



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de grado previo a la obtención del título de:

TECNOLOGÓ EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PUBLICITARIA DE PRODUCTOS DE
LIMPIEZA PARA LA EMPRESA “MAXI ENTREGAS S.A” EN LA
CIUDAD DE GUAYAQUIL, PROVINCIA DEL GUAYAS EN EL 2021.**

Autor: Anahi Stefania Méndez Quinapallo

Tutor: Msc. Roosevelt Daniel Espinoza Puertas

Guayaquil - Ecuador

2021

ÍNDICE GENERAL

Contenidos Páginas

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificación de aceptación del tutor.....	iv
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Índice General.....	x
Índice de Tablas.....	xv
Índice de Ilustraciones.....	xvii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contenidos	Páginas
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Ubicación De Problema De Un Contexto	1
1.2. Situación Conflicto	2
1.3. Manejo de información	3
1.4. Delimitación del problema	3
1.5. Formulación Del Problema.....	3
1.6. Variable De Investigación.....	3
1.7. Evaluación del problema	4
1.7.1. Delimitado	4
1.7.2. Claro	4
1.7.3. Evidente	4

1.7.4.	Relevante.....	4
1.7.5.	Factible	4
1.7.6.	Viable.....	4
1.7.7.	Original	4
1.8.	Objetivos De La Investigación	5
1.8.1.	Objetivo general:	5
1.8.2.	Objetivos específicos:	5
1.9.	Justificación e importancia	5
1.9.1.	Conveniencia:	5
1.9.2.	Relevancia Social:.....	5
1.9.3.	Implicación práctica:.....	6
1.9.4.	Utilidad Metodológica:	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	7	
2.1.	Fundamentación Teórica.....	7
2.1.1.	Antecedentes Históricos.....	7
2.1.2.	Antecedentes Referenciales.....	11
2.2.	Fundamentación legal	12
2.3.	Definiciones conceptuales.....	13
2.3.1.	Tecnología	13
2.3.2.	Gestión administrativa.....	14
2.3.3.	Automatización de procesos	14
2.3.4.	Página web publicitaria	15
2.3.5.	Contenidos.....	16
2.3.6.	Aplicaciones Web.....	17
2.3.7.	Base de datos	18
2.3.8.	Modelamiento de Dato	19
2.3.9.	Modelo vista controlador	21
2.3.10.	Lenguaje de Marcas.....	22

2.3.11. Introducción a HTML.....	24
2.3.12. Método Front-end y Back-end.....	28
2.3.13. Editor de texto.....	29
2.3.14. Css.....	30
2.3.15. Css Grid.....	31
2.3.16. Servidor Web.....	31
2.3.17. Wampserver.....	35
2.3.18. Php.....	36
2.3.19. Hosting.....	36
2.3.20. Dominio.....	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

CAPITULO III: METODOLOGÍA	39
3.1 Pasos técnicos para desarrollar un sitio web.....	39
3.1.1 Primera Etapa: Planificar.....	39
3.1.2 Segunda Etapa: Concebir	40
3.1.3 Tercera Etapa: Construir Visualizar y Testear	40
3.1.4 Cuarta Etapa: La Promoción	41
3.1.5 Quinta Etapa: Evaluar	41
3.1.6 Sexta Etapa: Actualización y Evolución.....	41
3.2 Presentación de la empresa.....	41
3.3 Misión	42
3.4 Visión	42
3.5 Estructura organizativa.....	42
3.6 Diseño de investigación	43
3.7 Metodología	43
3.8 Metodología Tradicional.....	44
3.8.1. Tipos de Metodologías Tradicionales	44
3.9 Metodología Ágil	48
3.10 Comparación entre metodología tradicional y ágil	51

3.11	Tipos de Investigación.....	51
3.12	Población y Muestra.....	51
3.12.1	Población	52
3.12.2	Muestra	52
3.13	Técnicas e instrumentos de investigación	54
3.13.1	La observación.....	54
3.13.2	La encuesta	54

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS55

4.1	Análisis de encuestas.....	55
4.2	Entrevista	69
4.3	Plan de Mejora	71
4.3.1.	Identificar el Área de Mejora.....	72
4.3.2.	Detectar las principales causas del problema	72
4.3.3.	Formular el objetivo.....	73
4.3.4.	Seleccionar la acción de mejora	73
4.3.5.	Realizar una planificación	73
4.3.6.	Seguimiento del plan de mejoras	73
4.4	Beneficios del Proyecto.....	73
4.5	Diseño de la Propuesta	74
4.6	Diagrama General Flujo de Datos	75
4.7	Diagrama de Arquitectura	76
4.8	Diagrama General de la Página	77
4.9	Diagrama IPO	78
4.10	Modelo Entidad Relación	79
4.11	Diccionario de Datos	80
4.12	Diseño de prototipo	87
4.12.1.	Pantalla inicial del sistema	87
4.12.2.	Pantalla Sobre Nosotros del sistema.....	88

4.12.3. Pantalla de Distribución.....	89
4.12.4. Pantalla de la Galería.....	90
4.12.5. Pantalla ¿Qué dicen de nosotros?	93
4.12.6. Pantalla Registro de Datos.....	94
4.12.7. Pantalla Registro de Datos.....	95
4.12.8. Pantalla Registro de Datos.....	96
4.12.9. Pantalla de Contacto.....	97
4.13 Diagrama de Gantt.....	98
4.14 Recursos.....	100
4.14.1. Recursos Humanos.....	100
4.14.2. Recurso de Hardware	100
4.14.3. Recurso de Software.....	100
4.15 Recursos Materiales y Tecnológicos	101
4.16 Políticas de Seguridad de la página web.....	102
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES.....	104
Referencias	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Delimitación del problema	3
Tabla 2 Variables de la investigación.....	3
Tabla 3 Ejemplo de base de datos.....	19
Tabla 4 Ventajas de HTML	25
Tabla 5 Desventajas de HTML.....	25
Tabla 6 Estructura de una página web.....	26
Tabla 7 Formatos de un párrafo.....	26
Tabla 8 Formato de texto.....	27
Tabla 9 Caracteres especiales.....	27
Tabla 10 Formato de listas	27
Tabla 11 Enlaces	27
Tabla 12 Servidores Web	33
Tabla 13 Servidores de Red	34
Tabla 14 Mejores Hosting en el Ecuador	37
Tabla 15 Tipos de Dominios	38
Tabla 16 Beneficios Modelo Incremental	47
Tabla 17 Dificultades Modelo Incremental	47
Tabla 18 Comparación entre Metodologías	51
Tabla 19 Selección a la población a estudiar	52
Tabla 20 Simbología para obtener la muestra	53
Tabla 21 Pregunta 1	56
Tabla 22 Pregunta 2	57
Tabla 23 Pregunta 3	58
Tabla 24 Pregunta 4	60
Tabla 25 Pregunta 5	61
Tabla 26 Pregunta 6	63
Tabla 27 Pregunta 7	64
Tabla 28 Pregunta 8	65
Tabla 29 Pregunta 9	67
Tabla 30 Pregunta 10	68
Tabla 31 Área de Mejora	72

Tabla 32 Beneficios del Proyecto.....	73
Tabla 33 Diagrama Caso de Uso.....	74
Tabla 34 Narrativa Caso de Uso.....	74
Tabla 35 Diagrama Flujo de Datos	75
Tabla 36 Diagrama de Arquitectura	76
Tabla 37 Diagrama IPO	78
Tabla 38 Modelo Entidad Relación	79
Tabla 39 Recursos Humanos	100
Tabla 40 Recursos de Hardware	100
Tabla 41 Recursos de Software.....	100
Tabla 42 Recursos Materiales y Tecnológicos.....	101

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Historia del internet	9
Ilustración 2 Posicionamiento Web	10
Ilustración 3 Avance de la Tecnología	13
Ilustración 4 Gestión administrativa	14
Ilustración 5 Automatización de procesos	15
Ilustración 6 Página web publicitaria	15
Ilustración 7 Contenidos web	16
Ilustración 8 Aplicaciones Web	17
Ilustración 9 Base De Datos	18
Ilustración 10 Modelamiento De Dato	20
Ilustración 11 Modelo Vista Controlador	21
Ilustración 12 Ejemplo: Lenguaje de Marca SGML	22
Ilustración 13 Cuerpo De Un Documento HTML	24
Ilustración 14 Elementos Semánticos Dentro Del Body	26
Ilustración 15 Diferencia Del Front-end Y Back-end.....	28
Ilustración 16 Front-end Lenguajes de Programación.....	29
Ilustración 17 Back-end Conocimiento en estos lenguajes	29
Ilustración 18 Servidor Web.....	32
Ilustración 19 Servidores de Red	35
Ilustración 20 Esquema Php	36
Ilustración 21 Tipos de Dominios	37
Ilustración 22 Logo de la Empresa.....	41
Ilustración 23 Ciclo de vida - Modelo Espiral.....	44
Ilustración 24 Ciclo de vida - Modelo Espiral.....	45
Ilustración 25 Ciclo de vida - Modelo en V	46
Ilustración 26 Ciclo de vida - Modelo Incremental	47
Ilustración 27 Método Scrum	48
Ilustración 28 Método Crystal	49
Ilustración 29 Método XP	49
Ilustración 30 Método Desarrollo Adaptativo de Software	50
Ilustración 31 Método DSDM	50

Ilustración 32 Población y Muestra	52
Ilustración 33 Fórmula de la muestra	53
Ilustración 34 Análisis de encuestas	55
Ilustración 35 Pregunta 1	56
Ilustración 36 Pregunta 2	57
Ilustración 37 Pregunta 3	59
Ilustración 38 Pregunta 4	60
Ilustración 39 Pregunta 5	62
Ilustración 40 Pregunta 6	63
Ilustración 41 Pregunta 7	64
Ilustración 42 Pregunta 8	66
Ilustración 43 Pregunta 9	67
Ilustración 44 Pregunta 10	68
Ilustración 45 Plan de Mejora	71
Ilustración 46 Tormenta de Ideas.....	72
Ilustración 47 Diagrama de Gantt	99

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ubicación De Problema De Un Contexto

Internet permite llegar a más usuarios ya que ayuda a los nuevos emprendedores a presentar directamente los productos y servicios que ofrecen, la publicidad en Internet es un factor muy importante para el éxito de un producto en el mercado de Internet. Tratando de hacer realidad sus ideas y prepararse para comercializar sus productos de forma física o en línea, la gente en la actualidad lo está logrando, Solo hay que saberlo y trabajar juntos para gastar dinero en ello.

En la actualidad diferentes medios en internet y la web permiten promover productos, servicios físicos y digitales de una forma muy sencilla, económica y eficaz para llegar a su creciente público objetivo. La publicidad en internet es definitivamente un gran recurso para las compañías que quieran destacarse en la web. Por lo tanto, para que su presupuesto publicitario funcione bien y logre buenos resultados hay que tomar esta alternativa muy buena. Las campañas y la publicidad son el alma de un negocio. Por tanto, se sabe que, no tiene sentido crear un buen producto o servicio en el mercado si nadie lo va a conocer.

Actualmente existen varias formas de publicidad, por tanto, cuando no hay dinero para pagar una publicidad en un medio tradicional, se busca otro tipo de medio que haga posible obtener vistas en tu sitio web que esté al alcance del presupuestos y logre generar ganar muchos clientes para la empresa o emprendimiento y así poder cumplir con el objetivo que propuesto en un futuro próximo, las ventas en internet son ciertamente mucho para empresas y empresarios que desean más información sobre la web, la publicidad es cualquier vida empresarial que se utiliza para fabricar o producir servicios altos en el mercado.

1.2. Situación Conflicto

“MAXI ENTREGAS S.A”, está ubicada en la ciudad de Guayaquil, esta es una empresa que distribuye detergentes y productos de limpieza de consumo masivo de diferentes marcas como “ciclón ultra”, “surf”, “Perla”, “Fab”, “Lava Todo” entre otros. La empresa tiene un punto de distribución ubicado en el sector Guasmo Sur, el cual cuenta con un automóvil que realiza ventas de manera ambulante y con otras unidades que se encargan de llevar los productos por amplios sectores de la ciudad...

Según los datos reclutados por el dueño de la empresa en un día se llega a alrededor de 450 nuevos clientes los cuales consumen una variedad de productos diariamente. A través de los años la empresa crece de una manera impresionante, tanto así, que el dueño de esta empresa piensa de una manera visionaria y quiere importar directamente el producto comercializado del país origen.

Por otra parte, se ha identificado que la falta de conocimiento de los clientes hace que al llegar al mercado nuevos productos, los cuales son de buena calidad pero que no son de marcas reconocidas en el mercado haga que la gente no los compre, ya que siempre tienen fidelidad por las marcas “ya conocidas” por tanto se estima que la falta de publicidad es un factor para que algunos productos no tengan un buen volumen de ventas.

Por lo tanto las ventas son muy bajas y eso perjudica a la empresa, ya que hay falta de conocimiento sobre los productos comercializados, entonces si se diseña un medio de publicidad masivo se logrará que la gente sepa todo sobre las características de cada uno de los productos por lo tanto no sería de una mala idea si no un gran beneficio ya que la tecnología está creciendo mucho más hoy y es la forma en que la gente va a captar de una manera eficiente dichos productos antes mencionados esto va hacer que la empresa tenga un impacto muy grande no solo dentro de Guayaquil sino también fuera de la ciudad.

1.3. Manejo de información

Para este proyecto se utilizó muchas fuentes de búsqueda, para lograr reunir información y poder desarrollar, la mayoría de información fueron tomadas de fuentes seguras ya que se leyó, para poder escoger lo más relevante con un propósito determinado que es que la empresa crezca utilizando recursos disponibles.

1.4. Delimitación del problema

Aspecto	Diseño de software
Campo	Diseño de una página web publicitaria
Área	Html5, Sublime text, MySQL, Dominio, Hosting
Provincia	Guayas
Periodo	2021

Tabla 1 Delimitación del problema

1.5. Formulación Del Problema

¿Cómo incide un medio de difusión web en el aumento de visibilidad de los clientes en internet de la empresa de productos de limpieza "¿Maxi Entregas SA" de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas?

1.6. Variable De Investigación

Independiente	Diseño de una página web para maxi entregas en la ciudad de Guayaquil.
Dependiente	Publicidad de productos de limpieza

Tabla 2 Variables de la investigación

1.7. Evaluación del problema

1.7.1. Delimitado

Este proyecto de tesis tiene como respuesta a cómo resolver de la manera más transparente el problema y también se conocerá el área donde estará la página web y su utilización.

1.7.2. Claro

Después de examinar e investigar el problema, se puede identificar claramente los objetivos perseguidos en esta investigación, detallando qué es y qué está tratando de lograr cuando se complete el proyecto actual. Una vez finalizado el proyecto, este tiene un propósito claro, como proporcionar opciones de interés al cliente.

1.7.3. Evidente

Es muy notable que en esta empresa no exista ningún tipo de publicidad colgada en alguna red, ni tampoco se cuenta con algún tipo de publicidad en otros sitios.

1.7.4. Relevante

Sera el mejoramiento del servicio al cliente como también se podrá observar la mejoría en el crecimiento de visibilidad de la empresa por parte del usuario.

1.7.5. Factible

Como su objetivo lo muestra es crear una página web publicitaria para la empresa "Maxi Entregas S.A".

1.7.6. Viable

Se podrá llevar a cabo con mucha eficacia, ya que conocemos como funcionará y como se podrá solucionar el problema llevando así a muchas posibilidades positivas.

1.7.7. Original

Este proyecto es original porque va a ayudar a tener una notable presencia de la empresa de productos de limpieza "Maxi Entregas S.A" en el mundo de la tecnología a través de una plataforma digital.

1.8. Objetivos De La Investigación

1.8.1. Objetivo general:

Diseñar una página web publicitaria para la distribución y promoción de productos de limpieza en internet por parte de la empresa "Maxi Entregas S. A" en la ciudad de Guayaquil, en el 2021.

1.8.2. Objetivos específicos:

- Justificar teóricamente los aspectos relacionados a las páginas web publicitarias de productos de limpieza y su impacto en el aumento de la visibilidad de los clientes en internet.
- Diagnosticar el estado actual del procedimiento de publicidad de productos de limpieza y la necesidad de proponer una página web de productos de limpieza en la empresa "Maxi Entregas S. A de la ciudad de Guayaquil.
- Ofrecer el diseño de una página net publicitario de productos de limpieza que permita aumentar la visibilidad de los clientes en internet de la empresa "Maxi Entregas S. A" de la ciudad de Guayaquil.

1.9. Justificación e importancia

1.9.1. Conveniencia:

La página contara información relevante, funciones de datos e información sobre la compañía proporcionada. Opcionalmente, es capaz de percibir el producto, atrayendo la mirada del cliente con un color muy agradable. Dado que lo proporciona la empresa, puede generar una cantidad significativa de ingresos.

1.9.2. Relevancia Social:

Con este proyecto se logrará que la empresa resuelva las necesidades de los clientes, ya que los productos comercializados son de uso común al día

a día en cada espacio o lugar, por lo tanto, se ofrece calidad, variedad y con precios accesibles al mercado colgado en un sitio web.

1.9.3. Implicación práctica:

La problemática de la empresa “Maxi entregas S.A” es, que no permite el crecimiento estratégico y la percepción por parte de los clientes por aquella razón se implementara un sitio web.

1.9.4. Utilidad Metodológica:

Con esta investigación se facilita la creación de una página web publicitaria para la empresa “Maxi entregas S.A” que también se podría ayudar a crear similitud de diseño para otras empresas en un futuro para tener una mayor sumersión en la población activa.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

2.1.1. Antecedentes Históricos

Historia del internet

La fundamentación de esta investigación dará al leyente una idea más clara y precisa acerca de este tema. Se hallará conceptos básicos de rápido aprendizaje, las empresas buscan siempre algo que les ayude a mejorar el desempeño, la productividad e innovación, se hablará de los medios de publicidad digital (página web) después se investigara la implementación de ideas para que la página sea deleitosa y para que sea de una buena proyección se utilizara HTML5 y BOOTSTRAP con opción adicional de contratar un dominio y buscar un hosting.

En (2018) según Fresno afirma que: “En 1964 el Departamento de Defensa de los Estados Unidos creó el sistema de conmutación de paquetes de información con el propósito de conectar y transferir información entre instalaciones informáticas esparcidas por todo el país” (pág. 8).

El proyecto del Pentágono, ARPANET, se vio reforzado por muchas aplicaciones informática, incluida la creación de mensajería electrónica por Ray Tomlinson (BBN) en 1973, seguida por el protocolo TCP/IP. También permite la transmisión de información y la interconexión de redes con diferentes configuraciones, aumentando la universalidad de los servicios de transmisión de información. (Chávez, 2018, pág. 8)

En 1969 el proyecto ARPANET combino cuatro computadoras en un marco desmilitarizado para crear el primer internet como servidor (por definición, servidores que representan nodos en una red interactiva) En la Universidad de California, en un principio, el proyecto preveía la eliminación de las “autoridades centrales” ya que sería el primer objetivo en el caso de ataque, En este sentido, las redes distribuidas están diseñadas y fabricadas para operar en situaciones difíciles. Cada máquina conectada debe tener el

mismo estado y la misma función de envío y recepción de información. (Chávez, 2018, pág. 8)

Esta maravilla de creación como lo es el internet, es una red conectada al mundo para compartir e intercambiar información, esto está asociado con una colección de equipos de recolección utilizando el idioma mundial, la conexión de internet con el pasar del tiempo cambia mucho hay que tener en cuenta que el internet surgió destinado a proteger las comunicaciones de estados unidos, hoy en día el internet es una herramienta básica a escala global ya que se utiliza en muchos sitios y diferentes partes del mundo.

Dado que la transmisión de datos debe depender de un mecanismo capaz de manejar interrupciones parciales de la red, puede ser necesario dividir el mensaje en partes de información o en paquetes que contengan la dirección de destino sin especificar la ruta específica que se haya decidido. Cada paquete intenta llegar al receptor a través de rutas preexistentes y el receptor reconstruye los paquetes individuales para recrear el mensaje original. No importa el origen del paquete. Lo importante es que hayan llegado al destino. (Chávez, 2018, pág. 9)

Se creó una red de conmutación de paquetes compuesta por computadoras especiales llamadas IMP (procesadores de mensajes de interfaz o minicomputadoras especialmente modificadas para esta tarea) que estén conectadas entre sí mediante líneas de telefonía punto a punto a 56 kbps. Como no había una red de área local en ese momento, cada IMP estaba conectado directamente a una computadora multiusuario del tipo mainframe, (superordenador); este ordenador o host daba servicio a una gran cantidad de usuario y les permitía utilizar la red a través de sus aplicaciones. (Chávez, 2018, pág. 9)

En esta área lo primero que se conecta es a través de una llamada telefónica, hace referencia a que combina la línea telefónica a través de USB. Otros tipos de períodos ocurren con conexiones ADSL, fibra y 3G y

Se tiene claro y se sabe que la tecnología avanza con la presencia del internet y es poco probable que esto deje de existir.

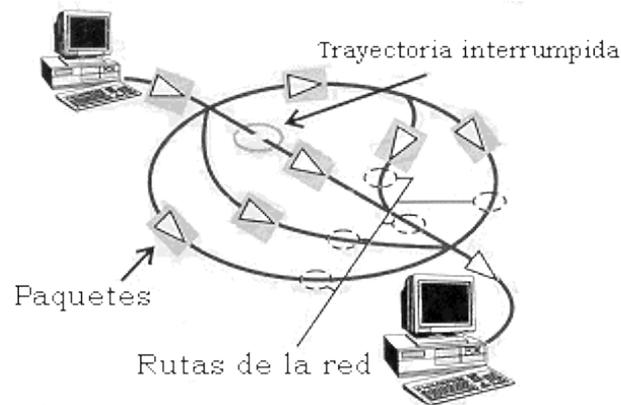


Ilustración 1 Historia del internet

Posicionamiento Web

Presentamos los primeros motores de búsqueda en internet: Yahoo!, Excite, Lycos y más. Los desarrolladores web deben registrarse o enumerar páginas para verlas en los resultados de estos motores de búsqueda. Estos motores de búsqueda en realidad se basan en bases de datos basadas en contenido proporcionadas por programadores. Y es aquí donde hablamos del posicionamiento web, la competencia por los primeros lugares comienza a convertirse en una actividad profesional. (Luna, 2014, pág. 12)

Todo eso cambio en 1998 cuando Larry Page y Sergei Brin, fundaron Google. Con su diseño simple y el uso adicional de elementos como PageRank, hipervínculos y herramientas de análisis de contenido, Google se ha convertido rápidamente en el motor de búsqueda más utilizado en el mundo. Desde el año 2007 los algoritmos de clasificación de motores de búsqueda tienen en cuenta una serie de criterios desconocidos que se actualizan constantemente. Google afirma utilizar más de 200 estándares diferentes. Con el tiempo el resto de los buscadores se han ido adaptando a este tipo de operación, un mejor ranking no es relevante ahora. Las SEO son muy relevante en el mundo empresarial. Hoy Google se ha convertido

en un gigante de internet. (Luna, Posicionamiento web (SEO/SEM), 2014, pág. 12)



Ilustración 2 Posicionamiento Web

¿Por qué es tan grande internet “Google”?: gracias a que ya no es solo un motor de búsqueda, si no que ofrece decenas de servicios, cada uno con características específicas, como “Google Maps”, “Google Images”, “Google Earth”, “Google Mail”, “Google+”, “Google Analytics” y muchos más.

Clasificación de las estrategias de SEO

Las estrategias o técnicas de posicionamiento SEO naturales u orgánicas se dividen en dos grupos principales:

- Optimización de elementos internos (En la página): estos cambios se basan en el contenido del sitio en sí, es decir, el código, los elementos que lo componen, el contenido, la forma en que se genera la URL, etc. (Luna, 2014, pág. 13)

- Optimización de factores externos (fuera de la página): estas son todas las acciones que se pueden realizar desde fuera de la página para mejorar la posición de la página. (Luna, 2014, pág. 13)

2.1.2. Antecedentes Referenciales

Autor: Fabián Alejandro Ocampo Tobar

Tema: “Investigación de mercado de productos de limpieza en los autoservicios en Perú y establecer un sistema de abastecimiento internacional”.

Resumen: Mediante este trabajo se visualiza realizar un estudio de mercado para el crecimiento de la empresa dedicada a la producción y exportación de productos de limpieza utilizados en vehículos.

Autor: Rebeca De Los Ángeles Legna Rosero

Tema: “Diseño de una página web tipo catalogo para promocionar productor online”.

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo que al crear la página web publicitaria aumentara sus ventas tanto físicas como online promocionando sus productos.

Autor: Robert Napoleón Granda García

Tema: “Análisis, diseño y desarrollo de un sitio web para la empresa creaciones Sotijerito”.

Resumen: Su objetivo es crear un sitio web para la facilitación de promocionar sus productos con apoyo de herramientas multimedia logrando la comercialización y venta de sus productos.

2.2. Fundamentación legal

Artículo 229.- Revelación ilegal de base de datos. – La persona que, el 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.

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 un activo patrimonial de otra persona en perjuicio de esta o de un tercero, será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años.

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.

2.3. Definiciones conceptuales

2.3.1. Tecnología

Podemos delimitar como el “genio” como alguien que tiene un intelecto y un espíritu excelentes, es un apasionado de su trabajo y tiene la capacidad de manifestar o manufacturar cosas nuevas y admirables. La tecnología de la información incluye todo el conocimiento que permite el diseño y construcción de sistemas informáticos, es bien conocido en todo el mundo. El sistema informático se compone básicamente de partes físicas: la máquina de los diferentes ordenadores y sus conexiones, y otras partes del programa de configuración; como hardware y software, Por lo tanto también se puede ver la tecnología asociada a cada uno de estos dos componentes. (Galindo, 2012, pág. 33)



Ilustración 3 Avance de la Tecnología

Entonces las ciencias aplicadas es todo recurso tangible que procede de la creación de productos para solventar las necesidades de las personas para diferentes métodos de trabajo, para que una tecnología deba ser considerada tiene que ser innovadora, novedosa y productiva. Es muy útil en la sociedad de que la tecnología sea peculiar ya que los internautas son muy versátiles y exigen o esperan algo más, esto es conocido por equipos técnicos diseñados para solventar inconvenientes. Sin embargo, las técnicas son todos los elementos que a menudo ocurren, o para satisfacer la solicitud de alguien.

2.3.2. Gestión administrativa

El negocio actual es joven, con ideas dinámicas e innovadoras, listo para cambiar y actualizar aplicaciones y programas para mejorar el desempeño y atraer más atención de los clientes. No solo las compañías quieren esto, sino que también el joven emprendedor. Cada vez que la tecnología avanza, la gestión administrativa va siendo más importante y vamos a tener que recurrir a ella cada vez más.

Uno debe de tener en cuenta que la informática es más que solo realizar tareas o trabajos, podemos utilizarlo para sacar mucho provecho y poder adquirir nuevas formas de aprender.



Ilustración 4 Gestión administrativa

2.3.3. Automatización de procesos

La automatización de procesos es la reducción de los costos mediante aplicaciones, evitando la mano de obra y también nos beneficia en el tiempo de ejecución de las actividades. Esto hace que mejore la carga en equipo, estandariza el rendimiento de los negocios, se obtiene informes en cualquier momento y también se puede implementar un flujo de trabajo para eliminar errores cometidos.



Ilustración 5 Automatización de procesos

2.3.4. Página web publicitaria

Según el autor Matthews (2015) afirma: “Las páginas web no se actualiza en cada instante, una página web cambia con menos frecuencia, es muy importante, puede ser adquirido y diseñados fácilmente totalmente gratis”.



Ilustración 6 Página web publicitaria

En la actualidad podemos ver cómo han evolucionado las páginas web, ya que ahora no solo hay páginas estáticas sino también páginas dinámicas, tienda online, blog, web corporativa, foros y entre otros, que tienen datos propios de un tema determinado y que es reservado en algún sistema de cómputo que esté conectado a la red global de información.

La diferencia de las páginas web dinámicas y estáticas:

Página web estática

Jiménez (2013) dice: “Una página web estática es aquella que muestra información al navegante, de forma que este se limita a obtener dicha información, sin que pueda interactuar con la página web visitada.” (pág. 8)

Página web dinámica

Jiménez (2013) dice: “Una página web dinámica es aquella que contiene elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la aplicación y cuyo contenido se genera a partir de lo que un usuario introduce en ella.” (pág. 8)

2.3.5. Contenidos

Según el Equipo Vértice afirma en el (2009) que “Una vez que haya terminado, debe organizar el contenido de su sitio en temas, subtemas o secciones que se ajusten a su propósito, y configurar títulos para que los usuarios puedan encontrar fácilmente la información más relevante”.



Ilustración 7 Contenidos web

Debemos de tener claro que es lo que vamos a hacer y como lo vamos a hacer ya que es muy fundamental que las cosas que tengamos en mente para un proyecto sean muy útil y entendible de usar para el cliente, no es una mala idea que planteamos lo que tenemos en mente en una hoja de papel para así poder ver que nos falta y que no, para ir corrigiendo simultáneamente.

2.3.6. Aplicaciones Web

Se puede pensar en un servicio web como una colección de aplicaciones o tecnologías con las que se puede interactuar en la web. Estas aplicaciones intercambian datos entre sí para proporcionar servicios. Los proveedores brindan servicios como procedimientos remotos y los usuarios solicitan un servicio llamando a estos procedimientos a través de la web. Se requiere una arquitectura de referencia estándar para garantizar la interoperabilidad (intercambio de datos) y escalabilidad entre estas aplicaciones y combinarlas para realizar operaciones complejas. (Martínez, 2014, pág. 18)

“Se le llama aplicación web al programa que está ubicado en un ordenador, denominado servidor web”.



Ilustración 8 Aplicaciones Web

Tipos de Aplicaciones Web

Existen una multitud de aplicaciones web como, por ejemplo, gestores de correo, web mails, wikis, blogs, tiendas en línea, etc.

Según el tipo de acceso:

- **Públicas:** como las “tiendas virtuales” “diarios digitales”, “portales en internet”.
- **Restringidas:** Jiménez (2013) dice: “como las intranets, que ofrecen servicios para mejorar gestiones internas de una empresa, tales

como el control de horas del personal, gestión de proyectos y tareas, gestores documentales, etc.” (pág. 8)

Jiménez (2013) dice: “También suele estar restringido el acceso a aplicaciones web en las extranet, cuyo objetivo es aumentar y mejorar el servicio como distribuidores, clientes, proveedores, comerciales o colaboradores externos.” (pág. 8)

2.3.7. Base de datos

Una base de datos es un conjunto de datos almacenados en una memoria externa que están organizados por una estructura de datos. Cada base de datos está diseñada para satisfacer las necesidades de información de una empresa o también de otros tipos de organizaciones como hospitales, universidades etc. Antes de que existiera la base de datos, la gente usaba el sistema de archivo. (Marqués, 2009, pág. 10)

En una base de datos puede considerarse como un gran almacén de datos definido y creado una vez y utilizado por diferentes usuarios al mismo tiempo, además la base de datos no solo contiene los datos de la organización, también almacena una descripción de esos datos, esto es denominado como metadatos y se almacena en el diccionario de datos y es lo que permite la independencia de los datos físicos y lógicos. (Marqués, 2009, pág. 10)



Ilustración 9 Base De Datos

La base de datos es muy fundamental es nuestra vida diaria, la vemos en todos lados, es capaz de almacenar demasiada cantidad de datos, en cada área, momento en cada sitio donde nosotros vayamos. Por ejemplo: vamos a un hospital y registran nuestros datos, vamos al colegio y registran nuestros datos, vamos a hacer compras y queda registrado nuestros datos en su tienda y así sucesivamente.

¿Cómo es una base de datos?

No se puede hablar de SQL sin saber cómo es una base de datos. En una base de datos, la información se almacena en tablas, cada tabla está formada por filas, también conocida como registros o tuplas. Cada tupla se divide en campos que forman una columna. Cada campo contiene datos y todos los campos de la columna tienen la misma estructura, Por ejemplo, si uno de los datos de la tabla donde se almacenan los servicios es el nombre de cada servicio, esos datos serán de tipo cadena alfanumérica y tienen un número máximo de caracteres. (Quijado, 2014, pág. 372)

Para que se pueda entender veamos el siguiente ejemplo:

N.º	NOMBRE	CIUDAD	PAIS
1	Anahi Méndez	Guayaquil	Ecuador
2	Carlos Torres	Londres	Reino Unido
3	Kevin Moran	Chicago	Estados Unidos
4	Jordana Caguana	Toronto	Canadá
5	Ana Quinapallo	Quito	Ecuador

Tabla 3 Ejemplo de base de datos

2.3.8. Modelamiento de Dato

En el (2015) Capel dice que: “Un modelo de datos es un conjunto de herramientas conceptuales que permiten describir los datos, sus relaciones, límite de integridad que les afectan, así como la terminología a emplear”.

“Todo ello en función de las reglas y mecanismos utilizados para transformar la información obtenida del mundo real en datos estructurados”

Un sistema gestor de base de datos (SGBD) esta es una colección de programas de propósito general que son fáciles de definir, construir y manipular.

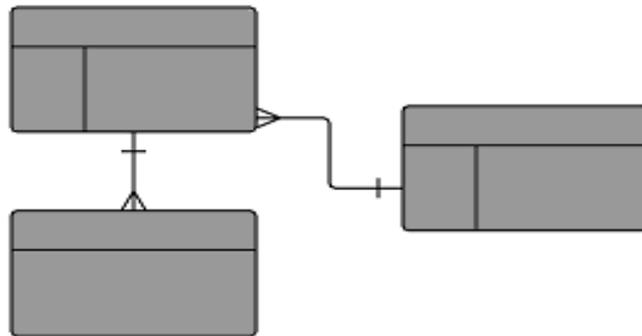


Ilustración 10 Modelamiento De Dato

Los usuarios de un SGBD pueden aprovechar las diferentes oportunidades por lo que debe contarse con lenguajes o interfaces a distintos niveles.

Los SGBD relacionales incluyen dos tipos de lenguajes:

Lenguaje de definición de datos (DDL)

En el (2015) Capel expresa que: “Este Lenguaje que ayudara a definir la estructura y los componentes, tablas, atributos y restricciones de la base de datos.” (pág. 20)

Lenguaje de manipulación de datos (DML)

En el (2015) Capel expresa que: “Este lenguaje ayudara a la manipulación de los datos, pudiendo ser utilizados para realizar consultas y modificaciones en la base de datos.”

Según (Capel, 2015) dice que se puede clasificar este tipo de lenguaje en dos tipos:

- **Procedimentales:** El usuario debe especificar las operaciones a realizar y el orden en que deben realizarse.

- **No procedimentales:** El usuario se limita a describir los datos y realizar solicitudes sin especificar como ejecutar sus datos

2.3.9. Modelo vista controlador

Se trata de una propuesta de arquitectura de software utilizada para aislar código para diferentes responsabilidades, responsabilizando a diferentes clases de realizar tareas muy específicas y ofreciendo diferentes beneficios. Mvc se usó originalmente en sistemas que requerían el uso de una interfaz de usuario. Pero en realidad el mismo modelo arquitectónico podría usarse para diferentes tipos de aplicaciones.

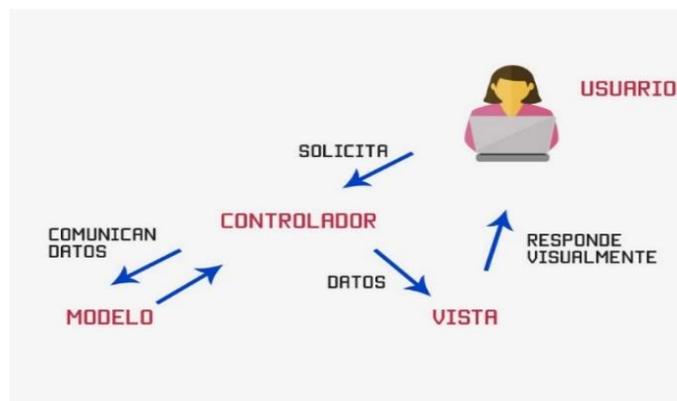


Ilustración 11 Modelo Vista Controlador

Su responsabilidad es separar el código en tres capas:

- Modelos
- Vistas
- Controladores

Modelos: Es la capa donde obviamente se trabaja los datos, por esa razón su mecanismo es acceder a la información y también actualizar su estado.

Vistas: Su nombre mismo lo dice, contiene el código de nuestra aplicación que va a percibir la visualización de las interfaces de usuario.

Controladores: Esta capa responde a las acciones que se solicitan en la aplicación, como ver un elemento, realizar una compra, una búsqueda de información, etc.

2.3.10. Lenguaje de Marcas

El lenguaje de marcas se conoce como un lenguaje que permite la codificación de documentos, añadiendo etiquetas o marcas que incluyen información adicional sobre la estructura, el formato y la visualización del texto. En los años 60 cuando la IBM (International Business Machines Corporation) lograba resolver un problema en diferentes plataformas mediante el lenguaje GML (Generalized Markup Language). Este tipo de lenguaje permitía ajustar el formato y visualización del documento automáticamente para muchos dispositivos. (Alcayde García & Gómez López, 2015, pág. 14)

Tras mucho tiempo el lenguaje fue estandarizado en 1986 por la ISO (Organización Internacional para la estandarización) cambiando su nombre a “SGML” (Standard Generalized Markup Language), convirtiéndose en la clase (padre) de todos los lenguajes de marcado.

Ejemplo (SGML)

```
<Contacto>
  <Persona>
    <Nombre>Anahi</Nombre>
    <Apellido1>Mendez</Apellido1>
    <Apellido2>Quinapallo</Apellido2>
  </Persona>
  <Telefono>0991352463</Telefono>
  <Dirección>
    <Calle>J</Calle>
    <Numero>714</Numero>
  </Dirección>
</Contacto>
```

Ilustración 12 Ejemplo: Lenguaje de Marca SGML

SGML es muy conocido como un lenguaje muy poderoso desde ese entonces han existido una variedad inmensa de lenguajes y marcas, donde HTML es presentado como el más conocido de su clase (hijo) hay que tener en cuenta que existen muchas más clases (hijos).

Por ejemplo:

- XML
- XHTML
- SVG
- RSS
- RTF
- Tex
- Latex
- MathML

Características de un lenguaje de Marcas

Todas estas características deben ser cumplidas por los lenguajes de Marcado:

Estas características fueron planteadas por (Alcayde García & Gómez López, 2015)

- Todo documento debe estar conformado por solamente por texto, sin formato.
- El archivo se puede interpretar de forma directa, también se puede obtener por cualquier editor de texto.
- Dado que se trata de un documento de texto, es totalmente independiente de la plataforma, sistema operativo y editor con el que fue creado.
- Se puede adaptar fácilmente a los deseos que uno quiere añadiendo atributos o etiquetas.

Clasificación de los lenguajes de Marcas

Según García & Gómez en el (2015) comentaron que **Los lenguajes de presentación**. “Indica la estructura del texto. Los lenguajes más utilizados son: RTF, HTML, Tex”. (pág. 16)

Según García & Gómez en el (2015) explicaron que **Los lenguajes procedimentales**. “Es orientado a la presentación del texto, el programa

que genera la presentación del documento interpreta el código presentado el mismo al usuario final con el formato adecuado. Los lenguajes más utilizados son: HTML, Tex”. (pág. 16)

Según García & Gómez en el (2015) manifestaron que **Los lenguajes descriptivos o semánticos**. “Son lenguajes enfocados a definir el contenido del texto y no su formato, en este caso el documento se presenta tal y como es y no como debe presentarse. Los lenguajes más utilizados son: SML, SGML”. (pág. 16)

2.3.11. Introducción a HTML

“HTML es un lenguaje artificial que los ordenadores son capaces de interpretar y diseñando para que los programadores redacten instrucciones que los navegadores ejecutan para originar la página web”. (Equipo Vértice, 2009)

Es un código muy fácil de entender e interpretar, creo yo que es lo más sencillo y básico de la web, se utiliza para desarrollar una página web. Ojo hay que tener en cuenta que este no es un lenguaje de programación demasiados entusiastas de estos temas confunden este recurso como un “lenguaje de programación”.



Ilustración 13 Cuerpo De Un Documento HTML

Ventajas

<ul style="list-style-type: none">• Es muy sencillo de usar
<ul style="list-style-type: none">• Nos da muchas herramientas para su fácil codificación
<ul style="list-style-type: none">• Nos permite instalar paquetes para su personalización
<ul style="list-style-type: none">• Su aprendizaje es muy fácil

Tabla 4 Ventajas de HTML

Desventajas

<ul style="list-style-type: none">• Es un lenguaje de tipado estático.
<ul style="list-style-type: none">• No hay mucha variedad de etiquetas.
<ul style="list-style-type: none">• En el rato de escribir el código, se guarda etiqueta “basura” y a veces dificulta su corrección.

Tabla 5 Desventajas de HTML

Elementos dentro del body

Su principal ventaja es que nos permite hacer divisiones a la página, antes se utilizaba la etiqueta <div> para poder dividir una página web, pero, sin embargo, ahora es muy casual que se utiliza los elementos semánticos ya que explican claramente su propósito.

Como vamos a ver en la siguiente imagen, se puede ver claramente como está dividido partes de la página web por elementos semánticos.

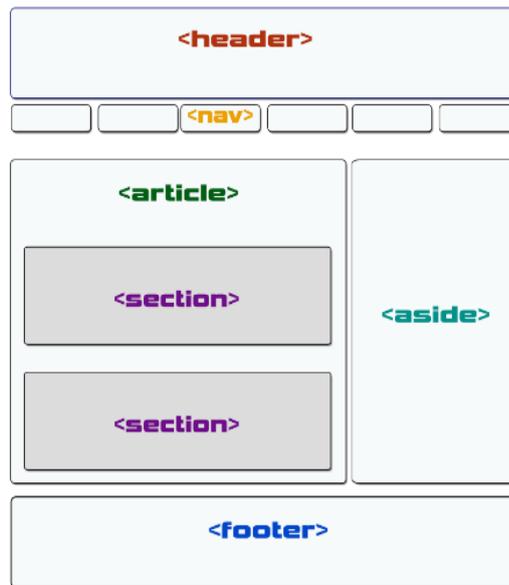


Ilustración 14 Elementos Semánticos Dentro Del Body

Etiquetas básicas

Las etiquetas que nombrare a continuación son las más utilizadas dentro de HTML.

Estructura de una página web

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
<html> </html>	Engloba toda la página
<head>..... </head>	Definición cabecera
<title></title>	Título de la página
<meta>.....</meta>	Admite muchas más etiquetas
<body>.....</body>	Definición del cuerpo

Tabla 6 Estructura de una página web

Formatos de un párrafo

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
<h1, h2, h3 hasta el 6	Tamaños del título
<p>.....</p>	Párrafos normales
<hr>.....</hr>	Línea horizontal
 	Nueva línea
<center>.....</center>	Centra el texto

Tabla 7 Formatos de un párrafo

Formato de texto

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
.....	Texto en negrita
<i>.....</i>	Texto en cursiva
<u>.....</u>	Texto subrayado
.....	Texto tachado
<big>.....</big>	Texto grande
<small>.....</small>	Texto pequeño
<tt>.....</tt>	Texto con espaciado simple
_{.....}	Subíndice
^{.....}	Superíndice

Tabla 8 Formato de texto

Caracteres especiales

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
á	Á
é	É
í	Í
ó	Ó
 	Espacio en blanco

Tabla 9 Caracteres especiales

Formato de listas

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
..... 	Lista numerada
..... 	Lista no numerada
..... 	Elemento de una lista

Tabla 10 Formato de listas

Enlaces

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
texto del enlace	Enlace relativo a una pg.
texto del enlace	Enlace a la misma pg.
	Muestra una imagen

Tabla 11 Enlaces

2.3.12. Método Front-end y Back-end

En programación son muy conocidos ya que son muy fundamentales para desarrollar o diseñar tu página, aplicación móvil etc.



Ilustración 15 Diferencia Del Front-end Y Back-end

Front end

La interfaz de usuario es la parte de la aplicación que interactúa con el usuario y es conocido como el lado del cliente. Es prácticamente todo lo que se ve en pantalla cuando un internauta visita un sitio web o una aplicación. Por ejemplo,

- Fuentes
- Colores de la página
- Adaptación a diferentes pantallas
- Efectos visuales y más.

Como es de conocimiento, los desarrolladores de aplicaciones para el usuario son responsables de la experiencia de cada cliente, esto significa que se podrá navegar tan pronto como ingrese al sitio. De esta manera el usuario puede ver una interfaz fácil de usar. (Stefaniak, 2019)

La persona desarrolladora **front-end** debe conocer estos diferentes lenguajes de programación.



Ilustración 16 Front-end Lenguajes de Programación

Back End

Como ya se mencionó antes front-end es lo que está al lado del cliente entonces back-end sería lo contrario, se refiere a la aplicación que reside en el servidor y se lo conoce como “lado del servidor”. El back-end del sitio web consiste en un servidor, una aplicación y una base de datos, se recopilan los datos, la información se procesa y se transmite al usuario. (Stefaniak, 2019)

Los desarrollares de **back-end** necesitan conocimientos profundos en estos lenguajes.



Ilustración 17 Back-end Conocimiento en estos lenguajes

2.3.13. Editor de texto

En el (2018) “Sublime Text es un editor de texto para escribir código en casi cualquier formato. Está diseñado para escribir sin distracciones. Significa que puede proporcionar un entorno visualmente oscuro donde el código que escribe se destaca y se enfocan en ellas”.

Me parece muy útil este recurso ya que este software es gratuito y entendible nos da muchas facilidades, un colorido extraordinario para poder identificar cada párrafo, etiquetas, clases esto minimiza el tiempo de nuestro trabajo y también es un espacio que nos podemos sentir cómodos en su utilización.

Ventajas del editor de texto

- Tiene poco almacenamiento
- Es súper fácil su instalación
- Funciona en diferentes sistemas operativos

Desventajas del editor de texto

- Su configuración no es fácil si eres principiante.
- Este editor de texto tiene su versión pagada, aunque tiene su versión gratuita sin limitación de tiempo.

2.3.14. Css

En la primera versión de una página web, de 1990 a 1993, la página solo contenía HTML. Es un lenguaje sencillo, fácil de aprender y tiene una estructura muy cuidada. El resultado eran páginas web estáticas que no tenían elementos visuales o móviles y solo podía mostrar información de una manera menos atractiva. Con la llegada de varios navegadores capaces de mostrar recursos gráficos, HTML comenzó a evolucionar aumentando el número de etiquetas para crear páginas web más intuitivas. (María & Zafra, 2015, pág. 13)

Además, el uso de HTML no era suficiente ya que solo presentaba problemas para la indexación de Google, las dificultades de rediseño de la página, la limitación del estilo visual y la acabilidad reducida para leer las páginas correctamente, por estas razones el World Wide Web (W3C) estandarizo las hojas de cascada (CSS) en 1995 únicamente para ayudar a los diseñadores a mejorar significativamente su estilo visual de un documento HTML.

Prioridades en CSS

Al diseñar diferentes hojas externas o internas, es posible que se pregunte que sucede si establece diferentes estilos para el mismo elemento en un lugar u otro.

Las hojas de estilos también se denominan “cascadas” debido a la forma en que son predeterminada su prioridad.

Lleva su orden:

- Celaya (2014) expreso: “Las propiedades definidas en hojas de estilo internas prevalecen sobre las externas”. (pág. 61)
- Celaya (2014) expreso: “Si hay dos hojas de estilo externas aplicada a un mismo documento prevalecerán las propiedades y que se apliquen de forma prioritaria”. (pág. 61)

2.3.15. Css Grid

Es una hoja es estilo técnico en forma de cascada que permite y da la facilidad a los desarrolladores de crear páginas web adaptables de una forma rápida y sencilla.

2.3.16. Servidor Web

Martínez en él (2014) dijo que: “Un servidor web es un programa que sirve para atender y responder a las diferentes peticiones de los navegadores, proporcionando los recursos que soliciten usando el protocolo HTTP o el protocolo HTTPS (la versión cifrada y autenticada)”. (pág. 18)

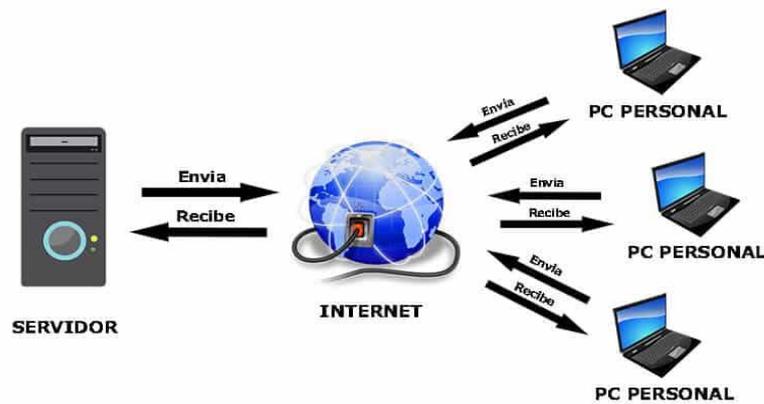


Ilustración 18 Servidor Web

Un servidor web es el software de comunicación que media entre el servidor que almacena los datos solicitados y la computadora del cliente y el código se puede traducir en una página web específica. Es decir, actúa como una mediana entre el internauta y el servidor donde se encuentra la información solicitada.

Un servidor web tiene un esquema de funcionamiento muy simple basado en ejecutar infinitamente el siguiente bucle:

- Esperar las solicitudes del puerto
- Recibe una solicitud
- Busca el recurso
- Envía el recurso utilizando la misma conexión por la que recibió la solicitud
- Regresa al primer punto

Un servidor web que haya seguido el siguiente parámetro cumplirá con todos los requisitos básicos de los servidores HTTP.

Servidor Local: Según Borges en el (2020) “Envía los datos solicitados y los guarda en su sistema, puede ser diferente dependiendo del propósito del servidor. Puede ser contenido estático como imágenes o videos, puede ser sitios web enteros, o datos puntuales como una base de datos”.

Servidor Remoto: Este servidor es el que está instalado en otro equipo, en el podemos almacenar nuestro sitio web para poder ingresar que se hace por medio de una dirección IP.

Ejemplo: Dirección IP: 192.168.48.101

Tipos de servidores Web

Cuando nos metemos a internet e indagamos una página en cualquier navegador web, el navegador se conecta a un servidor remoto y le solicita que envíe la página que queremos ver, este servicio es denominado servidor web.

Existen diferentes tipos de servidores: Como, por ejemplo,

- **El lighttpd:** es un servidor gratuito, es de código abierto rápido y seguro.
- **Sun Java System Web Server:** es un servidor web adecuado para grandes sitios web de medianas y grandes empresas.
- **Jigsaw, servidor de W3C:** es de código abierto y libre puede ejecutarse en varios sistemas operativos.
- **Servidor Ngnix:** es un servidor muy liviano y trabaja en los sistemas operativos como Windows y UNIX.

Pero lo más conocidos e importantes por sus niveles de implantación son Apache e ISS. **Según** (Talón, 2013) detalla las diferentes características:

Apache	ISS
Es un software libre	Es software propietario (Microsoft)
Es modular	Es modular a partir de la versión 6
Utilizado en los grandes servidores raíz de internet	Utilizado en entornos corporativos
Ejecutado desde un usuario diferente del superusuario root del sistema	Ejecutado desde el propio usuario administrador del sistema hasta la versión 6

Tabla 12 Servidores Web

Servidores proxy o servidores de red:

Servidores de base de datos	Es un equipo diseñado para almacenar bases de datos por uno o más clientes.
Servidores de audio y video	Puede transmitir contenido multimedia. Streaming es una técnica para transmitir información de forma continua.
Servidor chat	Es un grupo dedicado a mantener un chat, permite el intercambio instantáneo de información.
Servidores Groupware	Son servidores que da la facilidad del trabajo grupal de varios ordenadores.
Servidor Telnet	Este servidor permite el acceso en cualquier ordenador y realizar tareas en otro ordenador (forma remota).
Servidor SIP	Son los encargados de gestionar la creación de telefonía por internet, SIP almacena direcciones IP solo comunicación, no audio ni video.
Servidores de Lista	Permite administrar las listas de correos.
Servidores Cloud	Es el único que permite alquilar un espacio en el servidor.
Clúster de Servidores	Es la agrupación de varios servidores dedicados a la misma tarea. Ejemplo un servidor puede ser demasiado pequeño para todas las demandas que requiere el cliente.

Tabla 13 Servidores de Red

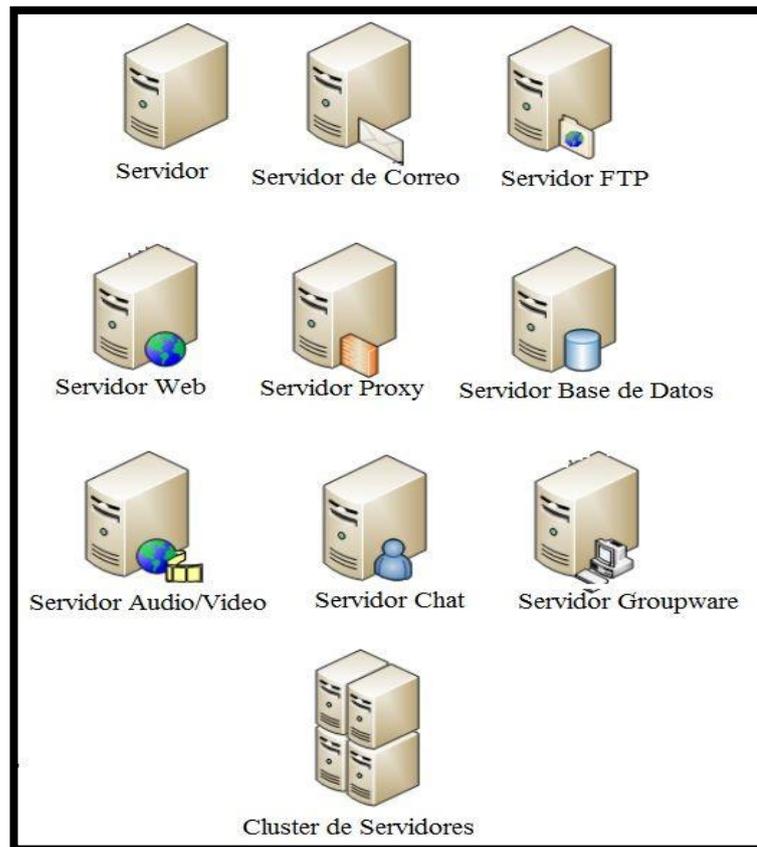


Ilustración 19 Servidores de Red

2.3.17. Wampserver

Según Gustavo en el (2020) comenta que Wampserver “Es un conjunto de soluciones de software que significa cuando instalas WAMP. Es considerable saber que WAMP deriva de LAMP la única diferencia entre ellos es que WAMP se una para Windows y LAMP para sistemas operativos basados en Linux”.

Este es su significado:

W - Windows

A - Apache

M -MySQL

P – Php

Server - Servidor

“Este actúa como servidor virtual en un pc, WAMP SERVER permite probar todas las funciones de WordPress sin ninguna consecuencia, ya que está ubicado en tu maquina y no está conectado a la web”.

2.3.18. Php

Es un lenguaje de código abierto muy conocido por desarrolladores. ¿Por qué es muy conocido? Porque php es utilizado en las mayorías de las páginas web ya que es de uso libre y gratuito para todos los programadores.

Su esquema es:

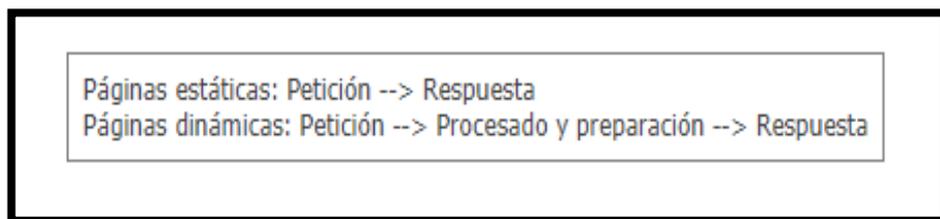


Ilustración 20 Esquema Php

2.3.19. Hosting

Gustavo (2020) dice “Es un alojamiento web que nos permite publicar un sitio o aplicación web en internet, cuando te registras en un servicio de alojamiento, básicamente alquilas un espacio en un servidor donde puedes almacenar todos los archivos o datos necesarios para que tu sitio web funciones correctamente”.

En conclusión, un alojamiento web es un espacio donde tu podrás tener tu página web y que todas las personas puedan encontrarla con conexión a internet. Es importante que tengas en mente que tener un sitio web brinda demasiadas ventajas para poder llegar a millones de usuarios.

Mejores Hosting en el Ecuador

EMPRESAS	DESCRIPCION
Hosting Ecuador EC	Se adapta perfectamente para principiantes.
Ecuahosting	Es uno de los mejores en el Ecuador
Daganet	Es un hosting con precios accesibles
eHosting	Ofrece planes profesionales
Grupo Host	Ofrece un servicio estable y eficaz
Ascomsa	Soluciona problemas que tal vez tengas con tu hosting actual.

Tabla 14 Mejores Hosting en el Ecuador

2.3.20. Dominio

“Es el nombre exclusivo y único que se le da a un sitio web para cualquier internauta lo visite e identifique. Por ello es preciso contratar un proveedor una dirección IP fija y registrar el dominio que se quiera utilizar”. (Cobo, Gómez , Pérez, & Rocha, 2005)



Ilustración 21 Tipos de Dominios

Son puntos muy relevantes y necesarios para que el sitio web o página web sea de mucha acogida, hay que indagar y leer detenidamente cada aspecto observando cada posibilidad de mejora para cada parte de la página ya que esto nos servirá de mucha ayuda teniendo en cuenta que estará y será la parte más visible de la página Si sabe cómo elegir el correcto, su estrategia de marketing digital funciona muy bien. No es necesario ser un diseñador

profesional, pero para que su sitio web sea un gran éxito, utilice servicios de marketing de diseño, contenido y alojamiento de calidad.

Tipos de dominio

Dominio	Descripción
.COM	Se nombre deriva de la palabra “comercial” entonces es equivalente a un sitio web dedicado a lo comercial.
.NET	Es equivalente a un sitio web relacionado a las telecomunicaciones.
.GOB	Es equivalente a un sitio web relacionado a una información gubernamental.
.EDU	Es equivalente a un sitio web relacionado en un ámbito educativo
.MIL	Es equivalente a un sitio web relacionado a la dependencia militar.
.INT	Es equivalente a un sitio web de organizaciones internacionales.
.BIZ	Es equivalente a un sitio web de negocios
.INFO	Es equivalente a un sitio web de apertura de dominios
.NAME	Es equivalente a un sitio web personal.

Tabla 15 Tipos de Dominios

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Pasos técnicos para desarrollar un sitio web

Hay que tener en cuenta que los sitios web no siempre son creados para ser encontrados, por ejemplo, si mi página web no tiene una buena estructura o no tiene un HTML semántico, el SEO nos va a mandar la página a lo último para que esta no sea encontrada, pero si tenemos un buen SEO la página va a estar en la primer o el segundo enlace del navegador para que la página pueda ser vista.

Así que antes de crear una página debes de tener claro el posicionamiento en la web, para sacar más provecho a tu página.

Según (León, 2002) las Etapas para desarrollar un sitio web son:

3.1.1 Primera Etapa: Planificar

El Equipo: Parte de la planificación del sitio es pensar desde el punto e vista del equipo, todo lo técnico, por ejemplo, la concepción, construcción, evaluación y mantenimiento del sitio. El equipo o miembros del equipo tendrás la responsabilidad de todos aquellos detalles que no se ven.

Reunir Información: Una vez ya listo el equipo técnico es muy importante que se estudie toda la información sobre las páginas web, tanto teórica como técnica.

Determinar la misión y los objetivos del sitio: Hay que tener pensado la misión del proyecto, cuál es su objetivo para sacar provecho al máximo.

Determinar las audiencias destinadas y posibles: Un sitio web debe de tener el propósito de servir a los usuarios, deben conocer la audiencia a quien se va a dirigir e identificar los posibles clientes potenciales.

3.1.2 Segunda Etapa: Concebir

En esta etapa se debe de pensar el sitio web que se imaginan construir.

Establecer criterios de calidad: Este punto se refiere a lo que vamos a dejar ver al cliente la calidad de la parte externa, como se va a ver, como va a estar diseñada.

Determinar la estructura de los contenidos: Tu sitio web debe de tener una buena estructura semántica con una adecuada información con contenidos importantes.

Determinar el formato gráfico: Un sitio web que tiene un formato grafico permite la visualización del cliente llama mucho la atención y este formato va a estar centrado en el usuario.

3.1.3 Tercera Etapa: Construir Visualizar y Testear

Una vez que tu sitio web haya seguido estos puntos anteriores, ahora hay que analizar su estructura tentativa antes de ser puesta a dominio público.

Construyendo y Evaluando: Su servicio consiste en quitar la complejidad de los contenidos y permitir el mejor acceso.

Página de acceso o principal: Debe tener datos completos, nombre de la entidad, logotipo, acrónimos, dirección, teléfonos, Email, derechos de autor y la fecha de actualización.

Decisiones de navegación: Deben velar por que los clientes encuentren la información que necesitan. Por ejemplo, Se puede estructurar con palabras claves e importantes la página web.

Identidad visual corporativa: La página web debe de tener algo que lo diferencia de las demás páginas, no solo con su logotipo, si no su estructura completa.

3.1.4 Cuarta Etapa: La Promoción

Hay que tener cuidado porque es como una herramienta más de mercadeo. Por ejemplo, la promoción de un producto o la extensión de una institución que se debe de considerar.

3.1.5 Quinta Etapa: Evaluar

Es un dato muy importante en la construcción, funcionamiento y mantenimiento de tu sitio, se trata de la actividad que se realiza de forma constante.

3.1.6 Sexta Etapa: Actualización y Evolución

El mantenimiento y las actualizaciones son muy relevantes, son mejoras para el crecimiento de la página.

3.2 Presentación de la empresa

Nombre completo de la empresa: MAXI ENTREGAS S.A

Ubicación: Guayaquil, Guasmo Sur

Logo de la empresa



Ilustración 22 Logo de la Empresa

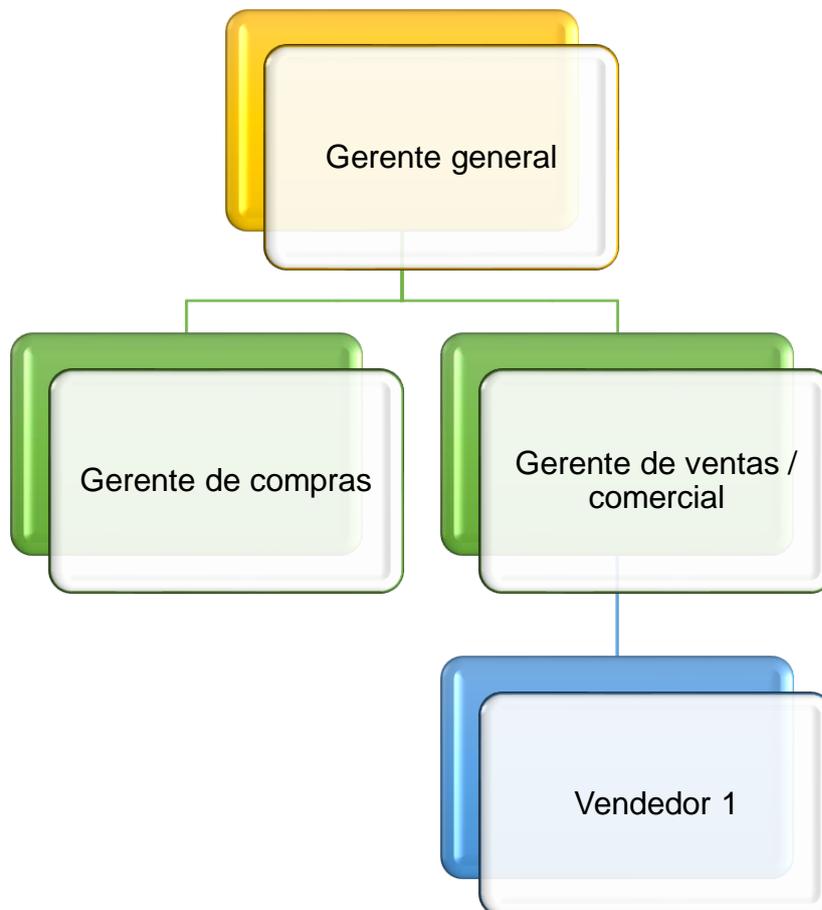
3.3 Misión

Ofrecer un servicio de calidad para sus clientes con la oferta de sus productos de buena calidad, garantizado por el equipo de trabajo de la empresa.

3.4 Visión

Llegar a todas las ciudades del Ecuador siendo así un objetivo a largo plazo, logrando importar productos internacionalmente para la distribución nacional con precios sumamente accesibles al mercado.

3.5 Estructura organizativa



Elaborado por: Anahi Stefania Méndez Quinapallo

Fuente: MAXI ENTREGA S.A

3.6 Diseño de investigación

3.6.1. La investigación cualitativa:

Según (Davila, 2015) consiste en “Una de sus características más importante es que concibe lo social como una realidad construida, es decir por una diversidad cultural sistematizada, cuyas propiedades son muy diferentes a las de las leyes naturales.” (pág. 57)

3.6.2. La investigación cuantitativa:

Según (Davila, 2015) consiste en “Contrastar hipótesis desde el punto de vista probabilístico y en caso de ser aceptadas y demostradas en circunstancias distintas, a partir de ellas elaborar teorías generales.” (pág. 60)

3.7 Metodología

El desarrollo de software no es fácil, existen numerosas propuestas metodológicas que inciden en distintas dimensiones del proceso de desarrollo.

Por una parte, tenemos a la metodología ágiles que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad y agilidad en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo y por otra parte tenemos a la metodología tradicional que se caracteriza por definir el total de requisitos al inicio de los proyectos de ingeniería de software estas metodologías no se adaptan fácilmente a los cambios constantes ya que el mundo actual cambia persistentemente.

3.7.1. ¿Qué es una metodología y para que se utiliza?

Una metodología es un conjunto de pasos lógicos utilizados para lograr una meta, requiere habilidades y conocimientos.

“La metodología es uno de los pasos específicos de un proyecto”.

3.8 Metodología Tradicional

Un buen desarrollo de software depende de una serie de actividades y pasos. Entre ellos el impacto de elegir una metodología de equipo para un proyecto esto es muy esencial para el éxito del producto. Las metodologías tradicionales denominadas también metodologías pesadas. Se focaliza en mantener, planificar y administrar la documentación completa para el proyecto.

3.8.1. Tipos de Metodologías Tradicionales

3.8.1.1 Modelo en cascada

Es un desarrollo multinivel es nombrado así por las posiciones de las fases que parecen caer en cascadas “por gravedad” hacia las siguientes fases es el enfoque metodológico que ordena estrictamente los pasos del proceso para el desarrollo de software de tal manera que el inicio de cada etapa debe esperar que termine la etapa anterior para seguir avanzando.

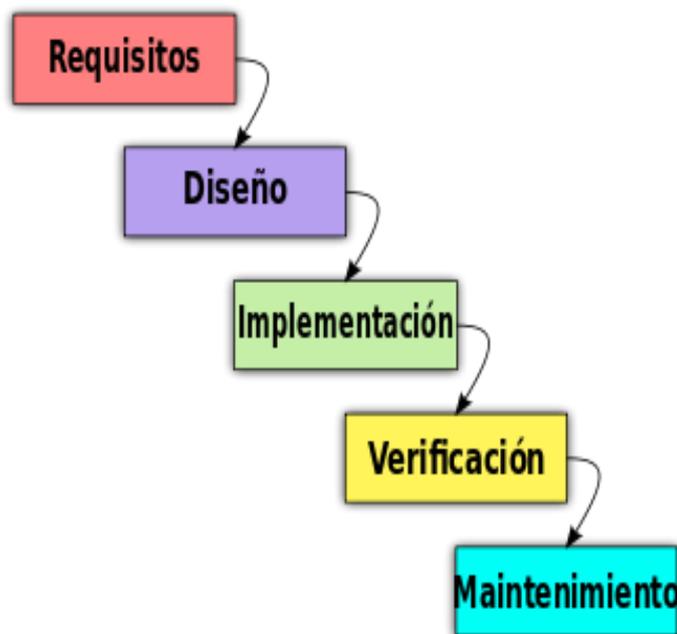


Ilustración 23 Ciclo de vida - Modelo Espiral

3.8.1.2 Modelo espiral

En este modelo se divide en cuatro fases: planificación, análisis de riesgo, desarrollo de prototipos y evaluación de cliente. El nombre de este método indica la operación porque la fase se procesa en espiral, mientras más cerca este del centro, más sofisticado será el diseño.

Planificación:

En esta sección se recolectan los requisitos iniciales o nuevos requisitos.

Análisis de Riesgo:

Aquí se decide si somos capaces o no de desarrollar el software.

Desarrollo de prototipos:

Se hace un prototipo basado a los requisitos obtenidos en la etapa de la planificación.

Evaluación al cliente:

El cliente juzga el prototipo, si es que esta conforme o no, o si no se implementa más requisitos dependiendo de la respuesta del cliente.

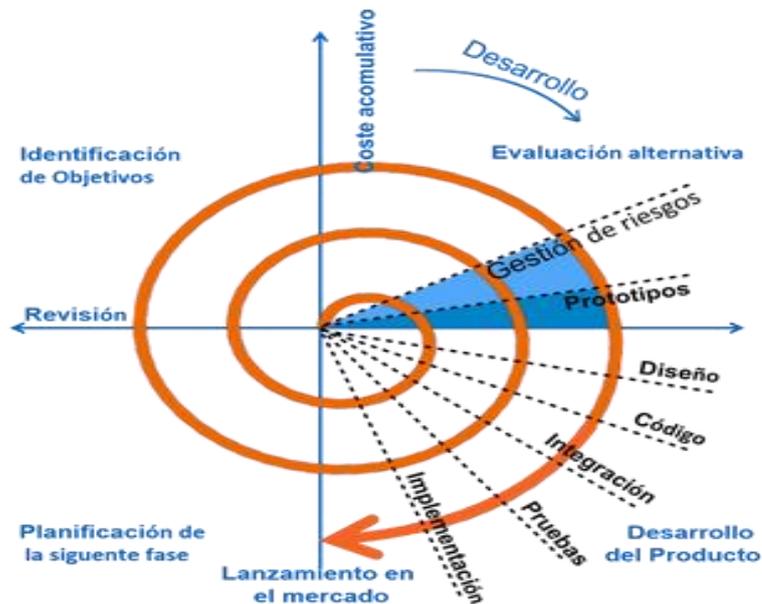


Ilustración 24 Ciclo de vida - Modelo Espiral

3.8.1.3 Modelo en V

Es definido como un modelo de gestión de proyectos está inspirado en el modelo de cascada tal y cual representa todo el ciclo de vida de un proyecto como se puede observar en la imagen incluye de una serie de fases descendientes donde marca las necesidades del proyecto y una serie de fases ascendente donde especifican las verificaciones de las necesidades.

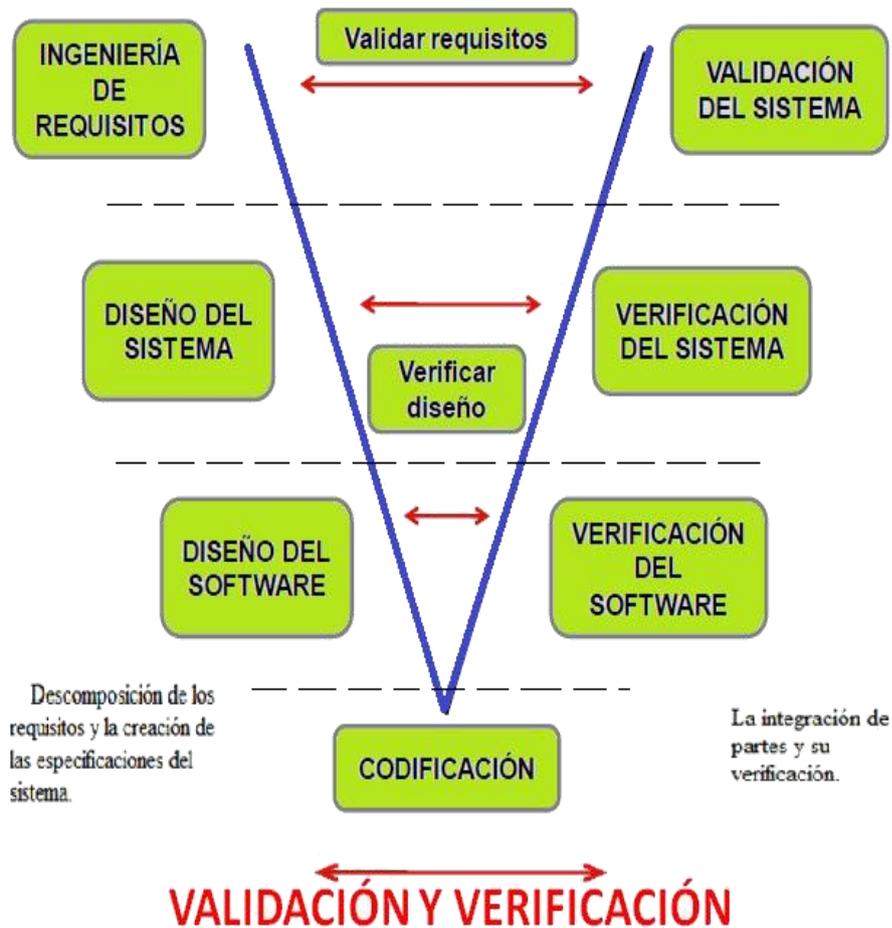


Ilustración 25 Ciclo de vida - Modelo en V

3.8.1.4 Modelo incremental

Permite construir un proyecto en etapas incrementales en donde cada etapa se aumenta una funcionalidad. Es mucho más rápido que el modelo en cascada.

Beneficios

• Reduce los riesgos ya que provee visibilidad sobre el progreso
• Permite atacar los mayores riesgos desde el inicio
• Las pruebas y la integración son constantes

Tabla 16 Beneficios Modelo Incremental

Dificultades

• Requiere de mucha planeación
• Requiere de objetivos claros
• Es un proceso de software creado a las debilidades del modelo de cascada

Tabla 17 Dificultades Modelo Incremental

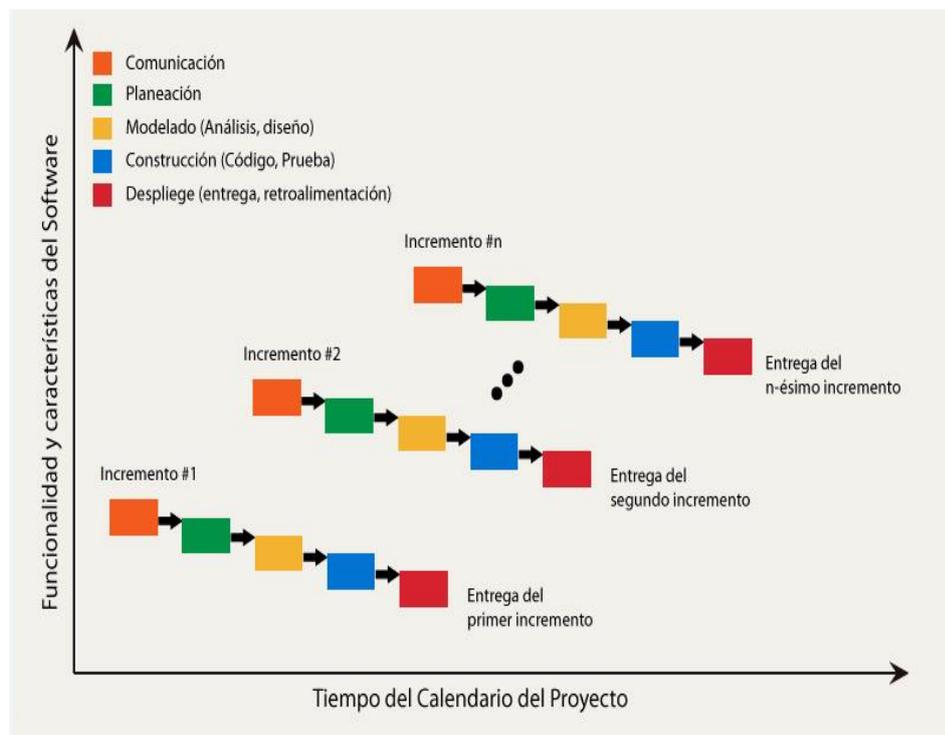


Ilustración 26 Ciclo de vida - Modelo Incremental

3.9 Metodología Ágil

Este enfoque nació para dar respuesta a los inconvenientes que puedan plantear las metodologías tradicionales. Un modelo ligero por lo general es un proceso incremental y cooperativo y adaptativo esta metodología da una serie de pautas.

3.9.1 Tipos de metodologías Agiles

Scrum

Es también una metodología de incremental que fragmenta los requisitos y tareas de una determinada forma, sus etapas son planificación de la interacción, ejecución, reunión diaria y demostración de resultados cada etapa se denomina también sprint.



Ilustración 27 Método Scrum

Crystal

La metodología Crystal también sirve para gestionar proyectos ágiles, con la diferencia de que estas dos últimas son menos extremas y están pensados para más tipologías de proyectos y organizaciones, destacando proyectos para empresas grandes.



Ilustración 28 Método Crystal

Programación extrema (Extreme Programming) XP

Tiene un potencial de marcar un punto de inflexión en la ingeniería de software esta nueva forma de trabajar fue creada hace 30 años por Kent Beck. Es una idea simple para desarrollar un solo proyecto su principal objetivo es crear una mejor área de trabajo en equipo y que haya una señal para el cliente.

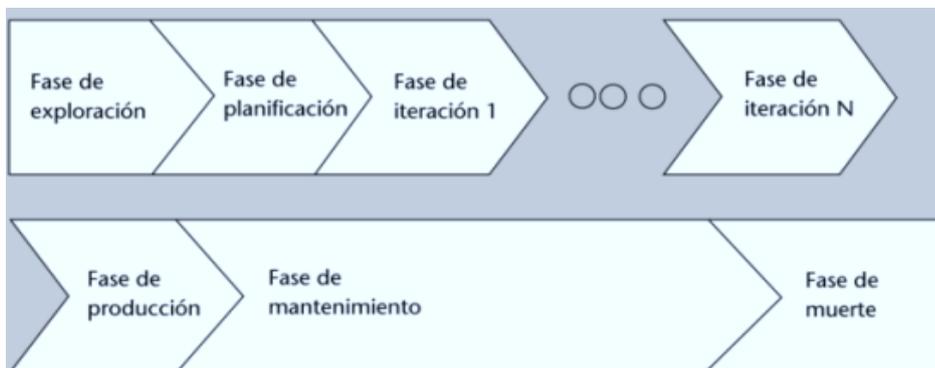


Ilustración 29 Método XP

Desarrollo adaptativo de software (Adaptive software development)

ADS Es una metodología de desarrollo que hace hincapié en la aplicación de las ideas que nacen en el mundo de los sistemas complejos y la adaptación continua de los procesos a la funcionalidad.

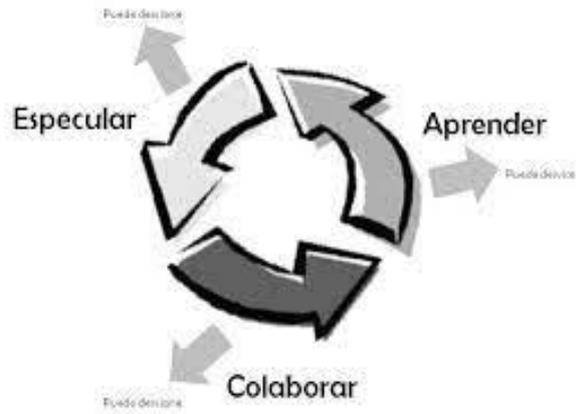


Ilustración 30 Método Desarrollo Adaptativo de Software

Método de desarrollo de sistemas dinámicos - (DSDM)

DSDM proporciona un marco para el desarrollo de software, muy ágil y respaldado por la participación continua del usuario en un desarrollo iterativo y creciente para satisfacer las necesidades cambiantes, dentro de un tiempo que satisfacen las necesidades comerciales y el presupuesto.

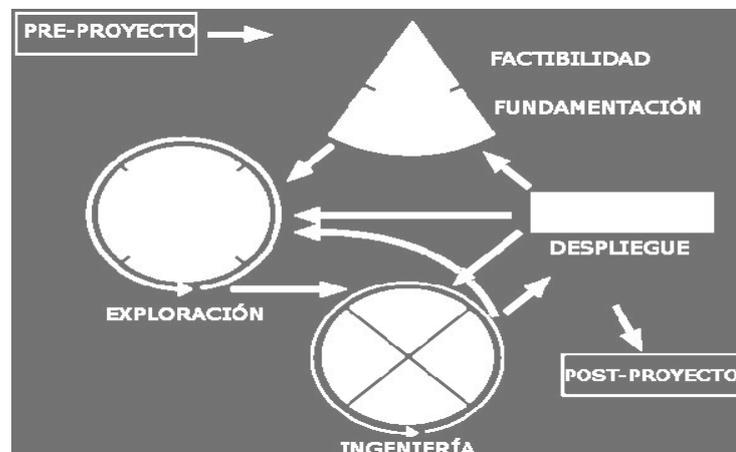


Ilustración 31 Método DSDM

3.10 Comparación entre metodología tradicional y ágil

METODOLOGÍA TRADICIONAL	METODOLOGÍA ÁGIL
Predictivo	Adaptativo
Orientados a procesos	Orientados a personas
Proceso rígido	Proceso flexible
Se concibe como un proyecto	Un proyecto es subdividido
Poca comunicación con el cliente	Mucha comunicación con el cliente
Entrega de software al finalizar el desarrollo	Entrega Constante de software
Documentación extensa	Poca documentación

Tabla 18 Comparación entre Metodologías

3.11 Tipos de Investigación

Investigación descriptiva ¿Porque descriptiva? Porque hace posible ver toda la información acogida de la empresa como datos relevantes o características que permiten evaluar o analizar las posibles soluciones a la problemática.

Investigación explicativa ¿Porque explicativa? Porque da la información de cómo se originó la problemática de la empresa y esto se refiere a la falta de publicidad encontrada y cuyo objetivo es superar ese inconveniente por la cual se ha adoptado crear una página web publicitaria.

3.12 Población y Muestra

Para cualquier estudio de investigación se debe incluir muestras, las razones para estudiar muestras en lugar de las poblaciones son:

• Ahorrar tiempo.
• Se ahorra recursos.
• Aumenta la calidad del estudio.
• Estudia la totalidad de los miembros (tarea accesible).
• Permite reducir la Heterogeneidad de una población.
• En un sentido estricto y ético no es necesario estudiar al total de la población.

Tabla 19 Selección a la población a estudiar

3.12.1 Población

La población para estudiar son las ventas realizadas a los clientes al día que son alrededor de 450 ventas, Promediando al mes da alrededor de 11.000 ventas dentro de la ciudad de Guayaquil.

3.12.2 Muestra

Una muestra es estudiar a toda la población, pero esto puede ser imposible ya sea por el coste o la cantidad de tiempo disponible.

La muestra tiene un nivel de confianza generalmente del 95%.



Ilustración 32 Población y Muestra

¿Qué es el tamaño de muestra?

Es la selección de encuestados elegidos y que representara a la población total.

La Fórmula para obtener el resultado de la muestra es:

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

Ilustración 33 Fórmula de la muestra

Simbología

SIMBOLOGIA	DETALLE
N =	población total = Finita
E =	0.05 = 5% (de error para la muestra)
P =	0.5 (con una probabilidad del éxito)
Q =	0.5 (con una probabilidad del fracaso)
Z =	1.96 (con un nivel de confianza - 95%)
n =	sería el tamaño de la muestra

Tabla 20 Simbología para obtener la muestra

Reemplazando los valores tenemos el siguiente calculo

$$n = \frac{1.96^2 \cdot 11.000 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{(0.05)^2 \cdot (11.000 - 1) + (1.96^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5))}$$

$$n = \frac{(3.84) \times (11.000) \times (0.25)}{(0.0025)(11.000) + (3.84)(0.25)}$$

$$n = \frac{10,560}{28.46}$$

$$n = 371$$

3.13 Técnicas e instrumentos de investigación

3.13.1 La observación

Es el centro de todo el proceso de investigación, ya que nos permite procesar la mayor cantidad de datos y registrarla para un análisis completo para lograr saber la metodología que se va a emplear para este estudio.

3.13.2 La encuesta

Es un instrumento sencillo con una técnica directa e interactiva ya que permite obtener datos en un corto tiempo, pueden ser con preguntas abiertas o cerradas, pero para tener un porcentaje más explícito podemos hacer una encuesta con preguntas cerradas.

CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de encuestas

El número de cantidad de personas que respondieron a esta encuesta fue de 371 clientes de la provincia del Guayas donde el formulario constaba con 10 preguntas con sus respectivas opciones.

El tiempo estimado para poder recopilar esta cierta cantidad de encuestas fueron cerca de dos semanas.

El internet fue muy fundamental para que esto sea posible, ya que el formulario fue hecho y contestado a través de ello.

Finalmente se mostrará la percepción por parte de los clientes para poder analizar y de acuerdo con el porcentaje de respuestas logremos presentar los siguientes resultados.



Ilustración 34 Análisis de encuestas

Pregunta 1

¿Usted considera que una página publicitaria en internet es un buen medio de publicidad para pequeñas, medianas y grandes empresas?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Si	319	86%
No	33	9%
Tal vez	19	5%
TOTAL	371	100%

Tabla 21 Pregunta 1

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje

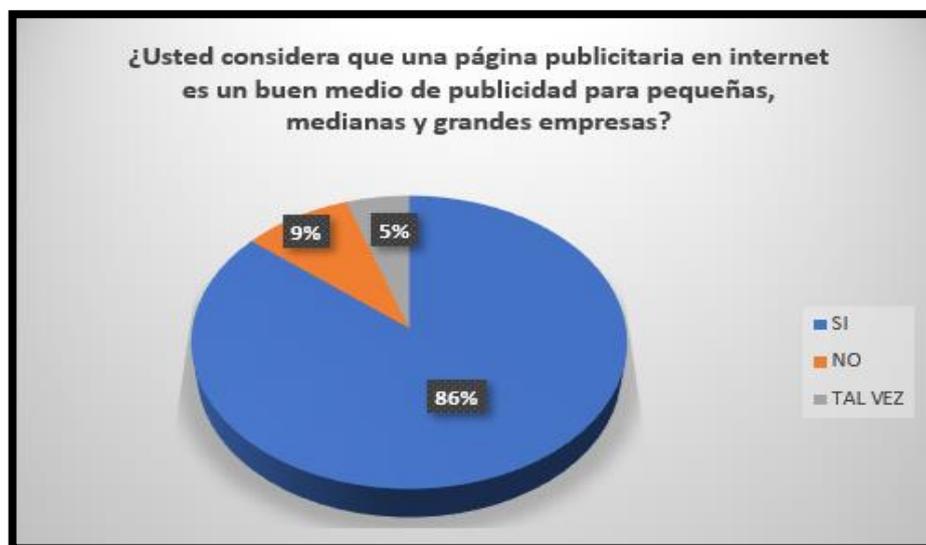


Ilustración 35 Pregunta 1

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 86% de los clientes encuestados considera que una página web es un buen medio de publicidad, 9% considera que no, 5% no está seguro de que sea una buena idea.

Interpretación

En su mayoría 319 personas consideran que es una buena idea tener una página publicitaria en internet, 33 personas sostienen que no les parece tener como un medio publicitario una página web y 19 personas no tienen claro si una página web le sacaría provecho a su empresa.

Pregunta 2

¿Según usted, que medio de publicidad cree que es conveniente para que “MAXI ENTREGAS S.A” promocione su negocio?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Radio	12	3%
Televisión	49	13%
Internet	306	83%
Revista	4	1%
TOTAL	371	100%

Tabla 22 Pregunta 2

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 36 Pregunta 2

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 3% de los clientes encuestados considera que la radio es un medio de publicidad conveniente para promocionar su negocio, 13% considera que la televisión es un mejor medio de publicidad, 83% considera que el internet es el mejor medio de publicidad y el 1% considera que es mejor una revista.

Interpretación

En su mayoría 306 personas consideran que es una muy buena idea promocionar su negocio por medio del internet logrando expenderse a nivel nacional, 12 personas consideran que la radio sería una mejor opción, 49 personas eligen la televisión como prioridad y 4 personas prefieren una revista para poder promocionar su negocio.

Pregunta 3

¿Se le complica visitar e interactuar con una página web?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Siempre	13	3%
Casi Siempre	106	29%
Rara Vez	83	22%
Nunca	169	46%
TOTAL	371	100%

Tabla 23 Pregunta 3

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 37 Pregunta 3

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 3% de los clientes encuestados dice que siempre se les dificulta la navegación en un sitio web, 29% dice que casi siempre, 22% es rara la vez y el 46% dice que nunca.

Interpretación

En su mayoría 169 personas consideran que no es para nada complicado interactuar con una página web, 13 personas siempre tienen dificultades, 106 personas casi siempre, 83 personas dicen que es rara la vez que se les complica relacionarse con una página web.

Pregunta 4

¿Conoce usted los productos que ofrece la empresa “MAXI ENTREGAS S.A”?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Todos	16	4%
Casi Todos	211	57%
Poco	96	26%
Muy Poco	48	13%
TOTAL	371	100%

Tabla 24 Pregunta 4

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje:

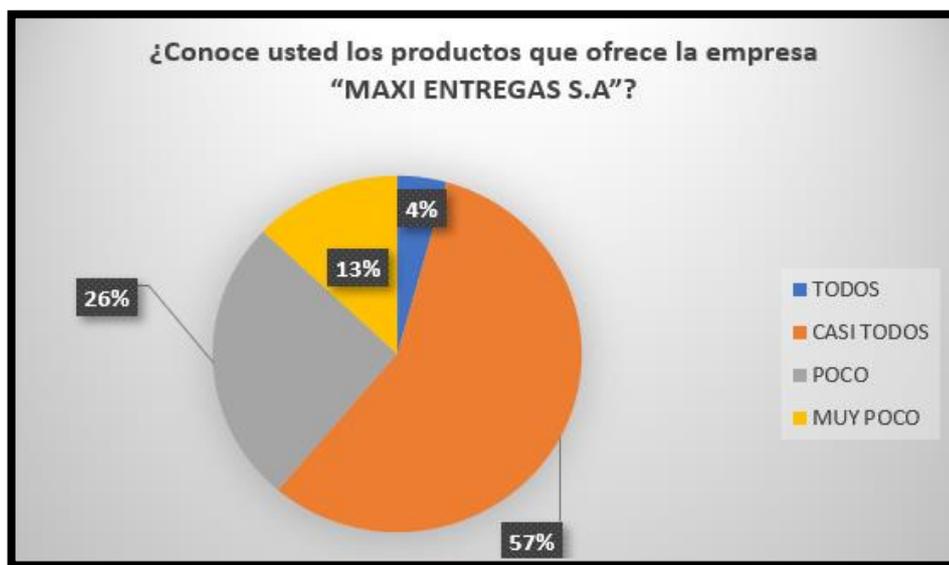


Ilustración 38 Pregunta 4

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 4% de los clientes encuestados dice que conoce en su totalidad los productos que ofrece la empresa, 57% casi todos, 26% poco, 13% muy poco.

Interpretación

En su mayoría 211 personas conocen casi todos los productos que ofrece la empresa "MAXI ENTREGAS S.A", 16 personas conocen en su totalidad los productos, 96 personas tienen poco conocimiento y 48 personas conocen muy poco, esto quiere decir que la empresa tiene que trabajar para poder promocionar sus productos a 144 personas y pueda alcanzar el objetivo a corto plazo.

Pregunta 5

¿Desearía usted que la empresa "MAXI ENTREGAS S.A" cuente con un medio tecnológico para poder promocionar sus productos de limpieza?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Si	341	92%
No	30	8%
TOTAL	371	100%

Tabla 25 Pregunta 5

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 39 Pregunta 5

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 92% de los clientes encuestados dice que desearía que la empresa cuente con un medio tecnológico para la promoción de sus productos, 8% dice que no.

Interpretación

En su mayoría 341 personas creen que es conveniente que la empresa "MAXI ENTREGAS S.A" cuente con un medio tecnológico para que pueda dar a observar los productos que ofrece mientras que, 30 personas consideran que no es viable este método.

Pregunta 6

¿Porque razón cree usted que existe un desconocimiento de los productos que ofrece “MAXI ENTREGAS S.A”?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Falta de dinero	68	18%
Falta de publicidad	268	72%
Otra	35	10%
TOTAL	371	100%

Tabla 26 Pregunta 6

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 40 Pregunta 6

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 68% de los clientes encuestados dice que por falta de dinero existe un desconocimiento de los productos que ofrece la empresa, 72% dice que es por falta de publicidad y el 10% dice que son otros motivos.

Interpretación

En su mayoría 268 personas tienen claro que existe desconocimientos de la venta de productos por parte de la empresa "MAXI ENTREGAS S.A" por falta de publicidad, 68 personas creen que es por falta de dinero y 35 personas consideran que son otros motivos de la cual no está detallado en el formulario.

Pregunta 7

¿Usted frecuentemente presenta errores con su servidor de internet?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Si	76	20%
No	218	59%
A veces	77	21%
TOTAL	371	100%

Tabla 27 Pregunta 7

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje

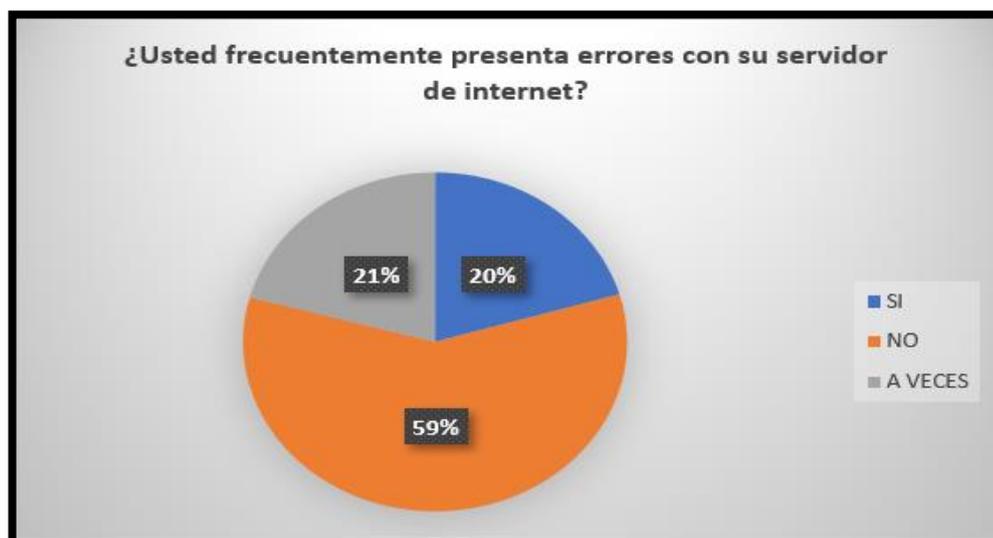


Ilustración 41 Pregunta 7

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 20% de los clientes encuestados dice que frecuentemente presentan errores con su servidor de internet, 59% dicen que no y el 21% dice que es rara la vez.

Interpretación

En su mayoría 218 personas no presentan ningún tipo de problema con su proveedor de servicio de internet, 76 personas dicen que si tienen inconvenientes y 77 personas dicen que es a veces, no siempre es que presentan problemas.

Pregunta 8

¿Cree usted que utilizando la tecnología, la empresa puede generar más ventas?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
De acuerdo	258	70%
Algo de acuerdo	104	28%
No estoy de acuerdo	9	2%
TOTAL	371	100%

Tabla 28 Pregunta 8

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 42 Pregunta 8

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 70% de los clientes encuestados dice que está de acuerdo que utilizando la tecnología, la empresa puede generar más ventas, 28% está algo de acuerdo, 2% no está nada de acuerdo.

Interpretación

En su mayoría 258 personas considera que utilizando un medio tecnológico podría la pequeña, mediana o grande empresa poder generar más ventas, mientras que 104 personas no están muy seguras de que esta sea una buena opción y 9 personas les parece que no se lograra el objetivo de la empresa.

Pregunta 9

¿Considera usted que la empresa “MAXI ENTREGAS S.A” Ofrece productos de calidad?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
De acuerdo	252	95%
No estoy de acuerdo	19	5%
TOTAL	371	100%

Tabla 29 Pregunta 9

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 43 Pregunta 9

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 95% de los clientes encuestados dice estar de acuerdo que la empresa ofrece productos de calidad, 5% no está de acuerdo.

Interpretación

En su mayoría 252 personas considera que la empresa “MAXI ENTREGAS S.A” distribuye productos de calidad pensando en sus clientes, 19 personas dicen que no son productos de su convencimiento.

Pregunta 10

¿Alguna vez usted ha indagado por internet sobre la empresa “MAXI ENTREGAS S.A”?

RESPUESTA	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Si	139	37%
No	232	63%
TOTAL	371	100%

Tabla 30 Pregunta 10

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Porcentaje



Ilustración 44 Pregunta 10

Elaborado por: Méndez Quinapallo Anahi Stefania

Análisis

Un 37% de los clientes encuestados dice que si ha indagado por internet sobre la empresa y el 63% dice que no.

Interpretación

En su mayoría 232 personas relatan que no han indagado por internet sobre la empresa “MAXI ENTREGAS S.A” mientras que 139 personas les ha entrado la curiosidad de indagar sobre la empresa por internet.

4.2 Entrevista

Nombre del entrevistado:	Carlos Julio Parra
Nombre del entrevistador:	Anahi Stefania Méndez
Cargo:	CEO de la empresa
Experiencia:	10 años
Hora inicio:	14:00
Hora fin:	14:30
Fecha:	17/ Octubre/ 2021
Objetivo:	Identificar la situación actual de la empresa.

Preguntas:

¿Cree usted que habría algún cambio en su empresa si se genera un cambio al operativo de ventas?

¿Mejoraría al ingreso de la empresa si se implementara un medio de difusión tecnológico para la promoción de sus productos?

¿Qué expectativa a largo plazo tiene usted con la empresa?

Análisis

El gerente indico que la posibilidad de un cambio dentro de la empresa es muy grande, ya que ellos cuentan con vendedores no especializados, dan oportunidad a jóvenes que quieren ganar el día a día.

El gerente indico que el cree que mejoraría mucho las ventas de la empresa, ya que ellos no cuentan con ningún medio de difusión web y por la misma razón permitió este proyecto.

El gerente indico que desea muchas cosas buenas dentro de la empresa como primer punto tiene en mente comprar los productos directamente a la empresa dueña de la marca que reside en otros países ya que esto generaría muchas más ganancias y más oportunidad de empleo.

Conclusión

Dicho antes lo que está perjudicando a la empresa o el problema que no deja avanzar el crecimiento de la compañía es la falta de publicidad en internet, si se implementara esta opción llegaría a más público y por lo tanto generaría muchas más ventas.

4.3 Plan de Mejora

Pasos para seguir la elaboración del plan de mejoras:

Vamos a identificar dichos pasos para poder describirlos.

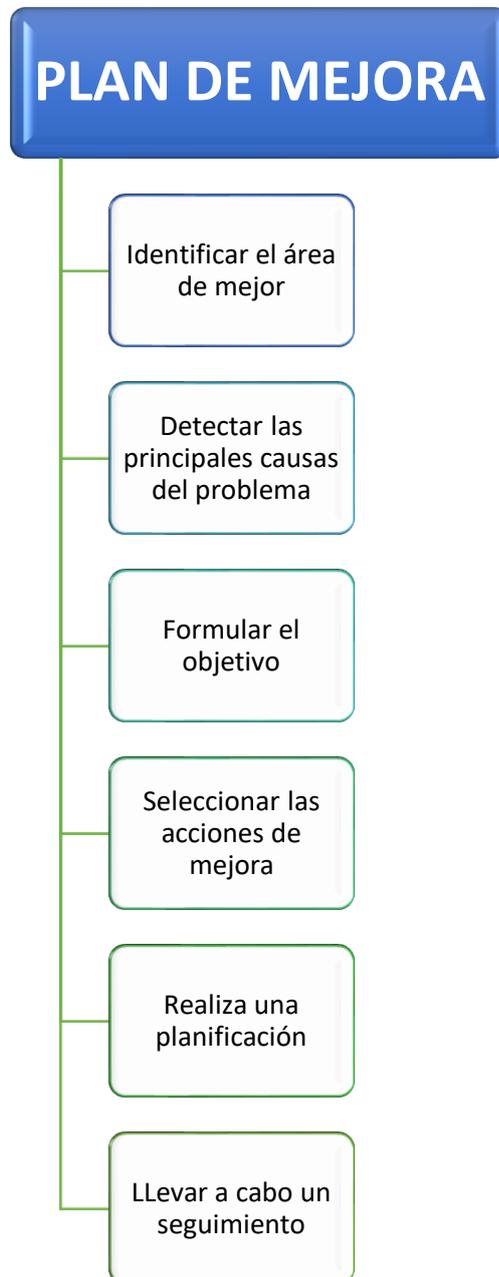


Ilustración 45 Plan de Mejora

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.3.1. Identificar el Área de Mejora

DEBILIDADES	FORTALEZAS
Falta de conocimiento	Valoración de los clientes
Errores de planificación	Calidad de los productos
Falta de personal especializado	Precios accesibles del producto

Tabla 31 Área de Mejora

Por falta de publicidad en internet, la empresa no tiene un gran impacto o reconocimiento por parte de los clientes, es necesario que haya un personal dedicado a la publicidad de la empresa sea por internet por las calles o incluso dentro de la empresa.

4.3.2. Detectar las principales causas del problema

Hay varias maneras de detectar las causas del problema, nosotros vamos a optar por la técnica de lluvia de ideas donde se podrá observar dicho objetivo.

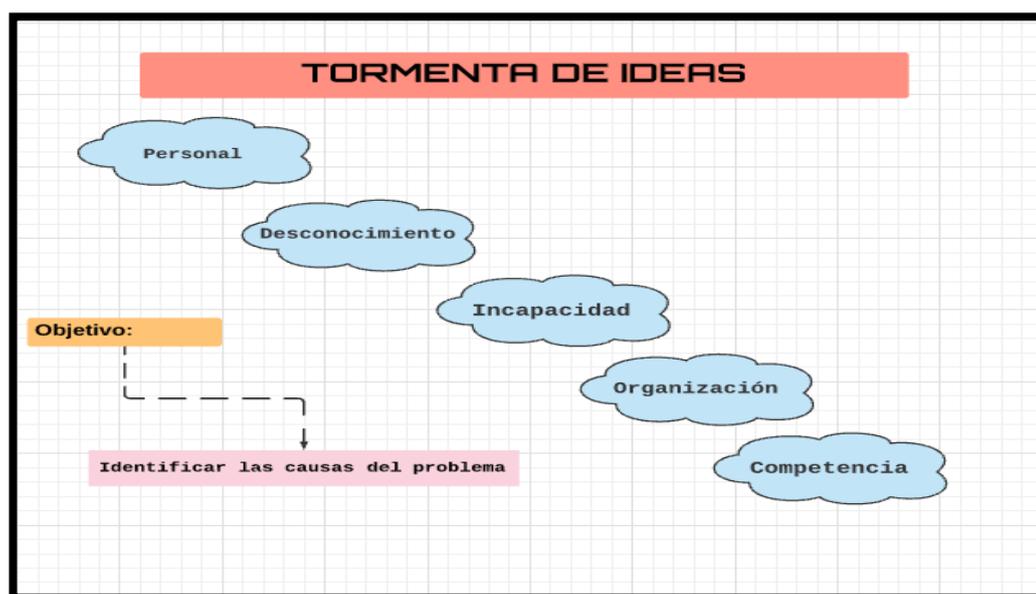


Ilustración 46 Tormenta de Ideas

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.3.3. Formular el objetivo

Poder llegar a un público más amplio por medio de internet a corto plazo.

4.3.4. Seleccionar la acción de mejora

La publicidad y dar a conocer las causas de los problemas en la empresa.

4.3.5. Realizar una planificación

En el 2021 se da el conocimiento del plan de mejoras a la empresa y queda a la perspectiva el desempeño de la compañía con buenos resultados, no a una determinada fecha pero si en un corto o mediano plazo.

4.3.6. Seguimiento del plan de mejoras

En este punto se obtendrá un cronograma con determinados tiempos en el que se seguirá unas observaciones de las acciones de mejora en la empresa para dar seguimiento y evaluación a los resultados.

4.4 Beneficios del Proyecto

BENEFICIOS
Facilidad a los clientes de interactuar con la página publicitaria.
Prontas respuestas a sus inquietudes almacenadas en la carpeta.
Brindar una imagen muy intuitiva de la empresa para que esta sea reconocida por más personas.
Brindar un espacio más, a la empresa para su crecimiento.
Ahorro de tiempo para el cliente.
Llegar a más público.

Tabla 32 Beneficios del Proyecto

4.5 Diseño de la Propuesta

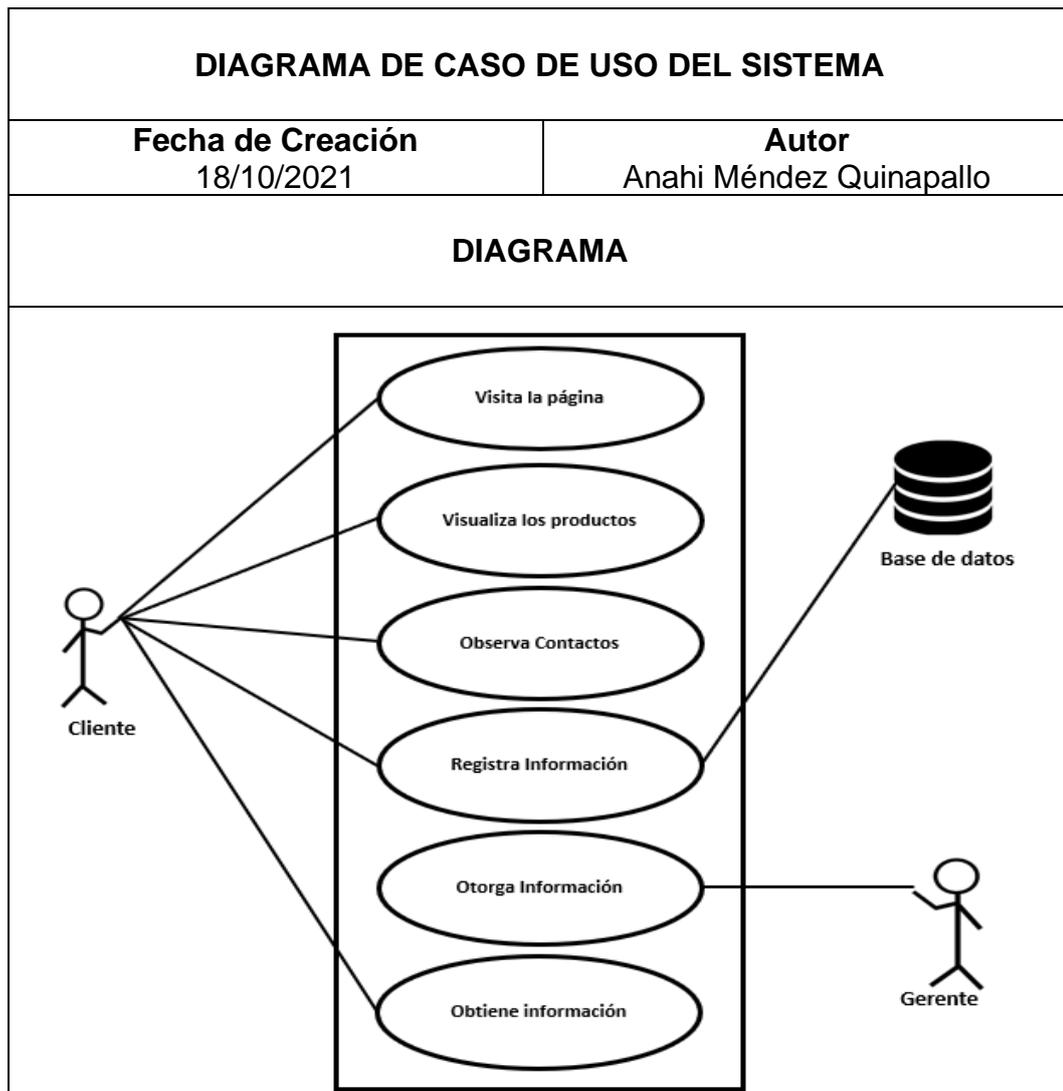


Tabla 33 Diagrama Caso de Uso

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

Narrativa

-
- Usuario ingresa a la página
 - Usuario visualiza los productos
 - Usuario observa los contactos
 - Usuario ingresa información
 - Base de datos registra la información
 - Gerente otorga información
 - Usuario obtiene información
-

Tabla 34 Narrativa Caso de Uso

4.6 Diagrama General Flujo de Datos

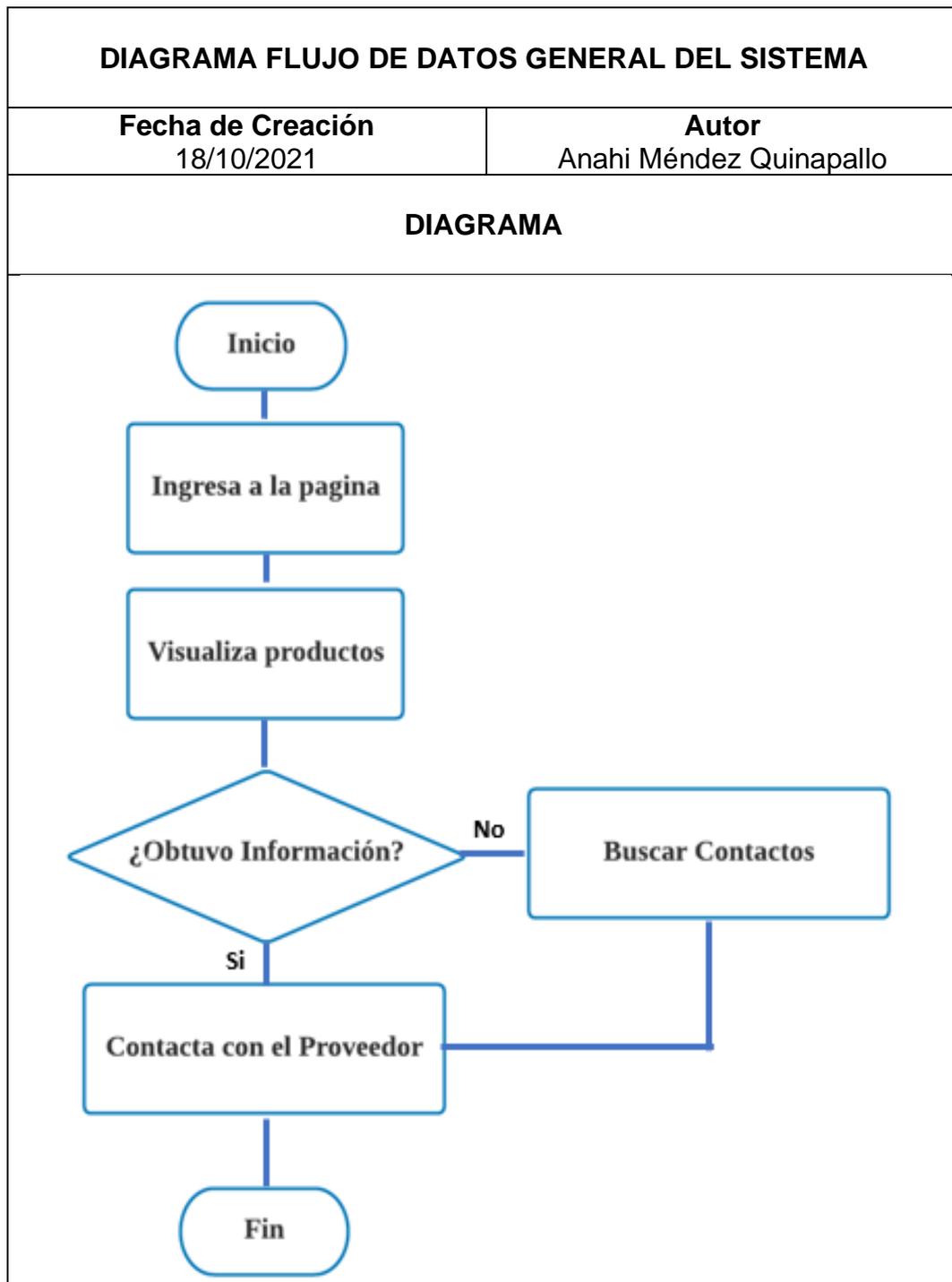


Tabla 35 Diagrama Flujo de Datos

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.7 Diagrama de Arquitectura

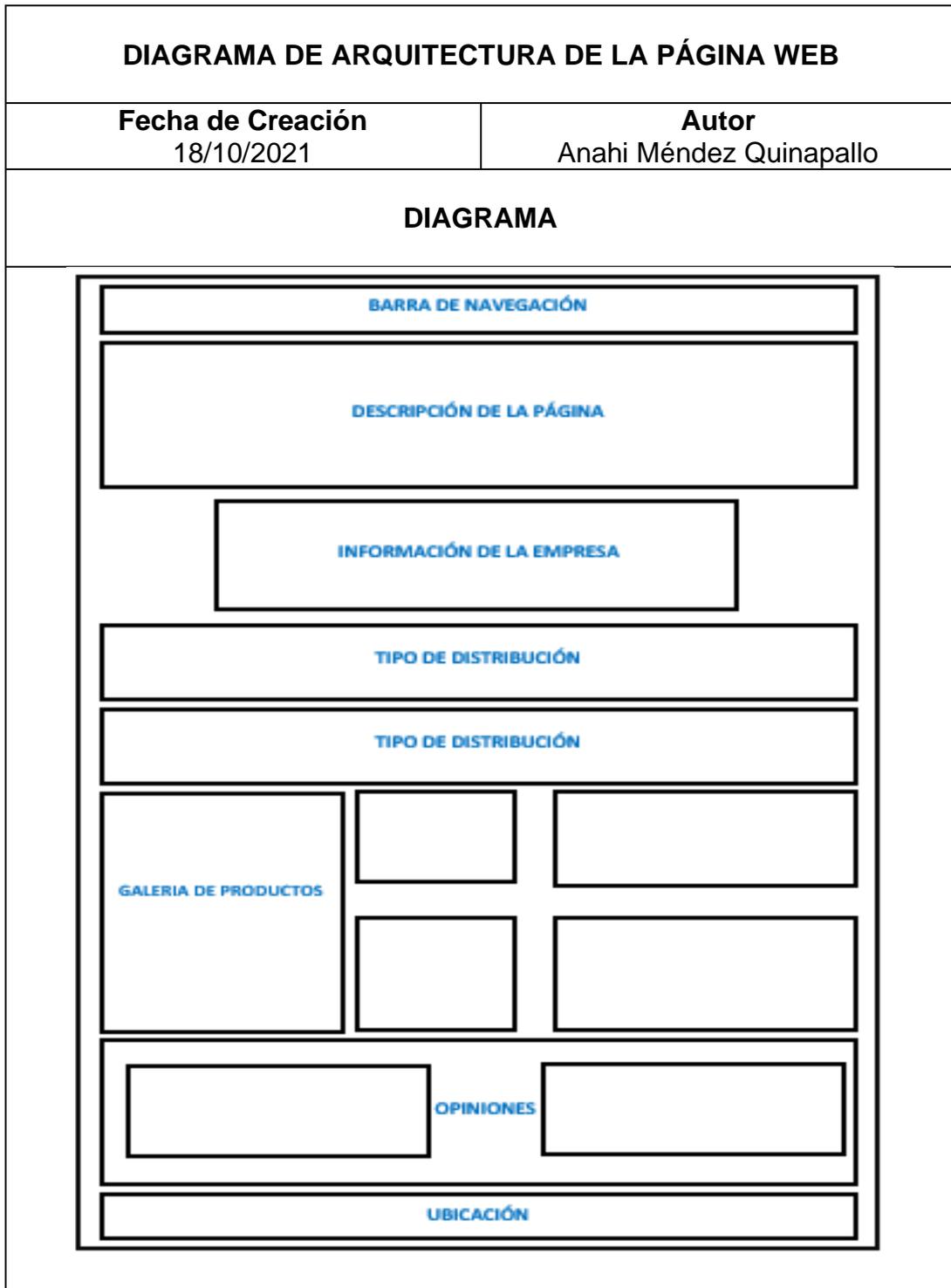
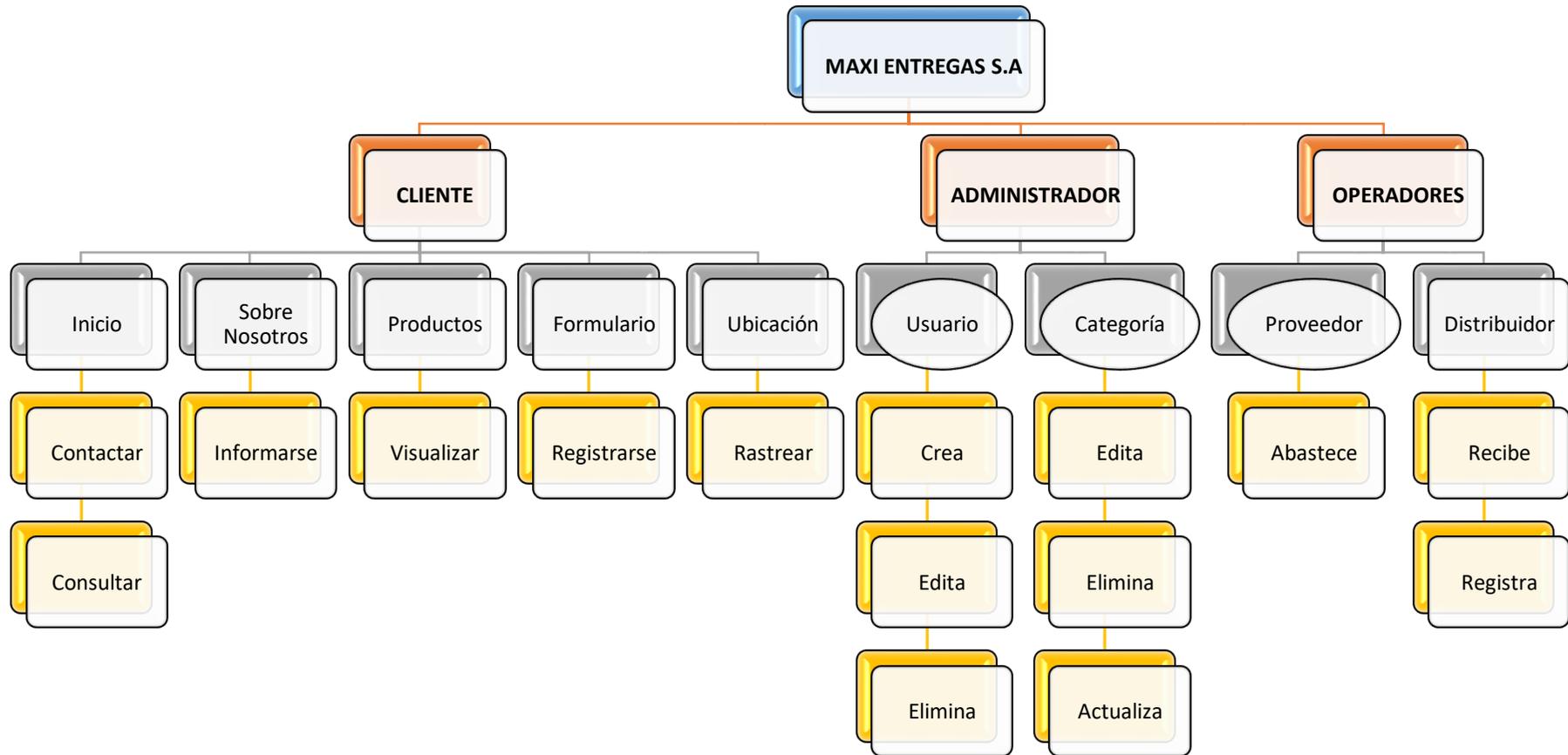


Tabla 36 Diagrama de Arquitectura

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.8 Diagrama General de la Página



4.9 Diagrama IPO

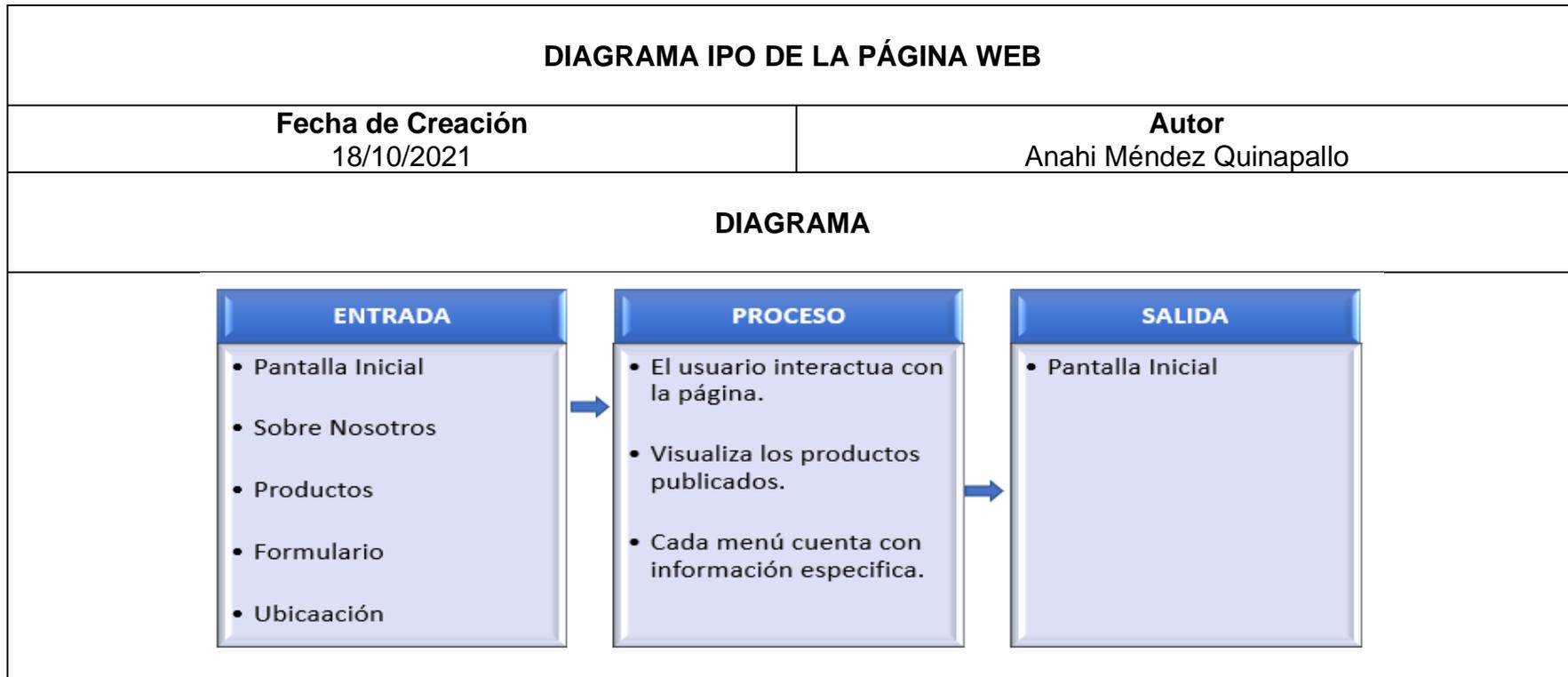


Tabla 37 Diagrama IPO

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.10 Modelo Entidad Relación

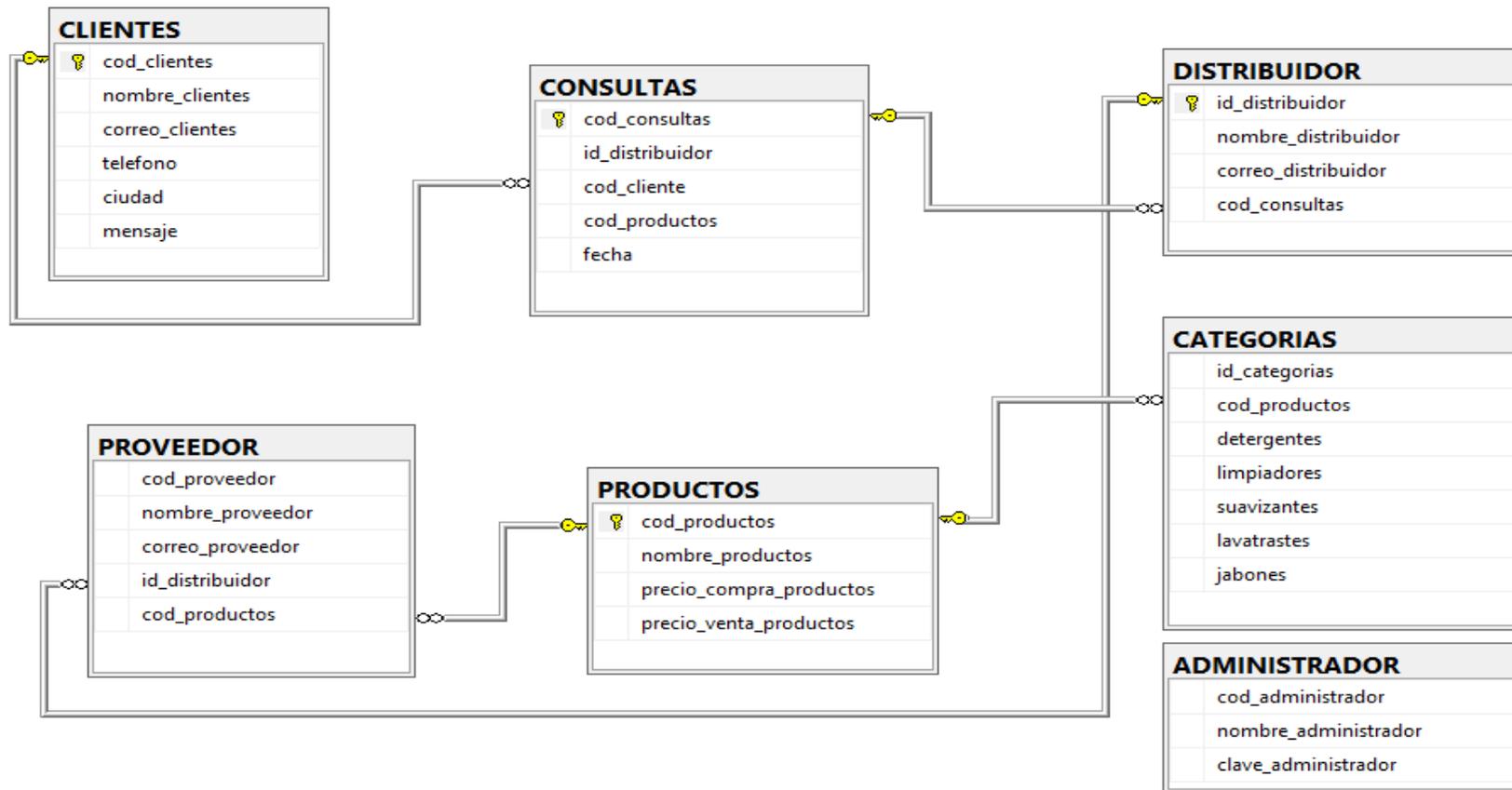


Tabla 38 Modelo Entidad Relación

4.11 Diccionario de Datos

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:					contacto		
Nombre de la tabla:					CLIENTES		
Autor (Creación):					Anahi Méndez Quinapallo		
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1	PK	cod_cliente	varchar	10	Not Null	AUTO_INCREMENT	Llave primaria
2		nombre_cliente	varchar	30	Not Null		Nombre del cliente
3		correo_cliente	varchar	30	Not Null		Correo del cliente
4		teléfono	int	10	Not Null		Contacto del cliente
		ciudad	varchar	20	Not Null		Ciudad del cliente
5		mensaje	varchar	500	Not Null		Mensaje del cliente

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:					contacto		
Nombre de la tabla:					PRODUCTOS		
Autor (Creación):					Anahi Méndez Quinapallo		
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1	PK	cod_productos	int	7	Not Null	AUTO_INCREMENT	Llave primaria
2		nombre_productos	varchar	50	Not Null		Nombre del producto
3		precio_compra_productos	float		Not Null		Precio de compra del producto
4		Precio_venta_productos	float		Not Null		Precio de venta del producto

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:				contacto			
Nombre de la tabla:				PROVEEDOR			
Autor (Creación):				Anahi Méndez Quinapallo			
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1		cod_proveedor	varchar	10	Not Null		Identificador único del proveedor
2		nombre_proveedor	varchar	40	Not Null		Nombre del proveedor
3		correo_proveedor	varchar	50	Not Null		Correo del proveedor
4	FK	id_distribuidor	int		Not Null		Identificador único del distribuidor
5	FK	cod_productos	varchar	7	Not Null		Identificador único del Producto

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:					contacto		
Nombre de la tabla:					CONSULTAS		
Autor (Creación):					Anahi Méndez Quinapallo		
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1	PK	cod_consulta	varchar	5	Not Null	AUTO_INCREMENT	Llave primaria
2	FK	id_distribuidor	int		Not Null		Identificador único del distribuidor
3	FK	cod_clientes	varchar	10	Not Null		Identificador único del cliente
4	FK	cod_productos	varchar	7	Not Null		Identificador único del producto

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:				contacto			
Nombre de la tabla:				DISTRIBUIDOR			
Autor (Creación):				Anahi Méndez Quinapallo			
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1	PK	id_distribuidor	int		Not Null		Identificador único del distribuidor
2		nombre_distribuidor	varchar	30	Not Null		Nombre del distribuidor
3		correo_distribuidor	varchar	30	Not Null		Correo del distribuidor
5	FK	cod_consultas	varchar	5	Not Null		Identificador único de la consulta

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:				contacto			
Nombre de la tabla:				CATEGORIAS			
Autor (Creación):				Anahi Méndez Quinapallo			
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1		id_categorias	int		Not Null		Identificador único de la categoría
2	FK	Cod_productos	varchar	7	Not Null		Identificador único del Producto
3		detergentes	varchar	20	Not Null		Detalle del producto
4		limpiadores	varchar	20	Not Null		Detalle del producto
5		suavizantes	varchar	20	Not Null		Detalle del producto
		lavatrastes	varchar	20	Not Null		Detalle del producto
		jabones	varchar	20	Not Null		Detalle del producto

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la base de datos:				contacto			
Nombre de la tabla:				ADMINISTRADOR			
Autor (Creación):				Anahi Méndez Quinapallo			
CAMPOS DE LA TABLA							
N°	Tipo de Campo	Nombre de Columna	Tipo de Datos	Longitud	Permiso Valores Nulos	Extra	Descripción
1		cod_administrador	varchar	10	Not Null		Código del administrador
2		nombre_administrador	varchar	30	Not Null		Nombre del administrador
3		fecha	date		Not Null		Fecha de ingreso

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12 Diseño de prototipo

4.12.1. Pantalla inicial del sistema

	Diseño de pantalla	
Fecha de Creación 19/10/2021	Autor Anahi Méndez Quinapallo	
<p style="text-align: center;">PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripcion: Esta es la página de Inicio en donde encontraremos el menú de las opciones que ofrece la página web.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Inicio2. Sobre Nosotros3. Productos4. Formulario5. Ubicación  <p>The screenshot shows a navigation menu with five items: Inicio, Sobre Nosotros, Productos, Formulario, and Ubicación. Below the menu is a banner image of various cleaning products (bottles, gloves, a bucket) with the text: Distribuidora de Detergente y Productos de Limpieza and <i>Todo lo que necesitas para tu hogar!</i> A 'Contactame Ahora' button is visible at the bottom left of the banner.</p>		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.2. Pantalla Sobre Nosotros del sistema

	<p>Diseño de pantalla</p>	
<p>Fecha de Creación 19/10/2021</p>	<p>Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>	
<p align="center">PROYECTO Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripcion: En este bloque de la página encontraras información completa de la empresa.</p> <div align="center">  <p>NOSOTROS SOMOS: Maxi Entregas S.A</p> <p>"MAXI ENTREGAS S.A", está ubicada en la ciudad de Guayaquil, esta es una empresa que distribuye detergentes y productos de limpieza de consumo masivo de diferentes marcas como "ciclón ultra", "surf", "Perla", "Fab", "Lava Todo" entre otros. La empresa tiene un punto de distribución ubicado en el sector Guasmo Sur, el cual cuenta con un automóvil que realiza ventas de manera ambulante y con otras unidades que se encargan de llevar los productos por amplios sectores de la ciudad...</p> <p>¿Quieres Saber más de nosotros?</p> </div>		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.3. Pantalla de Distribución

	Diseño de pantalla	
Fecha de Creación 19/10/2021	Autor Anahi Méndez Quinapallo	
PROYECTO Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.		
<p>Descripción: Este es otro bloque que está ubicado en la misma sección de “pantalla sobre nosotros del sistema” donde se encontrará información sobre los tipos de distribución.</p> <p>DISTRIBUCIÓN MINORISTA</p> <p>Especialmente diseñado para emprendedores y pequeñas tiendas que quieren empezar a vender los productos que ofrece Maxi Entregas SA en su grupo social. Tendrán muy buenas ganancias con muy poca inversión.</p> <p>La compra mínima parte de tan solo \$50.</p>  <p>DISTRIBUCIÓN MAYORISTA</p> <p>Si ya eres un distribuidor mayorista, si tienes varias tiendas, si puedes mover volumen, la distribución mayorista de Maxi Entregas SA te da un gran margen para sub-distribuir.</p> <p>Vender al por mayor y llegar con esa promesa de valor a muchos territorios es un sueño para muchas marcas, pero no es sencillo y requiere de planificación, de tener los objetivos y las estrategias claras.</p> 		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.4. Pantalla de la Galería

	<p>Diseño de pantalla</p>	 <p>MAXIENTREGAS S.A</p>
<p>Fecha de Creación 19/10/2021</p>		<p>Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>
<p align="center">PROYECTO Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: En este bloque se mostrará los productos más vendidos que distribuye la empresa.</p> <p>Productos</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">      </div>		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

	<p align="center">Diseño de pantalla</p>	
<p align="center">Fecha de Creación 19/10/2021</p>		<p align="center">Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>
<p align="center">PROYECTO</p> <p align="center">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: Cuando el usuario pase el cursor del ratón sobre los productos se mostrará información de cada uno de ellos, brindando información y precios.</p> <p>Productos</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="336 1167 842 1854" style="background-color: #333; color: white; padding: 10px;"> <p align="center">DETERGENTES</p> <p>Un detergente es una sustancia que se utiliza para limpiar ya que dispone de propiedades que le permiten quitar la suciedad sin afectar el material sometido al proceso de limpieza. Encontrarás este producto desde los \$2</p> </div> <div data-bbox="866 1167 1315 1854">   </div> </div>		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

	<p align="center">Diseño de pantalla</p>	 <p align="center">MAXIENTREGAS S.A</p>
<p align="center">Fecha de Creación 19/10/2021</p>	<p align="center">Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>	
<p align="center">PROYECTO</p> <p align="center">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: Cuando el usuario pase el cursor del ratón sobre los productos se mostrará información de cada uno de ellos, brindando información y precios.</p>		
	<p align="center">PAÑITOS HÚMEDOS</p> <p>Conoce las toallitas y pañitos húmedos que le ofrecen protección y confort a la piel de tu bebé. Encontrarás este producto desde \$1</p>	
		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.5. Pantalla ¿Qué dicen de nosotros?

	<p>Diseño de pantalla</p>	
<p>Fecha de Creación 19/10/2021</p>		<p>Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>
<p align="center">PROYECTO Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: En este bloque se encontrará opiniones del cliente de alto potencial que genera altas ganancias a la empresa.</p> <p>¿Qué dicen de nosotros?</p> <div data-bbox="339 1068 938 1375" style="background-color: #d8bfd8; padding: 10px; border-radius: 10px; margin-bottom: 20px;">  <p>Luís Andres Parra Tecnólogo en Administración de Empresas</p> <p>Un servicio rápido y excepcional. Adaptado a la necesidad del cliente en cada momento y con amplias alternativas.</p> </div> <div data-bbox="639 1435 1351 1704" style="background-color: #d8bfd8; padding: 10px; border-radius: 10px;">  <p>Oscar Smith Minda Ingeniero Automotriz</p> <p>Personalmente lo que más me ha gustado es el trato personal y la amabilidad de la persona que nos atiende. comercializan productos de muy buena calidad y con precios accesibles</p> </div>		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.6. Pantalla Registro de Datos

	Diseño de pantalla	
Fecha de Creación 19/10/2021	Autor Anahi Méndez Quinapallo	
PROYECTO Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.		
<p>Descripción: En esta página se encontrará un formulario de datos, donde pedirá la siguiente información.</p> <ul style="list-style-type: none">• Nombre Completo• Correo electrónico• Teléfono• Ciudad• Mensaje 		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.7. Pantalla Registro de Datos

	Diseño de pantalla	 MAXIENTREGAS S.A
Fecha de Creación 19/10/2021	Autor Anahi Méndez Quinapallo	
<p style="text-align: center;">PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: En esta sección si el usuario no completa todos los campos y envía el formulario no podrá enviar su solicitud y saldrá un mensaje diciendo...</p> <p style="text-align: center;">“Por favor complete los campos”</p>  <p>The screenshot shows a web page with a navigation menu (Inicio, Sobre Nosotros, Productos, Formulario, Ubicación) and a contact form titled '¡Escribenos!'. The form has five input fields: a text field containing 'aaaaa', an email field, a contact number field, a city field, and a message field. An 'Enviar' button is at the bottom. A red error message '¡Por favor complete los campos!' is displayed at the bottom of the form. The background features several colorful cleaning product bottles.</p>		

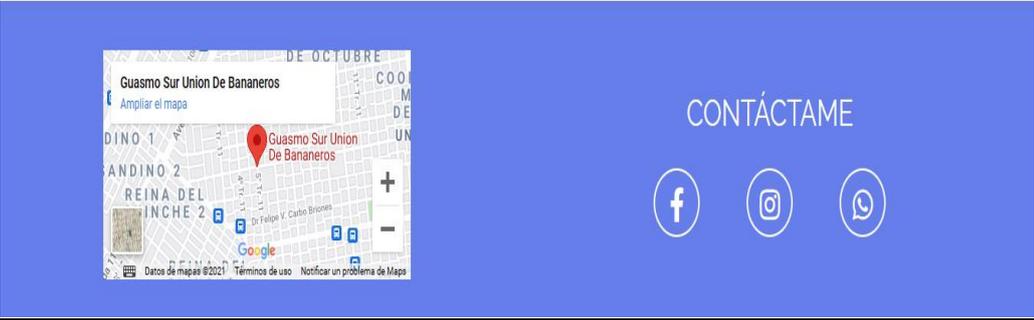
Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.8. Pantalla Registro de Datos

	Diseño de pantalla	 MAXIENTREGAS S.A.
Fecha de Creación 19/10/2021	Autor Anahi Méndez Quinapallo	
<p style="text-align: center;">PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: En esta sección si el usuario completa todos los campos correspondientes, su mensaje será recibido indicándole al cliente el siguiente apartado...</p> <p style="text-align: center;">“Tu mensaje ha sido recibido con éxito”</p> 		

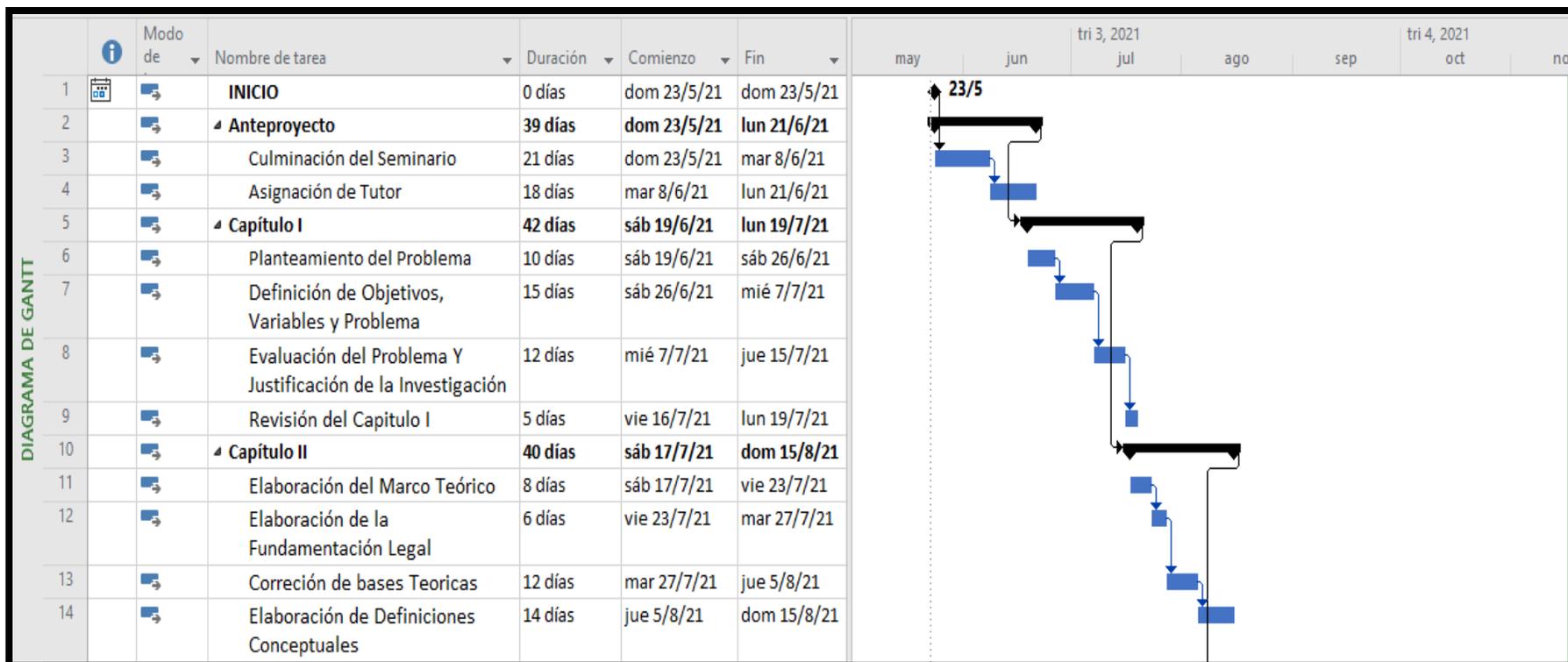
Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.12.9. Pantalla de Contacto

	<p>Diseño de pantalla</p>	 <p>MAXIENTREGAS S.A</p>
<p>Fecha de Creación 19/10/2021</p>		<p>Autor Anahi Méndez Quinapallo</p>
<p align="center">PROYECTO</p> <p align="center">Diseño de una página web publicitaria de productos de limpieza para la empresa Maxi Entregas S.A.</p>		
<p>Descripción: En esta parte de la página se encontrará la ubicación de la empresa en el mapa, y también se detallará redes sociales como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • Instagram • WhatsApp 		
		

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.13 Diagrama de Gantt



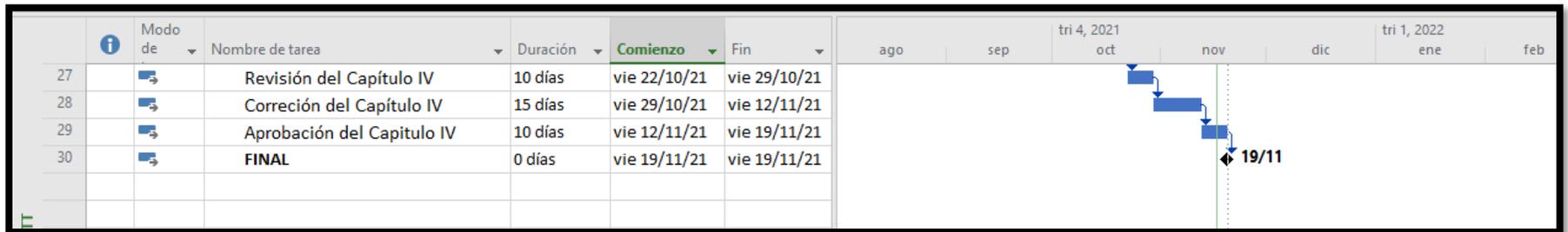
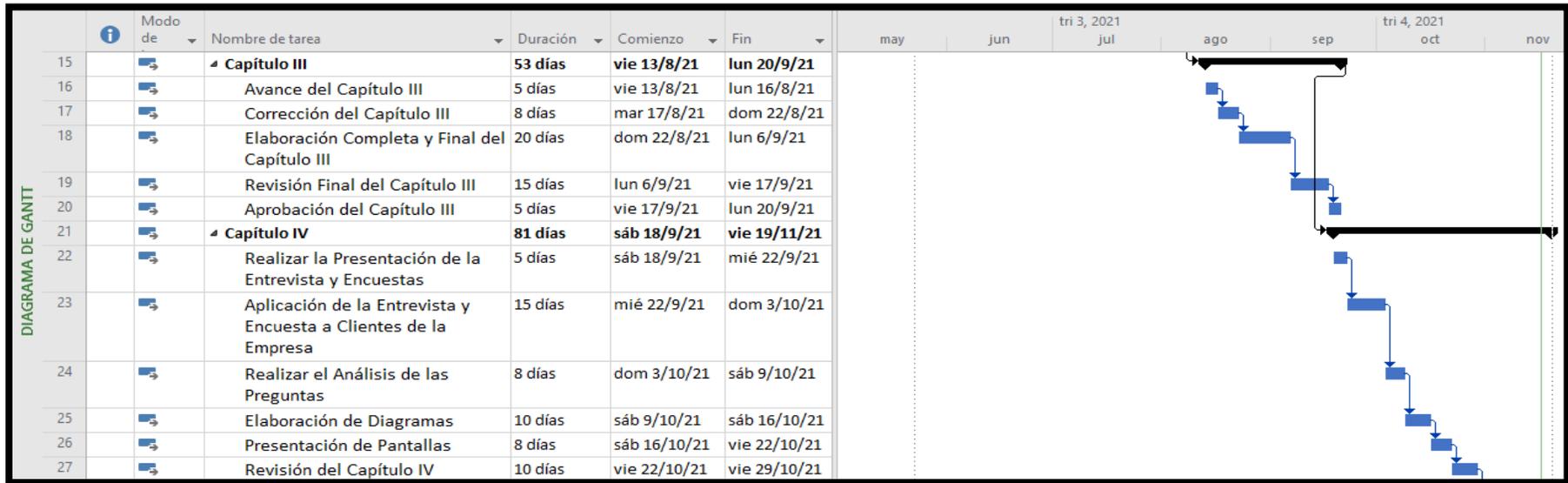


Ilustración 47 Diagrama de Gantt

Elaborado por: Anahi Méndez Quinapallo

4.14 Recursos

4.14.1. Recursos Humanos

RECURSO	CANTIDAD	DETALLE	DESCRIPCIÓN
Humano	1	Analista de Sistema	Diseña la página web

Tabla 39 Recursos Humanos

4.14.2. Recurso de Hardware

RECURSO	CANTIDAD	DETALLE	DESCRIPCIÓN
Hardware	1	Computadora	Core i7 10TH Gen 8Gb Ram y 250Gb Rom
	1	Impresora	Epson
	1	Proveedor de Internet	Claro

Tabla 40 Recursos de Hardware

4.14.3. Recurso de Software

RECURSO	DETALLE	DESCRIPCIÓN
Software	Sistema Operativo	Windows 10
	Aplicación de Diseño	Lenguaje de marcado HTML5
	Aplicación de Diseño	Lenguaje de Diseño CSS

Tabla 41 Recursos de Software

4.15 Recursos Materiales y Tecnológicos

Configuración del proyecto

Título

Página Web

Asunto

Diseñar una página web

Autor

Anahi Méndez Quinapallo

2	★	▾ Proyecto	\$240,00
3	→	Estandarización de Código	\$40,00
4	→	Diseño de la página	\$60,00
5	→	Maquetación de la página	\$30,00
6	→	Levantamiento de Información	\$70,00
7	→	Corrección de errores	\$20,00
8	→	Estudio Técnico	\$20,00
9	★	▾ Recursos Tecnológicos	\$170,00
10	→	Pendrive	\$15,00
11	→	Proveedor de Internet	\$35,00
12	→	Licencia de Antivirus	\$120,00
13	→	▾ Recursos Materiales	\$90,00
14	→	Cuaderno	\$3,00
15	→	Bolígrafos	\$2,00
16	→	Fotocopias	\$30,00
17	→	Carpeta	\$5,00
18	→	Impresión	\$50,00
19	→	FIN	\$0,00

Tabla 42 Recursos Materiales y Tecnológicos

4.16 Políticas de Seguridad de la página web

Hosting

El servicio de hosting y dominio que se utiliza para el diseño web de la empresa “Maxi Entregas S.A” es **Hostinger.es** que garantiza mucha seguridad por ello no podemos excluir lo siguiente que brinda,

- Capacidad de almacenamiento
- Copia de Seguridad

Servidor

Xampp es un paquete de software libre, el servidor apache ya que es un servidor de código abierto, se extiende a las solicitudes de los usuarios.

Hay que tener en cuenta los siguientes factores que necesita una página web,

- Seguridad
- Soporte

Por ende este servidor costa con aquellos factores ya mencionados.

Copia de Seguridad

Se incluirá copias de seguridad en una unidad de almacenamiento como también se creará copias de respaldo en línea.

Si no se realizaría esto, la página puede en cualquier momento caer por motivos de actualizaciones y no podrá guardar información que pueda ser conveniente para la empresa.

Las copias de respaldo que estarán en línea los empleadores no tendrán ningún tipo de acceso, por ende no serán modificados o alterados.

Antivirus

Se instalará un programa de antivirus en el ordenador lo que garantizará un mejor rendimiento y seguridad de la página contra ataques informáticos.

CONCLUSIONES

Como antes se había mencionado, a partir del análisis de problemáticas y los datos levantados se dan a observar las siguientes conclusiones:

Se culmina el proyecto con los objetivos planteados desde un inicio con la ayuda de los que pertenecen a la empresa, que nos brindó información relevante y así este proyecto tomó menos tiempo de realización.

El diseño de la página web publicitaria para la distribución de productos de limpieza “Maxi Entregas S.A” tiene el fin de que los clientes visualicen los productos y precios de difusión masiva que necesitan para su hogar.

Queda evidente que esta página es un gran cambio para la empresa ya que servirá de gran ayuda a la difusión de sus productos.

RECOMENDACIONES

Se enumerará unas recomendaciones que deben ser implementadas para mejorar la calidad de esta investigación.

Es muy considerable que este proyecto quede en manos de un encargado de la empresa que pueda solventarse en esta área.

Es posible que este proyecto en un futuro no sea solo una página publicitaria sino que también esta página podría ser de ventas directamente con el cliente y así poder interactuar entre sí.

Hay que tener muy en cuenta las debilidades de la empresa, para que ese punto pueda ser muy trabajado e ir perfeccionándolo.

Referencias

- Alcayde García, A., & Gómez López, J. (2015). *Construcción de páginas web*. Madrid, España: RA-MA Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/62474>
- B, G. (14 de Diciembre de 2020). *HOSTINGER TUTORIALES*. Obtenido de HOSTINGER TUTORIALES: <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-wamp>
- Beynon-Davies, P. (2014). *Sistemas de bases de datos*. (D. E. Alegre, Trad.) Barcelona: Reverté. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/46796>
- Borges, S. (1 de Septiembre de 2020). *infranetworking*. Obtenido de infranetworking: <https://blog.infranetworking.com/servidor-local/>
- Capel, M. Y. (2015). *Bases de datos relacionales y modelado de datos (UF1471)*. Málaga, España: IC Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/44139>
- Chávez, C. F. (2018). *¿Cómo funciona el internet?* Córdoba, Argentina: Editorial Ciudad Educativa. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/36728>
- Cobo, Á., Gómez, P., Pérez, D., & Rocha, R. (2005). *PHP y MySQL: Tecnología para el desarrollo de aplicaciones web*. (D. d. Santos, Ed.) Fernández, España: Bootstrap Creative. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=zMK3GOMOpQ4C>
- Davila, G. G. (2015). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/40363>
- Equipo Vértice. (2009). *Diseño básico de páginas web en HTML*. (2. Editorial Vértice, Ed.) Málaga, España: Publicaciones Vértice SL. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=Q4VL8Tiy7gcC>

- Ferré, A. (3 de Diciembre de 2018). Obtenido de cipsa.net:
<https://cipsa.net/sublime-text-informacion-y-trucos-para-empezar-desde-cero/>
- Galindo, M. J. (2012). *Escaneando la informática*. Barcelona, España: Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/33518>
- Jimenez, J. Z. (2013). *Aplicaciones web*. Madrid, España: Macmillan Iberia, S.A. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/43262>
- León, A. G. (2002). Etapas de la creación de un sitio web. *redalyc.org*, 3-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16114408>
- Lett, J. (2018). *Bootstrap 4 Quick Start: Responsive Web Design and Development Basics for Beginners*. Michigan, Estados Unidos: Bootstrap Creative. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=3fVhDwAAQBAJ>
- Luna, A. C. (2014). *Creacion de páginas web: HTML 5*. Málaga, España: Editorial ICB. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/56045>
- Luna, A. C. (2014). *Posicionamiento web (SEO/SEM)*. Málaga, España: Editorial ICB. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/56047>
- María, J., & Zafra, T. (2015). *Elaboracion de hojas de estilo (UF1303)*. Málaga, España: IC Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/44128>
- Marqués, M. (2009). *Base de datos*. Castellón de la Plana , España: D - Universitat Jaume I. Servei de Comunicacio i Publicacions. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/51645>
- Martínez, J. F. (2014). *Aplicaciones web*. Madrid, España: RA-MA Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/106407>

- Matthews, J. (2015). *Cómo hacer tu propia página web y tu blog gratis*. (M. Segura, Trad.) Londres: Babelcube Inc. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=SJpPBQAAQBAJ>
- Miftah, F. (2015). *Las potentes funciones de Sublime Text 3*.
- Pérez, M. G. (2011). Investigación cuantitativa y cualitativa: interdependencia del método. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*,.
- Quijado, J. L. (2014). *Domine PHP y MySQL*. Madrid, España: RA-MA Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/106410>
- Stefaniak, P. (26 de Julio de 2019). *descubre COMUNICACIÓN*. Obtenido de [descubre COMUNICACIÓN: https://descubrecomunicacion.com/que-es-backend-y-frontend/](https://descubrecomunicacion.com/que-es-backend-y-frontend/)
- Talón, E. M. (2013). *Apache*. Madrid, España: Ministerio de Educacion y Formacion Profesional de Espana. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/49359>