



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de sitio Web para dar a conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas e industrias comerciales, de la empresa Elyte Software, Guatemala S.A
Esquipulas, Chiquimula, Guatemala 2019

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencia de la comunicación, Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Walter Baudilio Cordero Velásquez

Carné 14007254

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Chiquimula, Chiquimula, Julio 2019

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de sitio Web para dar a conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a
empresas e industrias comerciales, de la empresa Elyte Software, Guatemala S.A
Esquipulas, Chiquimula, Guatemala 2019

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencia de la comunicación, Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Walter Baudilio Cordero Velásquez

Carné 14007254

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Chiquimula, Chiquimula, Julio 2019

AUTORIDADES

Rector: Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora General: Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo: Lic. Jean Paul Suger Castillo.

Secretario general: Lic. Jorge Retolaza.

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Leizer Kachler.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala, 23 de julio de 2,018

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

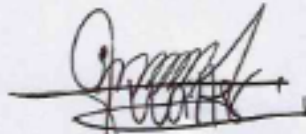
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de Proyecto de Graduación titulado:

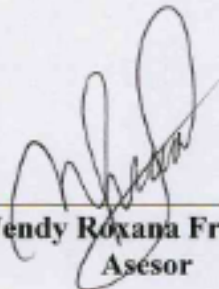
**DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS SISTEMAS Y
DESARROLLO DE SOFTWARE Y HARDWARE A EMPRESAS E INDUSTRIAS
COMERCIALES, DE LA EMPRESA ELYTE SOFTWARE, GUATEMALA S.A
ESQUIPULAS, CHIQUIMULA, GUATEMALA 2019.**

Asimismo, solicito que Licda. Wendy Franco Higueros, sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Walter Baudilio Cordero Velásquez
14007254



Licda. Wendy Roxana Franco Higueros
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 10 de agosto 2018.

Señor
Walter Baudilio Cordero Velásquez
Presente

Estimado Señor Cordero:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado:

DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS SISTEMAS Y DESARROLLO DE SOFTWARE Y HARDWARE A EMPRESAS E INDUSTRIAS COMERCIALES, DE LA EMPRESA ELYTE SOFTWARE, GUATEMALA S.A ESQUIPULAS, CHIQUIMULA, GUATEMALA 2019.

Asimismo, se aprueba a Licda. Wendy Franco Higueros, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kächler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de enero 2019

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el Proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS SISTEMAS Y DESARROLLO DE SOFTWARE Y HARDWARE A EMPRESAS E INDUSTRIAS COMERCIALES, DE LA EMPRESA ELYTE SOFTWARE, GUATEMALA S.A ESQUIPULAS, CHIQUIMULA, GUATEMALA 2019.**

Presentado por el estudiante: **Walter Baudilio Cordero Velásquez**, con número de carné: **14007254**, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Wendy Roxana Franco Higueros
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
LA REVOLUCIÓN EN LA EDUCACIÓN

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 21 de marzo de 2019.

Señor
Walter Baudilio Cordero Velásquez
Presente

Estimado Señor Cordero Velásquez:

Después de haber realizado su Examen Privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Orientación en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de junio de 2019

Señor
Walter Baudilio Cordero Velásquez
Presente

Estimado Señor Cordero:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado:

DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS SISTEMAS Y DESARROLLO DE SOFTWARE Y HARDWARE A EMPRESAS E INDUSTRIAS COMERCIALES, DE LA EMPRESA ELYTE SOFTWARE, GUATEMALA S.A ESQUIPULAS, CHIQUIMULA, GUATEMALA 2019.

Presentado por el estudiante: **Walter Baudilio Cordero Velásquez**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

Agradezco a Dios, por permitirme culminar esta etapa de preparación académica, poniendo la mirada siempre hacia la meta, por darme la sabiduría e inteligencia, la pasión por estar cada sábado adquiriendo conocimientos y experiencia única que nunca más volveré a vivir.

A mi amada esposa, Gerlin Beatriz Chacón de Cordero y mis hijos Luisa Estélita y Jonathan Enrique, que siempre me han acompañado en esta etapa que culmino, les dedico a ellos este triunfo.

A mis padres, Baudilio Cordero y María Luisa Velásquez de Cordero que siempre estuvieron a mi lado apoyándome con sus oraciones y dándome ánimos para continuar.

A mis hermanos Jonathan, Oseas, Geovanny, Rosalbina, Nohemí, Sonia, Eduardo, Nineth, por brindarme su cariño y apoyo.

A la Universidad Galileo, por brindarme la oportunidad de forjarme como un profesional.

A mis docentes, por compartir sus conocimientos.

A mis compañeros de estudio, por la convivencia y amistad que cultivamos en estos últimos cinco años.

Resumen

A través del acercamiento con la empresa Elyte Software Guatemala, se identificó que no contaba con una página web que le permitiera informar de los diferentes sistemas y hardware que la misma desarrolla. Las empresas no tienen referencia acerca de ellos, y no despierta el interés de adquirir sus servicios en softwares integrados, que es uno de los principales componentes para resaltar los servicios, con los clientes reales y potenciales de toda el área del Esquipulas.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un sitio web para dar a conocer a empresas e industrias comerciales los sistemas y de software y hardware que promueva el desarrollo de los sistemas integrados de la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

Se desarrolló el proyecto a partir de la recopilación de información relacionada con los servicios e información del grupo objetivo. Asimismo, se investigaron los conceptos básicos y los procesos relacionados con el diseño del sitio web a través de fuentes digitales y escritas. Finalmente se aplicaron para la realización del diseño. Luego se procedió a crear un concepto creativo para el desarrollo del sitio web con el método Listado de Atributo. Este método ayudó a mantener una línea de comunicación visual en el diseño del sitio web.

Se realizó una validación a través de una herramienta de encuesta para conocer la percepción del cliente, profesionales y del grupo objetivo, conformado por personas de un nivel socio-económico B, quienes son: clientes, empleados y empresas locales que poseen un nivel de educación superior y Licenciatura, y estuvo comprendido por mujeres entre los 26 a 41 años de edad y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

Cada elemento gráfico está diseñado en el enfoque de la empresa ordenado en la maquetación, que lo hace muy corporativo y atractivo adecuado para comunicar a sus clientes potenciales sus servicios. Se recomendó diseñar el sitio web de una forma fácil de entender y de interactuar para mostrar, la funcionalidad y lo fácil de utilizar que esté correctamente diseñado. Además, describe y resalta adecuadamente las cualidades y característica de los servicios con un diseño equilibrado y ordenado que atrae la atención de los clientes potenciales. Asimismo, es factible para promover los servicios de la empresa a través del sitio web de manera Profesional.

Para efectos legales únicamente el autor Walter Baudilio Cordero Velasqu ez es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigaci n cient fica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción	1
Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática	3
2.1 Contexto.....	3
2.2. Requerimientos de Comunicación y Diseño.....	3
2.3. Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud:.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad.....	5
2.3.3 Trascendencia.....	5
2.3.4 Factibilidad.....	5
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	5
2.3.4.2 Recursos Organizacionales:.....	6
2.3.4.4 Recurso Económicos:.....	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:.....	6
Capítulo III - Objetivos del diseño	7
3.1 Objetivo general.....	7

3.2. Objetivo específico.....	7
3.2.1.....	7
3.2.2.....	7
3.2.3.....	7
3.2.4.....	7
3.2.5.....	7
Capítulo IV - Marco de Referencia.....	8
4.1 Información General del Cliente	8
4.1.1 ELYTE SOFTWARE GUATEMALA S.A.....	8
4.1.2 Datos del Logotipo.....	10
4.1.3 Organigrama.....	11
4.1.4 FODA.....	12
Capítulo V: Definición del grupo objetivo.....	13
5.1 Perfil geográfico.....	13
5.1.2 Perfil demográfico.....	13
5.1.3 Perfil psicográfico.....	16
5.1.4 Perfil conductual.....	16

Capítulo VI: Marco teórico.....	17
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	17
6.1.1 Empresa.....	17
6.1.2 Cliente	18
6.1.3 Control Interno	18
6.1.4 Adminstración de la Información	19
6.1.5 Hardware.....	19
6.1.6 Software	20
6.1.7 Net Data	21
6.1.8 Desarrollo Informatico.....	21
6.1.9 Servicio	22
6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño.....	22
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación	22
6.2.1.1 Comunicación.....	22
6.2.1.2 Proceso de Comunicación	23
6.2.1.3 Elementos de la comunicación.....	23
6.2.1.4 Receptor	23

6.2.1.5 Mensaje	24
6.2.1.6 Canal.....	24
6.2.1.7 Código	24
6.2.1.8 Ruido	24
6.2.1.9 Respuesta.....	24
6.2.1.10 Tipos de Comunicación.....	25
6.2.1.11 Comunicación Verbal.....	25
6.2.1.12 Comunicación No Verbal.....	25
6.2.1.13 Función Emotiva o Expresiva	26
6.2.1.14 Comunicación Digital	26
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.	26
6.2.2.1 Diseño.....	26
6.2.2.2 Diseñor gráfico.....	27
6.2.2.3 Diseño web.....	27
6.2.2.4. Color.....	27
6.2.2.5 Audio.....	28
6.2.2.6 Color web	28

6.2.2.7 Composición.....	29
6.2.2.8 Creatividad	29
6.2.2.9 Tipografía	29
6.2.2.10. Proporción	30
6.2.2.11 Maquetación y Estilo.....	30
6.2.2.12 La Usabilidad	31
6.2.2.13 Pagina web	31
6.2.2.14 HTML.....	32
6.2.2.15 World wed web	32
6.2.2.16 PHP.....	32
6.2.2.17 Internet	33
6.2.2.18 Diseño Gráfico	33
6.2.2.19 Dominio.....	33
6.2.2.20 Ventana.....	34
6.2.2.22 Punto.....	34
6.2.2.23 Línea.....	34
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	34

6.3.1 Ciencias Auxiliares	34
6.3.1.1 Semiología.....	34
6.3.1.2 Psicología	35
6.3.1.3 Psicología del Color	35
6.3.1.4 Cibernética	36
6.3.1.5 Andragogía	36
6.3.1.6 Semilogia de la comunicación.....	36
6.3.2.1 Las Artes Visuales	37
6.3.2.2 Arte interactivo.....	37
6.3.2.3 Fotografía	37
6.3.2.4 Publicidad Web	38
6.3.3 Teoría	38
6.3.3.1 Teoría de Gestalt	38
6.3.3.2 Teoria del Color	39
6.3.3.3 Significado del Color	39
6.3.4 Tendencias	39
6.3.4.1 Minimalismo	39

6.3.4.2 Formas geométricas.....	41
6.3.4.3 Estilo Retro.....	40
6.3.4.4 Diseños de Materiales	40
6.3.4.5 Colores brillantes y llamativos.....	41
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	43
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	43
7.1.1 Comunicación	43
7.1.2 Diseño Gráfico	43
7.1.3 Semiología	44
7.1.4 Psicología del color.....	44
7.1.5 Psicología del consumidor	44
7.1.6 Psicología.....	45
7.1.7 Sociología.....	45
7.1.8 Tablero de Conocieminto.....	46
7.1.9 Tipografía.....	47
7.2 Conceptualización.....	47
7.2.1 Método	48

7.2.1.1 Lista de Atributos	48
7.2.1.2 Definición del concepto	50
7.3 Bocetaje.....	50
7.3.1 Proceso de bocetaje	50
7.3.2 Proceso de digitalización los bocetos Layout (hedader y body) Página principal	55
7.4 Propuesta preliminar.....	58
Capítulo VIII: Validación técnica.....	60
8.1 Población y muestreo.....	61
8.1.1 Gerente de la empresa	61
8.1.2 Especialistas en Comunicación y Diseño.....	61
8.1.3 Clientes de la empresa.....	61
8.2 Método e Instrumento.....	62
8.2.1 Selección Múltiple	62
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	66
8.4 Cambios con base en Resultados.....	74
Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....	78
9.1 Fundamentación de diseño.....	78

9.1.1 Concepto de diseño	78
9.1.2 Elementos tipográficos.....	78
9.1.3 Colores	79
9.1.4 Propuesta grafica final	79
Capitulo X: Producción, reproducción y distribución.....	84
10.1 Plan de costos de elaboración.....	84
10.2 Plan de costos de producción.....	84
10.3 Plan de costos de reproducción.....	85
10.4 Plan de Costos de Distribución.....	86
10.5 Margen de utilidad	86
10.6 IVA.....	87
10.7 Cuadro con resumen general de costos.....	87
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.....	88
11.1 Conclusiones.....	88
11.1.1.....	88
11.1.2.....	88
11.1.3.....	88

11.1.4.....	88
11.2 Recomendaciones.....	89
11.2.1.....	89
11.2.2.....	89
11.2.3.....	89
11.2.4.....	89
11.2.5.....	89
11.2.6.....	89
Capítulo XII: Conocimiento general.....	90
CAPÍTULO XIII: REFERENCIAS.....	91
Capítulo XIV: Anexos.....	93
14.1 Anexo A.....	93
14.2 Anexo B.....	94
14.3 Anexo C.....	95
1.4 Anexo D.....	96
14.5 Anexo E.....	99

14.6 Anexo F.....	100
14.7 Anexo G.....	102
14.8 Anexo H.....	105

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

Introducción

El diseño de una página web para la empresa Elyte Software, Guatemala S.A. soluciona el problema de dar a conocer a empresa e industrias comerciales. Se elaborará a partir de los requerimientos de diseño y comunicación para llegar de manera más directa y efectiva a sus clientes reales y potenciales, al desarrollo de información sobre los sistemas integrados que la empresa ofrece.

Las ciencias que respaldarán al proyecto serán: Semiología, Diseño web, comunicación, y comunicación digital.

La empresa Elyte Software Guatemala S.A. brinda asesoramiento técnico, y proporciona las herramientas eficaces a través de software y hardware, relacionadas con controles internos y gestión de la información para pequeñas, medianas y grandes empresas, por medio de desarrollo multiplataforma, al consolidar las aplicaciones de negocios en el entorno de la información.

Se realizará la investigación de los servicios que la empresa ofrece, objetivos que desea alcanzar, cuáles son sus clientes potenciales, entre otros aspectos necesarios de la empresa para la elaboración y desarrollo del diseño del sitio web, con un esquema apropiado para influir en la decisión de compra de los diferentes tipos de software.

Según la necesidad encontrada en los objetivos planteados en esta investigación, a través del análisis, la exploración y observación, se utilizará el método de Lista de Atributos para llegar a un concepto creativo.

Se realizará la investigación de los conceptos fundamentales de la empresa sobre comunicación y diseño al investigar fuentes confiables, en libros y digitales de los que se tomaron las ciencias auxiliares, diseño, maquetación, diseño web y tendencias para la elaboración del marco teórico.

Dicho proyecto será validado por medio del método mixto, que tiene como fin investigar si el proyecto es factible tomando en cuenta a expertos en creación de páginas web, clientes y grupo objetivo. Luego de la validación, los resultados de la investigación son mostrados en gráficas.

Concluida la validación del proyecto del diseño web, se hará una nueva propuesta donde se agregarán las mejoras que los profesionales sugieren, presentándolo al cliente para su aprobación final. Se deja por escrito una tabla de costos de la realización del proyecto.

Ver Anexo A: Definición de tema

CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática:

Elyte Software, Guatemala S.A, es una empresa constituida para ofrecer sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas e industrias comerciales, aunque necesita una forma de comunicar sus servicios a sus clientes potenciales, debido a que no cuenta con un sitio de página web, para promover sus servicios dentro del país.

2.1 Contexto

El objeto principal de Elyte Software, Guatemala S.A. es brindar asesoramiento técnico, al proporcionar las herramientas eficaces a través de software y hardware, relacionadas con controles internos y gestión de la información para pequeñas, medianas y grandes empresas, por medio de desarrollo multiplataforma, al consolidar las aplicaciones de negocios en el entorno de la información.

2.2. Requerimientos de Comunicación y Diseño

Elyte Software Guatemala S.A no cuenta con un sitio web para dar a conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas e industrias comerciales.

Ver anexo B: Tabla de desarrollo de requerimiento de comunicación y diseño

2.3. Justificación

Las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención entre el diseño y la comunicación se argumentan en la propuesta, a partir de cuatro variables que se enumera de la siguiente manera:

- a) Magnitud
- b) Trascendencia
- c) Vulnerabilidad
- d) Factibilidad

2.3.1 Magnitud:

Guatemala en la actualidad tiene una población, según el Instituto Nacional de Estadística sociodemográfica, con observación que es una estadística del año 2015. (16,176,133)

<https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf>

Según el Registro Mercantil existen diecisiete mil trescientos diez comerciantes individuales (17310), treinta y uno un mil doscientos cuatro Empresas mercantiles (31204) seis mil setecientos doce sociedades nacionales provisionales (6712), y cuatro mil setecientos setenta sociedades nacionales definitivas (4770).

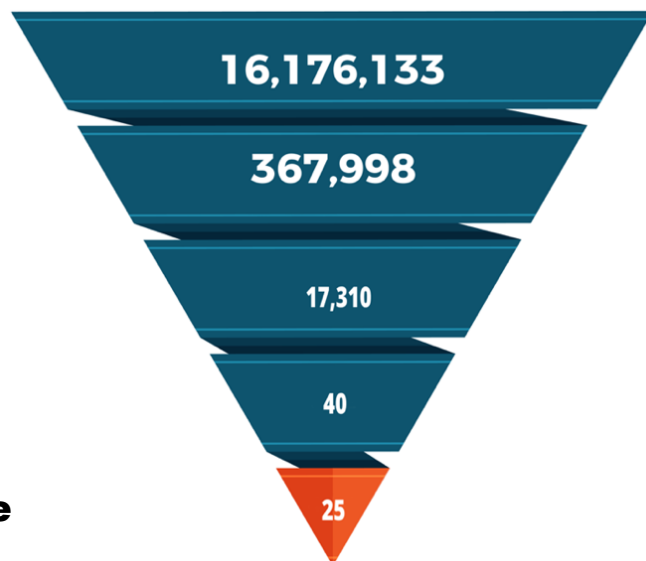
República de Guatemala

Habitantes Departamento De Chiquimula.

Empresas Mercantiles en Chiquimula.

Empresas de Software.

Clientes de Elyte Software Guatemala S.A



2.3.2 Vulnerabilidad

La falta de un diseño web la empresa Elyte Software Guatemala S.A no podrá mostrar a los clientes los diferentes sistemas que desarrolla y los servicios que ofrece. Ya que los clientes no saben de la empresa, esto lo hace ser deficiente al no contar con una página web y crea una deficiencia al no dar a conocer los servicios de desarrollo y creación de sistemas integrados.

2.3.3 Trascendencia

El diseño web que se creará para la empresa Elyte Software Guatemala S.A, es mostrar mayores aspectos importantes de los softwares que desarrolla, y la facilidad de usarlos para informar a los clientes de la empresa, para que adquieran con mayor factibilidad los diferentes softwares. A través del diseño web se guiará a los clientes en las distintas opciones de software y dar respuesta rápida y un mejor soporte técnico.

2.3.4 Factibilidad

El proyecto es factible, ya que cuenta con los siguientes recursos:

2.3.4.1 Recursos Humanos

El ingeniero Oscar Antonio Quintanilla Orellana Gerente General de Elyte Software Guatemala S.A, ubicado en 3 av. 3-84 zona 1 Esquipulas Chiquimula, cuenta con el recurso humano capacitado en el área para desarrollar todo tipo de software que los clientes requieran para sus empresas. De esta manera hacer que las empresas sean productivas y crezcan en su desempeño.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales:

La empresa Elyte Software Guatemala S.A brindará la información que se requiera para llevar a cabo el proyecto de la página web.

2.3.4.4 Recurso Económicos:

Elyte Software Guatemala S.A, cuenta con el presupuesto necesario para la adquisición de un dominio, para llegar de manera más eficiente y directa la información por medio virtual y llegar al grupo objetivo.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:

Para realizar dicho proyecto de página web, se cuenta con el equipo necesario y las herramientas indispensables que garanticen su labor: Servidor Intel, 5,200 modelo 6,500 memoria RAM de 16 GB, sistema operativo Windows Vista Home Premium.

Elyte Software Guatemala S.A cuenta con licencia y los programas que utiliza para el diseño del sitio web como son: Wordpress, Photoshop e Ilustrador.

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DEL DISEÑO

Capítulo III - Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general:

Diseñar sitio web para dar a conocer a empresas e industrias comerciales los sistemas y el desarrollo de software y hardware que ofrece la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

3.2. Objetivo Específico:

3.2.1 Investigar acerca de conceptos relacionados con comunicación, semiología, diseño web, tendencias y ciencias auxiliares para fundamentar el proyecto de diseño sitio web para la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

3.2.2 Recopilar información de la empresa para comunicar de manera efectiva al grupo objetivo de Elyte Software Guatemala S.A.

3.2.3 Seleccionar los elementos de tipografía, formas y colores de la empresa para implementarlos en el diseño del sitio web de Elyte Software Guatemala S.A.

3.2.4 Maquetar en el sitio web un sistema de información y adquisición del desarrollo de software para los clientes de Elyte Software Guatemala S.A.

3.2.5 Diagramar el contenido del sitio web a través de software de diseño, para dar a conocer la información de los servicios que ofrece la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

Ver Anexo C: Tabla de desarrollo de objetivos

CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV - Marco de Referencia.

4.1 Información General del Cliente

Nombre del Cliente: Elyte Software Guatemala S.A

Dirección: 3ª. Avenida 3-84 Zona 1 Esquipulas, Chiquimula Guatemala.

Teléfono: 4280-2181

Contacto: Oscar Antonio Quintanilla Orellana.

Correo electrónico: elytesoftwareguate@elytesoft.com

4.1.1 ELYTE SOFTWARE GUATEMALA S.A

Es una empresa dedicada a brindar herramientas, mediante software y hardware efectivos, que satisfagan las necesidades de los clientes relacionados con controles internos y administración de la información, tanto para la pequeña como para la mediana y gran empresa.

Antecedentes: En el año 2005 iniciamos operaciones, lo que nos hace ser una empresa con gran experiencia en el desarrollo de software. Somos una empresa 100% guatemalteca, dedicada al desarrollo software e integración de información en sistemas informáticos, somos distribuidores autorizados de Magic Software y productos de Microsoft para dar mayor confiabilidad y seguridad en el desarrollo.

Utilizamos inteligencia artificial para el desarrollo de aplicaciones que nos permiten ser hasta 10 veces más rápido comparado con otros, por lo tanto, nos concentramos más en los

requerimientos de nuestros clientes para mayor eficiencia al momento de implementar los softwares. El éxito de los sistemas, la tecnología de Net Data, apoya a cualquier escenario al desarrollo para hacer frente a una variedad de necesidades empresariales. Las empresas, proveedores independientes de software e integradores de sistemas pueden aprovechar el enfoque basado en reglas de negocio de Net Data y su arquitectura flexible para implementar de manera sencilla soluciones móviles, aplicaciones Web, de integración o en la nube, incluso en numerosos parámetros verticales.

Las soluciones Elyte Software tienen ventajas únicas para las empresas para aumentar su productividad y reforzar su ventaja competitiva.

Misión: Brindar herramientas a nuestros clientes por medio de software efectivos, con el objetivo de mejorar el desempeño de sus operaciones, de una manera práctica y útil para todos los usuarios, que a su vez satisfagan las necesidades de nuestros clientes relacionados con controles internos y administración de la información.

Visión: Ser la empresa líder en Centroamérica en la creación de software para la pequeña, mediana y gran empresa, asesorar innovar y ofrecer herramientas de la mejor calidad y tecnología de punta, adaptando a las necesidades a nuestros clientes.

Valores: Confiabilidad, rapidez, Honestidad, profesionalismo, eficiencia, invocación, trabajo en equipo, responsabilidad y servicio Técnico.

Delimitación Geográfica: Toda el área de Esquipulas.

Grupo objetivo: Pequeña, mediana y gran empresa.

Principal beneficio al grupo objetivo: Dotar de herramientas tecnológicas con tecnología de punta, aún costo accesible.

Competencia: SAP® Business One | Software, Lampos Software

Posicionamiento: Ser líder en el desarrollo de software e integración empresarial.

Factores de diferenciación: Costo más accesible, que la competencia.

Objetivo de mercado: Ser conocidos por el desarrollo de software a la medida.

Objetivo de Comunicación: Dar a conocer los diferentes softwares a través de su página web.

Mensajes Claves a Comunicar: Integrar soluciones a su negocio.

Reto del diseño y trascendencia: Que tenga un estilo corporativo y que transmita bien el mensaje.

Materiales a realizar: Diseño de Pagina Web.

Presupuesto: Diez mil quetzales exactos.

4.1.2 Datos del Logotipo

Colores: Celeste y Negro.

Tipografía: Avant Garde Book

Forma. Un círculo y unas llaves de programación con un punto en el centro y letras.

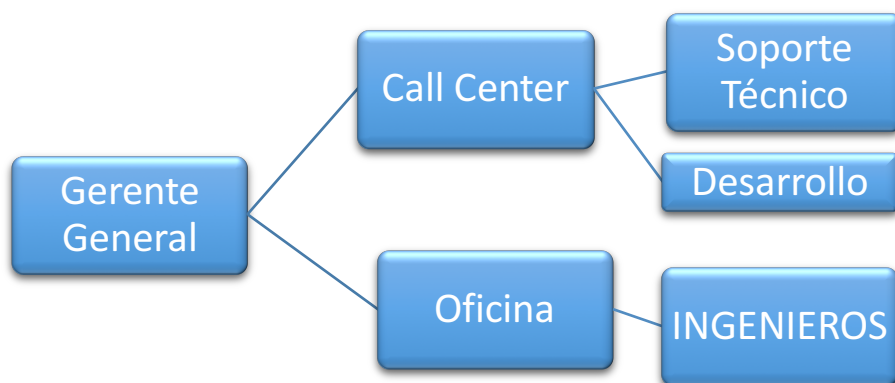
Logo Anterior



Logo Actual

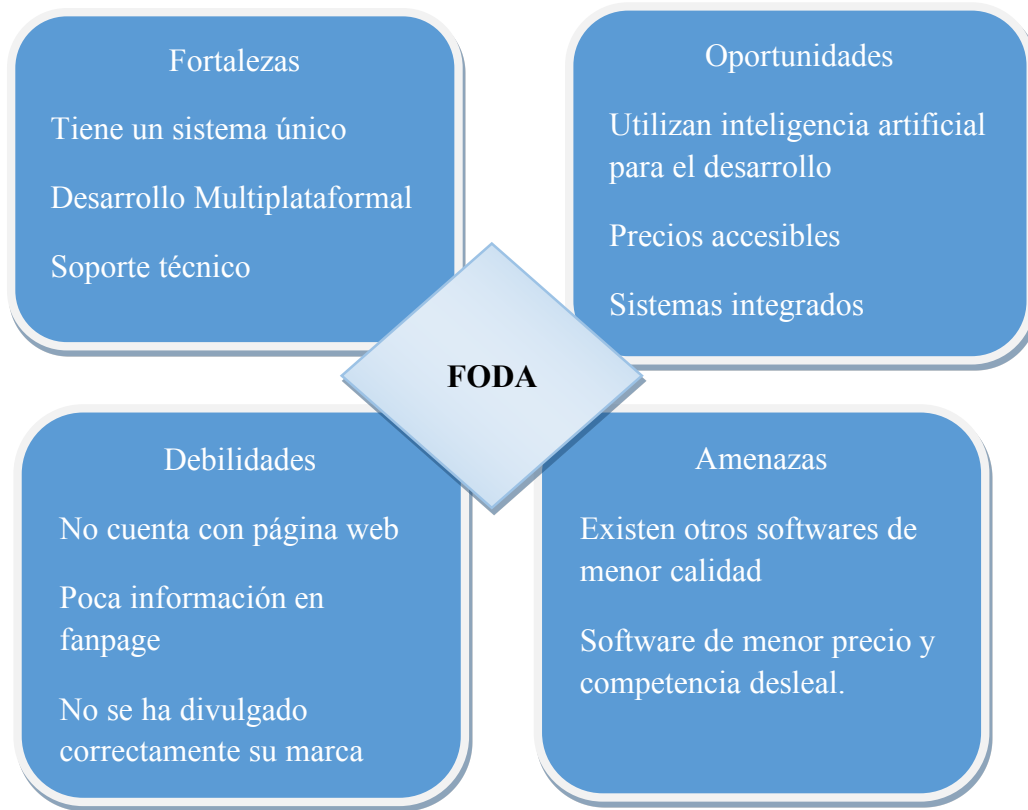


4.1.3 Organigrama:



Ver Anexo E: Brief

4.1.4 FODA



El análisis de la situación actual se realizó al utilizar la técnica FODA, propias de la organización, es decir, observar cuáles son sus fortalezas y oportunidades en el mercado, y la disponibilidad de recursos económicos, personal, calidad del servicio, entre otros, y su situación externa a través del estudio de las amenazas y oportunidades en referencia a la situación actual de la competencia. Elyte Software Guatemala S.A su nicho de mercado al que esta dirigido y las alianzas estratégicas con empresas locales, tiene grandes fortalezas que asegura que sea una empresa que tiene la infraestructura acorde, volviendo en oportunidades las amenazas y las debilidades en fortalezas.

Ver Anexo E: Brief

CAPÍTULO V

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El diseño del sitio web va dirigido a los actuales clientes potenciales a nivel departamental que son pequeña, mediana y grandes empresas que requieran los servicios de desarrollo de software y sistemas a la medida empresarial.

5.1 Perfil geográfico:

El Municipio de Esquipulas, que pertenece al departamento de Chiquimula, se encuentra a una altitud entre los 600 msnm y 2,500 msnm en las montañas altas, sus coordenadas son: latitud 14° 33'48'', longitud 89° 21'06''.

Limita al Norte con los municipios de Olopa, Jocotán y Camotán del departamento de Chiquimula; al Sur con municipio de Metapán, de El Salvador; al Oriente con los departamentos de Copán y Ocotepeque, Honduras y al Poniente con el municipio de Concepción Las Minas y de Quezaltepeque del departamento de Chiquimula. Está situado en la parte sur-oriental del departamento de Chiquimula, República de Guatemala. Tiene un área aproximada de 532 km². Nombre geográfico oficial: Esquipulas.

[http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDMS\\$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=P OBLACION PDF 2007](http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDMS$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=P OBLACION PDF 2007)

5.1.2 Perfil demográfico:

La población del municipio de Esquipulas es de 53,201 habitantes, está dividido de la siguiente manera 52% de población femenina y 48% de población masculina, la mayoría

perteneciente al grupo ladino, quienes tienen un índice de ruralidad de 51.28 debido principalmente a la alta concentración de población en la cabecera municipal, y ocupa el 55% de la población total del municipio (INE 2002).

El nivel socioeconómico del grupo objetivo se encuentra en la categoría B incluyendo los dos tipos de género (según la tabla de niveles socioeconómicos). Las características de este grupo que son de un nivel educativo, tienen hijos menores en colegios privados y mayores en la Universidad privada especializándose en educación superior de Licenciatura, se desempeñan en el área comercial, son independientes, posean viviendas propias y ciertas posesiones materiales y poseen vivienda propia.

POBLACIÓN

De acuerdo al Censo Nacional de año 2,002, el Municipio de Esquipulas tiene un total de 41,746 habitantes. Distribuidos de la siguiente manera:

- | | | |
|---------------|-------------------|--------|
| • Hombres | 20,011 habitantes | 47.93% |
| • Mujeres | 21,735 habitantes | 52.06% |
| • Área Urbana | 18,368 habitantes | 44.00% |
| • Área Rural | 23,378 habitantes | 56.00% |

El índice de nacimientos es de 4.1 miembros por vivienda.

Clima: cálido templado seco

El nivel socioeconómico del grupo objetivo pertenece a la categoría B

Educación: Superior, Licenciatura.

Desempeño: Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, comerciante.

Ocupaciones: Empresarios dedicados al comercio formal.

Edad: desde los 26 hasta los 41 años aproximadamente.

Género: Masculino y Femenino.

Ciclo de Vida: Solteros y Casados.

Nacionalidad: La mayoría es de nacionalidad guatemalteca. Algunos extranjeros.

NIVEL B
Empresario, Ejecutivos de alto nivel Profesional, Comerciante.
Piso Q45 mil
Casa, departamento de lujo, en propiedad, financiado 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, patio, alacena, 1 estudio area de servicio separadas, garage para 2-4 vehículos.
Sitio/terrenos, condominios cerca de costas.
1-2 personas de tiempo completo, chofer.
Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado Ingeniero.
Autos de 2-3 años asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto.
2 telefonos, minimo, uno cada miembro de la familia, Direct Tv, Internet cada uno, cable, 2 equipos de audio3 Tv, 1 planas, maquina de lavar, platos, ropa, computadora, internet, portón eléctrico y todos los electrodomésticos. Club privados, vacaciones en el interior o exterior 2-3 cuentas monetarias y ahorro, plazo fijo, TC PARA 2-4 vehículos. Intl, seguros y cuentas en US\$

Tabla de Niveles Socio Económicos 2009/Multivex

5.1.3 Perfil Psicográfico.

En su mayoría, el grupo objetivo visita páginas web para buscar información de software en mejoramiento de sistemas, por lo menos una vez al mes. Algunos ya cuentan con un sistema de software pero siempre están en la búsqueda del mejoramiento de su empresa, por el temor al no contar con un software que resguarde sus operaciones, a pesar de que se encuentran en un nivel social media alta dependen siempre con servicio de internet.

5.1.4 Perfil Conductual.

Se determina que es un grupo de empresas que utiliza mucho la tecnología. Este grupo ha vivido el desarrollo y auge de tecnología en sus empresas, tiene comunicación y la interrelación que se da entre ellas se muestra la necesidad que demandan las empresas en cuanto a seguridad para resguardar operaciones contables y una plataforma fácil de entender sobre la importancia de un sistema integrado. El proyecto será un sitio en internet, en el que se brindará información en donde busquen soluciones para los sistemas de su empresa. Con integración de respuestas de lo que ellos están buscando con respecto a sistemas integrados. El temperamento que más se identifica es el sanguíneo.

Ver anexo F: Encuesta de perfiles psicográficos y conductual

CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Empresa.

El autor (Idalberto Chiavenato, Mc Graw Hill, Enero 2006.) revela un trasfondo filosófico que permite conocer la importancia que tienen además de las actividades que se realizan y los recursos que se utilizan las "personas" y sus "conversaciones" en el funcionamiento de toda empresa.

(Idalberto Chiavenato, Mc Graw Hill, Enero 2006.) define qué: es una organización social que utiliza una gran variedad de recursos para alcanzar determinados objetivos". Explicando este concepto, el autor menciona que la empresa "es una organización social por ser una asociación de personas para la explotación de un negocio y que tiene por fin un determinado objetivo, que puede ser el lucro o la atención de una necesidad social"

Para Simón Andrade, autor del libro "Diccionario de Economía", la empresa es "aquella entidad formada con un capital social, y que aparte del propio trabajo de su promotor puede contratar a un cierto número de trabajadores. Su propósito lucrativo se traduce en actividades industriales y mercantiles, o la prestación de servicios

- La empresa es una organización social que realiza un conjunto de actividades y utiliza una gran variedad de recursos (financieros, materiales, tecnológicos y humanos) para lograr determinados objetivos, como la satisfacción de una necesidad de mercado que satisfagan las necesidades del mercado específico.d1

6.1.2 Cliente

(Paula, Israel A. Núñez, 2000) autor del libro los Usuarios o Clientes de talla el termino proveniente de la teoria y la práctica del comercio, la administración y el mercadeo a utilizarse en la actividad informacional y bibliotecaria en la decada de los 80 (en cuba no fue hasta después de 1990). En la actualidad se utiliza en diferentes opciones.

- El uso del termino lleva implícita una relación monetario mercantil o sea, el cliente paga por un producto o servicio.

De acuerdo con (Paula, Israel A. Núñez, 2000) el termino cliente, tambien se utiliza acompañado de calificativos, entre los cuales, los mas comunes son: Cliente potencial, cliente interno, cliente externo.

6.1.3 Control Interno

Según (Catácora, 1996:238) el control interno comprende de un plan de organización en todos los procedimientos coordinados de manera coherente a las necesidades del negocio, para proteger y resguardar sus activos, verificar su exactitud y confiabilidad de los datos contables, así como también llevar la eficiencia, productividad y ordenadas por la gerencia.

<https://www.gestiopolis.com/conceptos-de-control-interno/>

- Es brindar confiabilidad en la organización el uso de datos contbles con un sistema que dá seguridad al momento de estar ejecutando.

6.1.4 Administración de la Información

Según el sitio web tiene como objetivo el desarrollo de sistemas de información que ayudan a resolver problemas de la administración. toda organización tanto lucrativas como no lucrativas deben mantenerse a la vanguardia en sus diferentes campos de acción, y para poder realizar esto deben contar con lo último en sistemas de información que puedan cubrir las necesidades tanto de su entorno interior como de su entorno exterior.

<http://www.ucla.edu/ve/dac/Departamentos/coordinaciones/informaticai/documentos/resumen>, s.f.)

Administración de las tecnologías de la información tiene por objeto el desarrollo de sistemas de información que permitan dar solución a problemas de administración. (https://es.wikipedia.org/wiki/Administraci%C3%B3n_de_las_tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n, s.f.)

- Sobre la base de las consideraciones anteriores la Administración de la información permite solucionar todo problema administrativo tanto interno y externo.

6.1.5 Hardware

(Blaise Pascal (1623-1662), fue la primera persona que construyó una máquina calculadora funcional.

(John Von Neumann) creó el primer programa almacenado fue el EDVAC

(Electronic Discrete Variable Computer, 1945-51) basado en la idea de John Von

Neumann (que también participó en el proyecto ENIAC) de que el programa podía almacenarse en forma digital en la memoria de la computadora, junto con los datos.

(Software, Materia: Recursos Informáticos Unidad: Hardware;) Es el conjunto de elementos físicos ó periféricos del sistema: el procesador, las plaquetas, los circuitos electrónicos, el disco duro, el monitor, el teclado.

- Es evidente entonces que son todos los componentes que conforman lo interno del computador y unificados almacenan datos.

6.1.6 Software

(Software, Materia: Recursos Informáticos Unidad: Hardware;) define un conjunto de datos que necesita la computadora para poder trabajar. Los datos varían según el tipo de operación que deba realizar la computadora, y por eso se agrupan formando programas distintos.

Soporte lógico de un sistema informático (Real Academia Española ©). Conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

- Según se ha citado son todos los componentes físicos que se llaman hardware.

6.1.7 Net Data

La (Real Academia Española ©) el Net Data está diseñado para ser instalada en cada sistema, sin interrumpir las aplicaciones corriendo en el mismo.

(<https://es.wikipedia.org/wiki/Netdata>, s.f.) según es una herramienta para visualizar y monitorear métricas en tiempo real, optimizada para acumular todo tipo de datos, como uso de CPU, actividad de disco, consultas SQL, visitas a un sitio web.

- Según lo citado esta diseñado para visualizar el ahora en mayor detalle posible permitiendo al usuario obtener una vision y solucionar el problemas, y desempeño en tiempo real.

6.1.8 Desarrollo Informatico

El sitio web (<https://es.wikipedia.org/wiki/Netdata>, s.f.) ciencia que estudia métodos, técnicas, procesos, con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital.

(Steinbuch, Dr. Karl W.) científico informático alemán, cibernético, e ingeniero eléctrico. uno de los pioneros de las redes neuronales artificiales. Steinbuch también escribió acerca de las implicaciones sociales de los medios de comunicación modernos.

- Según se ha visto son herramientas para una integración flexible del sistema, construcción de mapas sinópticos profesionales y botones interactivos y permite una respuesta total e inmediata de los eventos.
- Cabe agregar que son comportamiento y la lógica del estado del dispositivo pueden ser fácilmente personalizados.

6.1.9 Servicio

Stanton, Etzel y Walker, definen los servicios "como actividades identificables e intangibles que son el objeto principal de una transacción ideada para brindar a los clientes satisfacción de deseos o necesidades" Del libro: («Fundamentos de Marketing», 13va. Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, Mc Graw Hill, 2004, Págs. 333 y 334.)

El concepto de Administracion del Mantenimiento, Satisfacer, de conformidad con los requerimientos de cada cliente, las distintas necesidades que tienen y por la que se nos contrato.

6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

La comunicación es el proceso el cual existe un intercambio de pensamientos o ideas entre el emisor que es el que envía el mensaje y un receptor que es quien recibe el mensaje.

Según (Guardia de Viggiano, 2009) Es un proceso interactivo e interpersonal. Proceso, en cuanto se producen etapas, e interactivo e interpersonal , porque ocurre entre personas y está compuesto por elementos que interactúan constantemente.

6.2.1.2 Proceso de Comunicación

La comunicación es un proceso en el que intervienen diferentes actores: Emisor y Receptos. Estos deben de existir para estar predispuestos a comunicarse emitiendo un mensaje y recibirlo. En el momento que una de las dos partes no está interesada en dar el mensaje se anula la comunicación. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)

6.2.1.3 Elementos de la comunicación

En el proceso de comunicación existen elementos indispensables para poder realizar una comunicación efectiva ya que sin estos elementos la comunicación sería imposible.

. Emisor: Persona que envía el mensaje al receptor.

. Mensaje: Información enviada al receptor.

. Canal: Medio por el cual se envía el mensaje.

.Receptor: Persona que recibe el mensaje.

6.2.1.4 Receptor

Es la persona o el grupo de personas a quien o a quienes se dirige el mensaje. Es el destinatario o la audiencia objetivo de la comunicación y todo aquel que capte el mensaje. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)en su libro Comunicación oral y escrita .

6.2.1.5 Mensaje

Es el contenido expresado y transmitido por el emisor al receptor, el cual está integrado por tres elementos:

6.2.1.6 Canal

Es el medio o vehículo por el cual se envía y viaja el mensaje. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)

6.2.1.7 Código

No todos los códigos son efectivos para todas las personas ni en todas las situaciones, al momento de elegir uno, el emisor debe cerciorarse de dos cosas: que el receptor maneje el mismo código, segundo que el receptor pueda captar el código en la situación que se encuentra. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)

6.2.1.8 Ruido

Son barreras u obstáculos que se presentan en cualquier momento del proceso y provocan malos entendidos, confusiones, desinterés; incluso, impiden que el mensaje llegue a su destino. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)

6.2.1.9 Respuesta

Son las reacciones del receptor después de recibir el mensaje. (Guardia de Viggiano, 2009)

- La comunicación tiene un proceso en el que participan dos o más personas con el mismo codificador y decodificador, se considera que debe de existir un canal para poder transmitir el mensaje.

6.2.1.10 Tipos de Comunicación

6.2.1.11 Comunicación Verbal

Se refiere a los mensajes que se producen a través de la palabra. Es la comunicación que nos permite proporcionar al otro un conocimiento exacto de lo que transmitimos. La comunicación verbal puede realizarse de dos formas: Oral: a través de signos orales y palabras habladas. Escrito medio de la representación gráfica de signos. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009)

6.2.1.12 Comunicación No Verbal

La comunicación no verbal hace referencia a ese intercambio de pareceres y sentimientos que no se expresan con palabras sino con señales de voz sin articulación, con gestos corporales o expresiones

faciales y por medio de estructuras e imágenes espaciales, culturales y artísticas. La comunicación no verbal se realiza a través de multitud de signos. Los estudiosos han llamado al grupo de señales con voz sin palabras, paralingüística; al grupo de los gestos corporales o faciales, kinésica; y al grupo de estructuras espaciales, proxémica. De acuerdo con (Guardia de Viggiano, 2009) en su libro, Fundamentos de la Comunicación Humana.

- La comunicación verbal en ocasiones es acompañada de la comunicación no verbal, al momento de hablar con alguien personalmente interpretando los gestos que hace al momento de emitir y enviar un mensaje.

6.2.1.13 Función Emotiva o Expresiva

Está centrada en el emisor y expresa la actitud sentimiento estados de ánimo sus deseos y voluntades, teniendo un sentido de identificación. Generalmente esta función es inconsciente. Ejemplo: “ yo no olvido el año viejo porque me ha dejado cosas muy buenas” nos da a entender que esta usando la función emotiva. De acuerdo (Viteri., Narcisa Cedeño, 2012) en su libro lenguaje y Comunicación.

6.2.1.14 Comunicación Digital

Está orientada al cambio y a las nuevas formas de comunicar no ha seguido el ritmo que imperan las nuevas tecnologías. En referencia a la clasificación anterior en (<https://marketerosdehoy.com/marketing/comunicacion-digital/>, s.f.) los últimos tiempos, empresas, movimientos sociales, entidades o instituciones deben impregnarse de este nuevo paradigma para realizar campañas y estrategias comunicativas de éxito.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño

Según el autor (László Moholy-Nagy.) Es una organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, en un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. Diseñar es una tarea compleja, por tanto, se deben de combinar los requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado para lograr transmitir el mensaje deseado a través del diseño.

6.2.2.2 Diseñor gráfico

Según MOHOLY NAGY, Lázló. (1947) Es la organización, en un equilibrio armonioso de materiales, de procedimientos y de todos los elementos que tienden a una determinada función.

- El diseño se integra a los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio.

6.2.2.3 Diseño web

El autor SIMONDON, Gilbert. (1958). Define que es la forma significa coordinar, integrar y articular todos aquellos factores que, de una manera o de otra, participan en el proceso constitutivo de la forma de un producto.

- El diseñar es ante todo un acto que implica composición de partes en función de algo. Estas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función.

6.2.2.4. Color

El mayor nivel de legibilidad se logra si hay un contraste máximo entre tipografía y fondo -negro sobre blanco o viceversa. Se pueden buscar variaciones de color, siempre que se tenga en cuenta este principio de contraste. De acuerdo con (BARBA SOLER), en su libro Diseño y desarrollo web (2015).

- El color de la tipografía debe ser acorde al fondo del diseño elegido, con la finalidad que este contraste y se vea legible.

6.2.2.5 Audio

Según la (Real Academia Española ©) de la Lengua, audiovisual es aquello “Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista o lo emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

Muchas veces se requiere agregar sonido al Sitio web, y los formatos de los sonidos generalmente se encuentran en los siguientes: MIDE, WAV MP3

- Sin embargo, todos consideramos por audiovisuales todo aquello que se escucha y se ve, conjuntamente o por separado, igualmente una película muda también entraría en la categoría del audio (América, Casa de, 2015).

6.2.2.6 Color web

(Niederst, Jennifer) en su libro web Design in a nutshell, es el color utilizado en el diseño de las páginas Web, utilizado a través de un código RGB O hexadecimal.

Desde tiempos anteriores los monitores podían mostrar 256 colores de los que solo 216 eran los mismos en las diferentes plataformas Window, Mac, Unix, de aquí la expresión para las web.

- Definimos que el diseño web es la adecuada distribución de los elementos gráficos dentro del espacio de la web en los que debemos de considerar no solo a las fotografías sino también todas las líneas, texturas, contornos y todo lo que será parte del diseño web.

6.2.2.7 Composición

Según (http://www.posydi.es/faq_tipos_secciones.html, s.f.) para aplicar diseño, se necesita composición que es: expresar en una disposición decorativa y equilibrada, que presente equilibrio en la distribución del espacio que tenemos para crear una colocación correcta sobre una determinada superficie.

- La composición nos sirve para hacer una proyección inmediata de cómo se verá los elementos gráficos dentro del diseño web puesto que impone un orden y cierta mecánica.

6.2.2.8 Creatividad

El autor (Churba, Carlos Alberto, 2004) según la creatividad es una actitud para generar procesos de creadores para descubrir nuevos significados, para inventar nuevos productos o servicios o ideas nuevas a nivel social o individual.

- Según lo citado creatividad es percibir ideas y expresar lo nuevo y significativo, es llamando también proceso de calidad creadora.

6.2.2.9 Tipografía

La tipografía es el vehículo del contenido. Además, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.). La elección también variará de acuerdo con la extensión del texto. Si se trata de un texto largo, los caracteres deberán ser abiertos, proporcionados y regulares. En caso de querer emplear una tipografía decorativa, ésta deberá

usarse en poca cantidad de texto –como títulos, por ejemplo–, ya que posee menos legibilidad; también habrá que considerar que sea coherente con el estilo de la publicación. De acuerdo con Timothy Samara en su libro *Diseñar con o sin retícula*, (2006).

- La tipografía es vital en un diseño, debe de ser acorde al tema de la pieza gráfica, esto con la finalidad de darle sentido a un diseño.

6.2.2.10. Proporción

Las proporciones de las retículas tienen una base geométrica que establece las relaciones entre puntos y líneas. Existen multitud de construcciones geométricas que dan lugar a una página web, para la que se suele citar como ejemplo, por los buenos resultados rectángulo áureo o sección áurea. De acuerdo con (Samara, 2004) en su libro *Diseñar con o sin retícula*, (2006).

- La proporción tiene como base figuras geométricas que simulan la ubicación de cada elemento que conforman una pieza gráfica.

6.2.2.11 Maquetación y Estilo

La maquetación del sitio se trabaja con HTML5 y CSS3, aplicando las nuevas etiquetas según la recomendación del W3C16. La maquetación supone la parte básica del desarrollo web. Consiste en estructurar el contenido mediante HTML y darle la apariencia deseada con CSS. (<https://www.definicionabc.com/comunicacion/maquetacion.php>, s.f.)

Se aplica generalmente en el contexto de la informática y en este sentido se habla de la maquetación de una página web.

(<https://www.definicionabc.com/comunicacion/maquetacion.php>, s.f.)

- Es evidente entonces que maquetación es sumá importante para no tener descontrol en el diseño.

6.2.2.12 La Usabilidad

Es el número de elementos gráficos mostrados debe ser muy reducido durante la visita del usuario (https://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad_inducida, s.f.) según consiste en la inserción de gráficos superpuestos durante la navegación web. con el objetivo de fomentar la realización de ciertas acciones y orientar a los usuarios para que visualicen los contenidos clave de la página web, facilitando la usabilidad.

- Es evidente entonces que la usabilidad es reducir el número de elementos gráficos para que no exista de masiada saturación al momento de la búsqueda de información.

6.2.2.13 Pagina web

Según es documento generalmente en HTML, que contiene hiperenlaces a otras páginas Web. para acceder desde otros dispositivos móviles desde internet siendo un elemento principal para la comunicación del mensaje, teniendo relación con la información deseada.

Se caracteriza por ser estática y se desarrolla en dos tipos de lenguajes, que son HTML O CSS con estos se les presenta la información al usuario final.

(http://www.madrid.org/cs/StaticFiles/Emprendedores/GuiaEmprendedor/tema7/F49_7.9_WEB.pdf, s.f.)

- Es el elemento principal por medio donde se difundirá el mensaje a comunicar.

6.2.2.14 HTML

Es el lenguaje de marcado estándar que estructura y da formato a los contenidos de la web. Los elementos de página como títulos, encabezados, textos y links son incluidos en el documento HTML. (<https://www.um.es/atika/documentos/html.pdf>, s.f.)

- Es evidentemente entonces una de las tecnologías principales usadas en el Internet y sirve como columna vertebral de todos los sitios web.

6.2.2.15 World web web

Conocido como WWW o simplemente Web, es un sistema de información distribuido por Internet basado en la tecnología (Tim Berners-Lee) científico de la computación británica, conocido por ser el padre de la World Wide Web. Estableció la primera comunicación entre un cliente y un servidor usando el protocolo HTTP en noviembre de 1989

- Se observa en lo anterior que es fundamental tener la comunicación con el cliente usando un protocolo.

6.2.2.16 PHP

Es usado por en todos los servidores web, PHP es un lenguaje de servidor de propósito general.

- En efecto las ventajas más grandes de PHP es que es de código abierto, (<https://jorgecastro.mx/cual-es-el-mejor-lenguaje-de-programacion-para-mi-sitio-web/>, s.f.) compatible a través de múltiples plataformas.

6.2.2.17 Internet

Según el diccionario de Real Academia Española, Internet es una Red informática mundial tiene conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante protocolos. (http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/08/08_0433_CS.pdf, 2011) define como el medio de acceso al mundo de la información, la supercarretera de la información.

- En ese mismo sentido es la transmisión de archivos, mensajería instantánea.

6.2.2.18 Diseño Gráfico

(Carson, s.f.) define el diseño gráfico como la forma de comunicación visual, y se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje.

- Con referencia a lo anterior el nombre de “diseño en comunicación visual”, debido a que se asocian la palabra gráfico en la industria gráfica.

6.2.2.19 Dominio

La (Real Academia Española ©)., s.f.) Denominación que identifica a un sitio en la red y que indica su pertenencia a una categoría determinada conectados a una red de internet.

- Con referencia a lo anterior es un dominio de internet es el nombre de un servidor de un internet.

6.2.2.20 Ventana

Según (George Pake, s.f.) ventana es un área visual normalmente de forma rectangular, que contiene algún tipo de interfaz de usuario, mostrando la salida y permitiendo la entrada de datos.

- Significa entonces que las ventanas se asocian a interfaces gráficos donde son manipuladas por el puntero del mouse.

6.2.2.21 Elementos del diseño

6.2.2.22 Punto

El punto es el elemento del diseño más básico, es una señal de proporciones pequeñas que generalmente es circular, indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea.

6.2.2.23 Línea

La línea es un conjunto de puntos consecutivos, este elemento del diseño tiene largo, no posee ancho, tiene una posición y una dirección.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias Auxiliares

6.3.1.1 Semiología

Es el estudio relacionado al análisis de los signos; lenguas, códigos, señalizaciones, y otras manifestaciones de la comunicación dentro de un marco de la vida social, ciencia de la comunicación que trabaja en dos direcciones de quien recibe el mensaje y en forma intencionada como lo afirma (Carlos Interiano)”. En su libro semiología de la comunicación.

- Semiología es la herramienta de quien puede transmitir un mensaje en códigos dentro de la vida social.

6.3.1.2 Psicología

Ciencia que estudia tanto teórica como prácticamente los aspectos sociales, culturales y biológicos del comportamiento del ser humano, tanto a nivel social como individual, así como el funcionamiento y desarrollo de la mente humana. Analiza los procesos mentales encargada de recopilar hechos sobre la conducta y la experiencia, del ser humano de cómo sienten, piensan, aprenden y conocen. De acuerdo con (Wilhelm Wundt.) en su libro introducción a la Psicología.

- Tal como se ha visto la Psicología estudia los aspectos sociales y culturales del ser humano.

6.3.1.3 Psicología del Color

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda y el arte publicitario. Los colores transmiten ideas, sentimientos. De acuerdo con el estudio de (Eva Heller) en su libro Psicología del color (2008).

- Con referencia a lo anterior (Eva Heller) la Psicología del Color estudia el efecto que causan los colores en la conducta humana.

6.3.1.4 Cibernética

El término se deriva del vocablo griego kibernetes (timonel). (Norbert Wiener (1894-1864),, 1971) es el padre de cibernética, describe como la cibernética como la ciencia que trata de los factores comunes de control y comunicación en los organismos vivos, las máquinas y las organizaciones.

- La cibernética es la técnica de hacer más eficaz la acción, se puede decir que es la ciencia que estudia las comunicaciones y el control -entendido éste como regulación y mando en las máquinas y los organismos”.

6.3.1.5 Andragogía

Según (Alexander Kapp, en 1833,) es la forma en que se logra el aprendizaje en la educación de adultos de forma tal que éstos logran el desarrollo auto sostenido e integral que les lleva a ubicarse como individuos capaces de contribuir a logros profesionales, de crecimiento personal y de intervención comunitaria y social.

- En ese mismo sentido andragogía es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto.

6.3.1.6 Semilogia de la comunicación

Según (Umberto Eco) la semilogia dela comunicación dice que estudia toda cultura como un fenómeno de comunicación. Desde esta posición Eco sostiene que la semiótica es uan teoría general de la cultura.

- Se observa claramente que la semiótica es una disciplina que puede y debe ocuparse de toda la cultura”

6.3.2.1 Las Artes Visuales

En (ecured, s.f.) son formas, de expresiones de arte que se encuentran enfocadas preeminentemente a la creación de trabajos que son visuales.

- Es la manifestación artística, expresiva, de percepción visual en la cual el individuo crea y recrea mundos naturales o fantásticos mediante elementos.

6.3.2.2 Arte interactivo:

De acuerdo con (Witkiewicz, 2006) es la prácticas artísticas contemporáneas en las que existe una participación directa del espectador.

- Es evidente entonces que Arte interactivo son todos los componentes que el espectador visualiza.

6.3.2.3 Fotografía

Técnicamente, la fotografía consiste en captar de forma permanente una imagen, gracias a la luz que reflejan los objetos. Esta luz entra en la cámara a través del objetivo. El objetivo está formado por un grupo de lentes, que regulan y acomodan el haz de luz, y del diafragma, que determina la cantidad de luz que entra, en función de su apertura. (<http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2005/lara2005.pdf>, s.f.) Desde sus orígenes hasta 1900 (1981), de Lee Fontanella.

- Con referencia a lo anterior la fotografía es capturar toda imangen que se observa atravez de la luz que entre en el diafragma de la camara para capturarla.

6.3.2.4 Publicidad Web

En la página web (INBOUNDCYCLE, s.f.) es la característica masiva utilizada en la red como medio comunicación.

- Es evidente entonces que la publicidad web tiene gran potencial para dar a conocer la marca, bajo costo, fácil de crear y permite la medición exhaustiva de los resultados.

6.3.3 Teoría

6.3.3.1 Teoría de Gestalt

En los comienzos del siglo XX la fisiología había alcanzado un lugar importante dentro de la explicación psicológica. Suponía que todo hecho psíquico se encontraba precedido y acompañado por un determinado tipo de actividad orgánica. El énfasis investigativo se ubicó en la caracterización de los canales sensoriales de la visión, el tacto, el gusto y la audición.

La Gestalt realizó una revolución copernicana en psicología al plantear la percepción como el proceso inicial de la actividad mental y no un derivado cerebral de estados sensoriales. Su teoría, arraigada en la tradición filosófica de Kant (Wertheimer en Carterette y Friedman, 1982), consideró la percepción como un estado subjetivo, a través del cual se realiza una abstracción del mundo externo o de hechos relevantes.

(<https://www.um.es/atika/documentos/html.pdf>, s.f.)

- Como ya se ha aclarado teoría del aprendizaje y inteligencia y sobre el estudio de la percepción.

6.3.3.2 Teoría del Color

Según (GARCÍA M.D LAURA MA DE LOS ANGELES GONZÁLES) (Ambrose, Gavin Harris) es una sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que dependen de la longitud de onda.

- Según el sitio web (color, s.f.) el color en pantone ha elegido un color muy contrastado como color del año: el Ultra Morado

Se observa claramente que el color es el elemento más expresivo en diseño gráfico.

6.3.3.3 Significado del Color

El color no es una cualidad intrínseca de la materia, carece de él por sí mismo. Su color varía según la luz que lo baña y como esta se refleja por la superficie de los cuerpos. El color es determinado por las propiedades reflectante o difunidas de dicha superficie, el cual causa muchos diferentes efectos en el producto. (Ambrose, Gavin Harris)

Con referencia a lo anterior el color se compone de pequeña parte del espectro electromagnético de luz solar, y está distribuido en el mundo del Arte.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Minimalismo

El término minimalista, en su ámbito más general, es referido a cualquier cosa que se haya desnudado a lo esencial, despojada de elementos sobrantes, o que proporciona solo un esbozo de su estructura, y minimalismo es la tendencia a reducir a lo esencial. Se aplica también a los grupos o individuos que practican el ascetismo y que reducen sus pertenencias

físicas y necesidades al mínimo, es también el significado a simplificar todo a lo mínimo.

<http://nosgustalosimple.blogspot.com/>

- La tendencia Minimalista se refiere a mostrar los elementos más esenciales del diseño, creándole una apariencia más limpia y específica.

6.3.4.2 Formas Geometricas

Según (Suau, 2012) A lo largo de la historia ha existido una relación simbiótica entre el arte, el diseño y la ciencia, especialmente en temas de investigación comunes como son los conceptos de espacio, elemento, orden.

- Se observa claramente que es el espacio gráfico y representación de un fragmento de este, delimitada por el marco, el papel, la pantalla.

6.3.4.3 Estilo Retro

Según (<https://www.significados.com/retro/>, 2008) es una creación reciente inspirada en la estética y los gustos de otra época.

- Como ya se ha aclarado (Significado de Retro, s.f.) es inspirado en la estética y el gusto de otras épocas.

6.3.4.4 Diseños de Materiales

El autor (Córaca, 2012) son piezas colocadas en un espacio (lugar) y con un tiempo (movimiento) determinado.

- Según se ha aclarado es todo lo relacionado al colocado de piedra o espejos en un espacio determinado.

6.3.4.5 Colores brillantes y llamativos

En la página web (Staff, s.f.) los colores son los que nos influyen en la persuasión de poder adquirir un producto o servicio y tomar decisiones positivas.

- En ese mismo sentido se dice que los colores son utilizados en los anuncios publicitarios fuertemente con la estrategia del color.

CAPÍTULO VII

**PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA
PRELIMINAR**

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación

En el proceso del diseño de página web es indispensable, en donde podrá seleccionar los tipos de códigos que se utilizarán para componer el mensaje visual y escrito del contenido del mensaje. La comunicación visual es la relación que existe entre imagen y significado, que ayudará a que nuestros receptores reciban el mensaje y lo entiendan de manera más efectiva y fácil. Además ayuda a elegir un lenguaje comprensible y entendible para el grupo objetivo, para facilitar su interpretación de manera simple así como información que se usará en el contenido del diseño Web.

7.1.2 Diseño Gráfico

La aplicación del diseño gráfico es fundamental en la realización de la maquetación del diseño web, por lo que nos permitirá desarrollar el proceso creativo y la concepción de los bocetos para la elaboración del diseño, a su vez nos ayudará a ordenada cada elemento gráfico para componer una la pieza de arte en el diseño de la página Web. De esta forma el diseño gráfico aportará coherencia y estética en la comunicación del contenido del sitio Web.

7.1.3 Semiología

La semiología aportará el conocimiento correcto en el uso de los signos dentro del diseño web, y nos facilitará la comunicación del mensaje a través de los signos, como los colores, imágenes, logotipos, tipografía, y a través de esto se logrará elaborar un mensaje que pueda transmitir fácilmente el significado del contenido del diseño web y tener una forma visual atractiva para los lectores.

7.1.4 Psicología del color

A través de la psicología del color sabremos elegir los colores que se emplearán en el diseño de página web para despertar expectativas en los clientes potenciales que observen la página web. Los colores son uno de los medios más subjetivos con la que se cuenta para persuadir visualmente a las personas. A través del color nos permitirá crear un ambiente de seguridad, solidez y confiabilidad en el contenido y dar a la comunicación visual del sitio web con el cliente.

7.1.5 Psicología del consumidor

El comportamiento del grupo objetivo es impredecible, por eso es importante analizar las actividades y gustos que tienen, de esta manera podemos tomar mejores acciones para la elaboración del diseño, basándonos en el comportamiento del cliente. Esto despertará interés y en los clientes, de manera que se produzca una necesidad fuerte dentro de cada empresa. Además, para lograr educarlo, informarle e influir en su comportamiento logrado una inclinación hacia los servicios de la empresa.

7.1.6 Psicología

Es un recurso psicológico que sirve para lograr la selección de colores y contenido en la composición de diseño web que nos permitan proporcionales a los lectores un diseño responsivo. Además, les brindará confianza al leer el contenido en el sitio Web, con esto lograremos que entre en contacto con sus necesidades y se conecten con el contenido, de manera que se logre persuadir e influir en la toma de decisión al adquirir los softwares.

7.1.7 Sociología

La sociología permite comprender el comportamiento del usuario, basándose en la observación del grupo objetivo y su interacción con otros de su mismo grupo y su entorno. Asimismo, se consigue obtener datos e información sobre el comportamiento, las creencias y las preferencias de los usuarios a los que va dirigido el diseño. Esto nos ayudará a crear un diseño enfocado directamente al grupo objetivo, para que se identifique con el contenido del diseño web.

7.1.8 Tablero de Conocimiento

Tablero de Tendencias

Fotografías grandes



Una imagen grande, a toda pantalla, es el mejor elemento que puede utilizar para comunicar a detalle lo que la web ofrece.

Flat Design



Flat design continúa vigente, ya que este tipo de diseño y minimalista propicia una comunicación muy efectiva.

Rapidez y rendimiento



Una tendencia marcada, que probablemente ha dado origen a las demás, es la búsqueda de una mayor rapidez y rendimiento de los sitios web.

7.1.9 Tipografía

La tipografía es uno de los elementos principales del proyecto, el arte de la tipografía nos ayudará a seleccionar el tipo de letra a utilizar para plasmar la información de la empresa y la descripción de los servicios, para que el contenido sea legible y entendible para los clientes potenciales del diseño web. La tipografía proporciona personalidad y estilo al diseño de manera visual.

7.2 Conceptualización

Para la realización y diseño del Sitio Web, se tomaron en cuenta procedimientos que generen respuesta a los objetivos planteados dentro del proyecto, al trazar una serie de pasos ordenados que busquen solución creativa a las necesidades planteadas.

Sistemas Integrados:

Las empresas se identifican con Elyte Software Guatemala, ya que el proyecto va dirigido a empresas grandes, medias e industrias comerciales que desean integrar a sus empresas para así sistematizar obtener resultados positivos.

Multiplataforma: Elyte software Guatemala, el desarrollar software, también ofrece servicios de integración para todas las plataformas en los softwares que desarrollan.

Servicio Constante:

Es una de las fortalezas que la empresa tiene ya que cuenta con profesionales y técnicos que brindan soporte de información en cualquier circunstancia a los clientes potenciales de la empresa de Elyte Software Guatemala S.A

Desarrollo a Medida:

El desarrollo es un servicio que ofrece a las industrias de mayor requerimiento, basándose en la actividad que se dedican y desarrollar software a las necesidades de cada empresa.

7.2.1 Método

7.2.1.1 Lista de Atributos

¿Qué es y para qué sirve?

Es una técnica creada por R.P. Crawford, ideal para la generación de nuevos productos. También puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

http://www.innovaforum.com/tecnica/atributs_e.htm

¿Cómo?

Para que esta técnica dé resultados, primero se debe realizar un listado de las características o de los atributos del producto o servicio que se quiere mejorar, para posteriormente explorar nuevas vías que permitan cambiar el funcionamiento y mejorar cada uno de esos atributos.

La aplicación de listado de atributo para el diseño de página web nos servirá para buscar la frase que tenga un significado que genere una necesidad fuerte entre los empresarios y los clientes potenciales, para así inspirar confiabilidad al grupo objetivo con el propósito de influenciarlo psicológicamente a través del diseño Web. Asimismo, la frase que se generará a través de la técnica Listado de Atributos, ayudará a lograr planificar bien los elementos gráficos de manera que el diseño tenga un nivel corporativo y visual, para no perder la esencia del mensaje que se quiere comunicar.

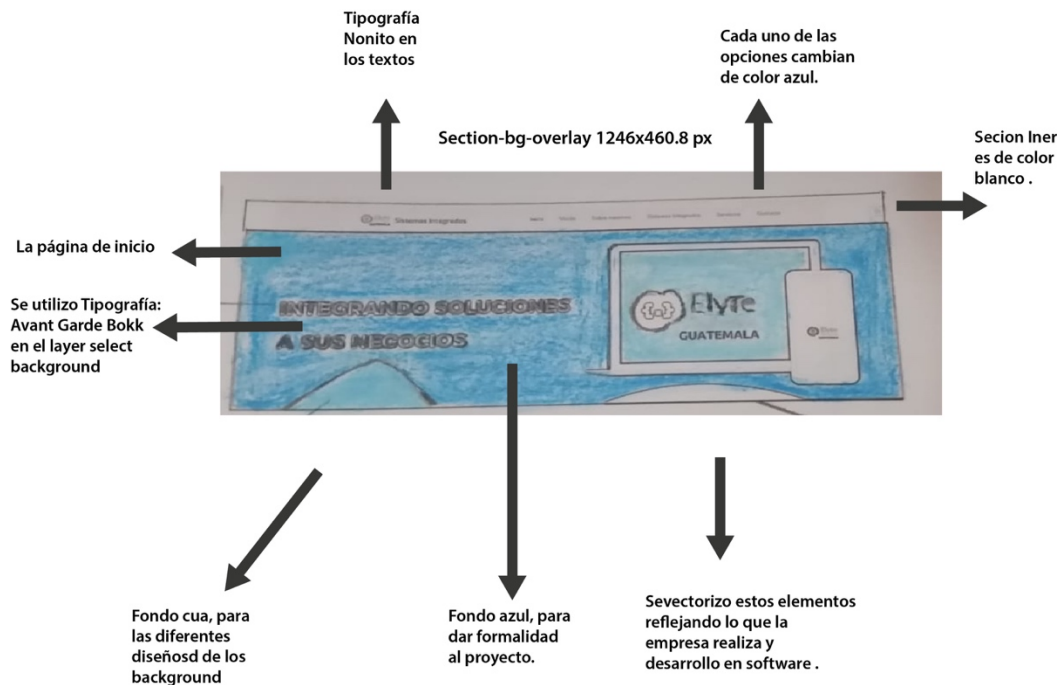
Atributos	Características
Desarrollo de Software	Clientes Controles internos Administración de la Información Efectivos
Característica de la Empresa	Experiencia Desarrollo de software Tecnología Net Data Productividad Arquitectura flexible Rapidez Confiabilidad
A través de	Internet Comunicación Español HTML Imagen Creatividad
Empresa	Pequeñas Media Grande Soluciones

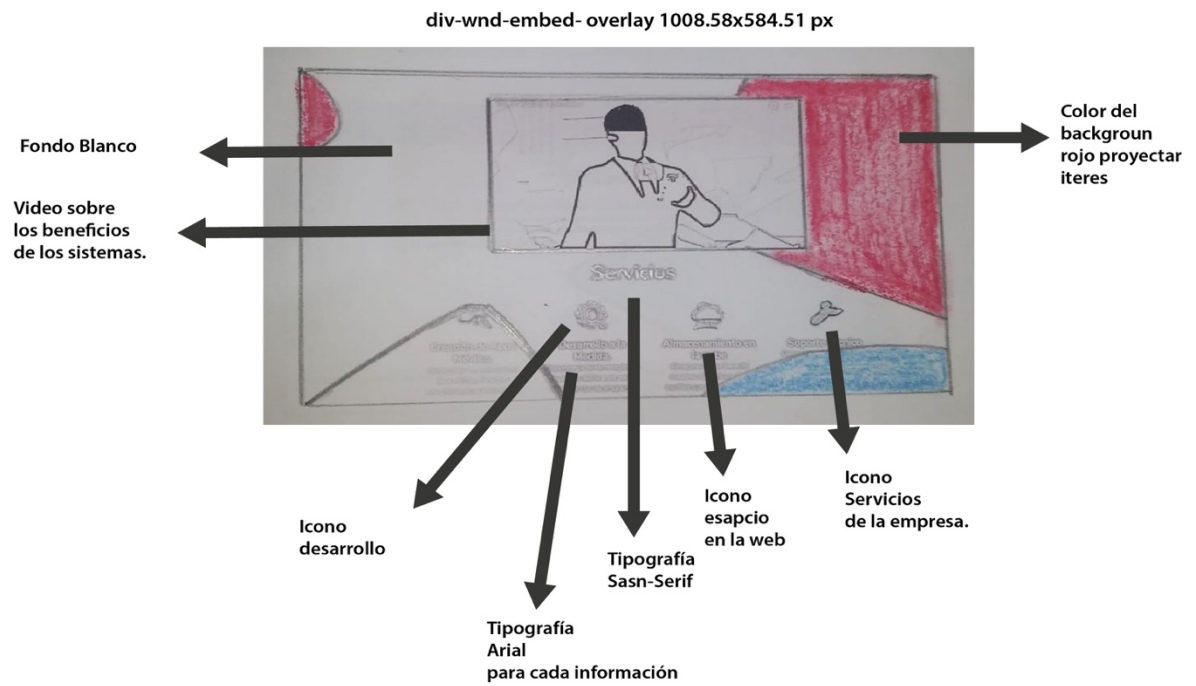
7.2.1.2 Definición del concepto

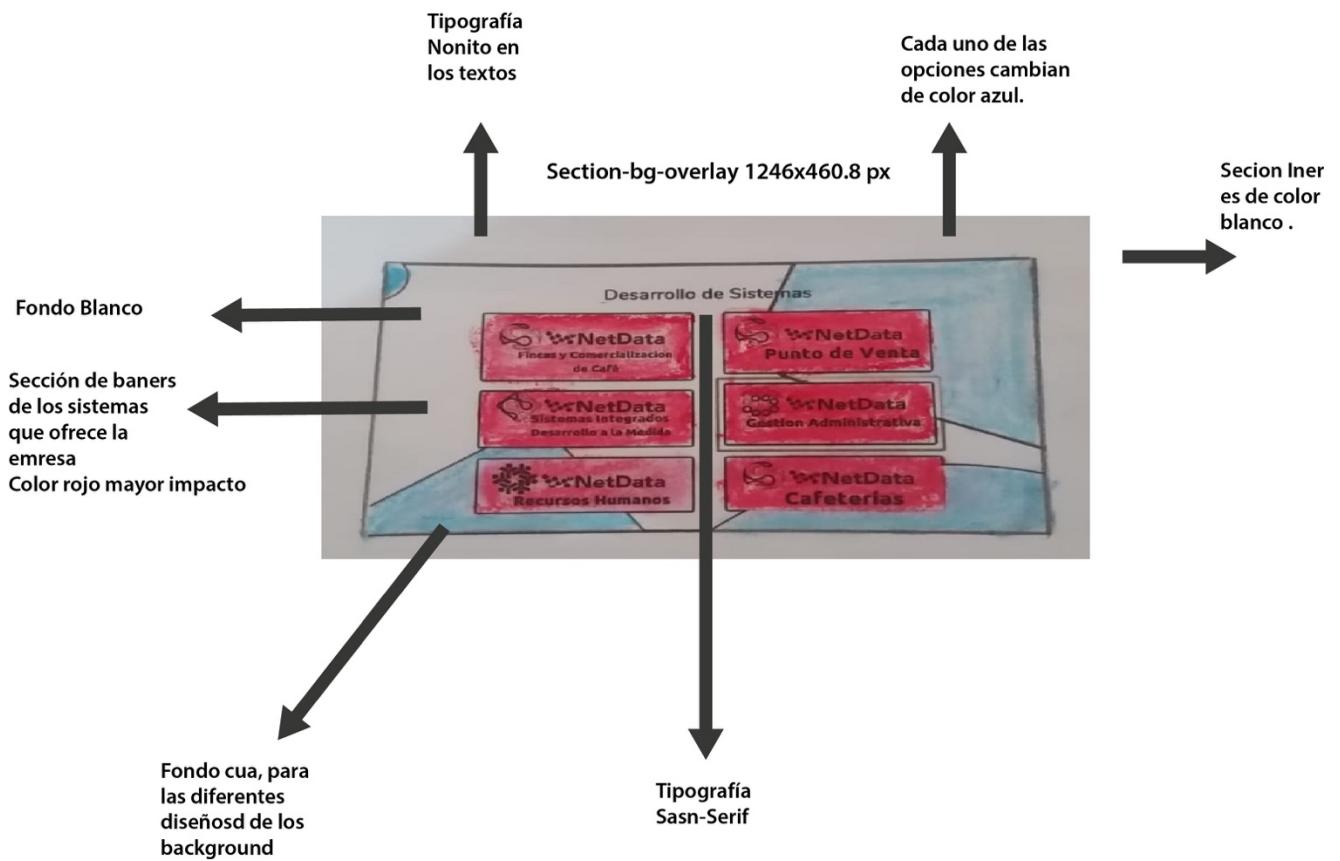
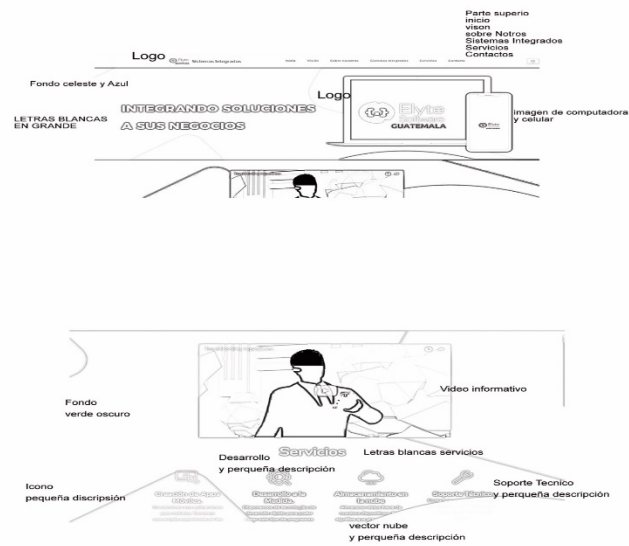
Los conceptos relacionados con los objetivos del proyecto en el diseño de sitio web, dan a conocer los servicios y el desarrollo de software y hardware de sistemas integrados y desarrollo que la empresa, Elyte Software Guatemala ofrece. La palabra “Sistemas Integrados” significa que los sistemas que ofrece pueden integrar a cualquier empresa. Su objetivo es dar a las empresas e industrias comerciales un buen precio. A través de un código escrito, de iconos e imágenes, y diseño creativo se dará información de los servicios y nuevos sistemas en desarrollo para las empresas y futuros clientes potenciales.

7.3 Bocetaje

7.3.1 Proceso de bocetaje:





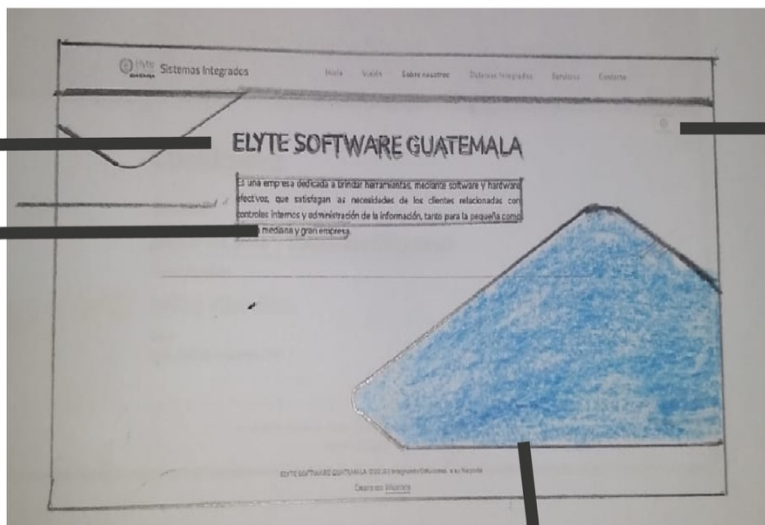


bg - overlay 1246.x604.px

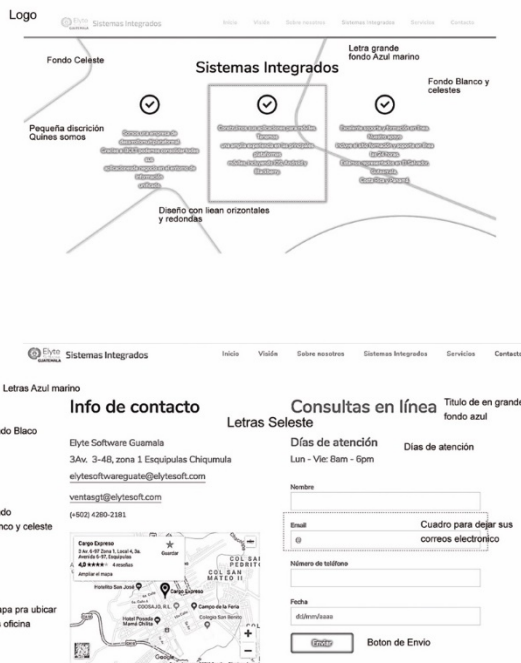
Sans-Serifs

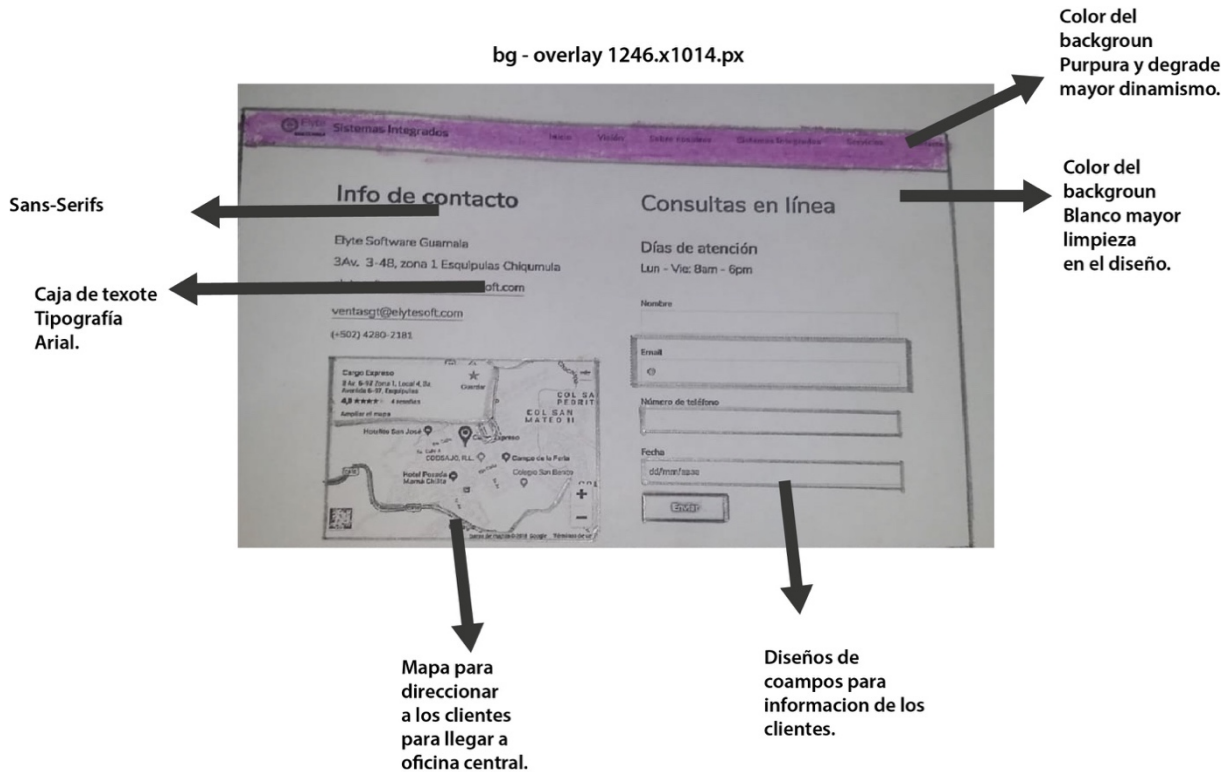
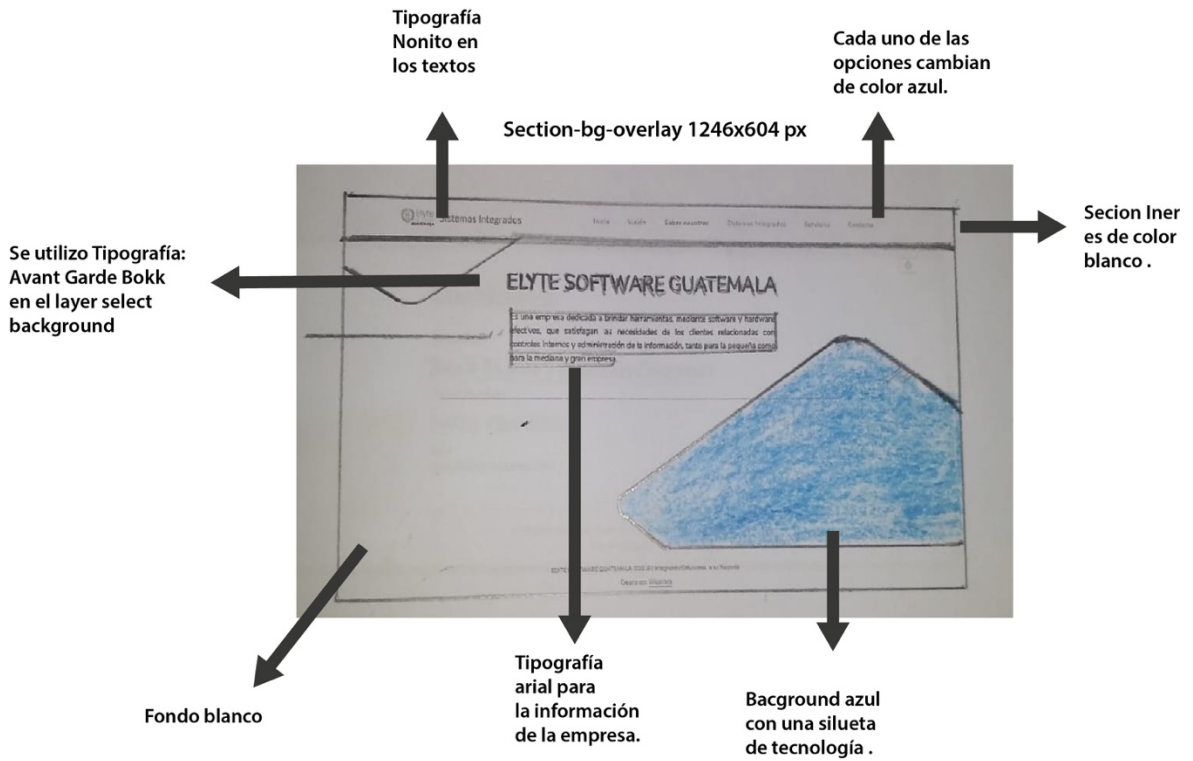
Caja de texto
Tipografía
Arial.

Color del background
Blanco mayor
limpieza
en el diseño.



Color celeste
relacionados a la
empresa.

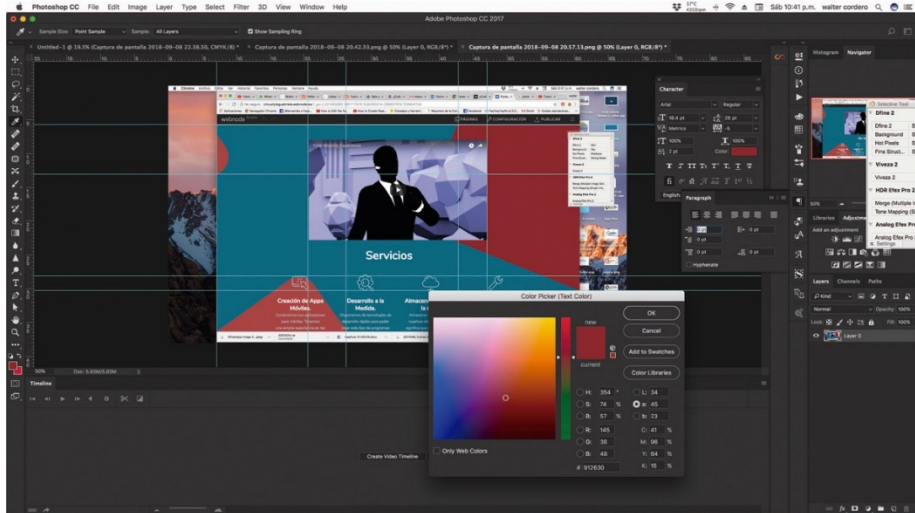
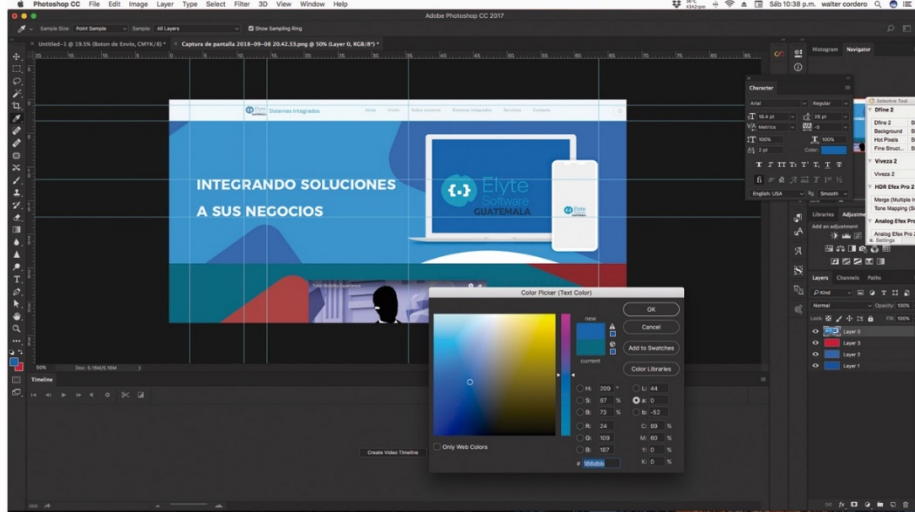


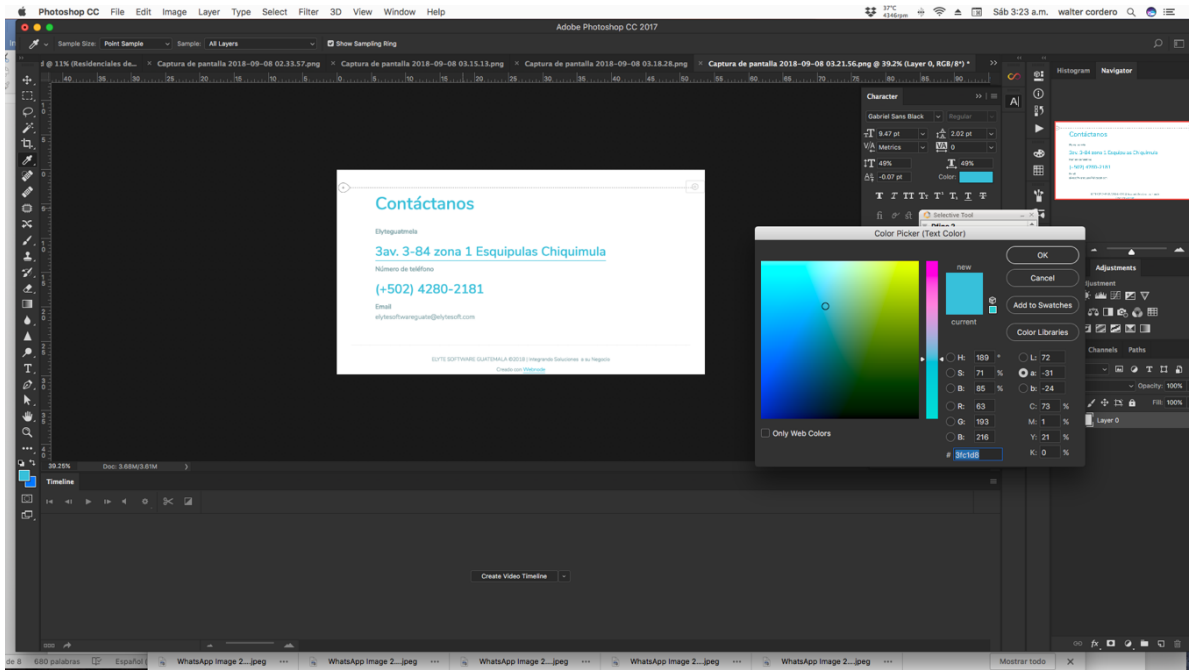
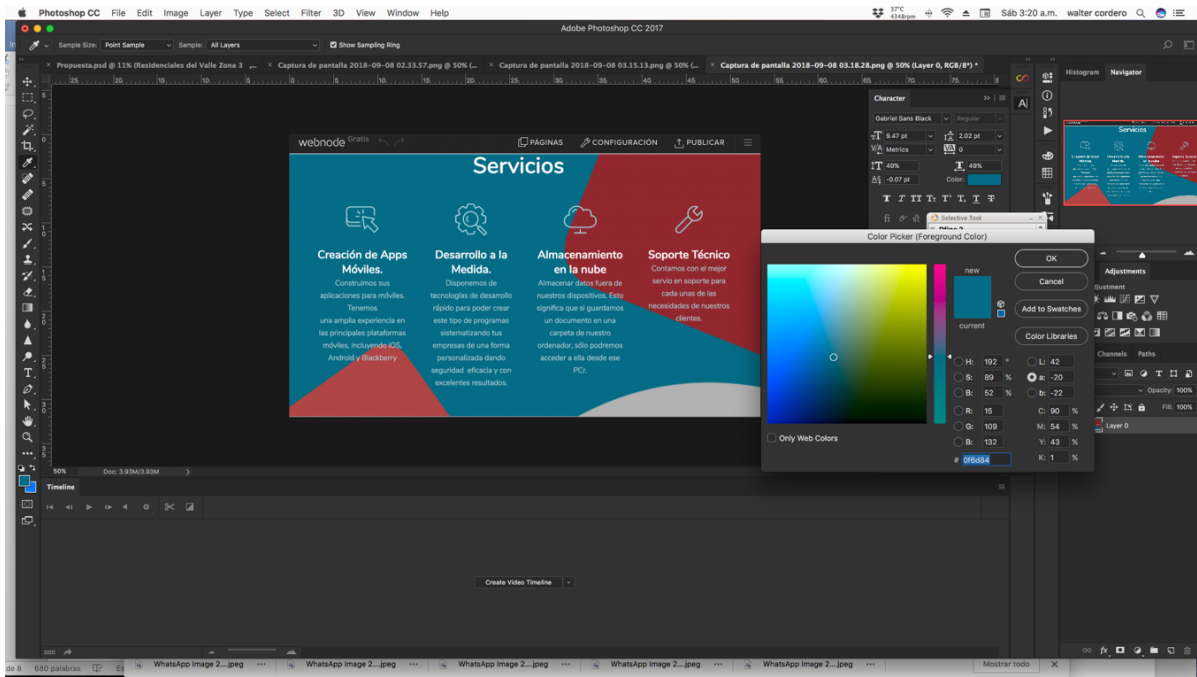


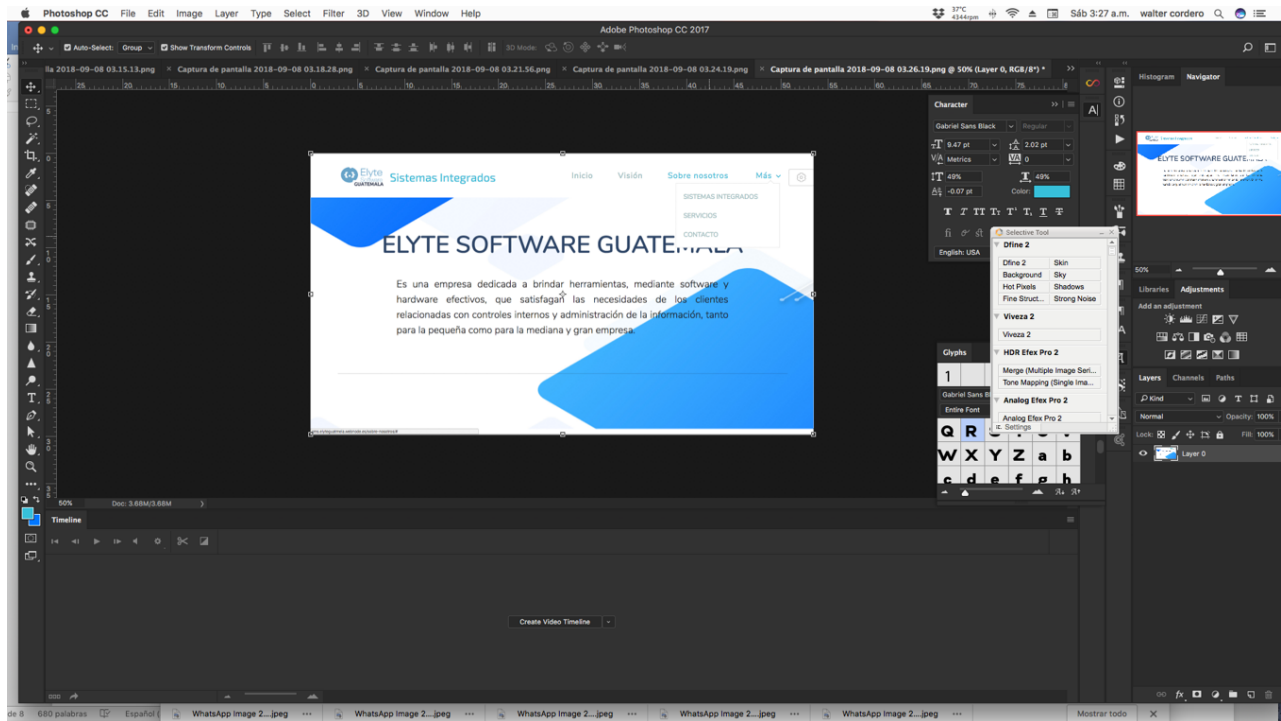
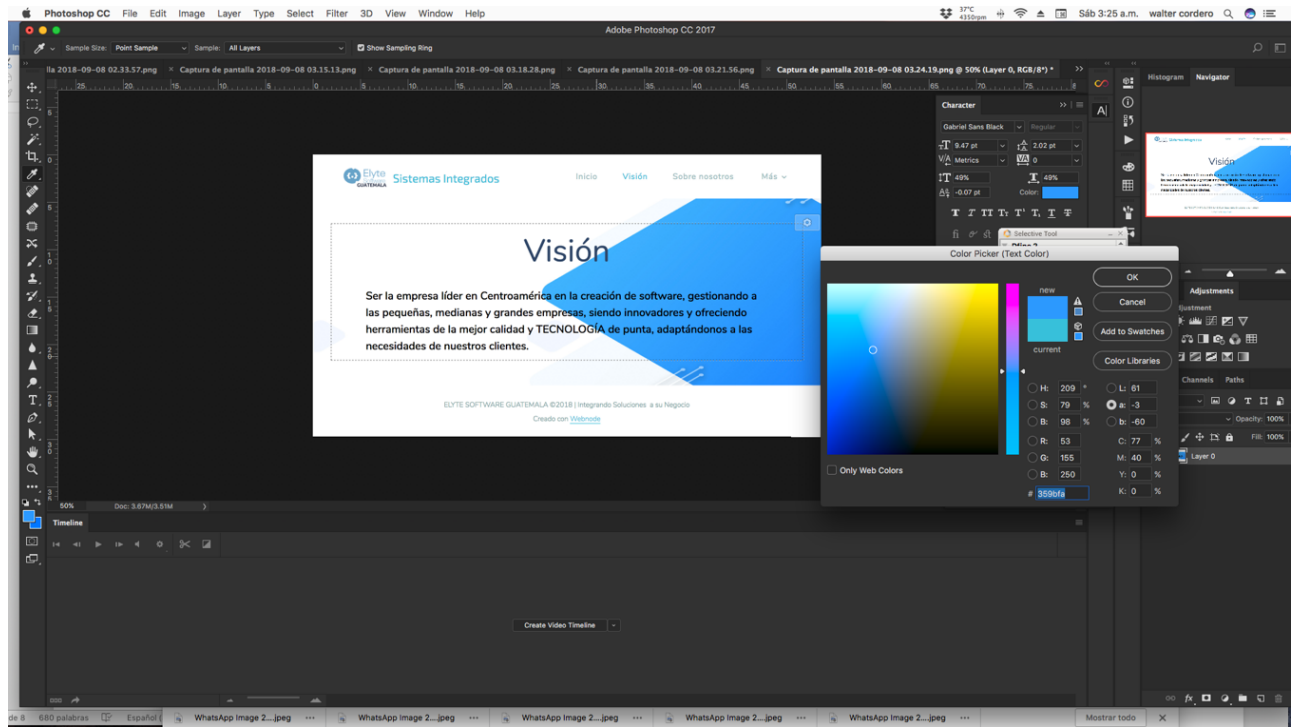
Resolución

Se utiliza una resolución de 940 a 1000 pixeles de ancho para el área de contenido de la página web

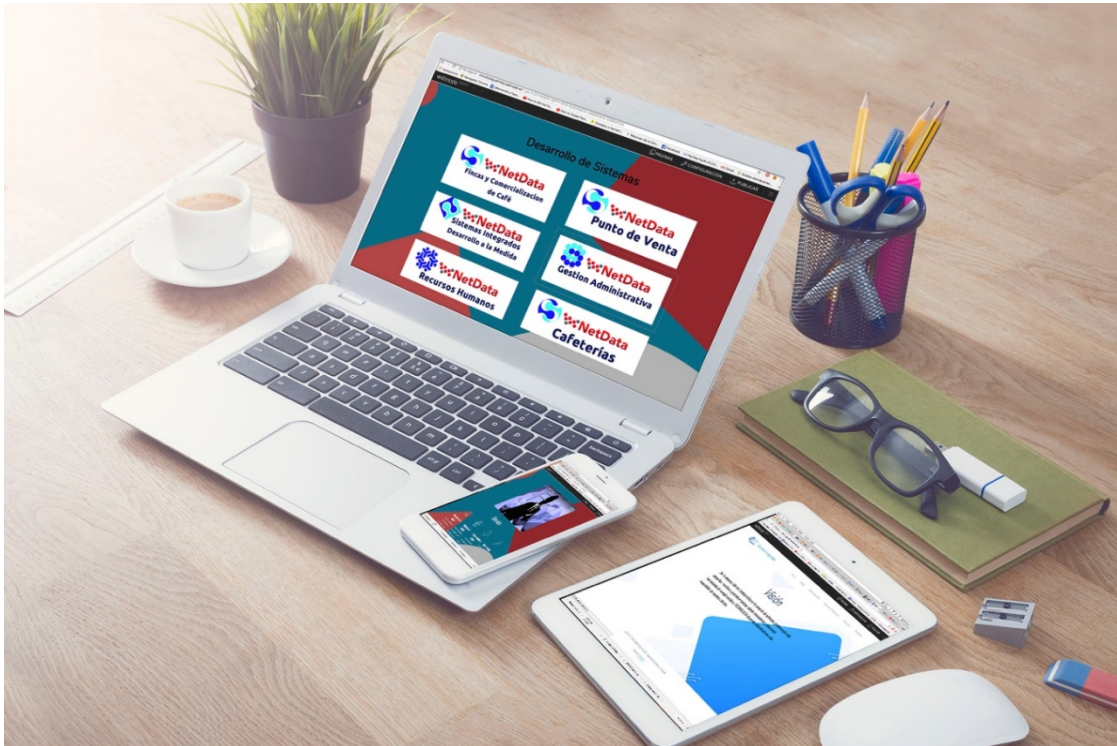
7.3.2. Proceso de digitalización los bocetos Layout (hedader y body) Página principal







7.4 Propuesta preliminar:





CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Para dicha validación preliminar del Diseño de sitio Web de Elyte Software Guatemala S.A, se procedió a evaluar los resultados para corroborar la efectividad de dicho diseño. El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizó el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a las personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a expertos en el área de comunicación y diseño (indicar el número de encuestados de cada grupo).

Además, se incluye el perfil del informante, sus rasgos demográficos, psicográfico y socioeconómicos. El proceso de validación debe presentar evidencias fotográficas con el objetivo de aumentar el nivel de certeza y credibilidad de la investigación.

Parte objetiva

Basado a la evaluación de los objetivos planteados al inicio de este proyecto.

Parte Semiológica

Es la que se basa en todos los elementos visuales y gráficos que conforma el diseño del sitio web como la estructura, tipografías, formas, usabilidad y colores entre otras.

Parte operativa

Se encargará de comprobar la funcionalidad del sitio web. Para determinar la utilidad del diseño preliminar del sitio web se validará a través de tres grupos importantes con una muestra de 30 personas se dividen en: experto, cliente y grupo objetivo.

8.1 Población y muestreo

La propuesta preliminar se validará con una muestra significativa de tres tipos de población con los que se buscará validar la funcionalidad del diseño web.

8.1.1 Gerente de la empresa

1. Oscar Antonio Quintanilla Orellana.

8.1.2 Especialistas en Comunicación y Diseño.

1. MSc. David Castillo: Experto Productor de T.V.

2. Lic. Gerson Chinchilla: Experto en Diseño Gráfico y Comunicación.

3. Lic. Hernán Alfonso Girón: Experto en Diseño Gráfico y Comunicación.

4. Lic. Carlos Zaparolli: Experto en Comunicación y Diseño Gráfico.

5. MSc. Edwin Rene Samayo Estrada: Experto en Admón. De Empresas

8.1.3 Clientes de la empresa

25 personas

8.2 Método e Instrumento.

Escala de Likert: Fue desarrollado por Rensis Likert a principios de los años treinta. Es una escala de medición que tiene como ventajas su fácil aplicación y construcción que los encuestados entiendan con facilidad, requiriendo que los encuestados indiquen el grado de acuerdo o desacuerdo con cada una de las series de afirmaciones sobre los objetos de estímulo. En general, cada reactivo de la escala tiene de tres a cinco categorías de respuesta, que van de lo muy desacuerdo a muy de acuerdo. Se le conoce como Escala Sumada debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem. La escala se construye en función de una serie de ítems que reflejan una actitud positiva o negativa acerca de un estímulo o referente.

8.2.1 Selección Múltiple

Este tipo de preguntas de opción múltiple, selección múltiple o multi-opción es una forma de evaluación en la que se solicita a los encuestados seleccionar una o varias de las opciones de una lista de respuestas donde el número de las mismas es delimitado. Lo que realiza el encuestado es indicar la alternativa que exprese su opinión o si es necesario, elegir varias opciones de respuesta, dependiendo de la pregunta expuesta. Frederick J. Kelly es considerado el creador de las preguntas de opción múltiple en 1914, donde las preguntas son la mejor alternativa para lograr un muestreo de conocimientos y destrezas; razón por la cual son muy utilizadas.

<https://www.netquest.com/blog/es/la-escala-de-likert-que-es-y-como-utilizarla>



FACULTAD DE CIENCIA DE LA
COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE GRADUACIÓN

Nombre: _____ Género: F M Edad:
Profesión _____ Experto Cliente: Grupo Objetivo

ENCUESTA DE VALIDACIÓN DE PROYECTO

Diseño de sitio web para dar a conocer a empresas e industrias comerciales los sistemas y desarrollo de software y hardware que promoviendo el desarrollo de los sistemas integrados de la empresa Elyte Software Guatemala S.A

Antecedentes

La Empresa Elyte Software Guatemala S.A brinda información actual a través de la red social de Facebook, limitándose en no brindar mayor información, sin embargo se han visto con la necesidad de hacer una página web para dar a conocer a empresas de los sistemas que desarrollan e integran a diferentes empresas.

Instrucciones: De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se le pondrá a disposición el sitio web realizado de la empresa, en base a la propuesta del sitio web, se planteará las siguientes preguntas de validación, las cuales deberá contestar según su criterio, marcando con X del cuadro.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera necesario diseñar de un sitio web para Elyte Software Guatemala S.A que promueva los diferentes tipos de Software Integrados que desarrollan a empresa e industrias?

SI NO

2. Según su criterio, ¿Considera importante investigar todo lo relacionado con el diseño sitio web, para poder implementar en la elaboración del proyecto?

SI NO

3. ¿ Considera necesario recopilar la información acerca de la empresa para dar la información correcta a los visitantes del sitio web?

SI NO

5. Según su criterio, ¿Es importante clasificar la información que se desea publicar en el sitio web de la empresa?

SI NO

6. ¿Considera importante seleccionar los elementos básicos de tipografía, color y forma para implementar en el diseño del sitio web?

SI NO

7. ¿Considera necesario maquetar el sitio web para obtener la aprobación del propietario de la empresa?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICAS

8. Según su criterio, considera que los colores del sitio Web son:

Muy Adecuados Poco Adecuados Nada Adecuados

9. ¿Considera que navegar dentro del sitio web es?

Muy Fácil Poco Fácil Nada Fácil

10. ¿Considera que el menú de navegación orienta a los usuarios en el uso del sitio web?

Muy adecuado Poco apropiado Nada apropiado

11. ¿Considera que el diseño visual en el el Sitio Web?

Muy Innovador Poco innovador Nada Innovador

PARTE OPERATIVA

11. ¿Considera que el contenido del sitio web para la empresa Elyte Software Guatemala S.A incluye la información necesaria para los visitantes?

SI NO

12. Según sus criterio ¿ cree que la usabilidad del sitio web da a conocer brevemente el contenido de la Web?

Si NO

13 ¿Visualiza el logotipo de la empresa Elyte Software al ingresar al sitio web?

SI NO

14. ¿Considera que la estructura del Sitio Web es?

Muy dinámica Poco dinámica Nada dinámica

15. Según su criterio, ¿considera que la tipografía es?

Muy dinámica Poco dinámica Nada dinámica

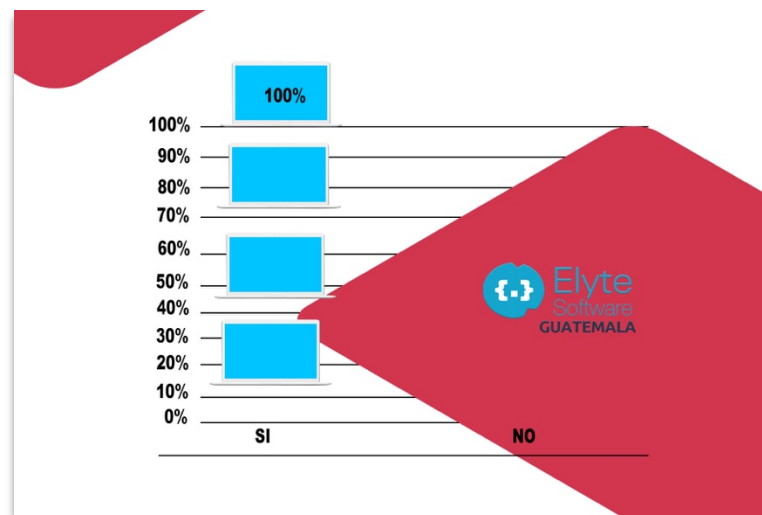
Observaciones: Gracias por su tiempo.

Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

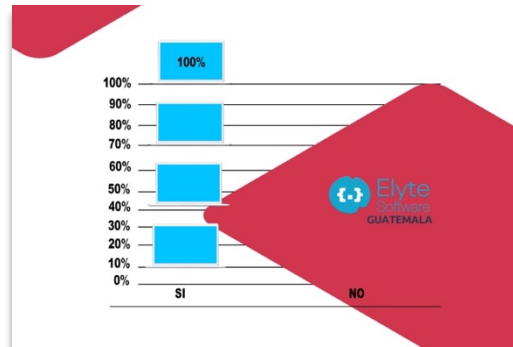
Parte Objetiva:

1. ¿Considera necesario diseñar de un sitio web para Elyte Software Guatemala S.A que promueva los diferentes tipos de Software Integrados que desarrollan a empresa e industrias?



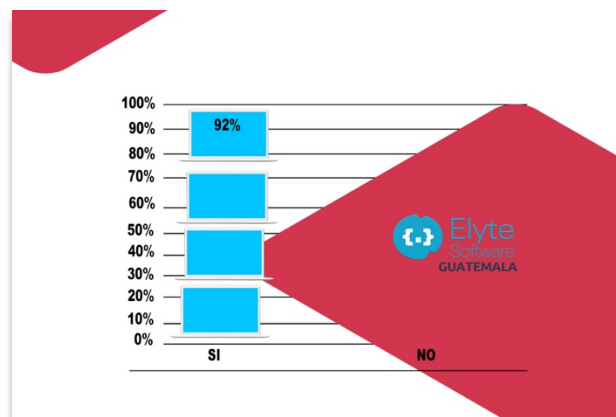
Interpretación: El 100 % de los encuestados considera necesario diseñar un sitio web para Elyte Software Guatemala, que promueva los diferentes tipos de Software que desarrollan a empresa e industrias.

2. Según su criterio, ¿Considera importante investigar todo lo relacionado con el diseño sitio web, para poder implementar en la elaboración del proyecto?



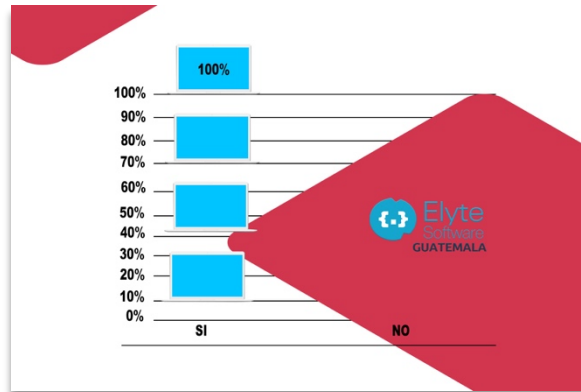
Interpretación: El 100 % de los encuestados considera importante investigar todo lo relacionado con el diseño sitio web, para la implementación en la elaboración del proyecto de la empresa Elyte Software Guatemala.

3. ¿Considera necesario recopilar la información acerca de la empresa para dar la información correcta a los visitantes del sitio web?



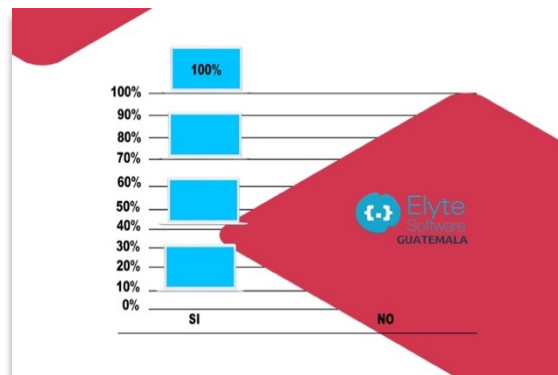
Interpretación: El 92 % de los encuestados cree que sí es necesario recopilar información para que los visitantes tengan información de la empresa Elyte Software Guatemala.

4. Según su criterio, ¿Es importante clasificar la información que se desea publicar en el sitio web de la empresa Elyte Software Guatemala?



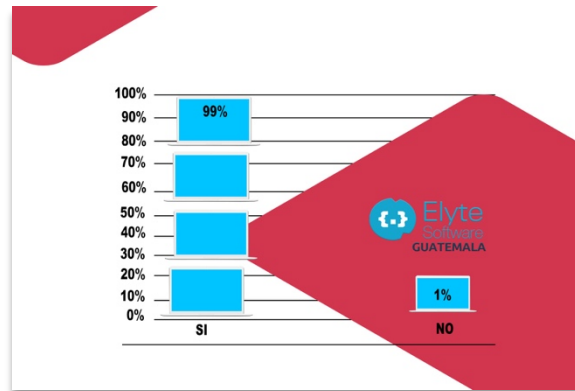
Interpretación: El 100 % de los encuestados creen que es necesario que la información que la empresa Elyte Software Guatemala debe ser clasificada para obtener mayores resultados.

5. ¿Considera importante seleccionar los elementos básicos de tipografía, color y forma para implementar en el diseño del sitio web?



Interpretación: El 100 % de los encuestados considera importante el seleccionar los elementos básicos de tipografía, color y forma del diseño del sitio web de la empresa Elyte Software Guatemala.

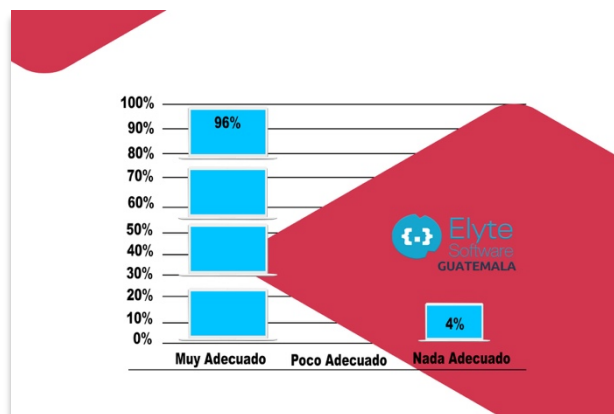
6. ¿Considera necesario maquetar el sitio web para obtener la aprobación del propietario de la empresa?



Interpretación: El 96 % de los encuestados considera importante maquetar el sitio web para obtener un diseño aprobado por la empresa Elyte Software Guatemala.

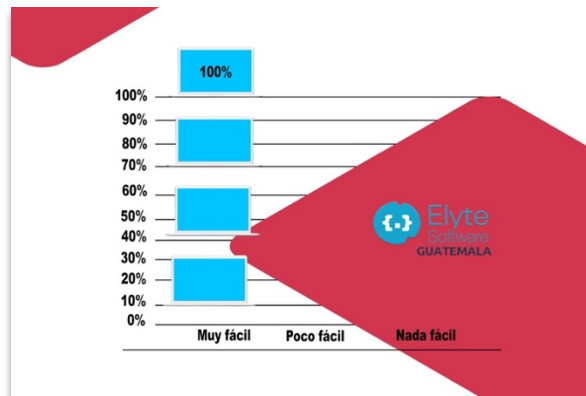
Parte Semiológica:

7. Según su criterio, considera que los colores del sitio Web son:



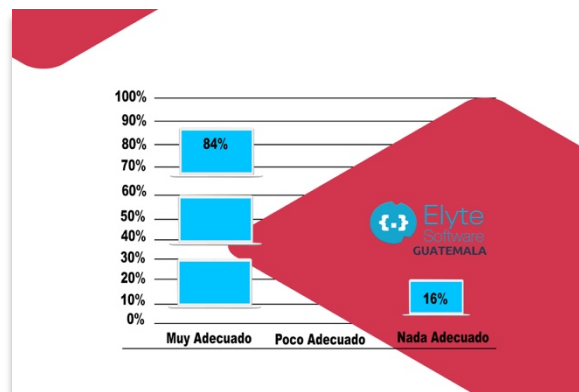
Interpretación: El 96 % de los encuestados considera que los colores utilizados en el diseño del sitio Web de la empresa Elyte Software Guatemala son muy adecuados.

8. ¿Considera que navegar dentro del sitio web es?



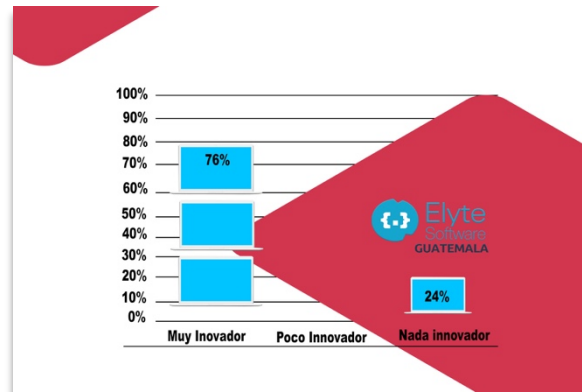
Interpretación: El 100 % de los encuestados considera que navegar en el sitio web de la empresa Elyte Software Guatemala es muy fácil.

9. ¿Considera que el menú de navegación orienta a los usuarios en el uso del sitio web?



Interpretación: El 84 % de los encuestados considera que el menú de navegación orienta a los usuarios en el uso del sitio web de la empresa Elyte Software Guatemala.

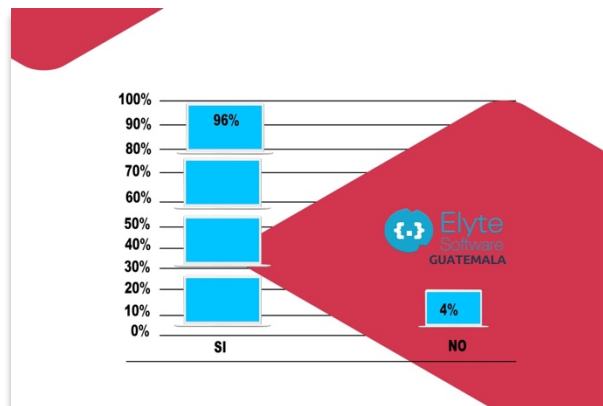
10. ¿Considera que el diseño visual en el Sitio Web?



Interpretación: El 76 % de los encuestados considera que los diseños visuales son muy adecuados de la empresa Elyte Software Guatemala.

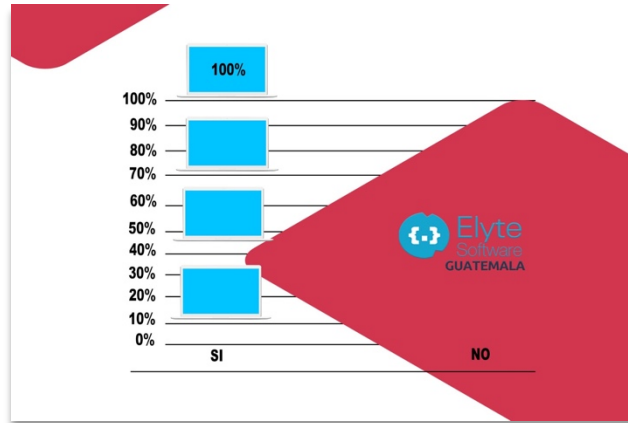
Parte Operativa:

11. ¿Considera que el contenido del sitio web para la empresa Elyte Software Guatemala S.A incluye la información necesaria para los visitantes?



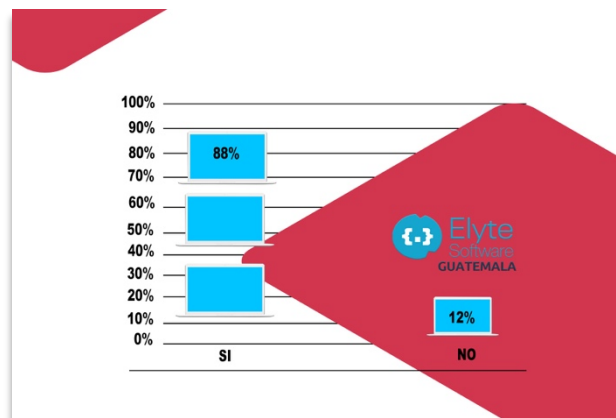
Interpretación: El 96 % de los encuestados considera que el contenido del sitio web incluye la información necesaria a los visitantes de la empresa Elyte Software Guatemala.

12. Según su criterio ¿cree que la usabilidad del sitio web da a conocer brevemente el contenido de la Web?



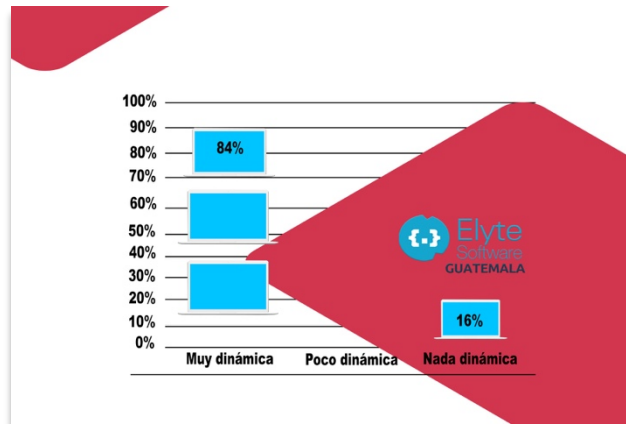
Interpretación: El 100 % de los encuestados cree que la usabilidad del sitio web de la empresa Elyte Software Guatemala, da a conocer brevemente el contenido de la Web.

13 ¿Visualiza el logotipo de la empresa Elyte Software al ingresar al sitio web?



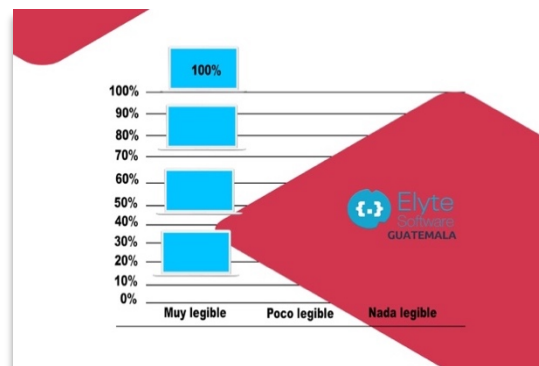
Interpretación: El 88 % de los encuestados visualiza el logotipo de la empresa Elyte Software Guatemala.

14. ¿Considera que la estructura del Sitio Web es?



Interpretación: El 84 % de los encuestados considera que la estructura del sitio Web de la empresa Elyte Software Guatemala es muy dinámica.

15. Según su criterio, ¿considera que la tipografía es?



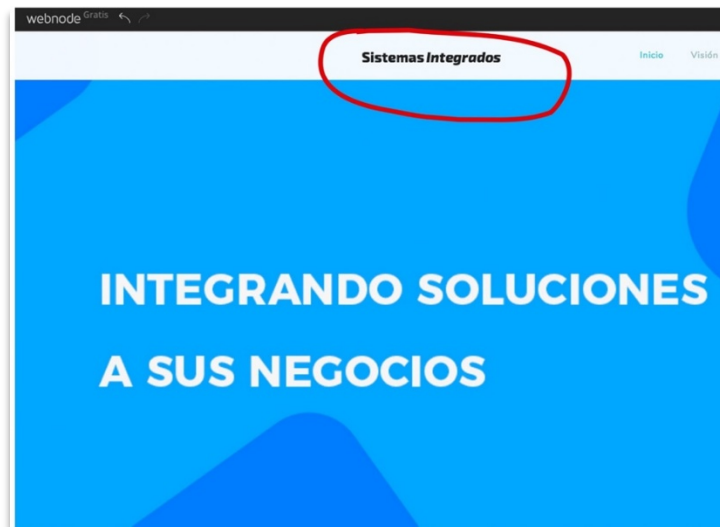
Interpretación: El 100 % de los encuestados considera que la tipografía es muy legible de la empresa Elyte Software Guatemala.

8.4 Cambios con base en Resultados:

La cabecera o header



Después



De acuerdo con a la validación realizada a el Lic. Lic. Gerson Chinchilla, experto en Comunicación y Diseño Gráfico, el logotipo de la empresa Elyte Software Guatemala no se aprecia en la parte superior, y no tenía visibilidad sobre el fondo blanco. por lo que recomendó quitarlo de la parte superior y colocar Sistemas Integrados con letras negras para generar mayor impacto y elegancia.

La cabecera o header

Antes



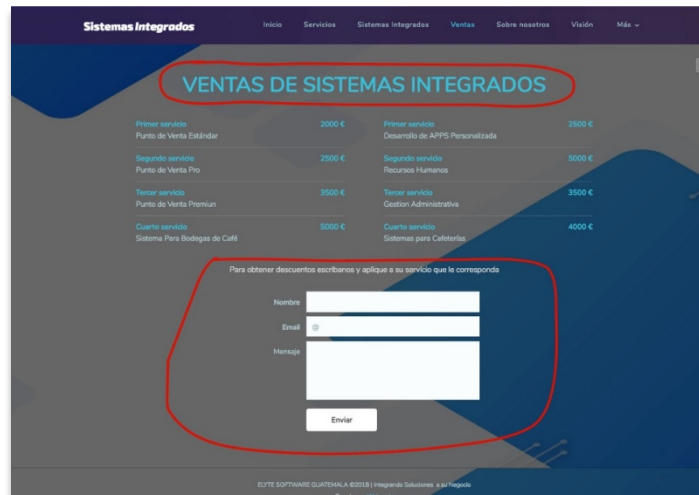
Después



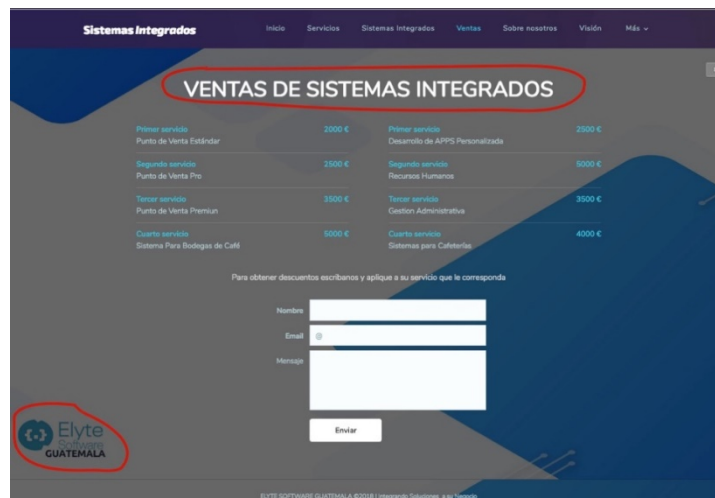
De acuerdo con la validación realizada por el Lic. Edwin Samayoa Estrada, experto en administración de Empresa y MSc en Mercadeo recomendó que no es apropiado la ventana del servicio al final, sugiriendo pasarla a la posición No. 2. Sugirió colocar íconos en las frases para mayor realce para la empresa Elyte Software Guatemala.

La cabecera o header

Antes



Después

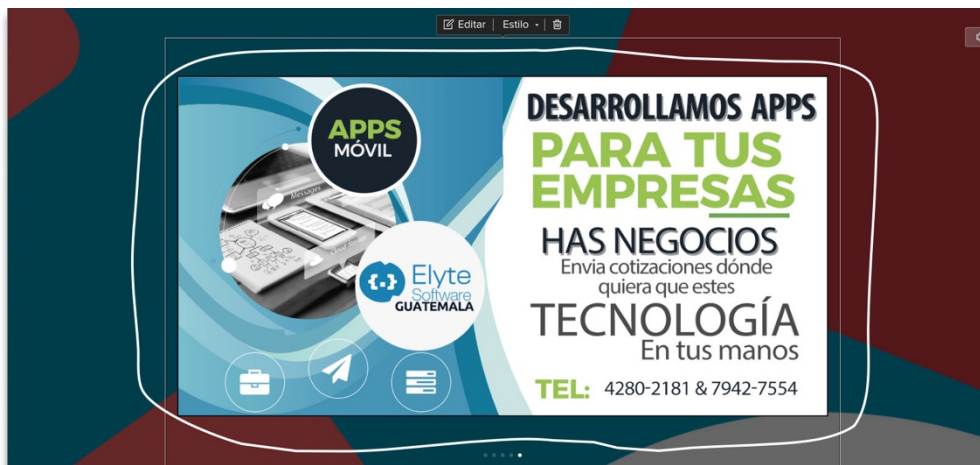


De acuerdo con la validación realizada por el Lic. Carlos Zaparolli, experto en Comunicación y Diseño Gráfico, recomendó la creación de un espacio para ventas y poderle dar mayor porcentaje al Branding de la empresa Elyte Software Guatemala.

Antes



Después



De acuerdo con la validación realizada por el Lic. Hernán Alfonso Girón Guerra, experto en Comunicación y Diseño Gráfico, recomendó un Slideshow para dar más dinamismo al sitio y que este cause una impresión a primera vista para captar la atención de los visitantes.

CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Fundamentación de diseño

9.1.1 Concepto de diseño

La propuesta del diseño de sitio web para la empresa Elyte Software Guatemala, tiene la característica de Landing Page adaptándose a las demandas de los usuarios, que en la actualidad todo gira en los Smartphone tecnología inteligente, es lo que contienen este layout: el header y el footer. Las dimensiones son las mismas de la propuesta preliminar, aunque el contenido es más extenso y la estructura es diferente.

A continuación, se explicará las medidas utilizadas del sitio Web.

9.1.2 Elementos tipográficos

La tipografía empleada en los diseños de las ventanas de la Web es Nunito Sans tiene buen balance con la familia de serif, en lo personal tiene gran dinamismo entre ambas tipografías, que son muy legibles y modernas al dar un diseño innovador al proyecto y que el contenido sea fresco y moderno.



9.1.3 Colores

Las gamas de colores a utilizar fueron elegidos a la imagen corporativa de la Empresa Elyte Software Guatemala. Adicional a ellos, se emplearon algunos colores más en los diseños que contrastaran entre sí y formarían una armonía agradable entre los mismos entre tonos cálidos y fríos, para darle la armonía de colores y el equilibrio al hacer un diseño sea más efectivo.



9.1.4 Propuesta grafica final

Considerando la opinión del representante legal de la empresa, y el grupo objetivo y los expertos, se realizaron los cambios respectivos para obtener resultados favorables y la propuesta final de Diseño de sitio Web de la empresa Elyte Software Guatemala S.A



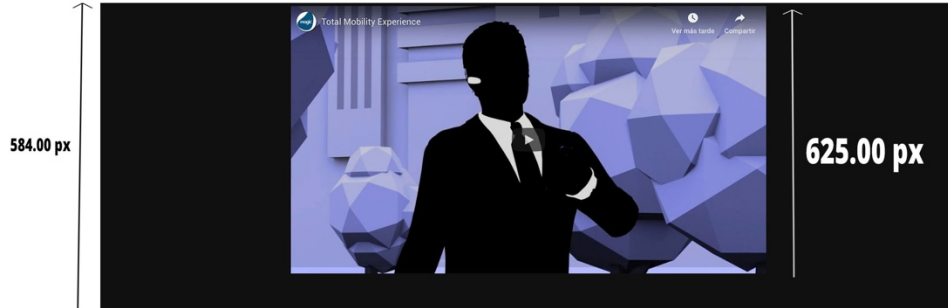
493.64 px



1027.27 px



1088.58 px



1083.58 px



1531.82 px



1531.82 px



1531.82 px

Información de contacto

Elyte Software Guatemala
3Av. 3-48, zona 1 Esquipulas Chiquimula
elytesoftwareguate@elytesoft.com
ventasgt@elytesoft.com
(+502) 4280-2181



Consultas en línea

Días de atención
Lun - Vie: 8am - 6pm

Nombre

Email

Número de teléfono

Fecha

Confirmaremos tu cita en las próximas 24 horas.

Código HTML
No se puede mostrar el contenido de este bloque por razones de seguridad. El widget se mostrará en la versión publicada de tu web.

1035.85 px

CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCION DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

TOTAL DE HORAS TRABAJADAS	25 HORAS (LUNES A VIERNES)
TOTAL DE SEMANAS TRABAJADAS	6 SEMANAS (LUNES A VIERNES)
PRECIO POR HORA	Q 25.00
TOTAL COSTOS DE ELABORACIÓN	Q 3,750.00

Para la elaboración del Diseño Web fue necesario realizar un proceso creativo para llegar a la idea central y así llegar a la elaboración final.

10.2 Plan de costos de producción

REALIZACIÓN DE PROPUESTA PRELIMINAR	50 HORAS
CAMBIOS SOLICITADOS	10 HORAS
REALIZACIÓN DE ARTE FINAL	10 HORAS
DESGASTE DE EQUIPO	80 HORAS
PRECIO POR HORA	25 HORAS
TOTAL COSTOS DE PRODUCCIÓN	Q 3,750.00

La elaboración y producción del diseño web, que se trabajó para la empresa Elyte Software Guatemala llevó una serie de pasos para llegar con la propuesta preliminar, así como la validación del cliente, expertos y el grupo objetivo. Se aplicaron los cambios sugeridos por los profesionales, al tener reducción de la vida útil del equipo de cómputo, este cálculo se realizó tomando como base el número de horas trabajadas, además de la ejecución de la propuesta final y tener un diseño óptimo para su uso.

10.3 Plan de costos de reproducción

COSTO DE REPRODUCCIÓN	PRECIO
DISEÑO DE SITIO WEB	Q 500.00
TOTAL COSTO DE REPRODUCCIÓN POR DISEÑO DE SITIO WEB	Q 500.00

El proyecto será distribuido a los clientes potenciales a través de del sitio web elyteguatmela.webnode.es/, se adquirió una suscripción de 2 años de plataforma en webnode.es que es uno de los sitios más competitivos para este tipo de empresa para lanzar al mercado.

10.4 Plan de Costos de Distribución

COSTO DE DOMINIO POR 2 AÑO	Q 250.00
TOTAL DE HOSTING POR 2 AÑO	Q 250.00
TOTAL	Q 500.00

El proyecto será digital y distribuido a través de la adquisición de un dominio para la empresa Elyte Software Guatemala, que tendrá una duración de 2 años en una de las plataformas más prestigiosas para su manejo del contenido será elyteguatemala.webnode.es/.

El costo del dominio está disponible para elytesoftwareguatemala.com y el costo por mes es de 20 dólares

10.5 Margen de utilidad

TOTAL COSTOS DE ELABORACIÓN	Q 3,750.00
TOTAL COSTOS DE PRODUCCIÓN	Q 3,625.00
TOTAL COSTOS DE REPRODUCCIÓN	Q 500.00
TOTAL COSTOS DE DISTRIBUCIÓN	Q500.00
TOTAL DE COSTOS	Q 8,075.00

MARGEN 20%	Q 1,615.00
MARGEN 20% + TOTAL DE COSTOS	Q 8,375.00

10.6 IVA

IVA 12% + ISR (5%) = 17%	Q 1,423.75
--------------------------	------------

10.7 Cuadro con resumen general de costos

TOTAL DE COSTOS	Q 9,652.00
MARGEN 20%	Q 1,615.00
SUBTOTAL	Q 11,267.00
IVA 12%	Q 1,423.75
TOTAL	Q 12,690.75

CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se investigó acerca de diseño web, semiología y tendencias para fundamentar el proyecto de diseño sitio web Elyte software Guatemala S.A.

11.1.2 Se recopiló la información de la empresa para comunicar de manera efectiva al grupo objetivo de Elyte Software Guatemala S.A

11.1.3 Se seleccionaron los elementos de tipografía, formas y colores de la empresa para implementarlos en el diseño del sitio web de Elyte Software Guatemala S.A.

11.1.4 Se maquetó en el sitio web toda la información y adquisición del desarrollo de software para los clientes de Elyte Software Guatemala S.A.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Actualizar el sitio web para que todos los clientes potenciales se informen de manera general del servicio que ofrecen la empresa Elyte Software Guatemala cada 3 a 6 meses.

11.2.2 Que Elyte Software Guatemala mantenga catálogo digital de los servicios gratuitos dentro del sitio de una manera creativa, y podrá ofrecer una calidad visual a quienes visiten el sitio.

11.2.3 Mantener versiones impresas de los catálogos de los sistemas integrados que ofrecen en las oficinas centrales donde los clientes visitan constantemente.

11.2.4 Actualizar siempre la información de lo que están desarrollando y que estén siempre a la vanguardia en la tecnología que la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

11.2.5 Que la empresa Elyte Software Guatemala mantenga informados a las empresas y clientes potenciales de capacitaciones de los sistemas que están ofreciendo.

11.2.6 Se sugiere a la empresa Elyte Software Guatemala mantener siempre los números telefónicos de servicio al cliente con una línea fija y constante.

CAPÍTULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general



CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

CAPÍTULO XIII: REFERENCIAS.

Idalberto Chiavenato, Mc Graw Hill. (Enero 2006.). *Administre su Consultorio como una Empresa de Servicios*. (2. Editorial Nueva Empresa, Ed.) Editorial Nueva Empresa, 2005.

«Fundamentos de Marketing», 13va. Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, Mc Graw Hill, 2004, Págs. 333 y 334. . (s.f.).

(Real Academia Española ©). . (s.f.).

(s.f.). (<https://www.significados.com/retro/>, Productor, & Significado de Retro) Obtenido de Significado de Retro.

Alexander Kapp, en 1833, . (s.f.).

Ambrose, Gavin Harris. (s.f.). *Fudamentos del Diseño Gráfico*.

América, Casa de. (2015). Posicionamiento de contenidos audiovisuales. (Casa de América).

BARBA SOLER, J. P. (s.f.). *Diseño y desarrollo web*.

Blaise Pascal (1623-1662),. (s.f.).

Cajal, N. (s.f.). *audio en internet*.

Carlos Interiano. (s.f.). *Semiología y Comunicación*. (G. Lapola, Ed.) guatemala: Editorial Estudiantil Fenix.

BIBLIOWEB.

Carson, D. (s.f.). <https://tarraffdg.wordpress.com/2011/09/23/david-carson-disenador-grafico/>. Obtenido de TARRAFF.DG:

<https://tarraffdg.wordpress.com/2011/09/23/david-carson-disenador-grafico/>

Churba, Carlos Alberto. (2004). *Carlos Alberto Churba La creatividad*, (6 ed.).

color, T. d. (s.f.). *Color*. Obtenido de <https://xn--diseocreativo-lkb.com/colores-tendencia-diseno/>.

Córaca, M. J. (2012). *Wassily Kandinsky (1866-1944)*.

ecured. (s.f.). https://www.ecured.cu/Artes_visuales. Obtenido de

https://www.ecured.cu/Artes_visuales: https://www.ecured.cu/Artes_visuales

Eva Heller. (2013). *Psicología del color Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.

George Pake. (s.f.). *hipertextual*. Obtenido de <https://hipertextual.com/2012/01/historia-de-la-tecnologia-xerox-parc>.

Guardia de Viggiano, N. V. (2009). *Lenguaje y comunicación*.

CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo A: Definición de tema

¿QUÉ?	¿A TRAVÉS DE QUE?	¿PARA QUÉ?	¿PARA QUIÉN?
Diseño	Sitio web	Para dar a conocer los diferentes sistemas y desarrollo de software y hardware.	Elyte Software Guatemala S.A Para toda empresa e industria Comercial y clientes reales Y potenciales

14.2 Anexo B: Taller de desarrollo de requerimiento de comunicación y diseño

**TALLER DE DESARROLLO DE REQUERIMIENTO DE
COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

¿Para quién?	Elegir una de las Siguietes:	¿Qué?	¿Para qué?
Elyte Software Guatemala	No cuenta con	Página web	Para dar a conocer a Empresas e industrias comerciales los sistemas y desarrollo de software y hardware que promueve y vende la empresa.
	No existe		
	No se tiene		
	Se carece de		
	No hay		
	Hace falta		

14.3 Anexo C: Taller de desarrollo de objetivos

TALLER DE DESARROLLO DE OBJETIVOS

Tipo	Objetivo	¿Qué?	¿A través de Qué?	¿Para Qué?	¿Para Quién?
General	Diseñar sitio web para dar a conocer a empresas e industrias comerciales los sistemas y desarrollo de software y hardware que promoviendo el desarrollo de los sistemas integrados de la empresa Elyte Software Guatemala S.A.	Diseñar	Diseño del sitio web	Promover el desarrollo de los sistemas integrados.	La Empresa Elyte software Guatemala S.A.
3.1 Específicos	Investigar acerca de diseño web, Semiología, y tendencias para fundamentar el proyecto de diseño sitio web para la empresa Elyte Software Guatemala S.A.	Investigar	Las tendencias de diseño.	Para el desarrollo del diseño del sitio web	La Empresa Elyte software Guatemala S.A.
3.2 Específicos	Recopilar información de la empresa para comunicar de manera efectiva al grupo objetivo de Elyte Software Guatemala S.A.	Recopilar	Información y la elaboración.	Conocer los diferentes servicios.	La Empresa Elyte software Guatemala S.A.
3.3 Específicos	Seleccionar los elementos de tipografía, formas y colores de la empresa para implementarlos en el diseño del sitio web de Elyte Software Guatemala S.A.	Definir	Diseño interactivo.	Para la atención de los clientes potenciales.	La Empresa Elyte software Guatemala S.A.

1.4 Anexo D: BRIEF



BRIEF: *Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.*

DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Walter Baudilio Cordero Velásquez

No. de Carné: 14007254 Celular: 59288475

Email: waltercordero@hotmail.com

Proyecto: Diseño de sitio Web para dar a conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas, e industrias comerciales de la empresa Elyte Software Guatemala S.A.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Elyte Software Guatemala S.A.

Dirección: 3ª. Avenida 3-84 Zona 1 Esquipulas, Chiquimula Guatemala.

Email: elytesoftwareguate@elytesoft.com **Tel:** 4280-2181

Contacto: Oscar Antonio Quintanilla Orellana **Celular:** +503 7262 6976

Antecedentes: Es una empresa dedicada a brindar herramientas, mediante software y hardware efectivos, que satisfagan las necesidades de los clientes relacionados con controles internos y administración de la información, tanto para la pequeña como para la mediana y gran empresa.

Oportunidad identificada: Elyte Software Guatemala S.A no cuenta con un sitio web para dar conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas, e industrias comerciales.

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Brindar herramientas a nuestros clientes por medio de software efectivos, con el objetivo de mejorar el desempeño de sus operaciones, de una manera práctica y útil para todos los usuarios; que a su vez satisfagan las necesidades de nuestros clientes relacionados con controles internos y administración de la información.

Visión: Ser la empresa líder en Centroamérica en la creación de software para la pequeña, mediana y gran empresa, siendo innovadores y ofreciendo herramientas de la mejor calidad y tecnología de punta, adaptándonos a las necesidades de nuestros clientes.

Delimitación geográfica: Limita al Norte con los municipios de Olopa, Jocotán y Camotán del departamento de Chiquimula; al sur con municipio de Metapán, de El Salvador; al oriente con los departamentos de Copán y Ocotepeque, Honduras y al poniente con el municipio de Concepción Las Minas y de Quezaltepeque del departamento de Chiquimula, está situado en la parte sur-oriental del departamento de Chiquimula, República de Guatemala. Esquipulas, Municipio del Departamento de Chiquimula, tiene un área aproximada de 532km². Nombre geográfico oficial Esquipulas.

Grupo objetivo: Son todas las empresas del departamento de Esquipulas, Pequeña, mediana y gran empresa.

Principal beneficio al grupo objetivo: Dotar de herramientas tecnológicas con tecnología de punta, aun costo accesible.

Competencia: SAP® Business One | Software, Lamos Software.

Posicionamiento: Ser líder en el desarrollo de software e integración empresarial.

Factores de diferenciación: Costo más accesible, que la competencia.

Objetivo de mercadeo: Ser conocidos por el desarrollo de software a la medida.

Objetivo de comunicación: Dar a conocer los diferentes softwares a través de su página web.

BRIEF

Mensajes claves a comunicar: Integrando soluciones a su negocio.

Estrategia de comunicación: Diseño de sitio Web para dar a conocer los sistemas y desarrollo de software y hardware a empresas e industrias comerciales, de la empresa Elyte Software, Guatemala S.A con el grupo objetivo.

Reto del diseño y trascendencia: Que tenga un estilo corporativo y que transmita bien el mensaje, con un diseño corporativo.

Materiales a realizar: Diseño de Pagina Web.

Presupuesto: Elyte Software, Guatemala S.A cuenta con el presupuesto para la ejecución del proyecto del diseño web.

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Celeste y Negro.

Tipografía: Avant Garde Bokk Se trata de una tipografía geométrica, formada a base de círculos y líneas rectas y posee una altura de la “x” bastante considerable, dándole una apariencia sólida, fuerte y moderna.

Forma: Un círculo y una llave de programación con un punto en medio y letra

LOGOTIPO



14.5 Anexo E: Tabla de niveles socio económicos 2009 / Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computador a familia electrodomesticos básicos	1tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1cta Q monetarios y ahorro, 1TC local	1cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

14.6 Anexo F: encuesta perfil psicográfico y conductual

ENCUESTA

Preguntas Perfil psicográfico para la empresa Elyte Software Guatemala S.A

1. ¿Cada cuánto visita páginas web para buscar información de software en mejoramiento de sistemas para su empresa?

Una vez a la semana.

Una vez al mes.

Una vez a los 6 meses.

Una vez al año.

Nunca.

2. Cuenta con un sistema de software para su empresa.

Si.

No.

3. Siente temor al no contar con software que resguarde sus operaciones contables.

Si.

No

4. En qué nivel social se encuentra actualmente.

Alta.

Media.

Baja.

5.Cuál es su estado civil actualmente.

Soltero joven.

Casado con hijos.

Casado con sin hijos.

Preguntas **Perfil conductual** para la empresa Elyte Software Guatemala S.A

1. ¿Qué función realiza dentro de la empresa?

2. ¿Describa una situación actual en donde necesite un sistema para resguardar sus operaciones contables u otros que necesite su empresa?

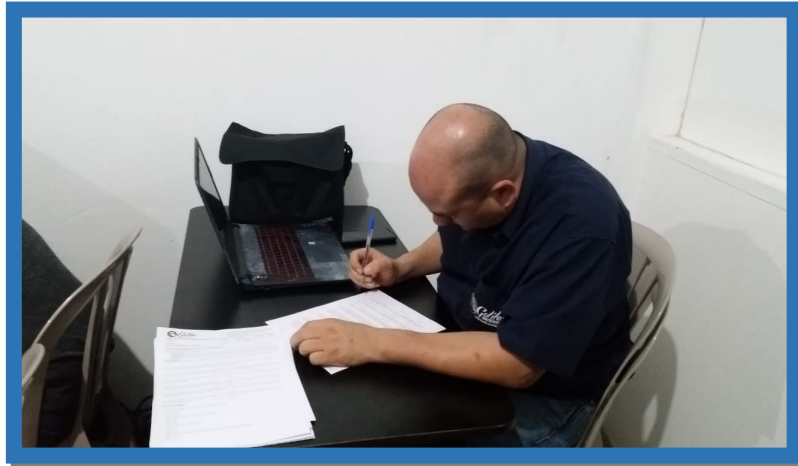
3. ¿En dónde ha buscado una solución para los sistemas de su empresa?

4. ¿Cuál ha sido su experiencia buscando páginas web que contenga información útil para su empresa?

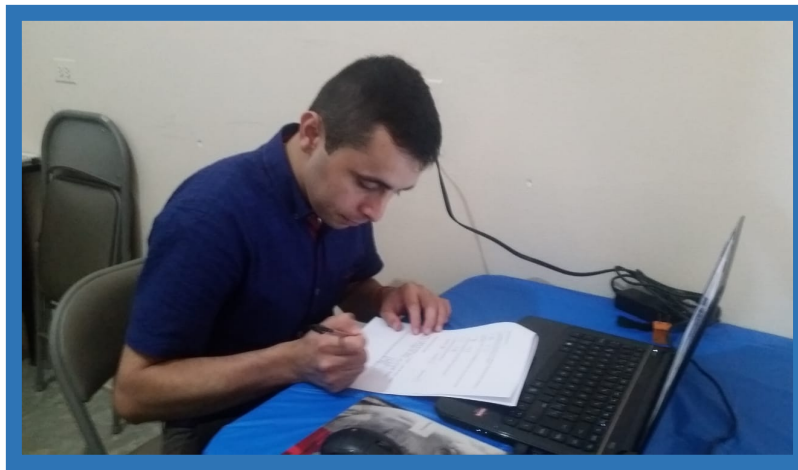
5. ¿Cree necesario que exista un lugar en la web donde se brinde información de software para diferentes empresas y por qué?

14.7 Anexo G: Fotografías de Validación

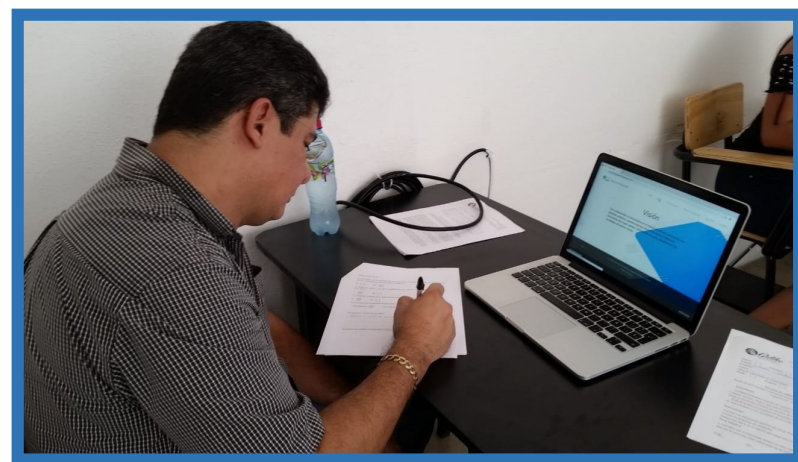
14.7.1 Expertos



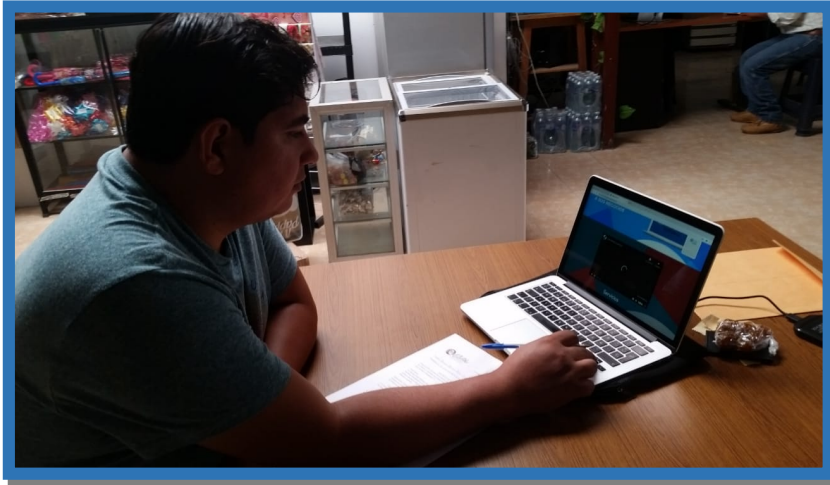
Lic: David Castillo



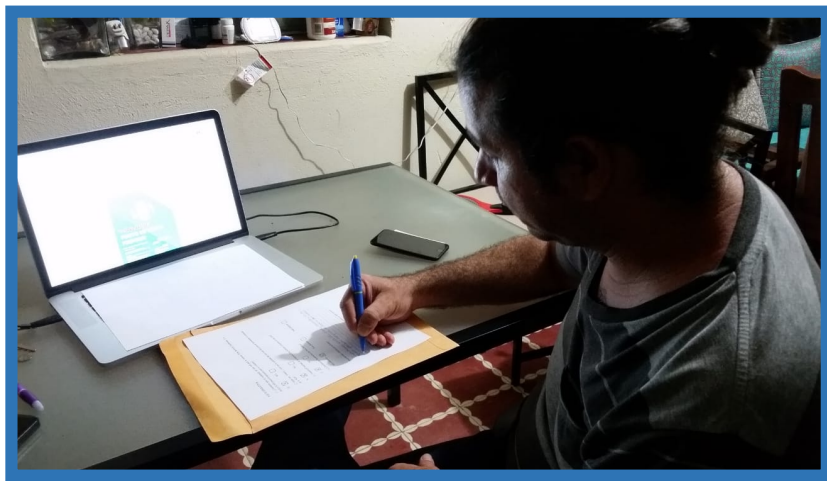
Lic: Gerson Chinchilla



Lic: Edwin Samayoa



Lic: Hernán Girón



Lic: Carlos Zapparoli

14.7.2 Cliente



Ing: Oscar Quintanilla

14.8 Anexo H: Cotizaciones



✉ contacto@gt.gt
 🌐 www.webs.es.gt
 ☎ 4440-0061
 📍 Calle a 0-68 zona 2
 Quetzaltenango, Guatemala

Quetzaltenango 31 de octubre 2018

Señor
 Walter Cordero
 Guatemala

Estimado señor:

Esperando que se encuentre bien de salud.

Nuestra empresa se dedica desde hace más de diez años al desarrollo de aplicaciones, software corporativo, web hosting, radios en línea y desarrollo de páginas web. Nos hemos destacado por ofrecer la más alta tecnología en todos nuestros servicios. Manteniendo los más altos estándares internacionales y ofreciendo los costos más bajos del mercado.

En la presente cotización le daremos a conocer los planes de diseño web que hemos preparado para usted:

CARACTERÍSTICAS	PLANES	
	BÁSICO	PREMIUM
Web Hosting Ilimitado	✓	✓
Ancho de Banda Ilimitada	✓	✓
Cuentas de Correo Ilimitadas	✓	✓
Diseño gratis del sitio web (Usted puede añadir ilimitadas desde el panel de control)	5	20
Nombre de dominio. com. net. o. org	✓	✓
Panel de control de fácil administración	✓	✓
Formulario de contacto	✓	✓
Estadísticas diarias sobre visitantes	✓	✓





Barrio Las Flores
Gualán, Guatemala
(502) 3263-1425
info@tuchezbrands.com
www.tuchezbrands.com

COTIZACIÓN

CLIENTE

Walter Cordero
Ciudad de Chiquimula
Chiquimula

CONTACTO

Tel.:
E-mail:

FECHA DE COTIZACIÓN

7 de noviembre del 2018

DESCRIPCIÓN

Desarrollo de página web, alojamiento (hosting), dominio y mantenimiento pr un año.

CANTIDAD

1

PRECIO U.

Q4,500.00

PRECIO

4,500.00

DETALLES:

El alojamiento (hosting) y dominio se renovarán anualmente.

FIRMA DE ACEPTACIÓN

TIEMPO DE ENTREGA: 25 días hábiles.

FORMA DE PAGO: 50% para reservar la fecha y 50% al momento de entregar el trabajo finalizado.

CTA. BANCARIA: 162-04-53274 Banco Industrial

FECHA DE VENCIMIENTO:

Carlos Zapparolli

Licenciado en Comunicación y Diseño

10/11/2018

Eyite Software Guatemala S.A.

Diseño de sitio web.

- Diseño y desarrollo de sitio web a especificaciones del cliente por un año.
- Dominio y Hosting por un año
- Certificado de Seguridad SSL por un año
- Creación de portafolio
- Soporte técnico
- Capacitación de uso
- Conexión a redes sociales

Total Q.10,000.00

Nota: Se efectuará un 50% del pago antes del inicio del trabajo, y el resto en la entrega del material producido.

Atte.



Lic/ Carlos Zapparolli
Cel. 5567-5163
carlos.zapparolli@gmail.com



ZAPAROLLI
Photography