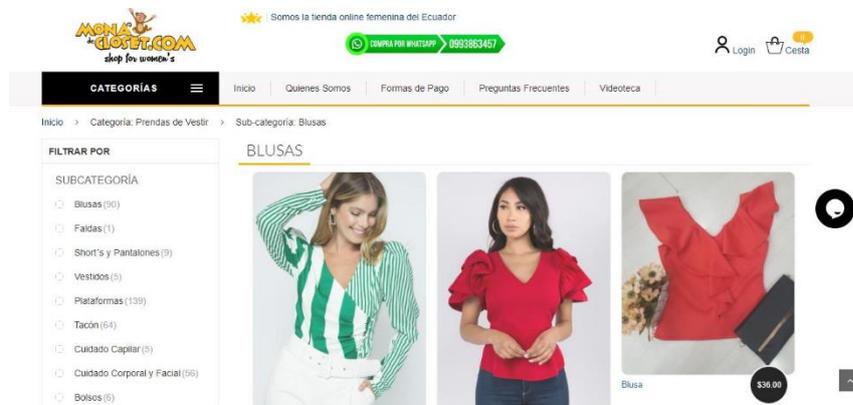


Tomada de *Página de inicio del sitio web Mona de closet* [Imagen] Mona de closet, 2021

<https://www.monadecloset.com/index.php>

La plataforma monadecloset.com tiene presencia en el mercado ecuatoriano desde hace casi tres años y está conformada por una comunidad de marcas y tiendas de diferentes estados del Ecuador, consolidándose como audiencia femenina de productos de moda y belleza. Impulsando junto a ellos el comercio electrónico de Ecuador. (monadecloset.)

Figura10. Interfaz de “Mona de closet categorías”



Tomada de *Página de categoría del sitio web Mona de closet* [Imagen] Mona de closet,

2021 <https://www.monadecloset.com/paginas/categoria.php?idsub=5>

En esta plataforma se encuentra información detallada y ordenada sobre la empresa, los productos que ofrece y los diferentes canales con los que cuenta. En ella también se logra divisar varias secciones donde se encuentran las categorías, lo que facilita la búsqueda a los clientes. La finalidad que busca esta plataforma, aparte de mejorar la visualización de los productos que ofrece, es automatizar el proceso de recepción y entrega de pedidos, por esto es importante tomar en cuenta todos los procesos que conllevan el registro de los pedidos.

Gracias a estos trabajos referenciales anteriormente descritos se tomará en cuenta, las normas y criterios a para el desarrollo de una plataforma web de ventas online, para la automatización de la recepción de pedidos. Es importante tener en cuenta todos los detalles que se obtendrán durante esta investigación, ya que la plataforma web propuesta debe manejar adecuadamente las interacciones entre clientes y la tienda KyN Boutique y sus accesorios.

### **2.3. Fundamentación legal.**

#### **Libro 1: Título 1**

#### **De los derechos de autor y derechos conexos.**

#### **Capítulo 1: Del derecho del Autor.**

#### **Sección 1: Preceptos generales.**

**Art. 4.** Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras.

**Art. 5.** El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

- Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisiones radiofónicas cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular.

Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación.

- El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna.
- El derecho conexo nace de la necesidad de asegurar la protección de los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas.

**Art. 8.- En el Registro Nacional de Derechos de Autor y Derechos Conexos se inscribirán obligatoriamente:**

- a) Los estatutos de las sociedades de gestión colectiva, sus reformas, su autorización de funcionamiento, suspensión o cancelación;
- b) Los nombramientos de los representantes legales de las sociedades de gestión colectiva;
- c) Los convenios que celebren las sociedades de gestión colectiva entre sí o con entidades similares del extranjero; y,
- d) Los mandatos conferidos en favor de sociedades de gestión colectiva o de terceros para el cobro de las remuneraciones por derechos patrimoniales” (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, IEPI, 1998)

**“Art. 9.- En el Registro Nacional de Derechos de Autor y Derechos Conexos podrán facultativamente inscribirse:**

- a) Las obras y creaciones protegidas por los derechos de autor o derechos conexos;
- b) Los actos y contratos relacionados con los derechos de autor y derechos conexos; y,
- c) La transmisión de los derechos a herederos y legatarios” (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, IEPI, 1998)

**“Art. 13.- La solicitud de inscripción de una obra contendrá:**

- a) Título de la obra;
- b) Naturaleza y forma de representación de la obra; y,
- c) Identificación y domicilio del autor o autores” (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, IEPI, 1998).

**Código Orgánico de la economía social de los conocimientos creatividad e innovación.**

**Considerando que: El Art. 386.** De la constitución de la república del Ecuador, señala que el Sistema Nacional, de Ciencia, Tecnología, Innovación, y, Saberes ancestrales “Comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporare a instituciones del estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales”.

El estado a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman. (Asamblea Nacional República del Ecuador; Año IV-No 899, 2016)

**Leyes de los sistemas informáticos.**

**Delitos contra la seguridad de los activos de los sistemas de información y comunicación”**

**Artículo 229.- Revelación ilegal de base de datos.**

La persona que, en provecho propio o de un tercero, revele información registrada, contenida en ficheros, archivos, bases de datos o medios semejantes, a través o dirigidas a un sistema electrónico, informático,

telemático o de telecomunicaciones; materializando voluntaria e intencionalmente la violación del secreto, la intimidad y la privacidad de las personas, será sancionada con pena privativa de libertad de uno a tres años. (Pág,36)

Si esta conducta se comete por una o un servidor público, empleadas o empleados bancarios internos o de instituciones de la economía popular y solidaria que realicen intermediación financiera o contratistas, será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años. (Pág,36)

### **Artículo 230.- Interceptación ilegal de datos.**

Será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años:

1. La persona que, sin orden judicial previa, en provecho propio o de un tercero, intercepte, escuche, desvíe, grabe u observe, en cualquier forma un dato informático en su origen, destino o en el interior de un sistema informático, una señal o una transmisión de datos o señales con la finalidad de obtener información registrada o disponible. (Pág,36)
2. La persona que diseñe, desarrolle, venda, ejecute, programe o envíe mensajes, certificados de seguridad o páginas electrónicas, enlaces o ventanas emergentes o modifique el sistema de resolución de nombres de dominio de un servicio financiero o pago electrónico u otro sitio personal o de confianza, de tal manera que induzca a una persona a ingresar a una dirección o sitio de internet diferente a la que quiere acceder. (Pág,36)
3. La persona que a través de cualquier medio copie, clone o comercialice información contenida en las bandas magnéticas, chips u otro dispositivo electrónico que esté soportada en las tarjetas de crédito, débito, pago o similares. (Pág,36)
4. La persona que produzca, fabrique, distribuya, posea o facilite materiales, dispositivos electrónicos o sistemas informáticos destinados a la comisión del delito descrito en el inciso anterior. (Pág,36)

### **Artículo 231.- Transferencia electrónica de activo patrimonial.**

La persona que, con ánimo de lucro, altere, manipule o modifique el funcionamiento de programa o sistema informático o telemático o mensaje de datos, para procurarse la transferencia o apropiación no consentida de para explotar ilegítimamente el acceso logrado, modificar un portal web, desviar o redireccionar de tráfico de datos o voz u ofrecer servicios que estos sistemas proveen a terceros, sin pagarlos a los proveedores de servicios legítimos, será sancionada con la pena privativa de la libertad de tres a cinco años. (Pág,36)

Con igual pena, será sancionada la persona que facilite o proporcione datos de su cuenta bancaria con la intención de obtener, recibir o captar de forma ilegítima un activo patrimonial a través de una transferencia electrónica producto de este delito para sí mismo o para otra persona. (Pág,36)

### **Artículo 232.- Ataque a la integridad de sistemas informáticos.**

La persona que destruya, dañe, borre, deteriore, altere, suspenda, trabe, cause mal funcionamiento, comportamiento no deseado o suprima datos informáticos, mensajes de correo electrónico, de sistemas de tratamiento de información, telemático o de telecomunicaciones a todo o partes de sus componentes lógicos que lo rigen, será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años. (Pág,37) Con igual pena será sancionada la persona que:

1. Diseñe, desarrolle, programe, adquiera, envíe, introduzca, ejecute, venda o distribuya de cualquier manera, dispositivos o programas informáticos maliciosos o programas destinados a causar los efectos señalados en el primer inciso de este artículo. (Pág,37)
2. Destruya o altere sin la autorización de su titular, la infraestructura tecnológica necesaria para la transmisión, recepción o procesamiento de información en general. (Pág,37)

Si la infracción se comete sobre bienes informáticos destinados a la prestación de un servicio público o vinculado con la seguridad ciudadana, la pena será de cinco a siete años de privación de libertad. (Pág,37)

**Artículo 233.- Delitos contra la información pública reservada legalmente.**

- La persona que destruya o inutilice información clasificada de conformidad con la Ley, será sancionada con pena privativa de libertad de cinco a siete años. La o el servidor público que, utilizando cualquier medio electrónico o informático, obtenga este tipo de información, será sancionado con pena privativa de libertad de tres a cinco años.
- Cuando se trate de información reservada, cuya revelación pueda comprometer gravemente la seguridad del Estado, la o el servidor público encargado de la custodia o utilización legítima de la información que sin la autorización correspondiente revele dicha información, será sancionado con pena privativa de libertad de siete a diez años y la inhabilitación para ejercer un cargo o función pública por seis meses, siempre que no se configure otra infracción de mayor gravedad. (Pág,37)

**Artículo 234.- Acceso no consentido a un sistema informático, telemático o de telecomunicaciones.**

La persona que sin autorización acceda en todo o en parte a un sistema informático o sistema telemático o de telecomunicaciones o se mantenga dentro del mismo en contra de la voluntad de quien tenga el legítimo derecho, para explotar ilegítimamente el acceso logrado, modificar un portal web, desviar o redireccionar de tráfico de datos o voz u ofrecer servicios que estos sistemas proveen a terceros, sin pagarlos a los proveedores de servicios legítimos, será sancionada con la pena privativa de la libertad de tres a cinco años. (Pág,37)

#### **2.4. Variables de la investigación.**

**Variable independiente:** Sistema informático de ventas online.

**Variable dependiente:** Automatización del proceso de recepción de pedidos.

## CAPÍTULO III.

### METODOLOGÍA.

#### 3.1. Presentación de la empresa.

KyN Boutique y accesorios está ubicada en la comunidad de Palmar en la provincia de Santa Elena, es un emprendimiento creado por Noemi Mendoza González en el mes octubre del año 2019, en el cual se ofrecen variedades de prendas de vestir, también personaliza prendas y accesorios al gusto del cliente, que van desde sublimados y estampados de diferentes tipos de materiales en la prenda de vestir que desee, hasta la personalización de artículos varios tales como: camisetas, tazas, tomatodos, rompecabezas, gorras, buzos, globos, entre otros.

*Figura 11. Logo de KyN Boutique y accesorios.*



*Elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

*Fuente de KyN Boutique y accesorios.*

### 3.1.1. Misión.

Brindar a los clientes gran variedad de productos personalizados de buena calidad, acorde a las características y necesidades que ellos requieran, con precios accesibles.

### 3.1.2. Visión.

Convertirse en un emprendimiento reconocido en la provincia de Santa Elena, por la personalización exclusiva productos, manteniendo la calidad con la cual se caracteriza y de esta manera lograr extenderse a nivel nacional.

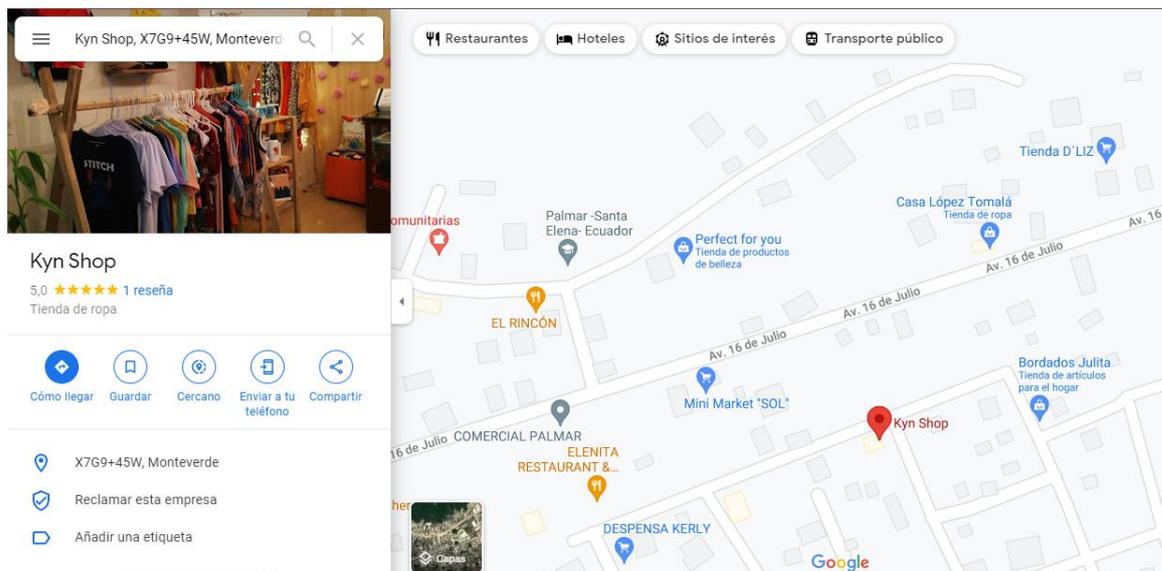
### 3.1.3. Ubicación geográfica.

**Provincia:** Santa Elena.

**Comuna:** Palmar.

**Dirección:** Barrio Santa Verónica a un costado de tienda de víveres Ivonne.

Figura 12. Ubicación geográfica de KyN Boutique y accesorios.



Elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Fuente de Google Maps.

### 3.1.4. Organigrama.

La tienda KyN Boutique y accesorios es administrada por la propietaria y tiene un trabajador que le ayuda en la elaboración de productos y a la entrega de los mismos. A continuación, en la figura número 13 se presenta el organigrama actual de la tienda.

*Figura13. Organigrama KyN Boutique y accesorios.*



*Elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

*Fuente de KyN Boutique y accesorios.*

### 3.2. Diseño de la investigación.

La investigación es el proceso de estudiar un fenómeno en particular, gracias a ella es posible conocerlo todo con respecto a él, y tiene como finalidad obtener resultados y conclusiones que nos servirán para tomar decisiones.

El diseño de la investigación es un conjunto de técnicas y métodos que los investigadores eligen para realizar experimentos o proyectos de investigación con la finalidad de lograr un correcto diseño e implementación de los mismo. Estos se ejecutan mediante un plan

estructurado y específico de acción, con una secuencia de pasos los que sirven de guía al investigador para alcanzar sus objetivos. (Mitjana)

El diseño de la investigación consta de tres fases principales:

- Recolección.
- Medición.
- Análisis de datos.

Las variables, serán las herramientas que se utilizarán para recopilar información, el uso de las mismas, el análisis de datos y otros factores, se determinarán por el diseño basado en la técnica a utilizar.

Los diseños influyentes suelen minimizar la distorsión de los datos y aumentar la fiabilidad de la información recopilada y analizada.

Un estudio empírico que minimice los errores puede considerarse el mejor diseño de estudio. (Question Pro)

### **3.3. Tipos de investigación.**

#### **Investigación descriptiva.**

Con la investigación descriptiva, se logrará detallar de una manera minuciosa cada una de las causas que ocasiona la problemática que actualmente presenta la tienda KyN boutique y accesorios, mediante el uso de los instrumentos técnicos que permitirán buscar la solución más óptima para la automatización de la recepción de pedidos.

#### **Investigación explicativa.**

Mediante esta investigación explicativa, se va a esclarecer los motivos que se pueden presentar al momento de realizar una recepción de pedidos, logrando así, tener una idea más clara e identificando qué es lo que está provocando este problema y buscar posibles soluciones para resolverlo.

## **Investigación Correlacional.**

Con este tipo de estudio la autora de la investigación podrá evaluar la relación y el comportamiento entre dos variables que tenga similitud, en esta ocasión son los sistemas informáticos de ventas online y la automatización del proceso de recepción de pedidos, de esta forma se obtendrá información acertada para dar soluciones que favorezcan al negocio.

### **3.4. Población y muestra.**

#### **Población.**

Es el conjunto finito o infinito de personas u objetos que presentan características comunes, de los cuales se intenta sacar conclusiones en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, objetos, fenómenos, entre otros".

Por lo cual, para la realización del presente proyecto de investigación, se ha establecido como población al grupo de trabajo y los clientes de este emprendimiento, de esta manera poder analizar y conocer la necesidad de potenciar la empresa con la creación de la plataforma web de ventas online para la tienda KyN Boutique y accesorios.

Tabla7. Datos de la población.

<b>Detalle.</b>	<b>Cantidad.</b>
Miembros.	2
Clientes.	100
Total.	102

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## **Muestra.**

Es un subconjunto o parte del universo y es el grupo en el que se realiza la investigación porque es fácil de interpretar. Hay pasos para obtener la cantidad de componentes de muestra, como fórmula y lógica. La muestra es una parte representativa de la población. (López, 2004)

Estos estudios se utilizan para desarrollar criterios o pautas que le permitan tomar medidas o simplemente tener un conocimiento más amplio de la población en estudio.

Para poder obtener la muestra del trabajo investigativo se optó por elegir clientes fijos que realizan pedidos y de la misma manera a los miembros del equipo de trabajo de KyN Boutique y accesorios.

Para calcular dicha población, se utiliza la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Dónde:

**N**= Población- encuesta.

**e**= Error de estimación.

**z**= Nivel de confianza.

**p**= Probabilidad a favor.

**q**= Probabilidad en contra.

**n**=Tamaño de la muestra.

Los valores que se utilizaran en la fórmula para la muestra de nuestra investigación son los siguientes:

Tabla8. Tabla para el cálculo de la muestra.

Parámetro.	Valor.
N	102
z	1,96
p	0,50
q	0,50
e	0,05

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

$$n = \frac{(102) * (1,96)^2 * (0,50 * 0,50)}{(0,05)^2 * (102-1) + (1,96)^2 * (0,50 * 0,50)} = 80,77$$

El tamaño de la muestra es de 81 personas a las cuales se les aplicará la encuesta para la aceptación y viabilidad de este proyecto de investigación.

### **3.5. Técnicas de investigación.**

#### **Encuesta.**

La encuesta es un método de investigación en el cual se proporcionan respuestas a problemas, mediante preguntas dirigidas a una muestra de individuos representativa de la población, los beneficios de esta técnica de investigación es que proporciona una descripción de lo que se investiga, además que detectar patrones y así mismo relaciones entre las características descritas y de esta manera se logra establecer relaciones entre eventos específicos.

Las encuestas tienen diferentes propósitos y se puede realizar de muchas maneras según el método elegido y el objetivo a alcanzar. En la actualidad es uno de los métodos de investigación de mercado más utilizados ya que proporcionan información real de los consumidores.

Según (Anguita, 2002) Los puntos importantes para llevar a cabo una correcta planificación de investigación con la técnica de encuesta son los siguientes:

- Identificación del problema.
- Determinación del diseño de investigación.
- Especificación de las hipótesis.
- Definición de las variables.
- Selección de la muestra.
- Diseño del cuestionario.
- Organización del trabajo de campo.
- Obtención y tratamiento de los datos.
- Análisis de los datos e interpretación de los resultados.

Con lo anteriormente descrito se tomará en cuenta todos los puntos importantes para realizar una correcta encuesta a los clientes de KyN Boutique y accesorios, con preguntas enfocadas a la problemática que actualmente presenta el emprendimiento y gracias a este método tener un estudio que logre solventar este problema.

### **3.6. Recursos:**

A continuación, se detallarán todos los recursos que se van a utilizar para el desarrollo de la plataforma web de ventas online para la tienda KyN Boutique y accesorios.

### Recursos humanos:

Tabla9. Recursos humanos:

Descripción	Función	Valor
Srta. Katherine Mendoza.	Diseñadora	\$400,00
Srta. Katherine Mendoza.	Programadora	\$600,00
	<b>Total</b>	<b>\$1,000.00</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Recursos de hardware:

Tabla10. Recursos de hardware.

Cantidad	Descripción	Valor
1	Laptop Portátil Asus Intel Core I5 10ma 1000gb/RAM 8gb/14 I7.	\$675,00
	<b>Total:</b>	<b>\$675,00</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Recursos de software:

Tabla11. Recursos de software.

Cantidad	Descripción	Valor
1	Licencia de Windows 10 pro.	\$289,00
1	Licencia de Visual estudio code.	\$41,17
1	Licencia de Laravel.	\$0,00
1	XAMPP.	\$0,00
1	Hosting y Dominio.	\$72,98
	<b>Total:</b>	<b>\$403.15</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

**Total, de recursos:**

Tabla12. Total, de recursos.

<b>Función</b>	<b>Valor</b>
Recursos humanos.	\$1,000.00
Recursos hardware.	\$675,00
Recursos software.	\$403.15
<b>Total</b>	<b>\$2,078.15</b>

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

#### 4.1. Análisis e interpretación de los resultados.

##### 4.1.1. Encuesta.

Para realizar el análisis e interpretación de los resultados se va a utilizar la técnica de la encuesta, la cual se llevará a cabo mediante preguntas cerradas, a los clientes que realizan compras en la tienda KyN Boutique y accesorios.

##### Encuesta.

**1 ¿Qué es lo que llevó a usted a elegir KyN Boutique y accesorios para realizar sus compras?**

- Calidad y variedad.
- Precios.
- Promociones.

Tabla13. Encuesta 1.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Calidad y variedad.</b>	<b>65</b>	<b>80%</b>
<b>Precios.</b>	<b>10</b>	<b>12%</b>
<b>Promociones.</b>	<b>6</b>	<b>8%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

Figura 14. Gráfico de porcentaje pregunta 1.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### **Conclusión.**

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 80% de las personas encuestadas afirman que la calidad y variedad de productos que ofrecen en KyN Boutique y accesorios, son factores de suma importancia, ya esto es lo que incita a los clientes a que realicen compras en dicha tienda, mientras que el 12% de las personas encuestadas señaló que el precio es otro de los factores por el cual eligió realizar compras en la tienda y finalmente el 6% señaló que fueron las promociones que ofrecen.

### **2 ¿Con qué frecuencia realiza una compra en KyN Boutique y accesorios?**

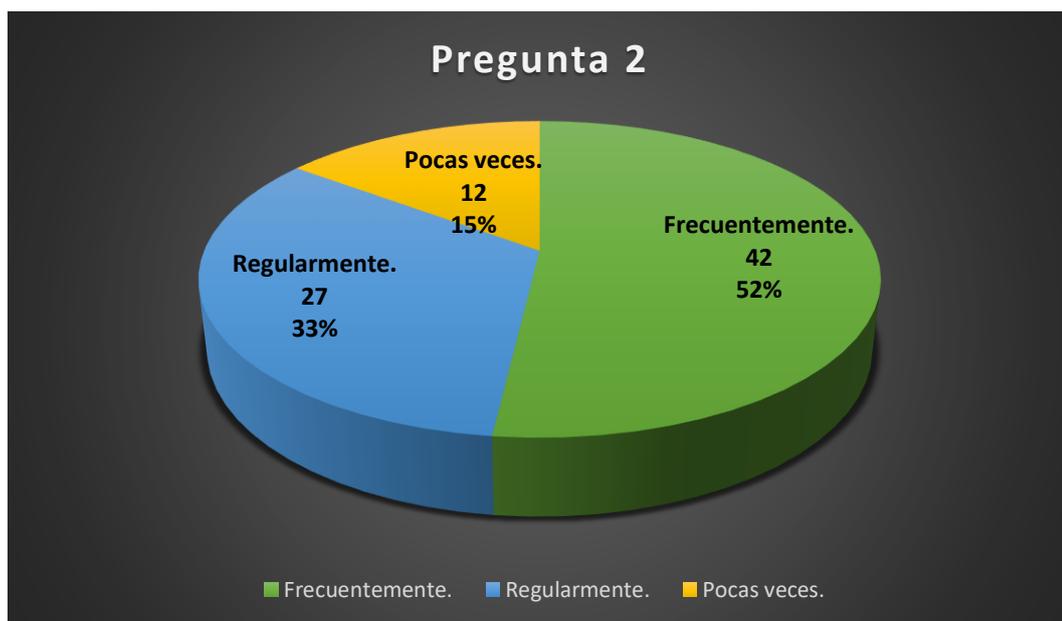
- Frecuentemente.
- Regularmente.
- Pocas veces.

Tabla14. Encuesta 2.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Frecuentemente</b>	<b>42</b>	<b>52%</b>
<b>Regularmente.</b>	<b>27</b>	<b>33%</b>
<b>Pocas veces.</b>	<b>12</b>	<b>15%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura15. Gráfico de porcentaje pregunta 2.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 52% de las personas encuestadas afirman que acuden frecuentemente a KyN Boutique y accesorios a realizar compras, mientras el 33% afirman que adquieren productos de dicha tienda regularmente y finalmente el 15% de los encuestados señaló que pocas veces. Con estos resultados se puede determinar que dicho negocio es visiblemente concurrido por sus clientes.

### 3 ¿Por qué medio realiza usted su pedido en KyN Boutique y accesorios?

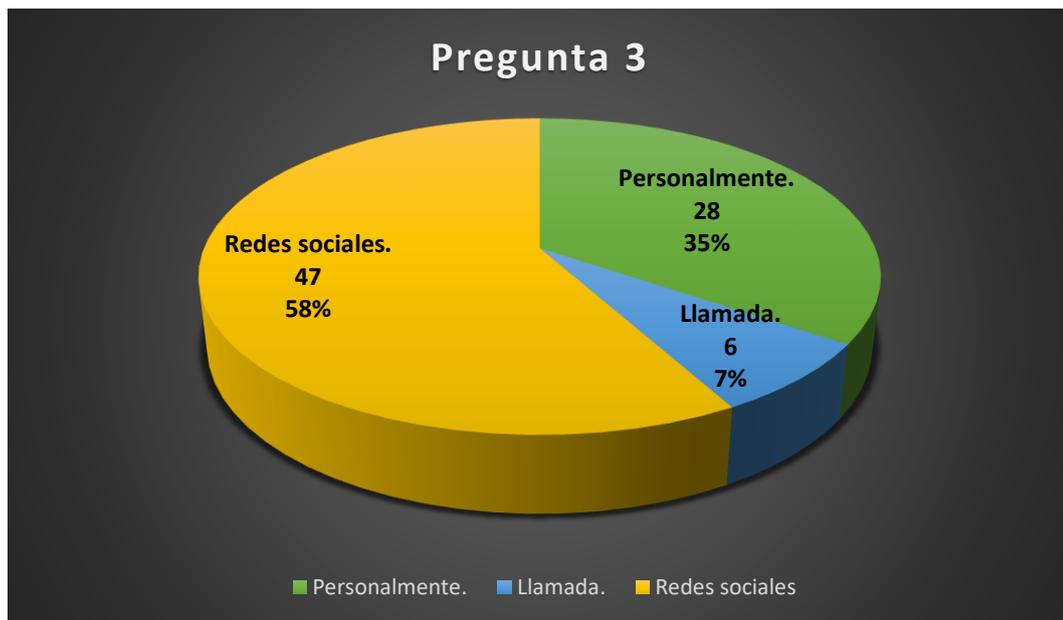
- Personalmente.
- Llamada.
- Redes sociales.

Tabla15. Encuesta 3.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Personalmente.</b>	<b>28</b>	<b>35%</b>
<b>Llamada.</b>	<b>6</b>	<b>7%</b>
<b>Redes sociales.</b>	<b>47</b>	<b>58%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura16. Gráfico de porcentaje pregunta 3.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 58% de las personas encuestadas afirman que optan por realizar compras en KyN Boutique y accesorios mediante las redes sociales con las que cuenta dicho negocio, mientras que el 35% señaló que prefieren realizarlas personalmente y finalmente el 7% de las personas encuestadas señaló que la mejor manera para realizar compras es mediante llamada telefónica. Con estos resultados se puede demostrar la tendencia considerable de los clientes, a realizar compras por redes sociales.

### 4 ¿Cuándo realiza un pedido, toman en cuenta todos los detalles que usted necesita?

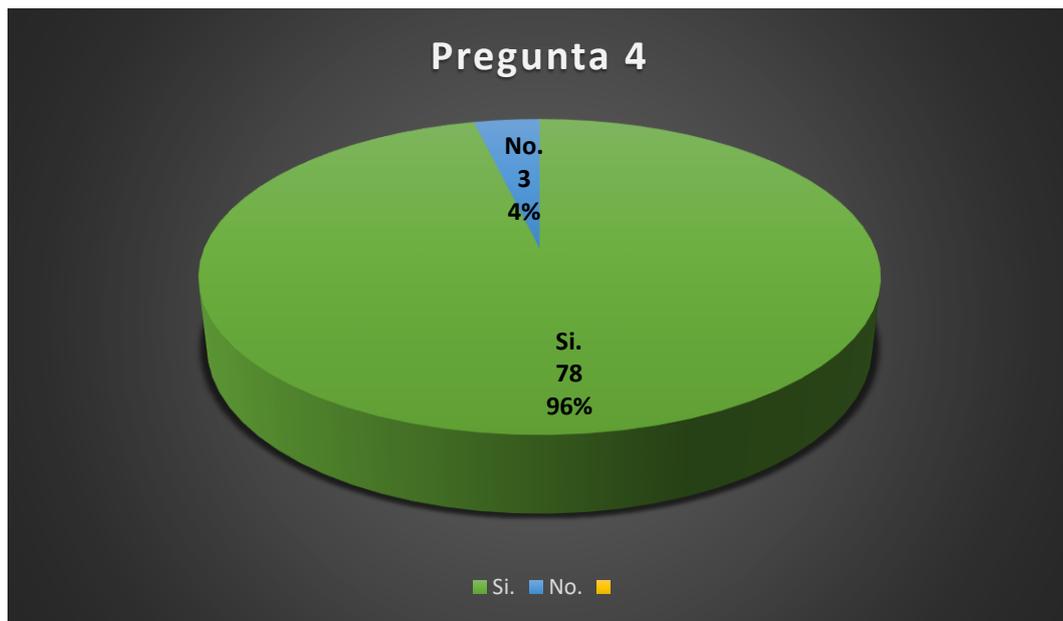
- Si.
- No.

Tabla16. Encuesta 4.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Si.</b>	<b>78</b>	<b>96%</b>
<b>No.</b>	<b>3</b>	<b>4%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

Figura 17. Gráfico de porcentaje pregunta 4.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### **Conclusión.**

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 96% de las personas encuestadas afirman al momento de realizar pedidos en KyN Boutique y accesorios se toman en cuenta cada uno de los detalles que el cliente requiere, mientras que el 4% afirmó que no toman en cuenta todos los detalles de los pedidos. Con estos resultados se puede demostrar que para este negocio es de mucha importancia los requerimientos de los clientes, aunque en pocas ocasiones no se ha establecido una buena comunicación con el cliente lo que ha generado que ciertos pedidos no se elaboren con todos los requerimientos que el cliente ha solicitado.

### **5 ¿Cuándo realiza un pedido mediante las redes sociales de KyN Boutique y accesorios, recibe respuesta inmediata?**

- Si.

- No.
- En ciertas ocasiones.

Tabla17. Encuesta 5.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
Si.	27	33%
No.	11	14%
En ciertas ocasiones.	43	53%
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura18. Gráfico de porcentaje pregunta 5.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 53% de las personas encuestadas señala que al momento de realizar un pedido en KyN Boutique y accesorios mediante las redes sociales reciben respuesta inmediata en ciertas ocasiones, mientras que el 27% señaló que, si reciben respuesta inmediata y

finalmente el 14% de las personas encuestadas señaló no reciben respuesta inmediata. Con estos resultados se puede demostrar que hay una falencia al momento de responder a los clientes mediante las redes sociales.

## 6 ¿Ha hecho algún tipo de compra online últimamente?

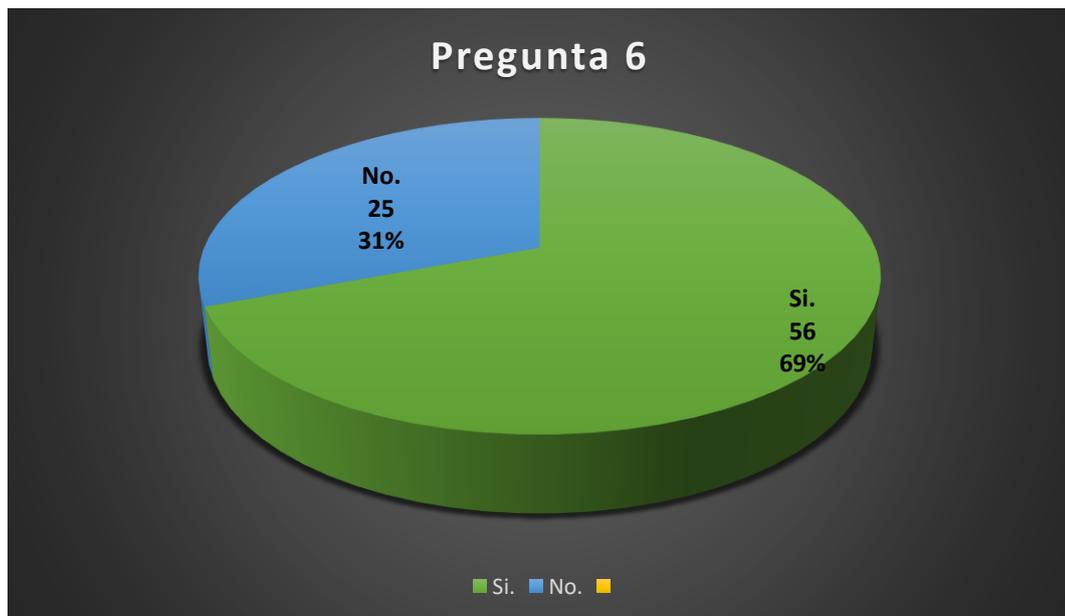
- Si.
- No.

Tabla18. Encuesta 6.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Si.</b>	<b>56</b>	<b>69%</b>
<b>No.</b>	<b>25</b>	<b>31%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura19. Gráfico de porcentaje pregunta 6.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 69% de las personas encuestadas afirman que han realizado compras online últimamente, mientras que el 31% afirmó que no. Con estos resultados se puede demostrar que actualmente las personas realizar compras online con más frecuencia.

### 7 ¿Conoce usted plataformas web que realicen ventas online?

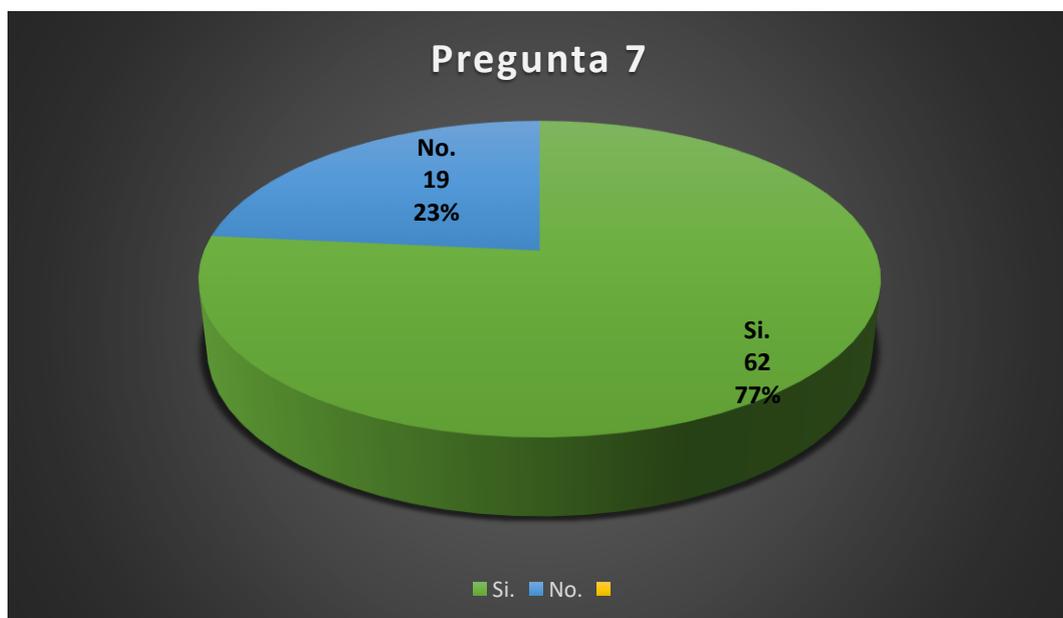
- Si.
- No.

Tabla19. Encuesta 7.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Si.</b>	<b>62</b>	<b>77%</b>
<b>No.</b>	<b>19</b>	<b>23%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura20. Gráfico de porcentaje pregunta 7



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 77% de las personas encuestadas afirman que conocen plataformas web de ventas online, mientras que el 23% afirmó que no conocen dichas plataformas. Con estos resultados se puede demostrar que actualmente las plataformas web de ventas online están teniendo gran demanda.

### 8 ¿Considera usted que en la actualidad es necesario que una tienda de ropa y accesorios cuente con una plataforma web de venta online?

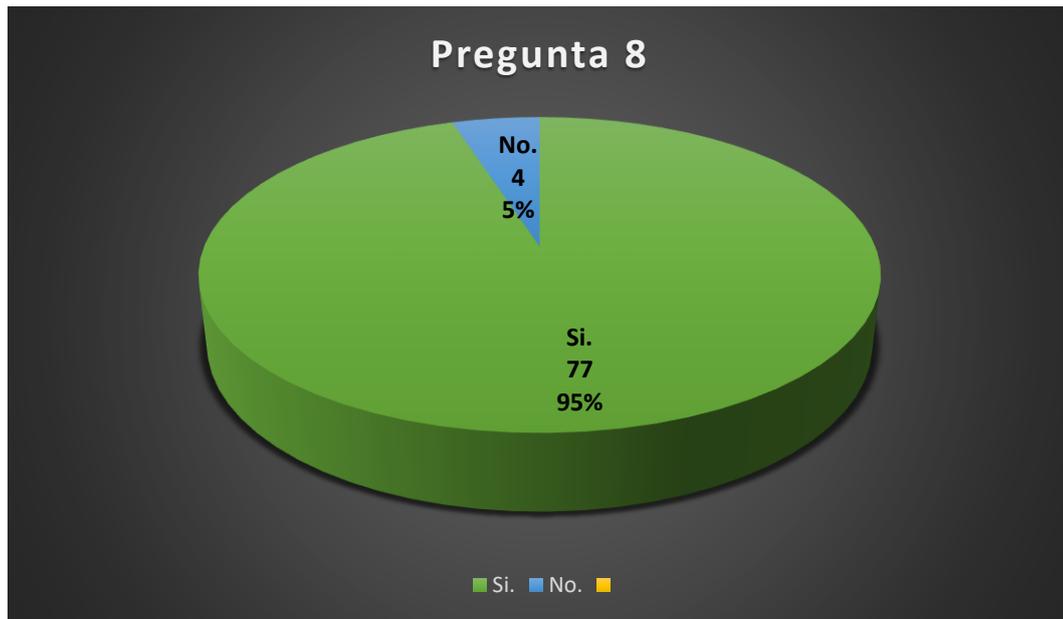
- Si.
- No.

Tabla20. Encuesta 8.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Si.</b>	<b>77</b>	<b>95%</b>
<b>No.</b>	<b>4</b>	<b>5%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

Figura21. Gráfico de porcentaje pregunta 8.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### **Conclusión.**

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 95% de las personas encuestadas afirman que es necesario que una tienda de ropa cuente con una plataforma web de venta online, mientras que el 5% afirmó que no. Con estos resultados se puede demostrar que es de gran importancia contar con una plataforma en un negocio ya que esta brinda grandes beneficios para el mismo.

### **9 ¿Qué tan importante sería para usted obtener información detallada de los productos que ofrece KyN Boutique y accesorios mediante una plataforma web?**

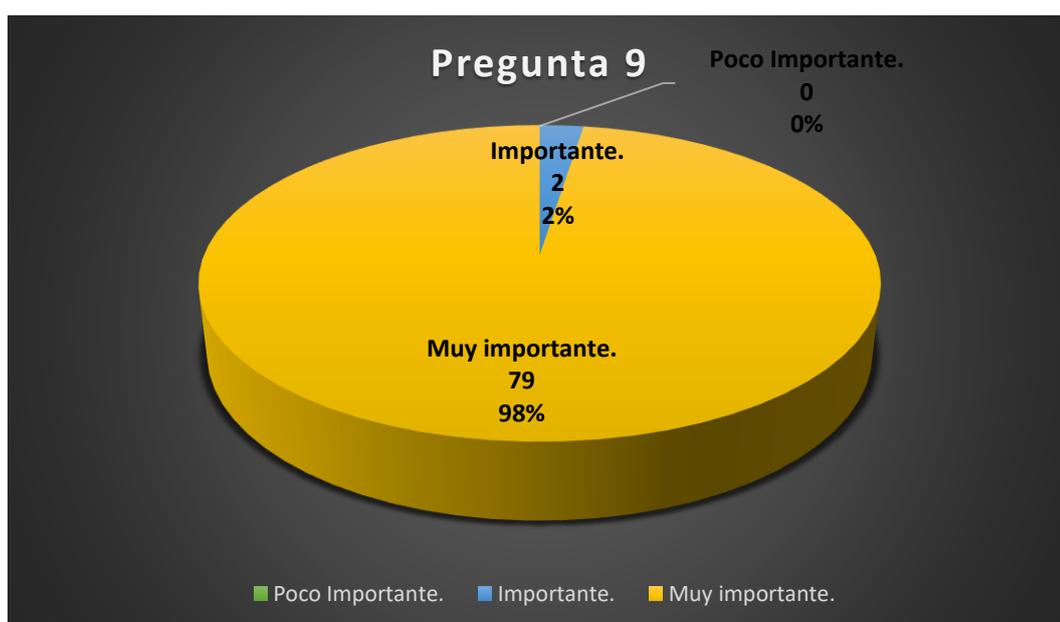
- Poco importante.
- Importante.
- Muy importante.

Tabla21. Encuesta 9.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
Poco Importante.	0	0%
Importante.	2	2%
Muy importante.	79	98%
Total.	81	100%

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura22. Gráfico de porcentaje pregunta 9.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Conclusión.

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 98% de las personas encuestadas señala que sería muy importante obtener información detallada de los productos que ofrece KyN Boutique y accesorios mediante una plataforma web, mientras que el 2% señaló que, sería importante que dicho negocio cuente con una plataforma web y finalmente con el 0% que es poco importante. Con estos resultados se puede demostrar que una plataforma web que brinde

información detalla de todos los productos que ofrecen a sus clientes sería muy provechosa para un negocio.

**10 ¿Si KyN Boutique y accesorios implementara una plataforma web que automatice la recepción de pedidos la utilizaría?**

- Si.
- No.

Tabla22. Encuesta 10.

Opciones	Encuestas	Porcentaje
<b>Si.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>
<b>No.</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total.</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

Figura23. Gráfico de porcentaje pregunta 10.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## **Conclusión.**

Mediante el resultado que se ha obtenido en esta pregunta se puede evidenciar que, el 100% de las personas encuestadas afirman que utilizarían una plataforma web que automatice la recepción de pedidos en KyN Boutique y accesorios, la cual permitirá ahorrar tiempo a los clientes que realizan compras y a los trabajadores que receptan los pedidos, con esto se logrará mejorar la comunicación entre el cliente y la tienda, con la creación de esta plataforma se brindará información más detallada sobre la gran variedad de productos que ofrece dicho negocio y de esta manera se podrá ofrecer un servicio más óptimo, lo que provocará que la tienda sea más productiva.

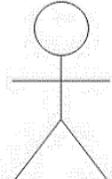


### 4.3. Diagramas del sistema.

#### 4.3.1. Caso de uso.

#### Simbología, caso de uso.

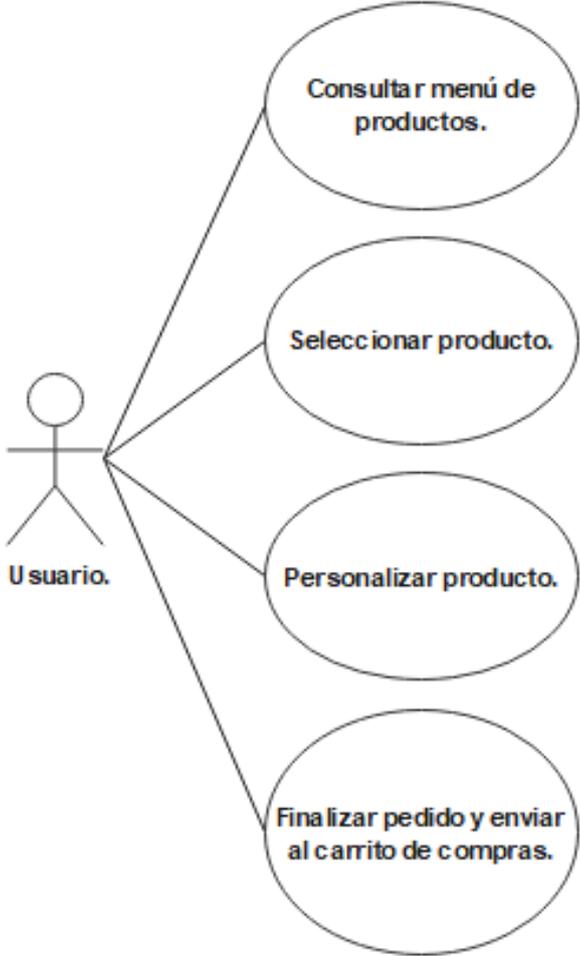
Tabla23. Simbología, caso de uso.

		<b>Simbología, caso de uso.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
		<b>Actor.</b>
		<b>Caso de uso.</b>
		<b>Conector.</b>

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, realizar pedido.

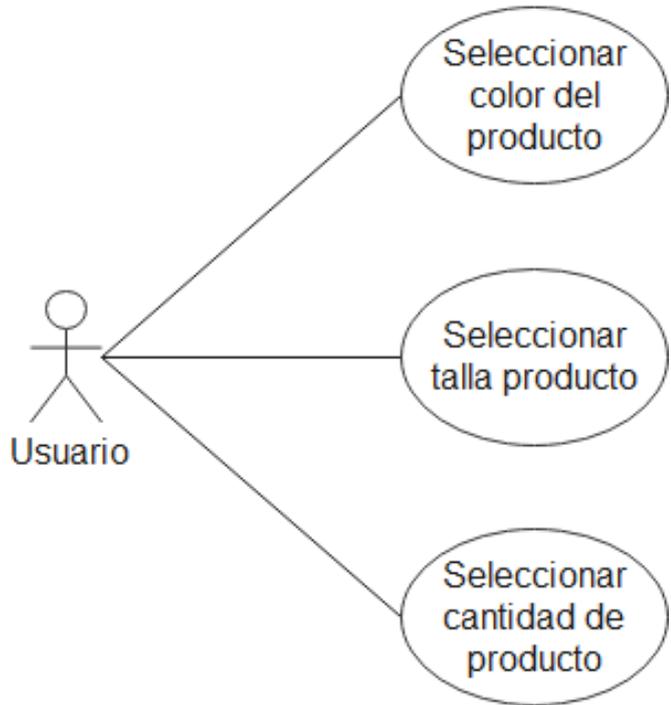
Tabla24. Caso de uso, realizar pedido.

		<b>Realizar pedido.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
 <pre> graph LR     Usuario((Usuario.)) --- UC1((Consultar menú de productos.))     Usuario --- UC2((Seleccionar producto.))     Usuario --- UC3((Personalizar producto.))     Usuario --- UC4((Finalizar pedido y enviar al carrito de compras.))           </pre>		

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, personalización de productos (camisetas y buzos).

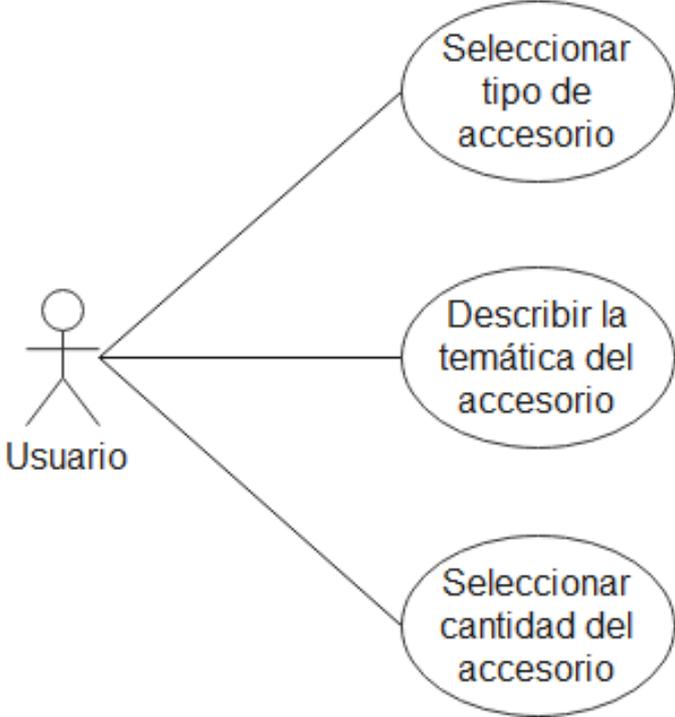
Tabla25. Caso de uso, personalización de productos (camisetas y buzos).

		<b>Personalización de productos (camisetas y buzos).</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
 <pre> graph LR     Usuario[Usuario] --- C1(Seleccionar color del producto)     Usuario --- C2(Seleccionar talla producto)     Usuario --- C3(Seleccionar cantidad de producto)           </pre>		

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, personalización de productos (accesorios).

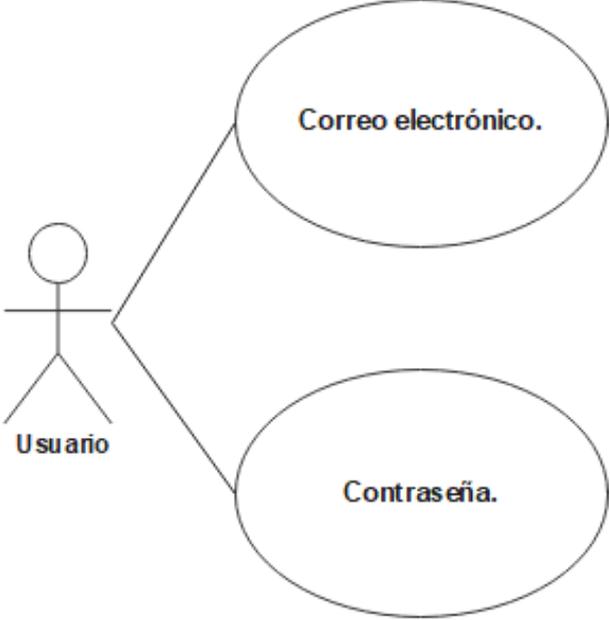
Tabla26. Caso de uso, personalización de productos (accesorios).

		<b>Personalización de productos (accesorios).</b>	
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>	
<b>Fecha de creación.</b>			
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	
		03/09/2021.	
			

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Caso uso, iniciar sesión usuario.

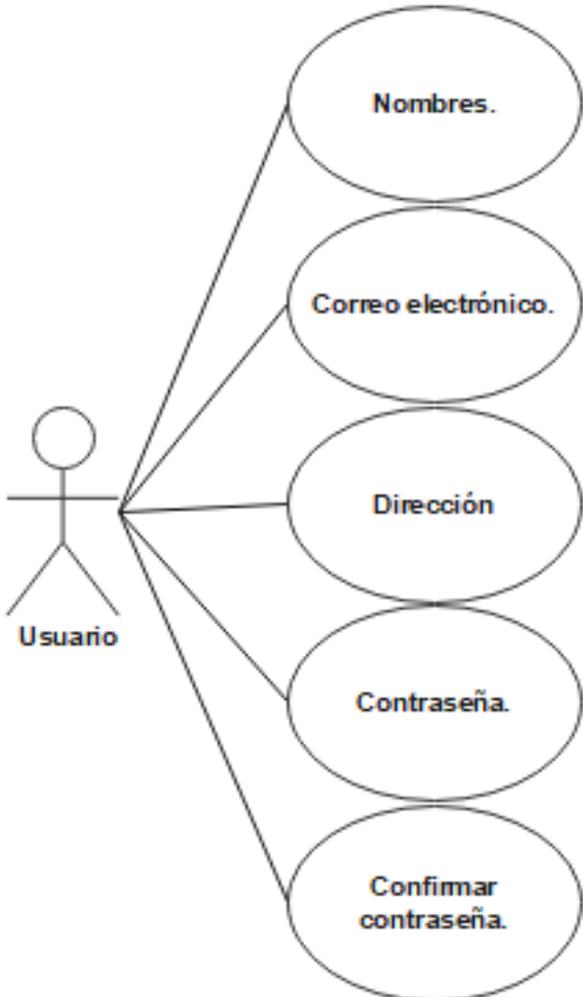
Tabla27. Caso uso, iniciar sesión usuario.

		<b>Iniciar sesión usuario.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
		

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, registro de usuario.

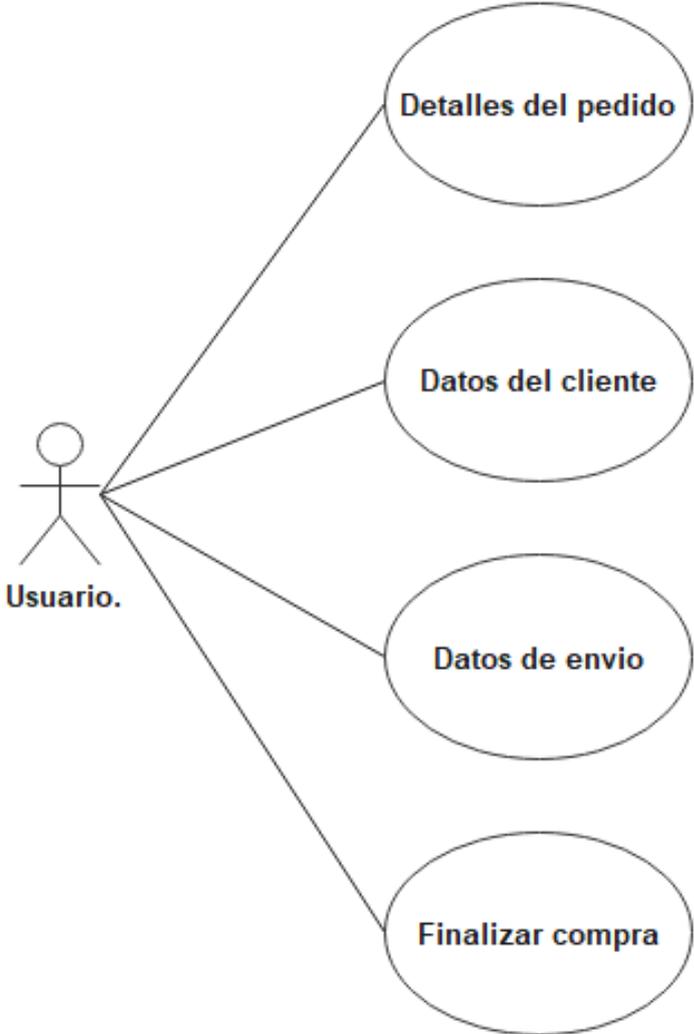
Tabla28. Caso de uso, registro de usuario.

		<b>Registro de usuario.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
		

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, carrito de compras.

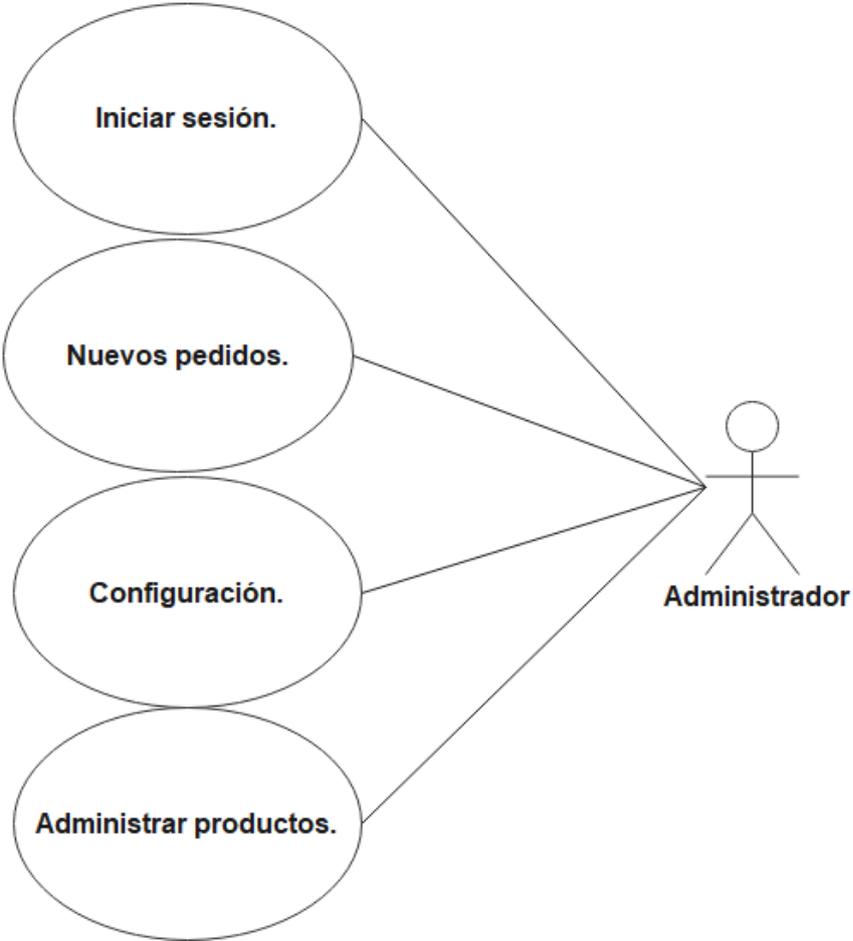
Tabla29. Caso de uso, carrito de compras.

		<b>Carrito de compras</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.
 <pre>           graph LR             Usuario[Usuario.] --- Detalles([Detalles del pedido])             Usuario --- DatosCliente([Datos del cliente])             Usuario --- DatosEnvio([Datos de envío])             Usuario --- Finalizar([Finalizar compra])           </pre>		

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, administrador.

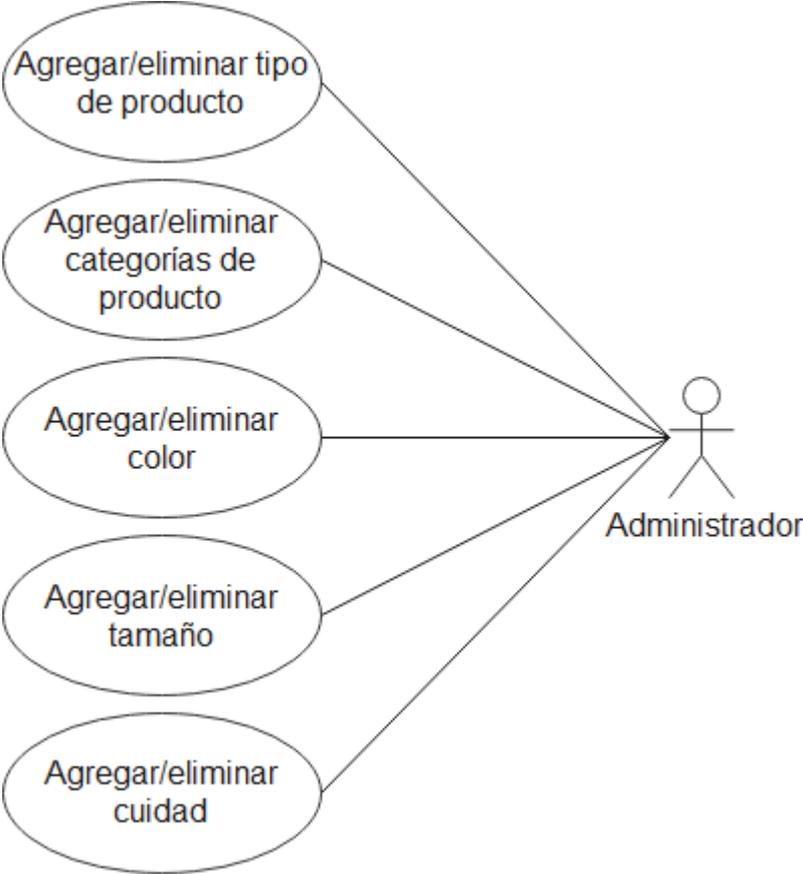
Tabla30. Caso de uso, administrador.

		<b>Administrador.</b>	
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>		<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.		03/09/2021.
			

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, configuración, administrador.

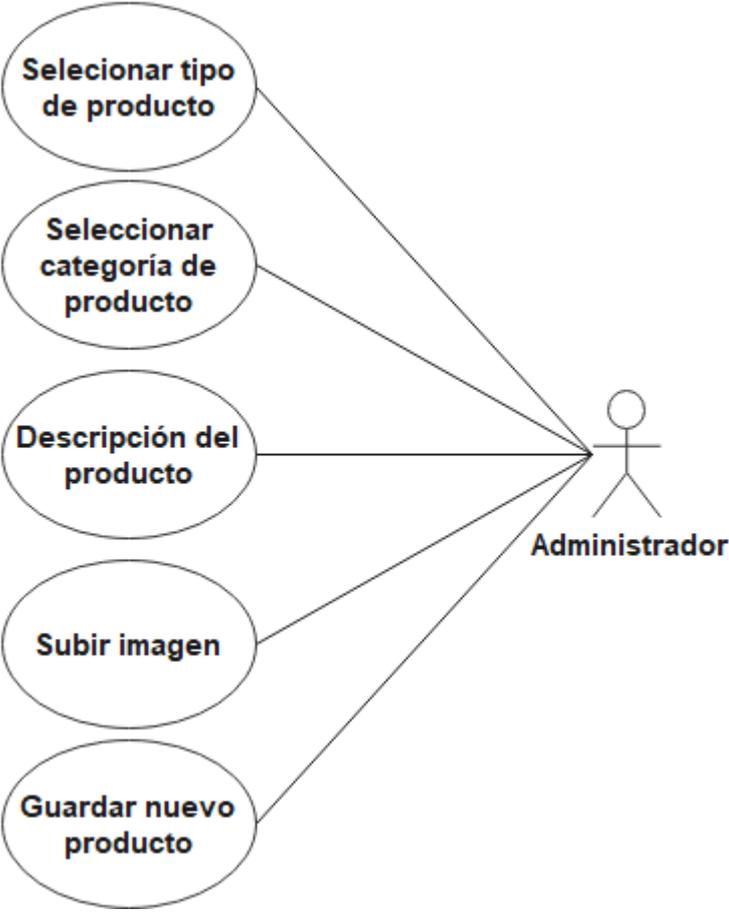
Tabla31. Caso de uso, configuración, administrador.

		<b>Configuración, administrador.</b>	
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.	
 <pre> graph LR     Admin[Administrador] --- UC1(Agregar/eliminar tipo de producto)     Admin --- UC2(Agregar/eliminar categorías de producto)     Admin --- UC3(Agregar/eliminar color)     Admin --- UC4(Agregar/eliminar tamaño)     Admin --- UC5(Agregar/eliminar ciudad)           </pre>			

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Caso de uso, administrar productos.

Tabla32. Caso de uso, administrar productos.

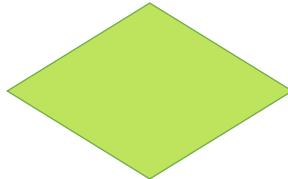
		<b>Administrar productos.</b>	
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>		<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.		03/09/2021.
			

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

### 4.3.2. Diagrama de flujo.

#### Simbología diagrama de flujo.

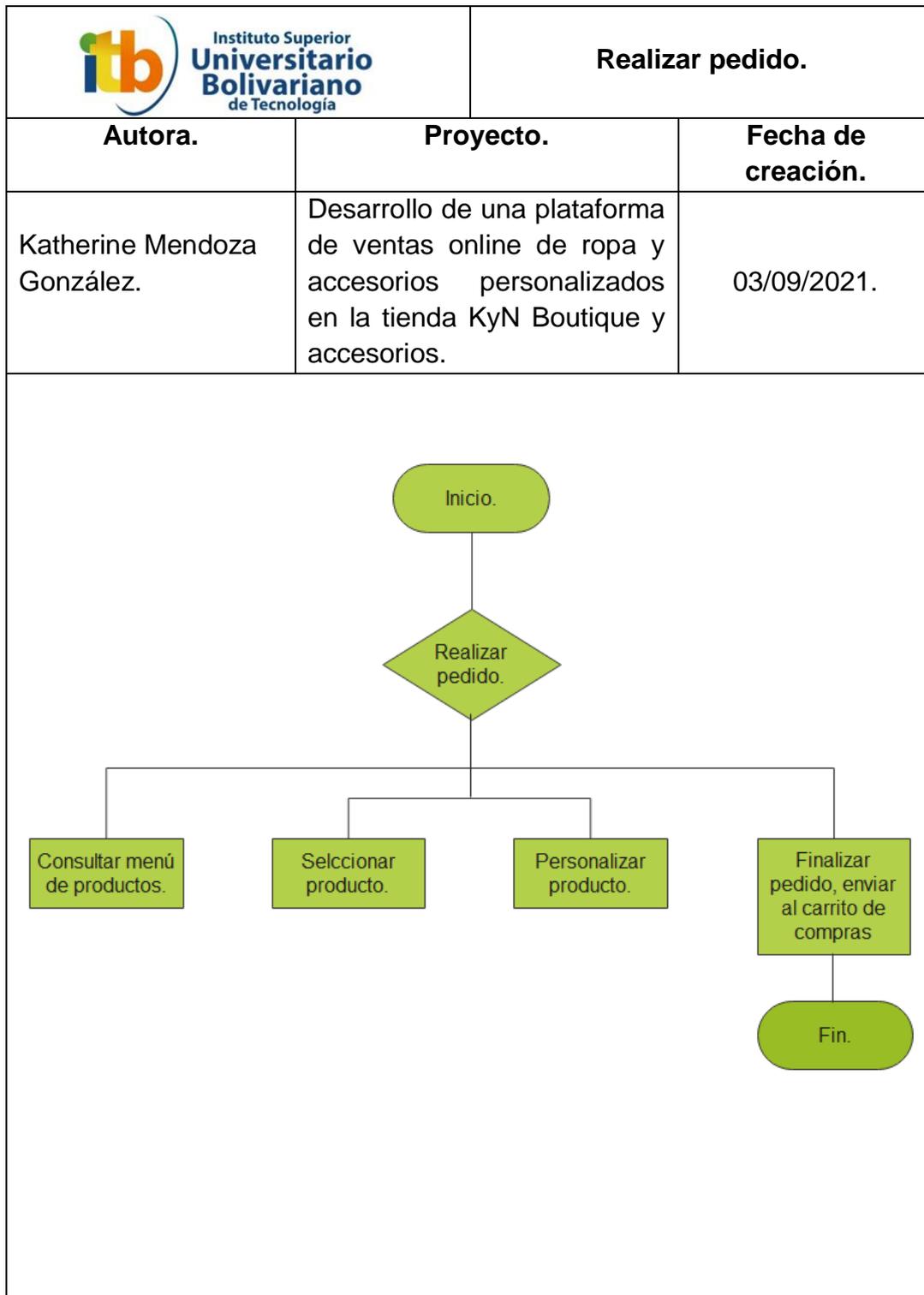
Tabla33. Simbología diagrama de flujo.

 Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología		Simbología diagrama de flujo.	
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.	
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	03/09/2021.	
		Inicio/Fin.	
		Línea de flujo.	
		Entrada/salida.	
		Proceso.	
		Decisión.	

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, realizar pedido.

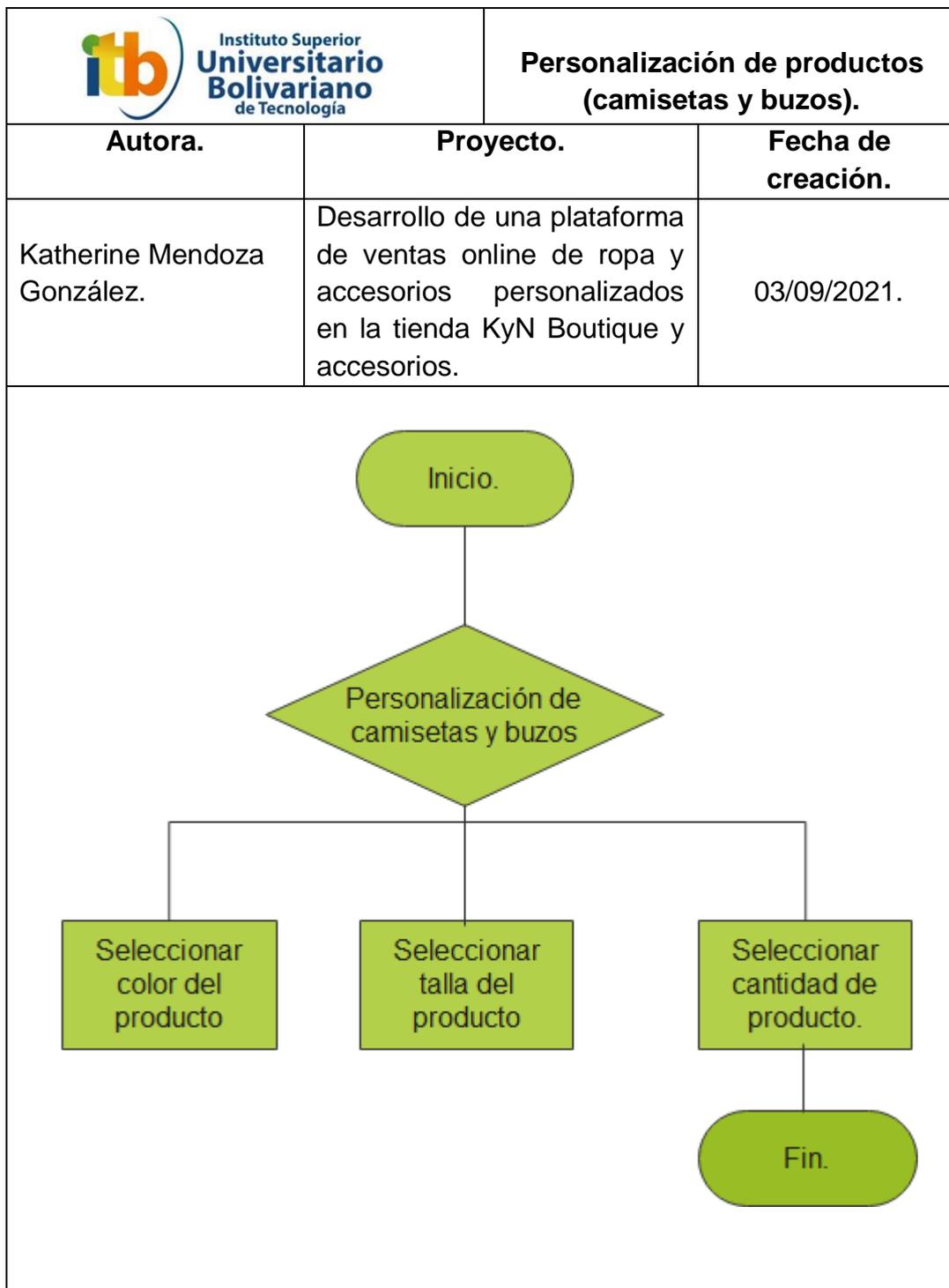
Tabla34. Diagrama de flujo, realizar pedido.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

**Diagrama de flujo, personalización de productos (camisetas y buzos).**

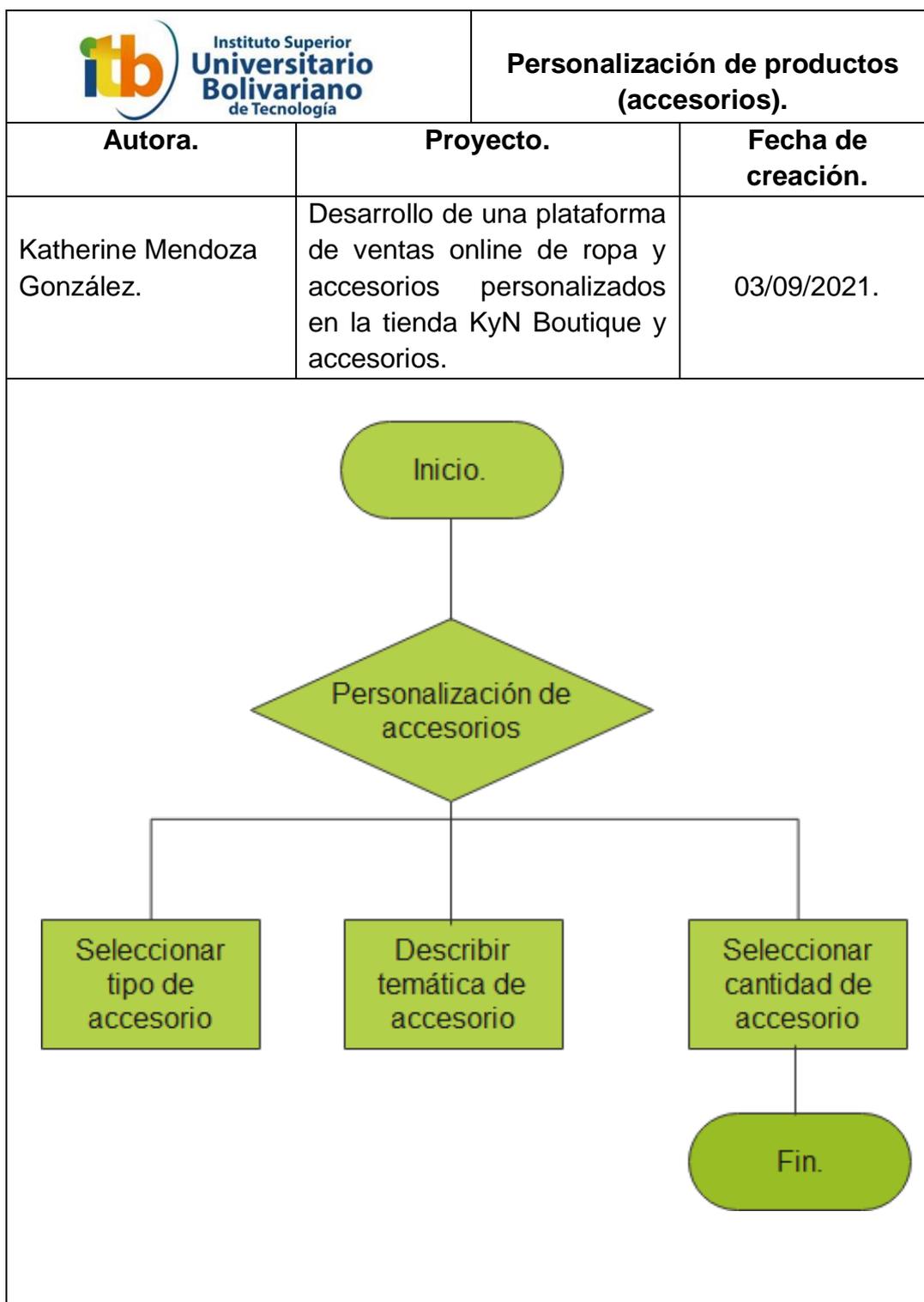
Tabla35. Diagrama de flujo, personalización de productos (camisetas y buzos).



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González*

## Diagrama de flujo, personalización de productos (accesorios).

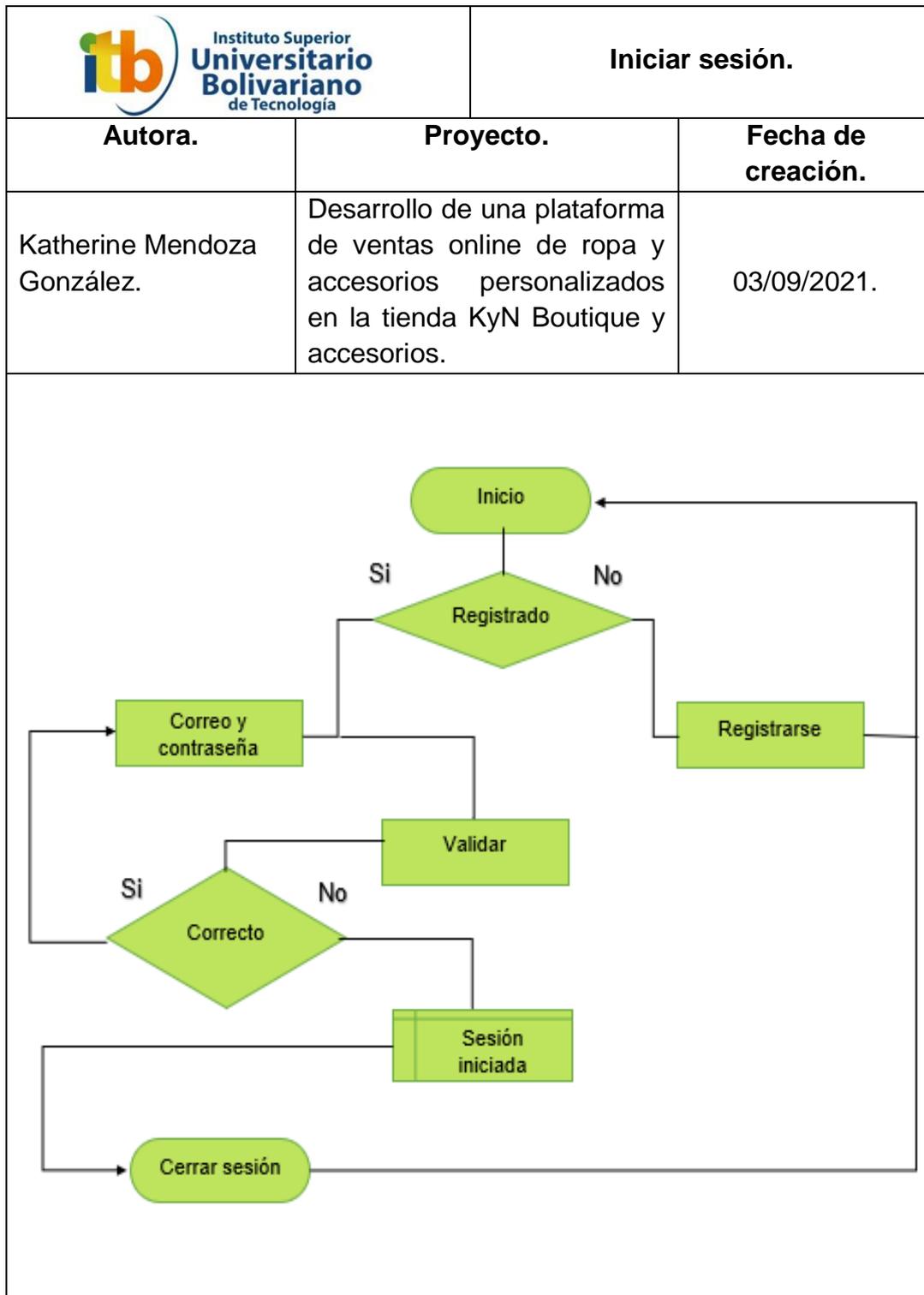
Tabla36. Diagrama de flujo, personalización de productos (accesorios).



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, iniciar sesión.

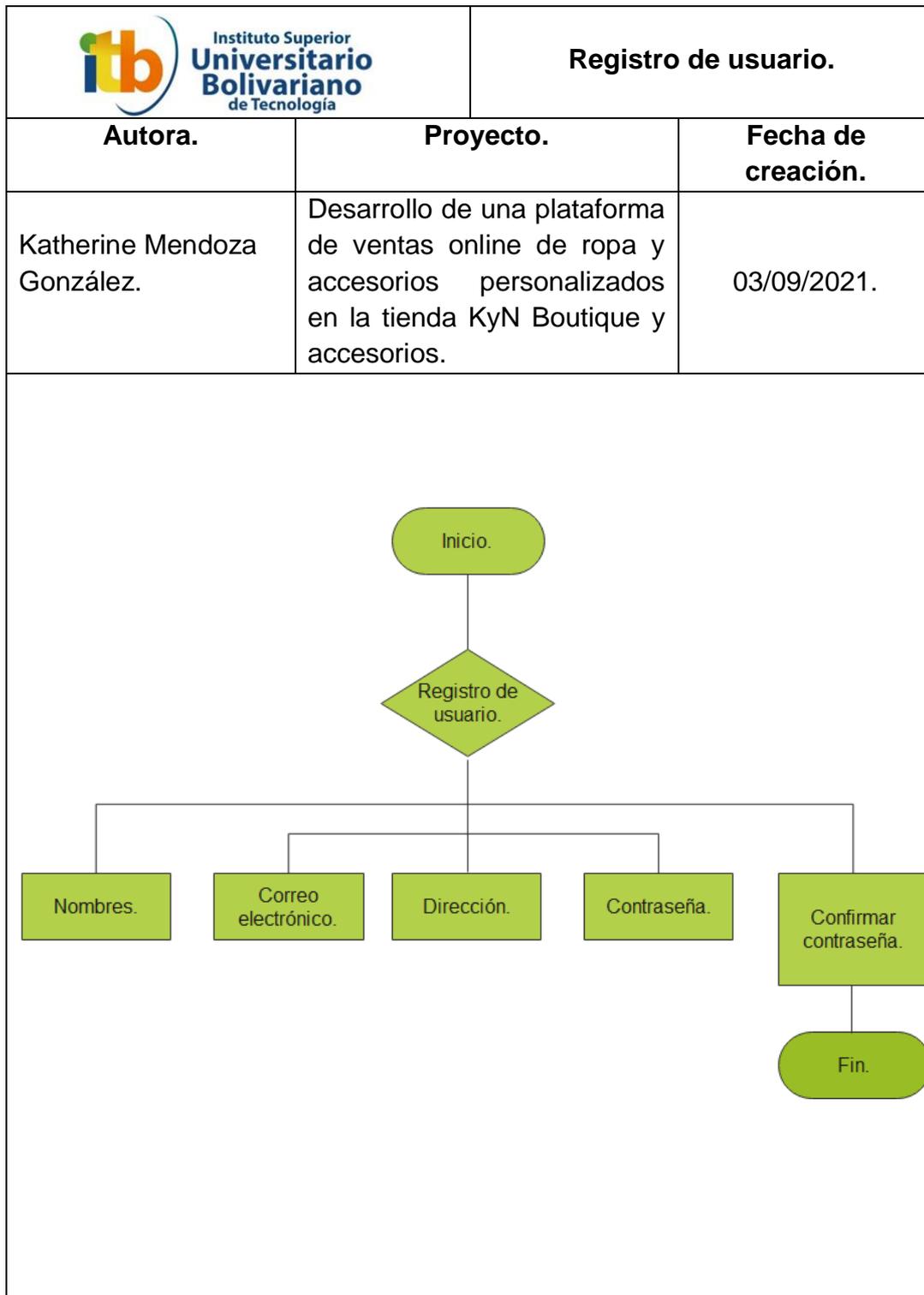
Tabla37. Diagrama de flujo, iniciar sesión.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Diagrama de flujo, registro de usuario.

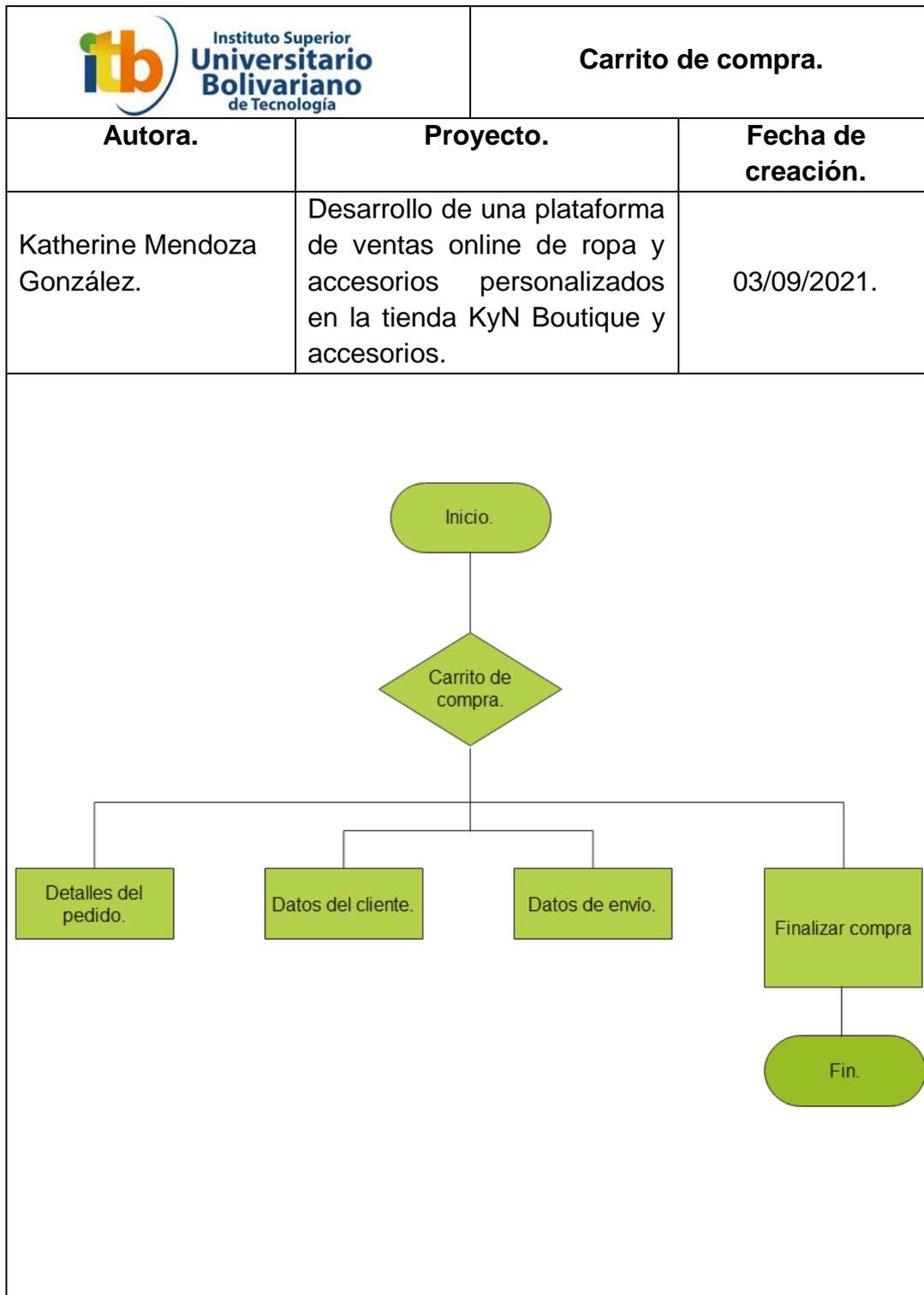
Tabla38. Diagrama de flujo, registro de usuario.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, carrito de compra.

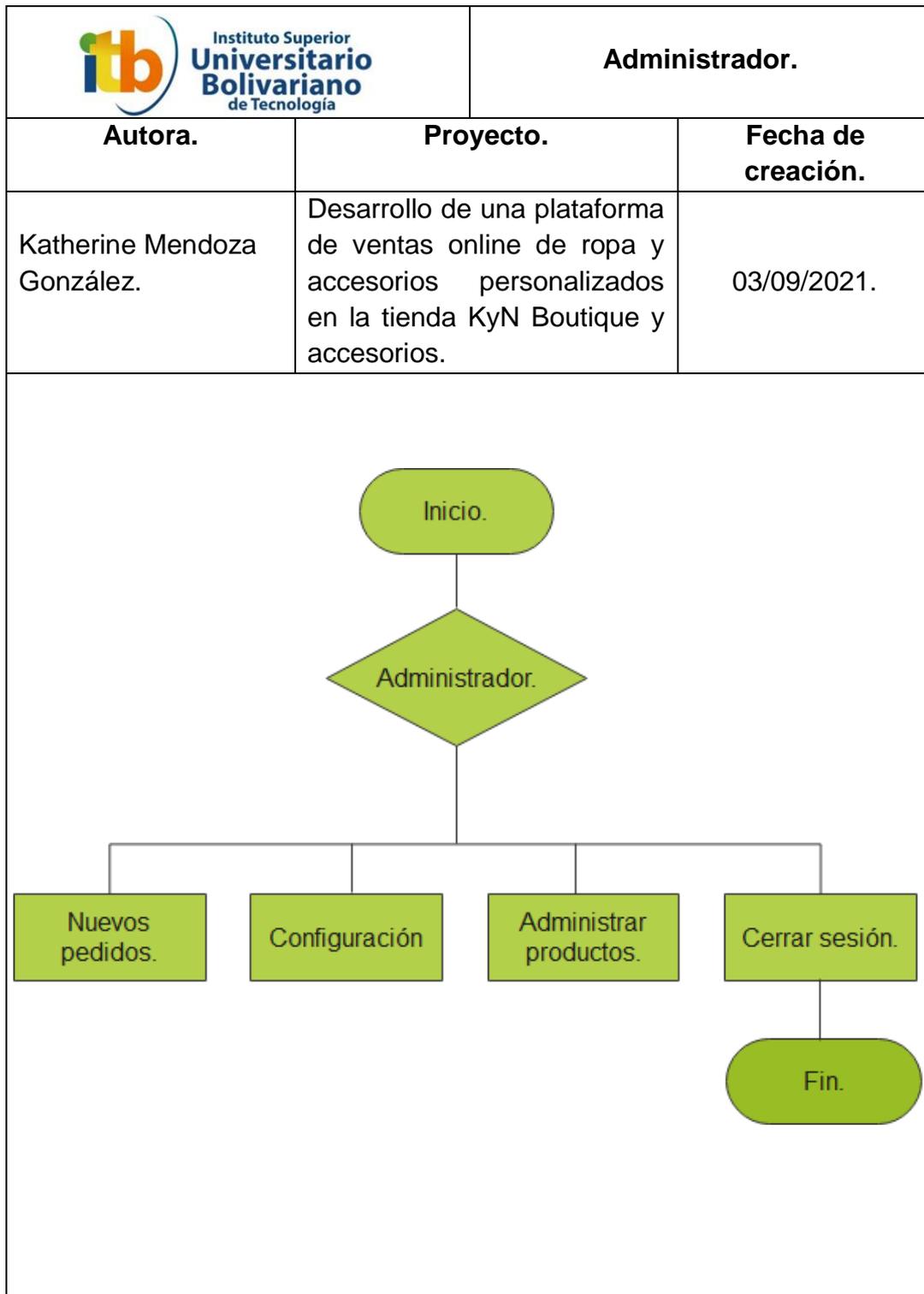
Tabla39. Diagrama de flujo, carrito de compra.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, administrador.

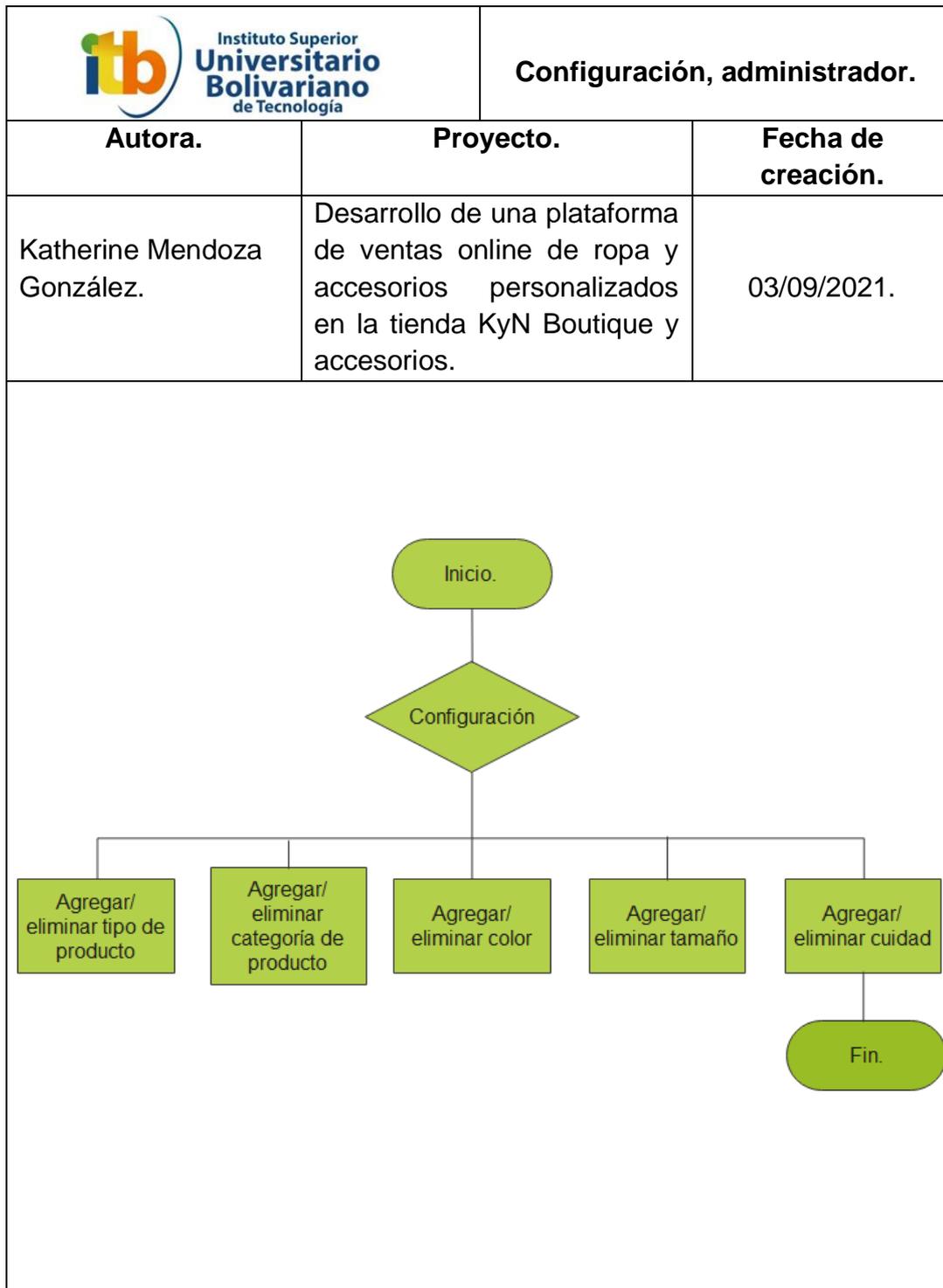
Tabla40. Diagrama de flujo, administrador.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, configuración, administrador.

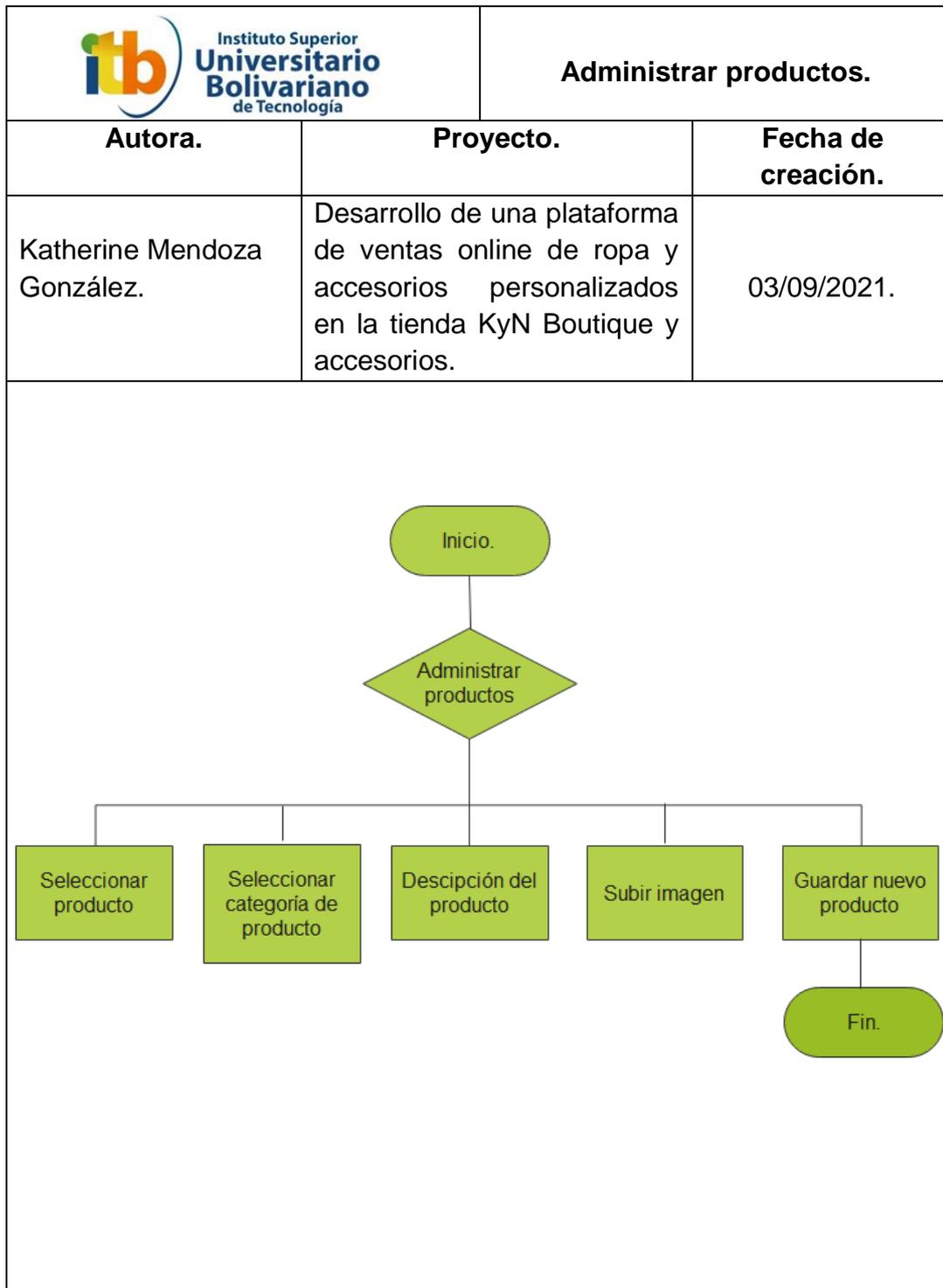
Tabla41. Diagrama de flujo, configuración, administrador.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diagrama de flujo, administrar productos.

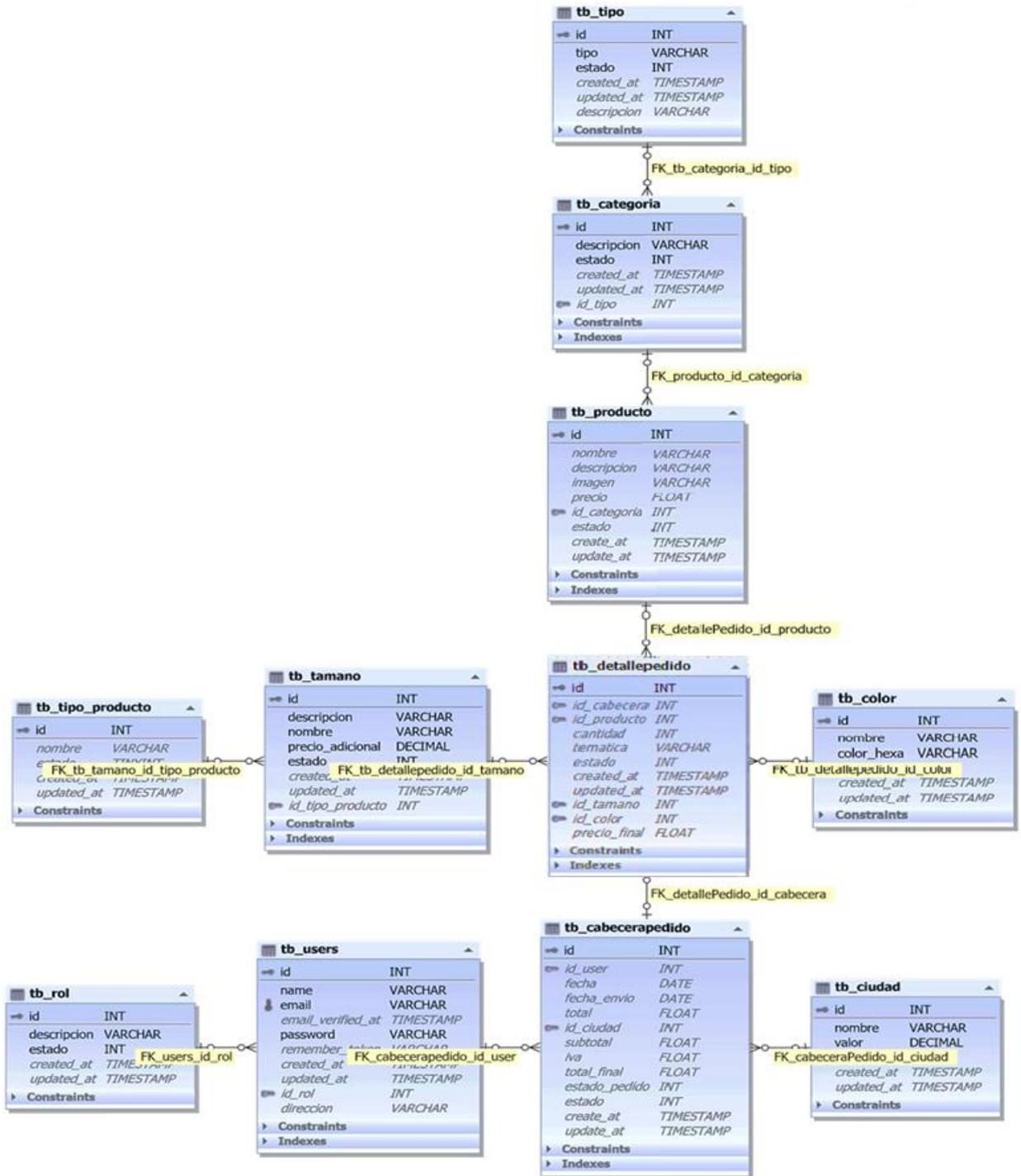
Tabla42. Diagrama de flujo, administrar productos.



*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

### 4.3.3. Diagrama de entidad.

Figura25. Diagrama entidad relación de la base de datos de la plataforma web.



Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

#### 4.3.4. Diccionario de datos.

##### Diccionario de datos, tabla de usuario.

Tabla43. Diccionario de datos, tabla de usuario.

				<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_users</b>		
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador del usuario
2	FK	id_rol	int	11	Si	Identificador de rol
3		name	varchar	255	No	Nombre de usuario
4		email	varchar	255	No	Correo del usuario
5		email_verified_at	timestamp	Null	Si	Fecha y hora en que se verifica el email
6		direccion	varchar	255	Si	Dirección del usuario
7		password	varchar	255	No	Contraseña del usuario
8		remember_token	varchar	100	Si	Recordar datos al usuario

9		created_at	timestamp	Null	Si	Fecha y hora en que se creó el usuario
10		updated_at	timestamp	Null	Si	Fecha y hora en que se modificó el usuario

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla rol.

Tabla44. Diccionario de datos, tabla rol.

			<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_rol</b>			
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de rol
2		descripcion	varchar	255	No	Descripción de rol
3		estado	int	2	No	Estado de rol

4		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el rol
5		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el rol

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla tipo.

Tabla45. Diccionario de datos, tabla tipo.

			<b>Nombre de tabla:</b> tb_tipo			
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de tipo
2		tipo	varchar	255	No	Descripción de tipo
3		estado	int	2	No	Estado de tipo

4		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el tipo
5		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el tipo

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla categoría.

Tabla46. Diccionario de datos, tabla categoría.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_categoria</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de categoría
2		descripcion	varchar	255	No	Descripción de categoría
3		estado	int	2	No	Estado de categoría

4		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó la categoría
5		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó la categoría

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla producto.

Tabla47. Diccionario de datos, tabla producto.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_producto</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	Id	int	11	No	Identificador de producto
2	FK	id_categoria	Int	11	No	Identificador de categoría
3		nombre	varchar	255	Si	Nombre del producto
4		descripcion	varchar	255	Si	Descripción del producto

5		imagen	varchar	100	Si	Imagen del producto
6		precio	decimal	4,2	Si	Precio de producto
7		estado	int	2	Si	Estado de producto
8		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el producto
9		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el producto

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla tipo producto.

Tabla48. Diccionario de datos, tabla tipo producto.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_tipo_producto</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de tipo producto
2		nombre	varchar	255	Si	Nombre de tipo

						producto
3		estado	int	2	Si	Estado de tipo producto
4		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el tipo producto
5		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el tipo producto

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González*

### Diccionario de datos, tabla, tamaño.

Tabla49. Diccionario de datos, tabla, tamaño.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_tamano</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de tamaño
2		descripcion	varchar	255	No	Descripción
3		nombre	varchar	255	No	Nombre

4		precio_adicional	decimal	5,2	No	Precio adicional del tamaño
5		estado	int	2	No	Estado de tamaño
6		created_at	timestamp	Null	Si	Fecha y hora en que se creó el tamaño
7		updated_at	timestamp	Null	Si	Fecha y hora en que se modificó el tamaño

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González*

### Diccionario de datos, tabla color.

Tabla50. Diccionario de datos, tabla color.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_color</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador de color
2		nombre	varchar	50	No	Nombre del color

3		hexa	varchar	50	No	Color en hexadecimal
4		estado	int	2	No	Estado de color
5		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el color
6		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el color

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Diccionario de datos, tabla detalle de pedido.

Tabla51. Diccionario de datos, tabla detalle de pedido.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_detallepedido</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	id	int	11	No	Identificador del detalle de pedido
2	FK	id_cabecera	int	11	No	Identificador de cabecera del pedido

3	FK	id_producto	int	11	Si	Identificador del producto
4	FK	id_tamaño	int	11	Si	Identificador del tamaño
5	FK	id_color	int	11	Si	Identificador del color
6		cantidad	int	11	Si	Cantidad
7		Tematica	varchar	255	Si	Temática
8		estado	int	2	Si	Estado pedido
9		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó el detalle de pedido
10		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó el detalle de pedido

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diccionario de datos, tabla ciudad.

Tabla52. Diccionario de datos, tabla ciudad.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_cuidad</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	Id	int	11	No	Identificador de ciudad
2		Nombre	varchar	255	No	Nombre de ciudad
3		valor	decimal	5,2	No	Valor de ciudad
4		estado	int	2	No	Estado de ciudad
5		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó la ciudad
6		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó la ciudad

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Diccionario de datos, tabla cabecera de pedido.

Tabla53. Diccionario de datos, tabla cabecera de pedido.

		<b>Nombre de tabla:</b> <b>tb_cabecerapedido</b>				
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>			<b>Fecha de creación.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.			03/09/2021.	
<b>Campos de la tabla.</b>						
No.	Clave	Campo	Tipo	Longitud	Nulo	Descripción
1	PK	Id	int	11	No	Identificador de cabecera de pedido
2	FK	id_user	Int	11	No	Identificador de usuario
3	FK	id_cuidad	int	11	No	Identificador de ciudad donde se realiza el envío
4		fecha	date	null	Si	Fecha
5		fecha_envio	datetime	null	Si	Fecha de envío
6		total	float	null	Si	Total
7		subtotal	float	null	Si	Subtotal
8		iva	float	null	Si	Iva
9		total_final	float	null	Si	Total, final del pedido

10		estado_pedido	int	2	Si	Estado del pedido
11		estado	int	2	Si	Estado de cabecera de pedido
12		created_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se creó la cabecera del pedido
13		updated_at	timestamp	null	Si	Fecha y hora en que se modificó la cabecera del pedido

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

#### 4.4. Interfaz de la plataforma web.

##### Interfaz de plataforma web, página principal.

Tabla54. Interfaz de plataforma web, página principal.

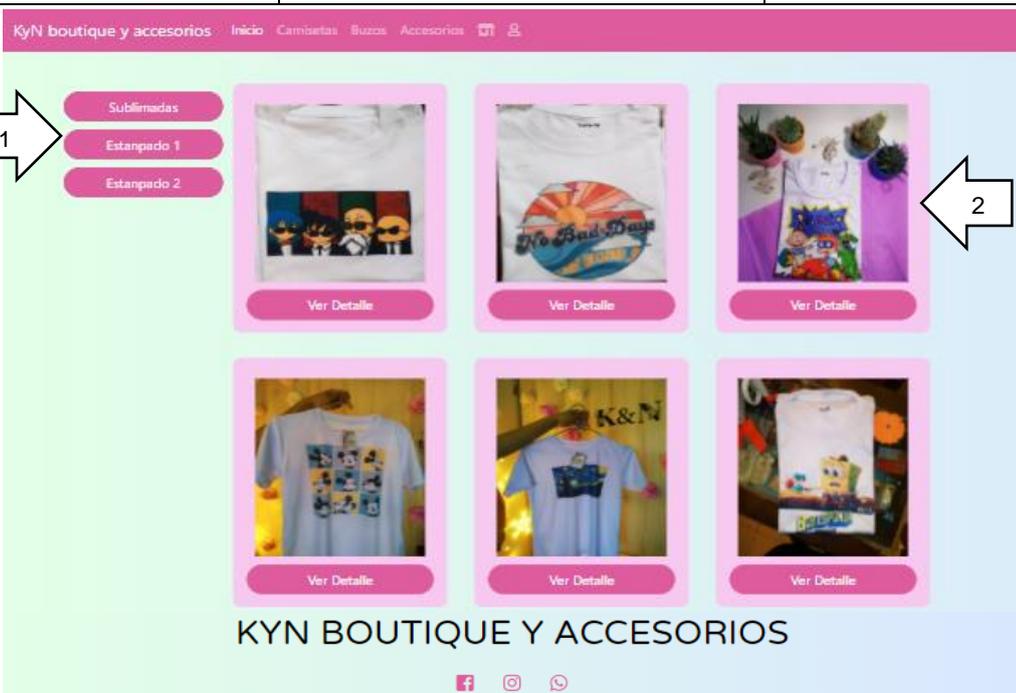
		<b>Página principal (índex).</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
<p>The screenshot shows the website's main page. At the top is a pink navigation bar with the text 'KyN boutique y accesorios' and menu items: 'Inicio', 'Camisetas', 'Buzos', 'Accesorios'. Below this is a large banner with the 'KYN' logo in a stylized, cursive font, accompanied by a floral illustration and the tagline 'Dreams come true'. Underneath the banner is a section titled 'NUESTROS PRODUCTOS' which features three product categories: 'CAMISETAS' (T-shirts), 'BUZOS' (Hoodies), and 'ACCESORIOS' (Accessories). Below the products is a video player showing a store interior, with a 'Fan Box' label and a 'Mirar en YouTube' button. At the bottom of the page, the text 'KYN BOUTIQUE Y ACCESORIOS' is displayed, followed by social media icons for Facebook, Instagram, and WhatsApp.</p>		

Ítem	Componente	Descripción
1	<nav>menu-principal	Con divisiones <div> que contienen etiquetas <a> en el cual se muestran las categorías de los productos que ofrece la tienda, estas son: camisetas, buzos y accesorios, al momento presionar sobre alguna de ellas va a dirigir a otra página donde se mostrará todos los productos del tipo seleccionado, así mismo en el menú se muestra el logo del carrito de compra con la etiqueta <a> que dirige a la página carrito de compras y el logo de usuario con la etiqueta <a> dirige a la página iniciar sesión y registrarse. Este menú se mostrará en todas las páginas de la plataforma web del lado del usuario.
2	<div>carousel	Contiene un carrusel de imágenes con un efecto de barrido.
3	<p>titulo	Muestra "NUESTROS PRODUCTOS".
4	<section> lista-invitado	Con una lista con etiquetas <a> que contiene etiquetas <img> muestran imágenes, etiquetas <p> con los nombres de los tipos de productos, y que al momento de presionarlas dirige a la página del producto seleccionado.
5	<iframe>video	Muestra una lista de reproducción del canal de YouTube de la tienda.
6	<p>titulo	Muestra "KyN BOUTIQUE Y ACCESORIOS" esta se mostrará en todas las páginas de la plataforma web del lado del usuario.
7	<div>redes	Contiene etiquetas <a> las cuales muestran los logos de las redes sociales de la tienda, y que al momento de presionar sobre alguno de ellos va a dirigir a la red social seleccionada, esta sesión se mostrará en todas las páginas de la plataforma web del lado del usuario.

*Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.*

## Interfaz de plataforma web, página camisetas.

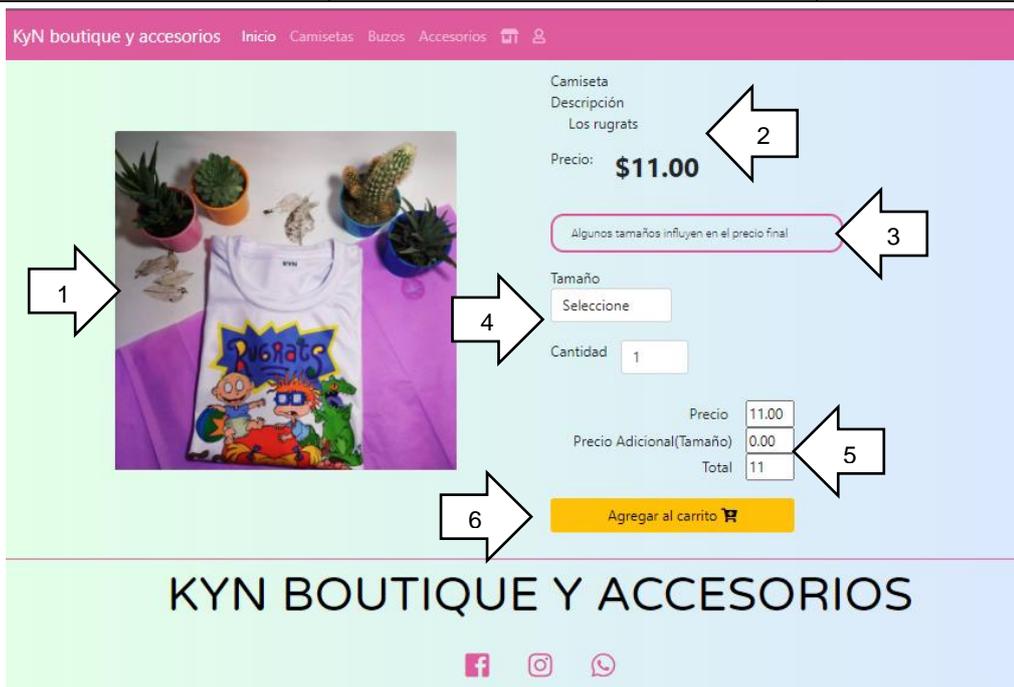
Tabla55. Interfaz de plataforma web, página camisetas.

		Página camisetas.
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<div>lista-categoria	Con lista de tres botones <button> de la categoría camisetas estas son: sublimadas, estampado1, estampado2, los cuales sirven como filtro para clasificar los productos.
2	<div>lista-productos	Muestran los productos, cada una contiene una imagen <img> y un botón <button> “Ver detalle” el cual va a dirigir a otra ventana con todos los detalles del producto seleccionado.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sublimada.

Tabla56. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sublimada.

		Página detalle de producto, sublimada.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la camiseta seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la camiseta (descripción, nombre y precio).
3	<div> msj-tam	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
4	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
4	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
4	<input>	Para que el usuario elija la cantidad de

	id_cantidad	camiseta(s) a comprar.
5	<label>form-control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.
5	<input>id_precio, id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
6	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado1.

Tabla57. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado1.

		<b>Página detalle de producto, estampado1.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.


The screenshot shows a product page for a t-shirt. It includes a navigation menu, a product image, a price of \$12.00, color selection options, a size selection dropdown, a quantity input field, and a summary table with a total price of 12. A yellow button labeled 'Agregar al carrito' is at the bottom.

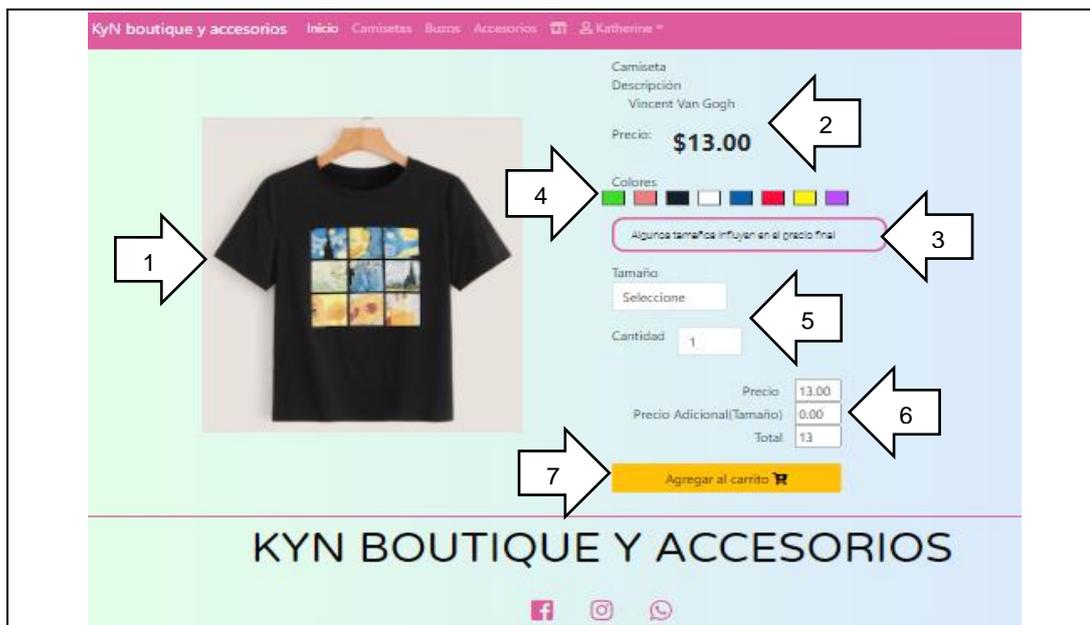
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la camiseta seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la camiseta (descripción, nombre y precio).
3	<div>colores	Con etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su camiseta.
4	<div> msj-tam	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Para que el usuario elija la cantidad de camiseta(s) a comprar.
6	<label> form- control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.
6	<input> id_precio, id_precio_ adicional,id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn- carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado2.

Tabla58. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, estampado2.

		Página detalle de producto, estampado2.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.

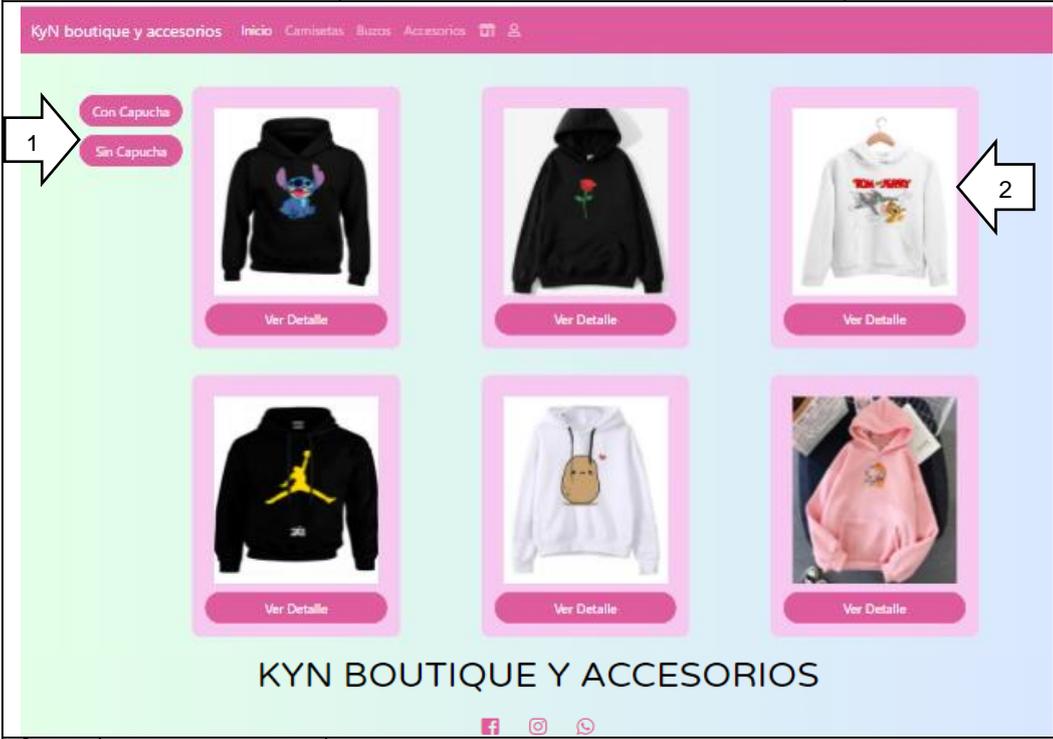


Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la camiseta seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la camiseta (descripción, nombre y precio).
3	<div>colores	Con etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su camiseta.
4	<div> msj-tam	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Para que el usuario elija la cantidad de camiseta(s) a comprar.
6	<label>form- control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.
6	<input> id_precio, Id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página buzos.

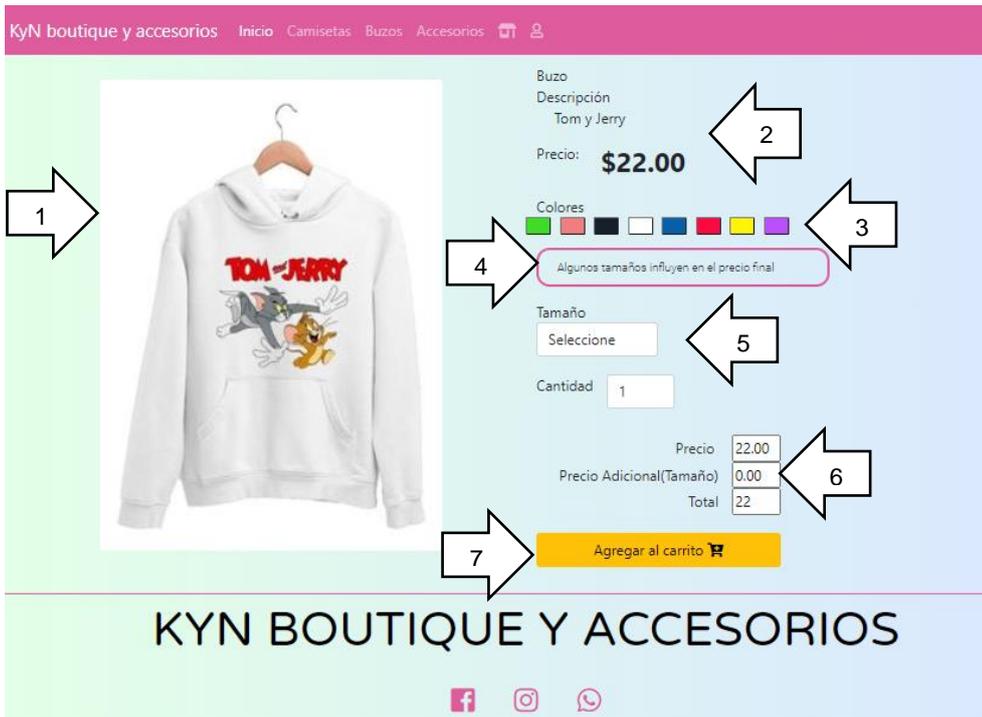
Tabla59. Interfaz de plataforma web, página buzos.

		Página buzos.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<div>lista-categoría	Con lista de dos botones <button> de la categoría buzos estas son: con capucha y sin capucha, los cuales sirven como filtro para clasificar los productos.
2	<div>lista-productos	Muestran los productos, cada una contiene una imagen <img> y un botón <button> “Ver detalle” el cual va a dirigir a otra ventana con todos los detalles del producto seleccionado.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, con capucha.

Tabla60. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, con capucha.

		Página detalle de producto, con capucha.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen del buzo seleccionado en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Etiquetas que contiene los detalles del buzo (descripción, nombre y precio).

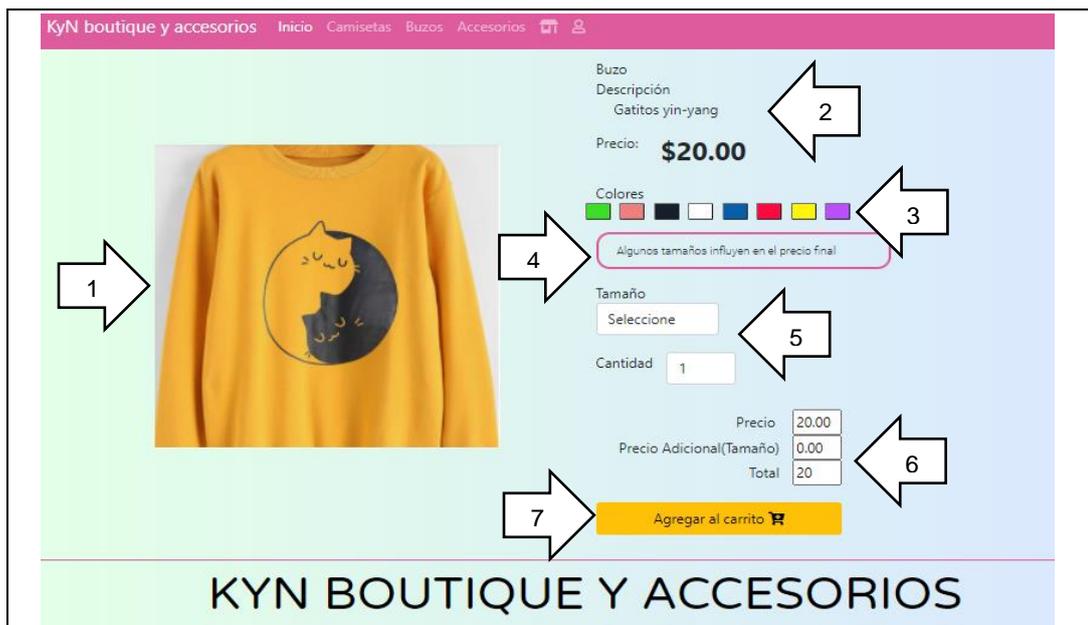
3	<div>colores	Con etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su buzo.
4	<div> msj-tam	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Para que el usuario elija la cantidad de buzo(s) a comprar.
6	<label>form-control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.
6	<input> id_precio, id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sin capucha.

Tabla61. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, sin capucha.

		<b>Página detalle de producto, sin capucha.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.

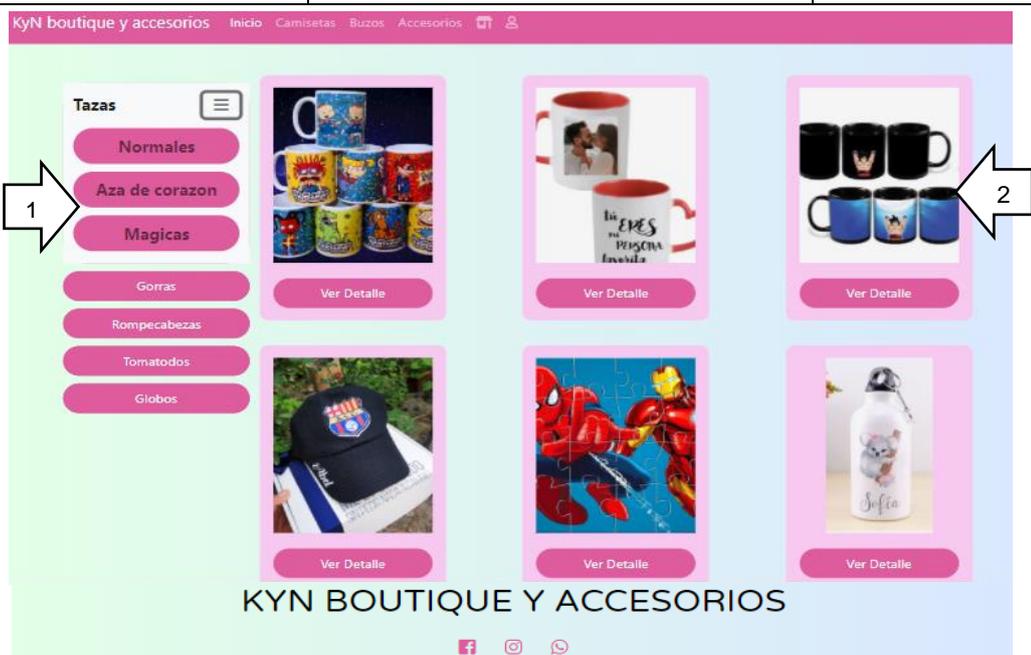


Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen del buzo seleccionado en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Etiquetas que contiene los detalles del buzo (descripción, nombre y precio).
3	<div>colores	Con etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su buzo.
4	<div> msj-tam	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Para que el usuario elija la cantidad de buzo(s) a comprar.
6	<label>form- control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.
6	<input> id_precio, id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página accesorios.

Tabla62. Interfaz de plataforma web, página accesorios.

		Página accesorios.
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<div>lista-categoría	Con lista de ocho botones <button> de la categoría accesorios estas son: tazas, gorras, rompecabezas, tomatodos, globos, taza cuenta con una subdivisión <div> estas son: normales, aza de corazón y mágicas, todos estos botones sirven como filtro para clasificar los productos.
2	<div>lista-productos	Muestran los productos, cada una contiene una imagen <img> y un botón <button> “Ver detalle” el cual va a dirigir a otra ventana con todos los detalles del producto seleccionado.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

**Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas normales.**

Tabla63. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas normales.

		Página detalle de producto, tazas normales.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la taza seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la taza (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	<label>form-control-label	Para colocar cantidad.
4	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de taza(s) a comprar.

5	<label> form-control-label	Para colocar, el precio y total.
5	<input>id_precio, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
6	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas con aza de corazón.

Tabla64. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas con aza de corazón.

		<b>Página detalle de producto, tazas con aza de corazón.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		

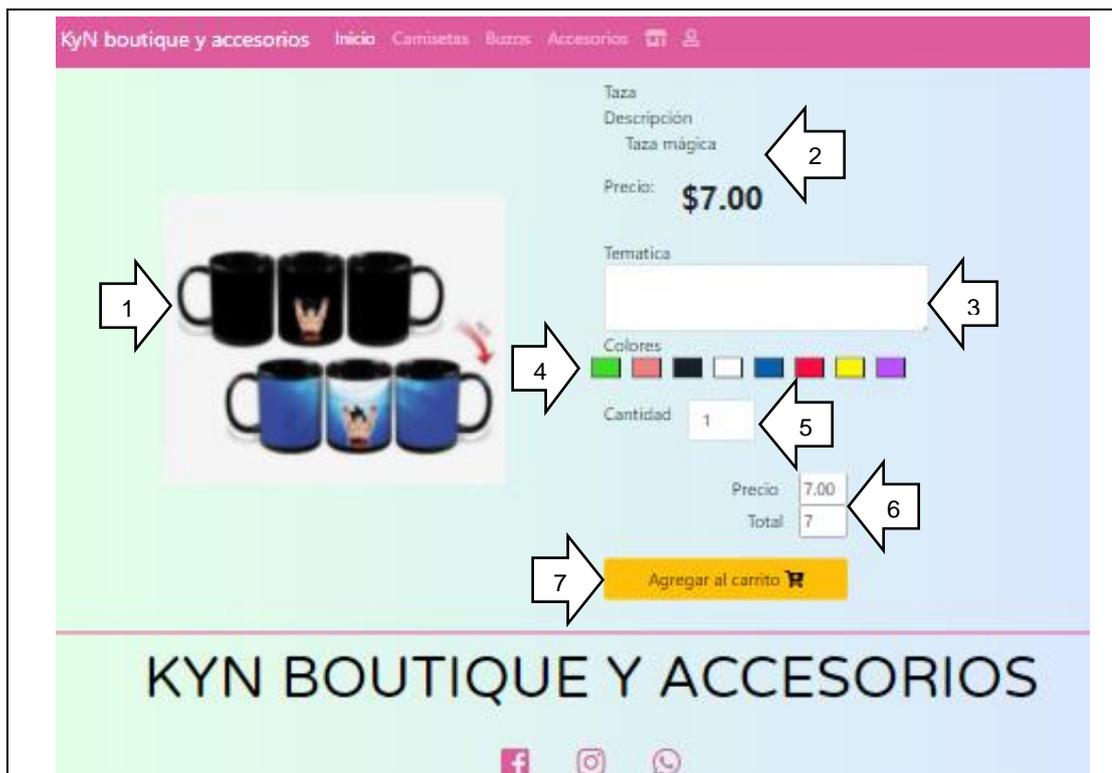
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la taza seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la taza (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	<div>colores	Con una etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su taza.
4	<label>form- control-label	Para colocar cantidad.
5	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de taza(s) a comprar.
6	<label> form- control-label	Para colocar, el precio y total.
6	<input>id_precio, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas mágicas.

Tabla65. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tazas mágicas.

		Página detalle de producto, tazas mágicas.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



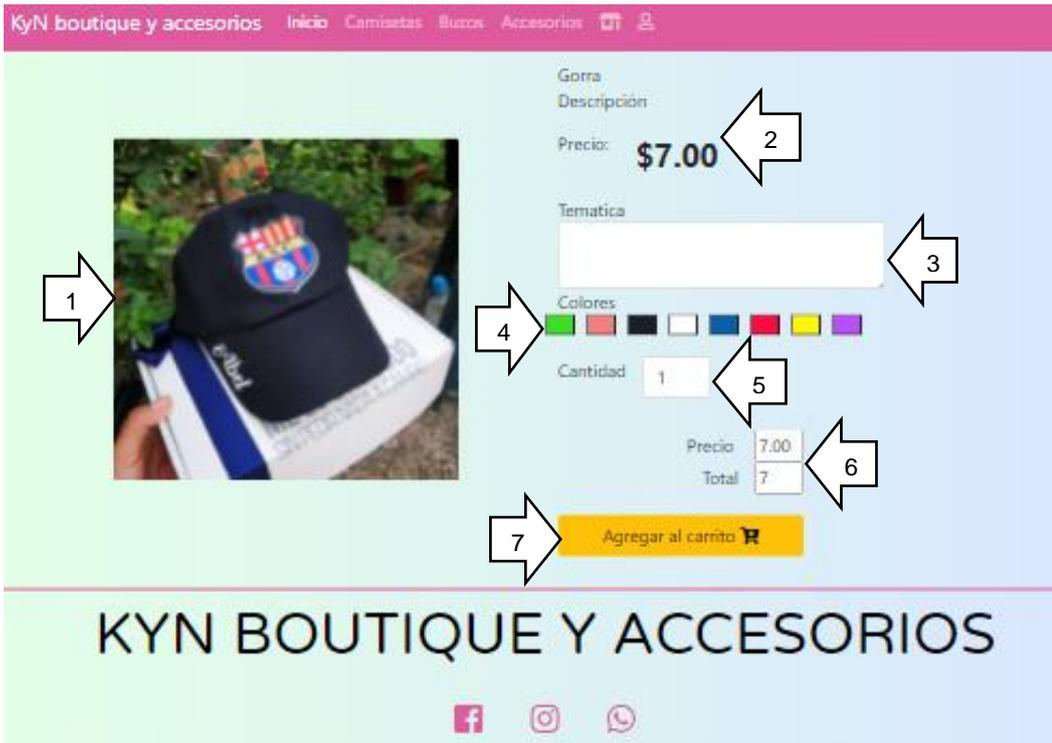
Ítem	Componente	Descripción
1	<code>&lt;img&gt;</code> responsive-img	Muestra la imagen de la taza seleccionada en la página anterior.
2	<code>&lt;h2&gt;&lt;h3&gt;&lt;p&gt;</code> Subtitulo	Contiene los detalles de la taza (descripción, nombre y precio).
3	<code>&lt;label&gt;</code> tematica	Para colocar temática.
3	<code>&lt;textarea&gt;</code> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	<code>&lt;div&gt;</code> colores	Con una etiqueta <code>&lt;p&gt;</code> para colocar "colores" y etiquetas <code>&lt;button&gt;</code> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su taza.
5	<code>&lt;label&gt;</code> form-control-label	Para colocar cantidad.
5	<code>&lt;input&gt;</code> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de taza(s) a comprar.
6	<code>&lt;label&gt;</code> form-control-label	Para colocar, el precio y total.

6	<input>id_precio, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, gorras.

Tabla66. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, gorras.

		<b>Página detalle de producto, gorras.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		

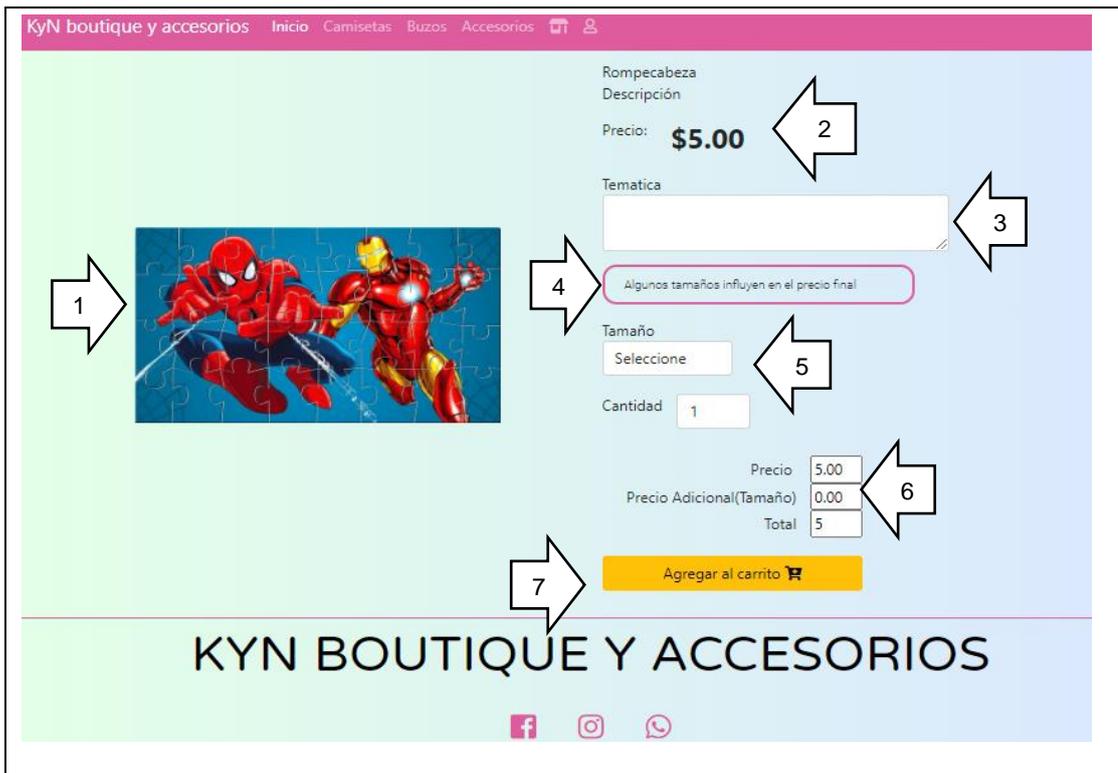
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen de la gorra seleccionada en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles de la gorra (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	<div>colores	Con una etiqueta <p> para colocar “colores” y etiquetas <button> muestran los colores que el usuario puede elegir para la personalización de su gorra.
5	<label>form- control-label	Para colocar cantidad.
5	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de gorra(s) a comprar.
6	<label> form- control-label	Para colocar, el precio y total.
6	<input>id_precio, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, rompecabezas.

Tabla67. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, rompecabezas

		Página detalle de producto, rompecabezas.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



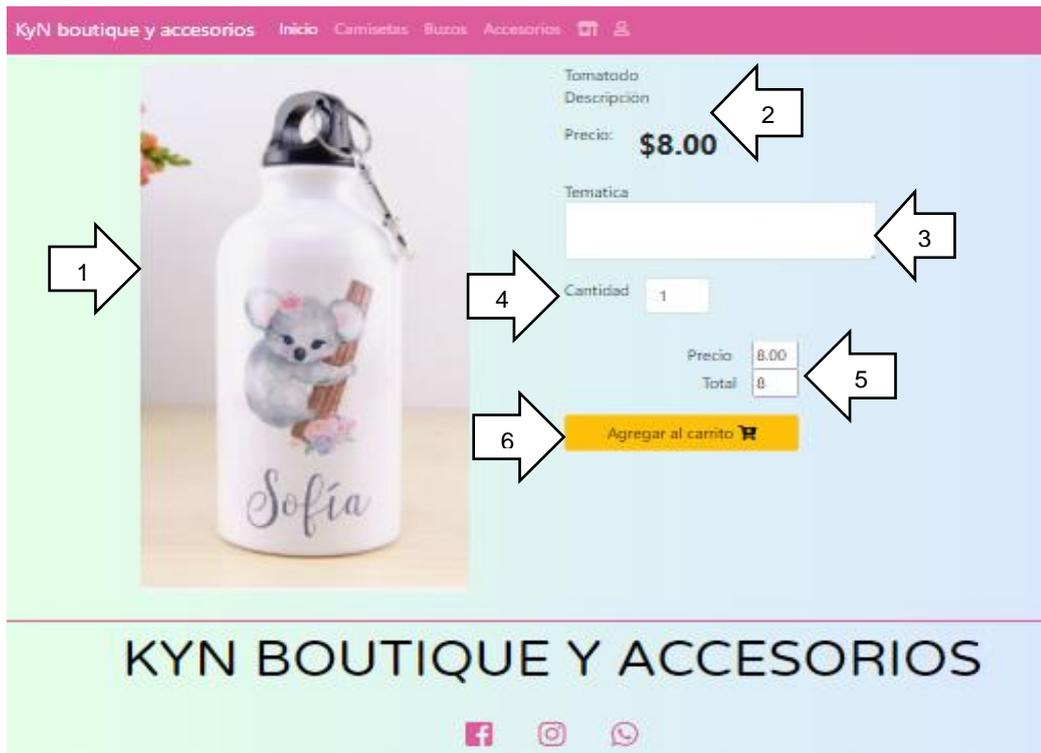
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen del rompecabezas seleccionado en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles del rompecabezas (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	div <msj-tam>	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá cantidad de rompecabeza(s) a comprar.
6	<label> form- control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.

6	<input>id_precio, id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tomatodos.

Tabla68. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, tomatodos.

		<b>Página detalle de producto, tomatodos.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		

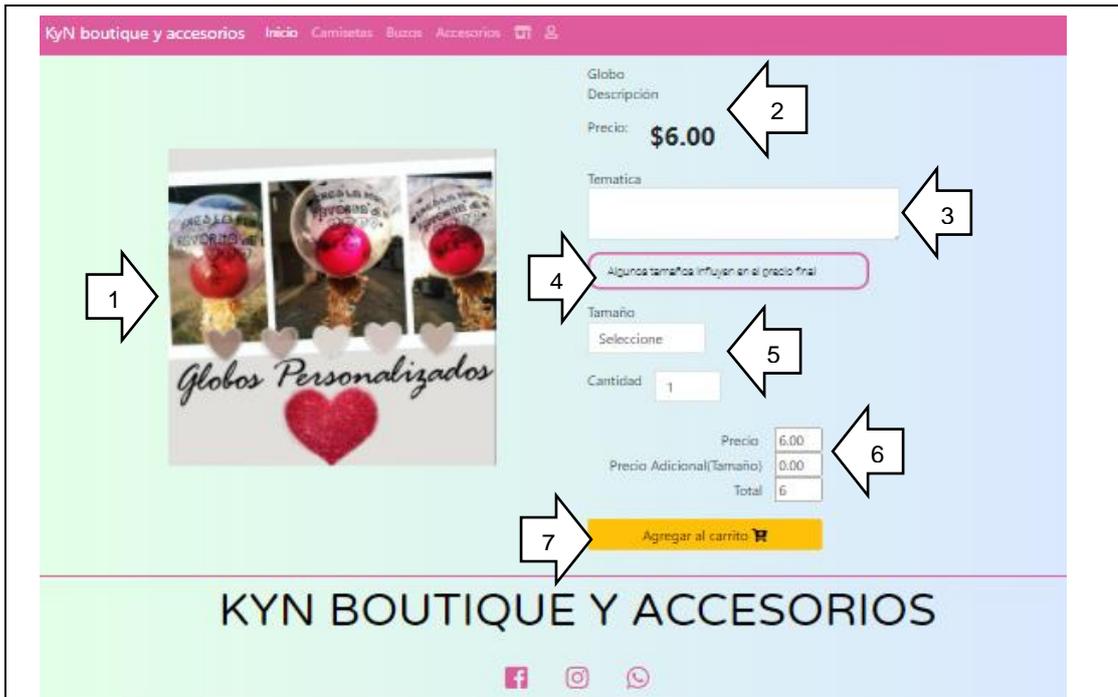
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen del tomatodo seleccionado en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles del tomatodo (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	<label>form- control-label	Para colocar cantidad.
4	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de tomatodo(s) a comprar.
5	<label> form- control-label	Para colocar, el precio y total.
5	<input>id_precio, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
6	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, globos.

Tabla69. Interfaz de plataforma web, página detalle de producto, globos

		Página detalle de producto, globos.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



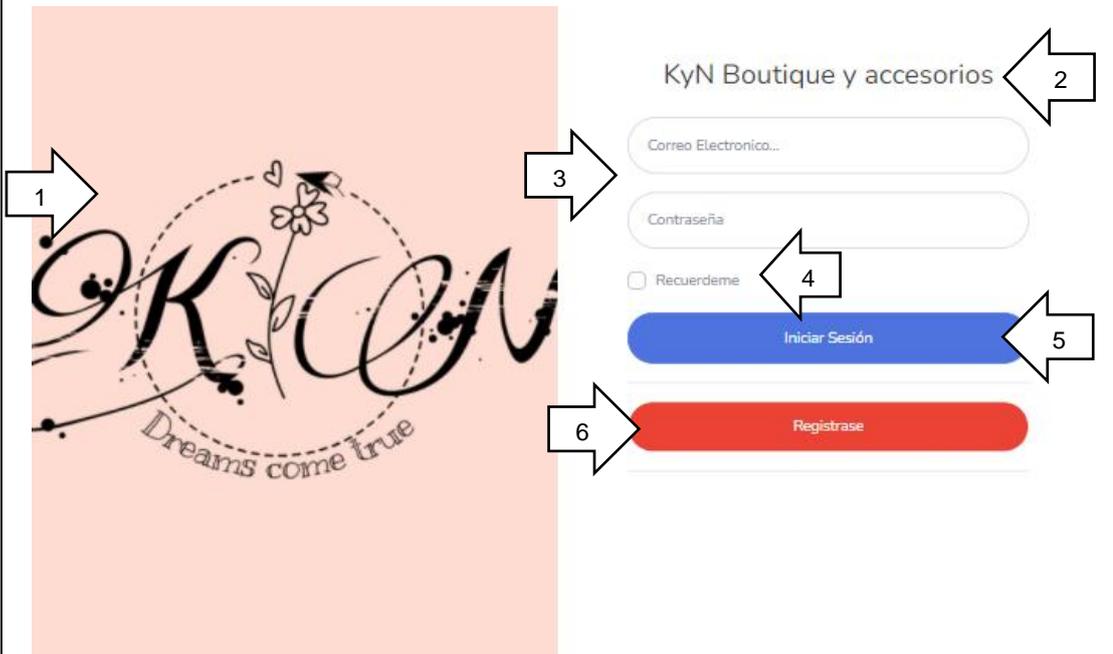
Ítem	Componente	Descripción
1	<img> responsive-img	Muestra la imagen del globo seleccionado en la página anterior.
2	<h2><h3><p> Subtitulo	Contiene los detalles del globo (descripción, nombre y precio).
3	<label>tematica	Para colocar temática.
3	<textarea> id_tematica	Para que el usuario describa la temática que desee.
4	div <msj-tam>	Muestra un mensaje de la condición de los tamaños.
5	<label>tamaño, cantidad	Para colocar el tamaño y cantidad.
5	<select> id_tamano	Aparecen todos los tamaños que el usuario puede elegir.
5	<input> id_cantidad	Donde el usuario elegirá la cantidad de globo(s) a comprar.
6	<label> form- control-label	Para colocar, el precio, precio adicional y total.

6	<input>id_precio, id_precio_adicional, id_total	Muestran precios de las etiquetas antes mencionadas, se llenan de acuerdo a la elección del tamaño y cantidad elegido por el usuario.
7	<button> btn-carrito	“Agregar al carrito de compra” guarda el pedido y lo envía al carrito de compras.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, inicio de sesión.

Tabla70. Interfaz de plataforma web, inicio de sesión.

		<b>inicio de sesión.</b>
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		

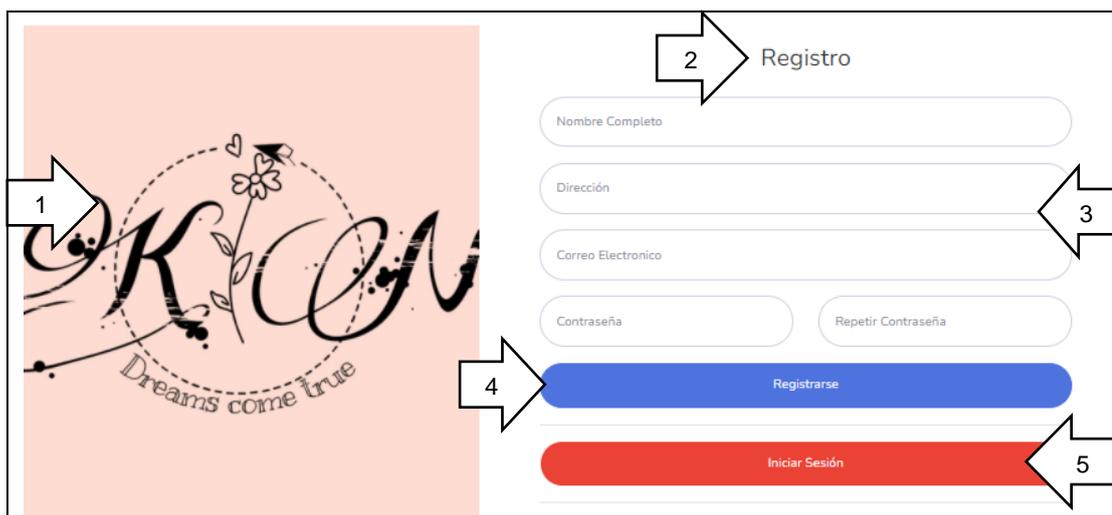
Ítem	Componente	Descripción
1	<img>login-image	Muestra el logo de la tienda.
2	<h1>	Muestra “KyN Boutique y accesorios”.
3	<form>user	Con dos divisiones <div>, cada una tiene una etiqueta <input> para que el usuario ingrese correo electrónico y contraseña.
4	<input> customCheck	Tipo checkbox en tal caso el usuario requiera recordar sus datos
5	<button> btn-user-iniciar	“Iniciar sesión” que verifica los datos del usuario e inicia sesión.
6	<button> btn-user-registro	“Registrarse” que dirige a la página registro de usuario.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, registro de usuario.

Tabla71. Interfaz de plataforma web, registro de usuario.

		Registro de usuario.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



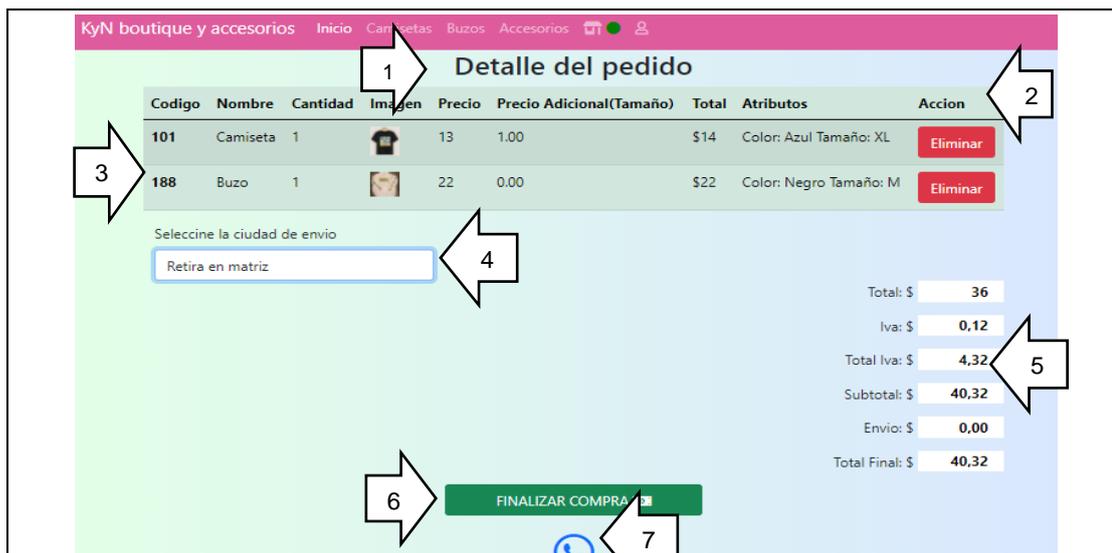
Ítem	Componente	Descripción
1	<img>register-image	Muestra el logo de la tienda.
2	<h1>	Muestra "Registro".
3	<form>user	Etiqueta <form> con cuatro divisiones <div>, cada una tiene una etiqueta <input> para que el usuario ingrese nombre, dirección, correo electrónico, contraseña y repetir contraseña.
4	<button> btn_user-registrarse	"Registrarse" que guarda los datos del usuario.
5	<button> btn_user-iniciar-sesion	"Iniciar sesión" que dirige a la página iniciar sesión.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, carrito de compras.

Tabla72. Interfaz de plataforma web, carrito de compras.

		Página carrito de compras.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



Ítem	Componente	Descripción
1	<h2> title	Muestra "Detalle de pedido".
2	<table> table_success	Con una etiqueta <thead> que muestra los campos: código, nombre, cantidad, imagen, precio, precio adicional, total (tamaño), total, atributos, acción.
3	<tbody>	Con un formulario <form> id_formulario que tiene información de los productos que el cliente ha agregado al carrito de compras.
4	<div>form-group	Con una etiqueta <label> muestra "seleccione una ciudad de envío"
4	<select> id_cuidad	Muestra las ciudades que puede elegir.
5	<div>detalles	Con seis etiquetas <p> muestran los campos: total, iva, total iva, subtotal, envío, total final.
5	<input>id_total,id_iva, id_total_iva,id_subtotal, id_envío, id_total final.	Muestran los precios de las etiquetas antes mencionadas.
6	<button> btn-pagar	"Finalizar compra" que guarda los datos del pedido y finaliza la compra.
7	<a>	Contiene una etiqueta <i> con el logo de whatsapp el cual al presionarlo dirige al whatsapp del administrador de la tienda con un mensaje personalizado, "acabo de realizar un pedido en tu página web" y de esta manera finiquitar el pago.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, admin, inicio.

Tabla73. Interfaz de plataforma web, admin, inicio.

		Página, admin, inicio.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra “Envío de productos”.
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<table> table-striped	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: atendido, cliente, fecha/pedido, fecha envío, estado, total, iva, subtotal, ciudad, p ciudad, total final y acción.

4	<tbody>	Contiene un formulario <form> el cual tiene la información de los pedidos que han realizado los clientes.
5	<a>	Contiene una etiqueta <button> que dirige a la página productos, donde está más detallada la información del producto para realizar el pedido.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, admin, detalles de los pedidos.

Tabla74. Interfaz de plataforma web, admin, detalles de los pedidos.

		<b>Página, admin, detalles de los pedidos.</b>	
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>		<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.		15/09/2021.
			

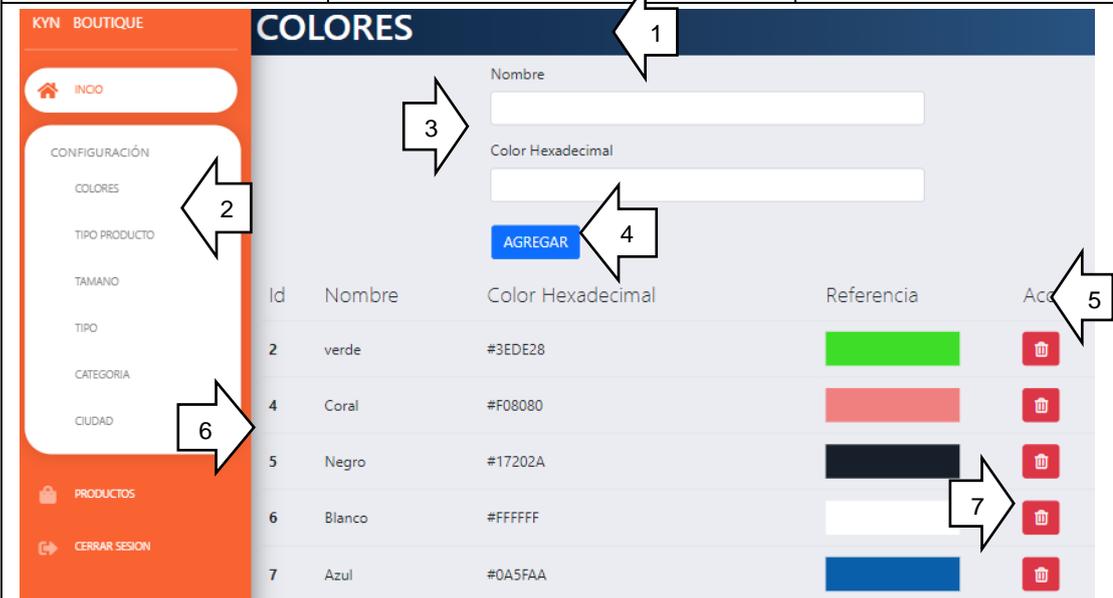
Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra “Detalles de los pedidos”.
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<table>	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos id, nom producto, cantidad, tamaño, color, temática e imagen.
4	<tbody>	Muestra la información de los pedidos realizados por el usuario.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, admin, colores.

Tabla75. Interfaz de plataforma web, admin, colores.

		Página admin, colores.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.

Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra “Colores”.
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<form> formulario	Con dos divisiones <div> que contienen etiquetas <label> para mostrar “nombre, color hexadecimal”.
3	<input> id_nombre id_color	Para escribir el nombre del color y el color hexadecimal.
4	<button> btn-agregar	“Agregar” para agregar un nuevo color.
5	<table>table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, nombre, color hexadecimal, referencia y acción.
6	<tbody>	Muestra la información de los colores agregados.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger “Eliminar” que permite eliminar el color.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, tipo de productos.

Tabla76. Interfaz de plataforma web, admin, tipo de productos.

		Página admin, tipo de productos.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra "Tipo de productos".
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<form> formulario	Con dos divisiones <div>, con una etiqueta <label> para mostrar "Nombre".
3	<input> id_nombre	Para escribir el nombre del tipo de producto.
4	<button> btn-agregar	"Agregar" para agregar un nuevo tipo de producto.
5	<table> table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, nombre, acción.
6	<tbody>	Muestra la información de los tipos de productos agregados.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger "Eliminar" que permite eliminar el tipo de producto.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, admin, tamaños.

Tabla77. Interfaz de plataforma web, admin, tamaños.

		Página admin, tamaños.
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<code>&lt;h1&gt;</code> titulo_cab	Muestra "Tamaños".
2	<code>&lt;div&gt;</code> sidebar	Con lista de tres botones <code>&lt;button&gt;</code> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <code>&lt;div&gt;</code> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.

3	<form> formulario	Con cuatro divisiones <div>, con etiquetas <label> para mostrar “nombre, descripción, precio, tipo producto”.
3	<input>id_nombre, id_descripción id_tamaño, id_preciotamaño	Para escribir el nombre del tamaño, descripción del tamaño, precio del tamaño.
3	<select> tipo_producto	Para seleccionar el tipo de producto.
4	<button> btn-agregar	“Agregar” para agregar un nuevo tamaño.
5	<table> table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, nombre, descripción, tipo de producto, precio, acción.
6	<tbody>	Muestra la información de los tamaños agregados.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger “Eliminar” que permite eliminar el tamaño.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, admin, tipo.

Tabla78. Interfaz de plataforma web, admin, tipo.

		Página admin, tipo.
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.



Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra "Tipo".
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<form> formulario	Con dos divisiones <div>, con etiquetas <label> para mostrar "tipo, descripción".
3	<input>id_tipo id_descripcion	Para escribir el nombre el tipo, descripción del tipo.
4	<button> btn-agregar	"Agregar" para agregar un nuevo tipo.
5	<table> table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, tipo, descripción, acción.
6	<tbody>	Muestra la información de los tipos agregados.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger "Eliminar" que permite eliminar el tipo.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, admin, categoría.

Tabla79. Interfaz de plataforma web, admin, categoría.

		Página admin, categoría.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<code>&lt;h1&gt;</code> titulo_cab	Muestra "Categoría".
2	<code>&lt;div&gt;</code> sidebar	Con lista de tres botones <code>&lt;button&gt;</code> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <code>&lt;div&gt;</code> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<code>&lt;form&gt;</code> formulario	Con dos divisiones <code>&lt;div&gt;</code> , con etiquetas <code>&lt;label&gt;</code> para mostrar "descripción, tipo".
3	<code>&lt;input&gt;</code> id_descripcion	Para escribir la descripción de la categoría.

3	<select>id_tipo	Para seleccionar el tipo de producto.
4	<button> btn-agregar	“Agregar” para agregar una nueva categoría.
5	<table> table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, descripción tipo, acción.
6	<tbody>	Muestra la información de las categorías agregadas.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger “Eliminar” que permite eliminar la categoría.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

### Interfaz de plataforma web, admin, ciudad.

Tabla80. Interfaz de plataforma web, admin, ciudad.

		<b>Página admin, ciudad.</b>	
<b>Autora.</b>		<b>Proyecto.</b>	
Katherine Mendoza González.		Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	
<b>Fecha de creación.</b>		15/09/2021.	

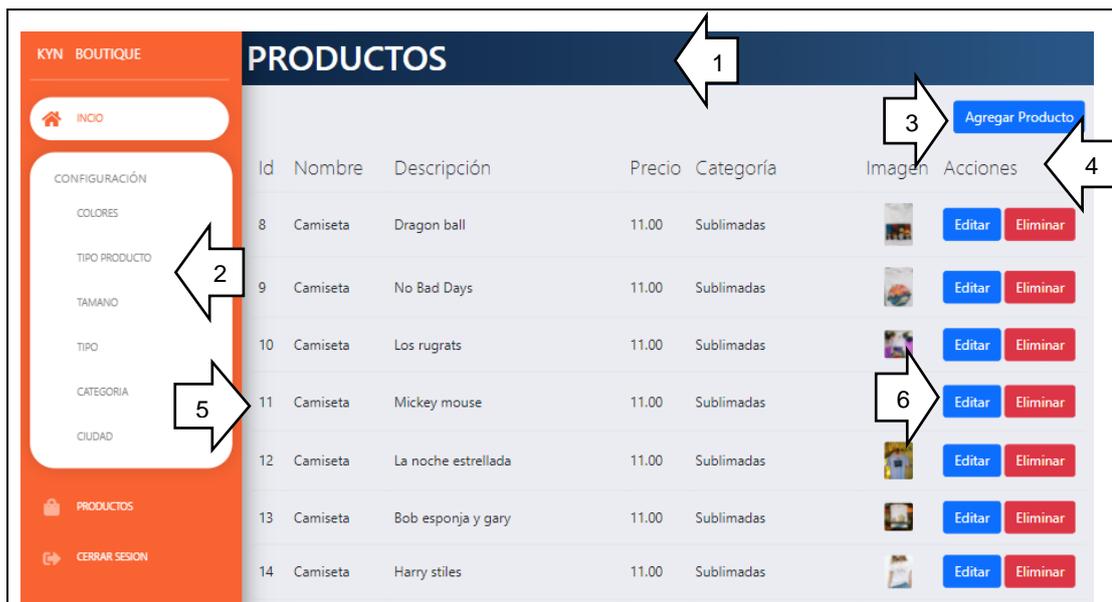

Ítem	Componente	Descripción
1	<h1> titulo_cab	Muestra "Ciudad".
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<form> formulario	Con dos divisiones <div>, con etiquetas <label> para mostrar "Nombre y valor adicional".
3	<input>id_nombre id_valor	Para escribir el nombre de la ciudad y valor adicional de la ciudad.
4	<button> btn-agregar	"Agregar" para agregar una nueva ciudad.
5	<table> table	Contiene una etiqueta <thead> que muestra los campos: id, nombre, valor, acción.
6	<tbody>	Muestra la información de las ciudades agregadas.
7	<a>	Contiene una etiqueta <button> btn-danger "Eliminar" que permite eliminar la ciudad.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, admin, productos.

Tabla81. Interfaz de plataforma web, productos.

		Página admin, productos.
<b>Autora.</b>	<b>Proyecto.</b>	<b>Fecha de creación.</b>
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.

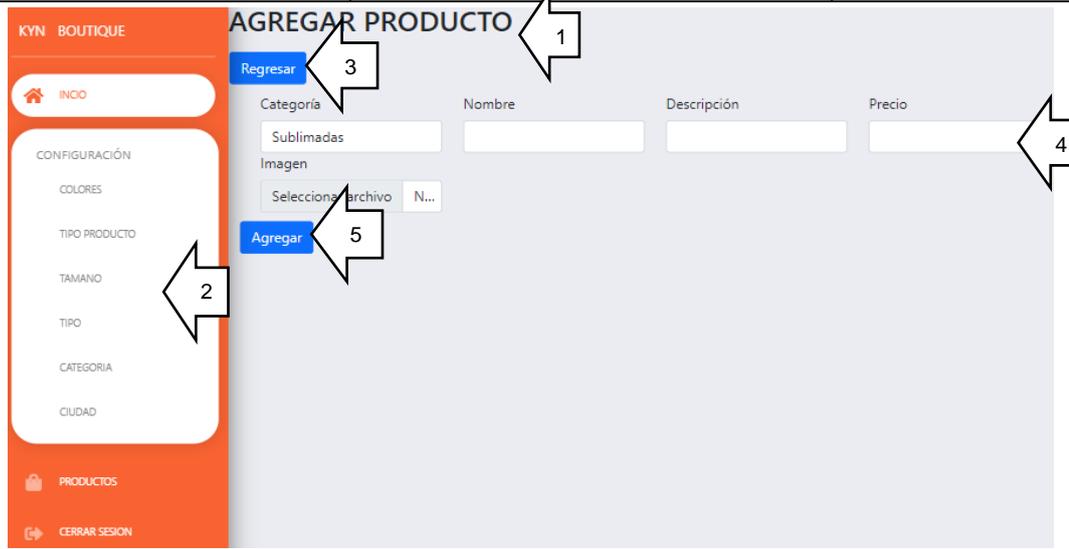


Ítem	Componente	Descripción
1	<code>&lt;h1&gt;</code> titulo_cab	Muestra "Productos".
2	<code>&lt;div&gt;</code> sidebar	Con lista de tres botones <code>&lt;button&gt;</code> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <code>&lt;div&gt;</code> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<code>&lt;button&gt;</code> btn-agregar	"Agregar productos" para agregar un nuevo producto.
4	<code>&lt;table&gt;</code> table	Contiene una etiqueta <code>&lt;thead&gt;</code> que muestra los campos: id, nombre, descripción, precio, categoría, imagen y acciones.
5	<code>&lt;tbody&gt;</code>	Muestra la información de los productos agregados.
6	<code>&lt;a&gt;</code>	Contiene una etiqueta <code>&lt;button&gt;</code> btn-editar "Editar" y <code>btn-danger</code> "Eliminar" que permiten editar y eliminar el producto.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

## Interfaz de plataforma web, admin, agregar producto.

Tabla82. Interfaz de plataforma web, agregar productos.

		Página admin, agregar productos.
Autora.	Proyecto.	Fecha de creación.
Katherine Mendoza González.	Desarrollo de una plataforma de ventas online de ropa y accesorios personalizados en la tienda KyN Boutique y accesorios.	15/09/2021.
		
Ítem	Componente	Descripción
1	<h1>titulo_cab	Muestra "Agregar producto".
2	<div> sidebar	Con lista de tres botones <button> estás son: inicio, configuración, productos y cerrar sesión, configuración cuenta con una subdivisión <div> estas son: colores, tipo producto, tamaño, tipo, categoría y ciudad.
3	<button> btn-regresar	"Regresar" para regresar a la página Productos.
4	<form> formulario	Con cinco divisiones <div>, con etiquetas <label> para mostrar "categoría, nombre, descripción, precio e imagen".
4	<input>id_imagen	Para subir una foto del producto.
5	<button> btn-agregar	"Agregar" para agregar el nuevo producto.

Información tomada de la presente investigación elaborada por la autora Katherine Mendoza González.

#### **4.5. Conclusiones.**

Gracias a los resultados que se han obtenido en la presente investigación, con la ayuda de diferentes métodos, como es la recopilación de datos y también mediante encuestas realizadas a los clientes de KyN Boutique y accesorios, se logró demostrar la problemática que actualmente presenta dicho negocio, que es la recepción de pedidos, la cual está provocando malestares a una gran parte de sus clientes y así mismo está afectando de una manera considerable al lado productivo del negocio. Por lo cual se optó por la creación de una plataforma web, ya que de esta manera se podrán vender los productos de una manera más óptima.

Con lo anteriormente descrito se pudo evidenciar que la solución más viable para solucionar el proceso que genera complicaciones a la tienda KyN Boutique y accesorios, es la automatización.

Con la creación de la plataforma web será posible visualizar los diferentes productos que ofrece dicha tienda, mediante páginas clasificadas, cada una se creó de acuerdo al producto, con todos los detalles necesarios, como colores, tamaños, precios, entre otros, para que se pueda realizar un correcto pedido. Así mismo para el administrador de la plataforma se crearon páginas, para que la administración de los productos y la precepción de los pedidos sea más rápida, de esta manera la elaboración del producto sea tal cual el cliente lo requirió, con esto se generará un gran beneficio al cliente y al dueño de la tienda, ya que esta plataforma simplificará muchas tareas y así se podrá garantizar un buen servicio a los clientes.

En la actualidad vivimos en una era tecnológica que avanza a pasos agigantados, cada vez aparecen nuevos métodos que simplifican un sinnúmero de procesos, con el desarrollo de esta plataforma la tienda KyN Boutique y accesorios da un paso hacia la innovación, con la cual también se garantiza competitividad, ya que el éxito de un negocio económicamente rentable está en la innovar constantemente.

#### **4.6. Recomendaciones.**

La presente investigación se desarrolló con la finalidad de que los clientes al momento de realizar pedidos los realicen de una manera más óptima, por ello para que la plataforma de ventas online de la tienda KyN boutique y accesorios esté en un constante crecimiento e innovación se proponen las siguientes recomendaciones:

La implementación de métodos de pagos online, con el fin de brindarle a los clientes un servicio más óptimo, ya que este es uno de los puntos que completaría el proceso de compras.

Otra de las recomendaciones importantes, es la implementación de un módulo para el administrador, donde se muestren las estadísticas de las ventas mensuales realizadas en la plataforma web y con los resultados que se obtengan se pueda evaluar el éxito de la tienda.

El nivel de seguridad es un punto de suma importancia cuando se adquiere una plataforma web, por ese motivo se recomienda capacitaciones sobre la seguridad informática y de esta manera evitar posibles ataques informáticos, con lo que será posible garantizar un alto nivel de seguridad, tanto como a los usuarios, como administrador de la plataforma web.

Efectuar evaluaciones periódicamente a la plataforma web, para verificar el correcto funcionamiento de la misma y evitar así que posibles problemas a futuro.

Por último, se recomienda analizar la incorporación nuevas herramientas tecnologías (aplicación móvil), con el fin de que la tienda KyN Boutique y accesorios pueda seguir innovando.

## Bibliografía.

- 1000marcas. (2020). *MySQL logo[Ilustración]*. Obtenido de 1000marcas:  
<https://1000marcas.net/mysql-logo/>
- Agudelo, N., Tano , G., & Varga, C. (s.f.). *Historia de la autoatización*.  
Obtenido de  
<http://ingenierovizcaino.com/ecci/aut1/corte1/articulos/Historia%20de%20la%20Automatizacion.pdf>
- Anguita, J. C. (28 de 01 de 2002). *Elservier*. Obtenido de  
<https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>
- Arkaitzgarro. (2015). *HTML5*.
- Barzana. (03 de 05 de 2019). *Universidad de Murcia*. Obtenido de  
<https://www.um.es/docencia/barzana/DIVULGACION/INFORMATIC A/Javascript-diez-dias.html>
- Barzana. (16 de 02 de 2016). *UM*. Obtenido de  
<https://www.um.es/docencia/barzana/DAWEB/Introduccion-a-html-y-css.html>
- Blogspot. (9 de 8 de 2016). Obtenido de  
<http://automatizacion902.blogspot.com/2015/08/>
- Blogspot. (09 de 08 de 2016). *Muñeca mecánica[Fotografía]*. Obtenido de  
Blogspot: <http://automatizacion902.blogspot.com/2015/08/>
- Carlos Gustavo Ronquillo Cevallos. (2016). *Repositorio institucional uniandes [Imagen]*. Obtenido de Carlos Gustavo Ronquillo Cevallos:  
<https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/2674/1/TUSD SIS007-2016.pdf>
- Cevallos, C. G. (2015). *Implementación de una tienda virtual mediante software libre para mejorar la gestión de ventas y publicidad para el almacén de zapatos "Geoli" de la ciudad de pedernales*.
- closet, M. d. (02 de 08 de 2021). *Página de inicio del sitio web Mona de closet[Imagen]*. Obtenido de Mona de closet:  
<https://www.monadecloset.com/index.php>
- Conecta Software. (30 de Nov de 2020). *Conecta Software*. Obtenido de  
<https://conectasoftware.com/tienda-online/la-automatizacion-en-ecommerce/>
- Delgado, H. (19 de Octubre de 2019). *disenowebakus.net*. Obtenido de  
<https://disenowebakus.net/beneficios-pagina-web.php>

- Desarrollo web. (s.f.). *Desarrollo web.com*. Recuperado el 24 de 07 de 2021, de <https://desarrolloweb.com/home/javascript>
- El puig. (s.f.). *Electronic Numerical Integrator And Computer[Fotografía]*. Obtenido de El puig:  
<https://elpuig.xeill.net/Members/vcarceler/c1/didactica/apuntes/ud1/na6>
- El puig. (s.f.). *Evolución de los sistemas informáticos*. Obtenido de <https://elpuig.xeill.net/Members/vcarceler/c1/didactica/apuntes/ud1/na6>
- ExE Boss. (5 de 07 de 2021). *Logotipo cuadrado CSS3[Ilustración]*. Obtenido de ExE Boss:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CSS3\\_logo.svg#/media/File:CSS3\\_logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CSS3_logo.svg#/media/File:CSS3_logo.svg)
- López, P. L. (2004). *Scielo*. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=b\)%20Muestra.,que%20se%20vera%20m%C3%A1s%20adelante](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=b)%20Muestra.,que%20se%20vera%20m%C3%A1s%20adelante).
- MARQUETING. (28 de 08 de 2019). *Apen*. Obtenido de <https://apen.es/2019/08/29/historia-de-la-informatica/>
- Melo, S. (5 de Noviembre de 2018). *La importancia de la tecnología en los negocios (2021)*. Obtenido de mydatascope:  
<https://mydatascope.com/blog/es/la-importancia-de-la-tecnologia-en-los-negocios/>
- Menéndez, R., & Barzanallana Asensio. (14 de 10 de 2011). *UM*. Obtenido de <https://www.um.es/docencia/barzana/IAGP/IAGP2-Intercambio-electronico-datos-EDI.html>
- Mitjana, L. R. (s.f.). *Psicología Y mente*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/miscelanea/diseno-de-investigacion>
- monadecloset. (s.f.). *monadecloset*. Obtenido de <https://www.monadecloset.com/index.php>
- Puig, J. C. (2013). *CSS3 y Javascript avanzado*.
- Question Pro. (s.f.). *questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/diseno-de-investigacion/>
- Redhat. (2020). *Redhat.com*. Obtenido de <https://www.redhat.com/>
- Robledano, A. (24 de 09 de 2019). *openwebinars*. Obtenido de <https://openwebinars.net/blog/que-es-mysql/>

- Ruvén Darío Corrales Zurita. (2012). *Repositorio Uide[Imagen]*. Obtenido de Ruvén Darío Corrales Zurita:  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/59/1/T-UIDE-0015.pdf>
- Souto, V. R. (s.f.). *hackaboss*. Obtenido de  
<https://www.hackaboss.com/blog/que-es-css>
- Tecnología información. (2018). *Tecnología información*. Obtenido de  
<https://www.tecnologias-informacion.com/ecommerce.html>
- Tokio. (05 de 09 de 2018). *tokioschool*. Obtenido de  
<https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-mysql/>
- W3C. (18 de 01 de 2011). *Logotipo oficial de HTML5[Ilustración]*. Obtenido de W3C:  
[https://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5\\_Logo.svg](https://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5_Logo.svg)
- Williams, C. (2011). *Unofficial JavaScript logo [Ilustración]*. Obtenido de Williams Chris:  
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/JavaScript-logo.png>
- Zurita, R. D. (2012). *DESARROLLAR UNA TIENDA VIRTUAL PARACOMERCIALIZAR ARTÍCULOS PROMOCIONALES DE LA AGENCIA "TU PUBLICIDAD"*. Quito.

## **Anexos.**

### **Encuesta.**

**1 ¿Qué es lo que llevó a usted a elegir KyN Boutique y accesorios para realizar sus compras?**

- Calidad y variedad.
- Precios.
- Promociones.

**2 ¿Con qué frecuencia realiza una compra en KyN Boutique y accesorios?**

- Frecuentemente.
- Regularmente.
- Pocas veces.

**3 ¿Por qué medio realiza usted su pedido en KyN Boutique y accesorios?**

- Personalmente.
- Llamada.
- Redes sociales.

**4 ¿Cuándo realiza un pedido, toman en cuenta todos los detalles que usted necesita?**

- Si.
- No.

**5 ¿Cuándo realiza un pedido mediante las redes sociales de KyN Boutique y accesorios, recibe respuesta inmediata?**

- Si.
- No.
- En ciertas ocasiones.

**6 ¿Ha hecho algún tipo de compra online últimamente?**

- Si.
- No.

**7 ¿Conoce usted plataformas web que realicen ventas online?**

- Si.
- No.

**8 ¿Considera usted que en la actualidad es necesario que una tienda de ropa y accesorios cuente con una plataforma web de venta online?**

- Si.
- No.

**9 ¿Qué tan importante sería para usted obtener información detallada de los productos que ofrece KyN Boutique y accesorios mediante una plataforma web?**

- Poco importante.
- Importante.
- Muy importante.

**10 ¿Si KyN Boutique y accesorios implementara una plataforma web que automatice la recepción de pedidos la utilizaría?**

- Si.
- No.