

**DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR
ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ.**

KEVIN ALEXANDER SALCEDO CHÍA



**COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLÍVAR
BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIDAD INFORMÁTICA
DUITAMA
2023**

**DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR
ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ.**

KEVIN ALEXANDER SALCEDO CHÍA

**Proyecto presentado como requisito para optar el Título de Bachilleres
Técnicos en la Especialidad de Informática**

Mag. MERY LUCY LÓPEZ LÓPEZ
Docente Proyectos

Ing. WILMAR YESID BRICEÑO Fernández
Docente Área Técnica



COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLÍVAR
BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL
DUITAMA
2023

Copyright C 2022 - 2023

**Título. DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA
COMERCIALIZAR ROPA PARA LA COMUNIDAD DE LA CIUDAD DE DUITAMA,
BOYACÁ.**

AUTOR. KEVIN ALEXANDER SALCEDO CHÍA

Prohibida la reproducción total o parcial de este libro,
Por cualquier medio, sin permiso de su autor
Impreso en Duitama– Boyacá – Colombia
Junio de 2023



NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado, **DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA – BOYACÁ**, realizado por el estudiante. **Kevin Alexander salcedo chía**, quien cumple con todos los requisitos legales exigidos por el Colegio Simón Bolívar, Bachillerato Semipresencial para optar al Título de Bachiller Técnico en la Especialidad de Informática.

Mag. *Mery Lucy López López*

Firma Docente Proyecto

Firma Coordinador

Firma Calificador

Duitama, 10 – junio – 2023

DEDICATORIA

Agradezco a dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

Kevin

AGRADECIMIENTOS

Expresamos agradecimientos a.

Señor rectora **MARÍA DEL PILAR CAMARGO SALAS** le agradecemos por crear este sistema educativo donde podemos terminar nuestros estudios mucho más fácil, porque muchos jóvenes, adultos por cuestiones de trabajo no podemos terminar el estudio y por eso nos facilita mucho este sistema educativo. ¡**MUCHAS GRACIAS!**

Señor Coordinador Bachillerato Semipresencial **Lic. LUIS EUGENIO BRICEÑO JOYA**, por su compromiso con sus estudiantes, por guiar este sistema educativo el cual nos ayuda mucho a terminar nuestros estudios. ¡**MUCHAS GRACIAS!**

A la Docente **MERY LUCY LÓPEZ LÓPEZ** del área de Proyectos, por tanto apoyo, siempre recordarnos con mucho cariño toda la ayuda que nos brindaste simplemente eres excepcional ¡**MUCHAS GRACIAS!**

Al Profesor de la Especialidad de informática **ING. WILMAR YESID BRICEÑO FERNANDEZ**, por ayudarnos a poder realizar nuestro proyecto y por todo su apoyo que hizo de las horas de trabajo muy agradables y su comprensión. ¡**MUCHAS GRACIAS!**

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	10
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	10
2. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	11
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	11
2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
3. JUSTIFICACIÓN.....	12
4. MARCO REFERENCIAL Y SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	13
4.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
4.2. MARCO TEÓRICO.....	13
4.3 MARCO TECNOLÓGICO.....	22
4.4 MARCO CONCEPTUAL.....	24
4.5 CARACTERIZACIÓN DE LA MICROEMPRESA.....	26
4.6 MARCO LEGAL.....	28
4.7 MARCO DEMOGRÁFICO, HISTÓRICO Y GEOGRÁFICO.....	31
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	35
5.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	35
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36
5.3 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	37
6. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	38
7. RECURSOS NECESARIOS PRESUPUESTOS Y ASPECTOS ECONÓMICOS.....	43
8. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES.....	45
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
10. GLOSARIO.....	47
ANEXOS	

LISTA DE IMÁGENES

IMG1. LA INFORMÁTICA.....	14
IMG2. ALMACENAMIENTO Y LA RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN.....	14
IMG3. EL COMPUTADOR.....	15
IMG4. HARDWARE Y SOFTWARE.....	17
IMG5. PROGRAMAS DE OFFICE.....	18
IMG6. PÁGINAS WEB.....	19
IMG7. ESTRUCTURA DE CÓDIGO QR.....	20
IMG8. ESTRUCTURA DE CÓDIGO DE BARRAS.....	21
IMG9. TIPOS DE TECNOLOGÍA.....	24
IMG10. LOGO DE LA MICROEMPRESA.....	25
IMG11. CÓDIGO QR.....	25
IMG12. TARJETA DE PRESENTACIÓN.....	26
IMG13. GOOGLE.....	28
IMG14. BÚSQUEDA TREINTA.....	28
IMG15. REGISTRO TREINTA.....	29
IMG16. DATOS DE LA TIENDA EN TREINTA.....	30
IMG17. NOMBRE Y LOGO DE LA TIENDA EN TREINTA.....	30
IMG18. CATEGORÍAS DE LA TIENDA EN TREINTA.....	31
IMG19. SUBIR EL PRODUCTO EN TREINTA.....	31
IMG20. MAPA DE DUITAMA.....	32
IMG21. ESCUDO DEL COLEGIO.....	32
IMG22. BANDERA DEL COLEGIO.....	40
IMG23. UBICACIÓN DEL COLEGIO.....	41

LISTA DE TABLAS

TABLA 1. MARCO LEGAL.....	29
TABLA 2. ¿SABE QUE ES UNA PÁGINA WEB Y LA HA USADO PARA INVESTIGAR ALGÚN TEMA?	39
TABLA 3. ¿HA VISTO ALGUNA PÁGINA WEB EN LÍNEA QUE COMERCIALIZA ROPA?	40
TABLA 4. ¿HA COMPRADO O COMPRARÍA PRODUCTOS EN ALGUNA PÁGINA WEB?	41
TABLA 5. ¿CONOCE ALGUNA PÁGINA WEB QUE COMERCIALIZA ROPA OVERSIZE?	42
TABLA 6. ¿SI EXISTIERA EN DUITAMA UNA PÁGINA WEB QUE COMERCIALIZA ROPA OVERSIZE, CON PAGO CONTRA ENTREGA COMPRARÍA EN ELLA?	43
TABLA 7. RECURSOS.....	44
TABLA 8. PRESUPUESTO DE INVERSIÓN.....	45

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. ¿SABE QUE ES UNA PÁGINA WEB Y LA HA USADO PARA INVESTIGAR ALGÚN TEMA?	39
FIGURA 2. ¿HA VISTO ALGUNA PÁGINA WEB EN LÍNEA QUE COMERCIALIZA ROPA?	40
FIGURA 3. ¿HA COMPRADO O COMPRARÍA PRODUCTOS EN ALGUNA PÁGINA WEB?	41
FIGURA 4. ¿CONOCE ALGUNA PÁGINA WEB QUE COMERCIALIZA ROPA OVERSIZE?	42
FIGURA 5. ¿SI EXISTIERA EN DUITAMA UNA PÁGINA WEB QUE COMERCIALIZA ROPA OVERSIZE, CON PAGO CONTRA ENTREGA COMPRARÍA EN ELLA?	43

LISTA DE ANEXOS

- Anexo 1. Encuesta
- Anexo 2 Cronograma de Actividades
- Anexo 3. Evidencias
- Anexo 4 Código de Barras
- Anexo 5 Ficha Técnica
- Anexo 6. Carta de autorización para publicar el libro
- Anexo 7. Acta de Socialización

RESUMEN

El día 26 de octubre de 2022 nace la idea de crear e implementar una página web para la comercialización de ropa en la ciudad de Duitama, con el fin de que algunos habitantes tengan una mejor facilidad de adquirir productos, al realizar el proceso de investigación se llevó a cabo la creación de la microempresa ya que en Duitama hay muy pocos sitios web que comercializan este tipo de ropa.

Se tuvieron en cuenta 126.670 habitantes de la ciudad de Duitama tomándose como muestra el 0.028% que equivale a 35 personas, las cuales contestaron si y no de las preguntas correspondientes, la página web se desarrolló con el propósito de tener una estrategia de manera online, surgió porque no se encontró un software similar como este, de tal manera se observó cuál herramienta más adecuada para manejar este proceso, este sería el internet y como objeto principal fue la creación e implementación de un sitio web.

Se trazaron objetivo general y objetivo específico, lo cual se exploró, se buscó la información de cómo se crea una página web, se buscó una herramienta adecuada para crear una estructura del sitio web, el diseño se empezó utilizando las herramientas TIC, en donde se inició creando, para la creación de páginas web existen muchos tipos de tecnología, para los cuales se aplican, tecnología flexible, tecnología de equipo, tecnología de productos, tecnología limpia, tecnología informática, tecnología ambiental y verde, la tecnología de logística empresarial.

Para crear una página web se necesita saber qué software de aplicación se va a implementar, es importante saber manejar el internet ya que nos sirve para la creación del sitio web, este pertenece al sector terciario el cual es un emprendimiento el cual está creando un contenido digital para facilitar la vida a las personas en diferentes ámbitos laboral y comercial. Es innovador ya que es un método de comercializar prendas que casi nadie comercializa, ya que en estos tiempos se utilizan tecnologías como medio de comunicación entre clientes y vendedores, este sitio tiende a variar su precio dependiendo el contenido y el diseño de la página.

Palabras Claves. Informática-computador-software-hardware-internet-buscadores-páginas web-html

ABSTRACT

On October 26, 2022, the idea of creating and implementing a web page for the commercialization of clothing in the city of Duitama was born, in order that some inhabitants have a better facility to acquire products, when carrying out the investigation process He carried out the creation of the microenterprise since in Duitama there are very few websites that sell this type of clothing.

126,670 inhabitants of the city of Duitama were taken into account, taking as a sample the 0.028% which is equivalent to 35 people, who answered yes and no to the corresponding questions, the web page was developed with the purpose of having a strategy online, it arose because similar software like this was not found, in such a way it was observed which most appropriate tool to handle this process, this would be the internet and the main object was the creation and implementation of a website.

The general objective and specific objective were outlined, which was explored, the information on how a web page is created was sought, an adequate tool was sought to create a website structure, the design began using ICT tools, where began creating, for the creation of web pages there are many types of technology, for which they are applied, flexible technology, equipment technology, product technology, clean technology, information technology, environmental and green technology, the business logistics technology.

To create a web page you need to know what application software is going to be implemented, it is important to know how to use the internet since it helps us to create the website, it belongs to the tertiary sector which is an enterprise which is creating content digital technology to make life easier for people in different work and commercial fields. It is innovative since it is a method of selling clothes that almost no one sells, since in these times technologies are used as a means of communication between customers and sellers, this site tends to vary its price depending on the content and design of the page.

Keywords. computing-Computer-software-hardware-internet-Search engines-web pages-html.

INTRODUCCIÓN

La informática son todos aquellos conocimientos teóricos, que estudia los métodos y técnicas para almacenar y procesar información de manera automática, por lo tanto, esta rama de la tecnología va de la mano con el internet, y las aplicaciones digitales necesarias para crear páginas web que son creadas a través de las herramientas de la tecnología, la información y la comunicación, sitios informáticos que funcionan como medios comerciales, empresariales, educativos, informativos, didácticos, y recreativos; para la elaboración de una página existen plataformas con un costo comercial al cliente.

En este documento se encuentra todo lo relacionado a lo que es una página web, ya que esta es una unidad económica creada para vender y promocionar productos que satisfacen las necesidades de sus clientes, la página web es una innovación la cual no existen muchas tiendas online que comercializan este tipo de ropa, por lo cual es innovadora en el marketing duitamense surgiendo así un emprendimiento digital para la cual se realizó una investigación cualitativa y cuantitativa, mediante una encuesta que arrojó resultados positivos dando pie a que se desarrollara el sitio virtual, el cual se investigó todo lo relacionado con la informática, páginas web, el computador, el hardware, el software, todo aquello sobre la programación, sistemas operativos, todos los navegadores, buscadores necesarios para la investigación y creación de cualquier plataforma digital.

Este es un proceso emprendedor ya que una página web es la forma más económica y más rápida de dar un negocio a conocer en internet y poder competir por una mejor participación en el mercado, esta página web es innovadora ya que en Duitama no existen muchas tiendas online que comercializan este tipo de ropa. Una página de estas en el mercado costaría cerca de los 500.000 a 700.000 pesos, dependiendo la información que esta contenga, este emprendimiento pertenece al sector productivo terciario ya que en este se encuentra todo lo que corresponde a la tecnología digital y comercialización.

Para realizar este tipo de emprendimientos se necesita una investigación, diseñar la maquetación de la página web, realizar el proceso de montaje de información y dar a conocer a la comunidad el sitio web dejándolo con la información requerida por los clientes que visiten este emprendimiento.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Las páginas web es un método donde facilita las compras de diferentes prendas de ropa por medio de un celular, computador y aplicaciones también están hechas para la comodidad de los clientes y también la confianza de la persona que hace la compra de diferentes prendas de ropa.

Son un método online donde la mayoría de las personas creen que las páginas web son una estafa donde ellos transfieren dinero para comprar ropa y luego de eso nunca responden o nunca les llega la ropa deseada, por esto creamos una página web confiable dónde las personas podrían comprar ropa o diferentes prendas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Es viable crear una página web para facilitar la venta de ropa juvenil en Duitama-Boyacá?

2 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar y elaborar una página web para comercializar ropa a la comunidad de la ciudad de Duitama, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje impartido desde el área técnica.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Desarrollar la investigación para crear una página web donde se comercializa ropa en la ciudad de Duitama- Boyacá

Buscar la herramienta tecnológica adecuada para desarrollar la página web teniendo en cuenta las TIC

Diseñar y elaborar la página web en la herramienta tecnológica seleccionada y desarrollando pruebas de funcionamiento.

Publicar el sitio web y dejarlo a disposición de la comunidad Duitamense para que pueda conocer la ropa que se ofrece a través de este medio.

Socializar con la comunidad en general el emprendimiento que hace referencia a la creación de páginas web.

3 JUSTIFICACIÓN

La informática es aquella que estudia los métodos técnicos para procesar y transmitir los datos digitales, en los que se unen elementos como son el hardware y el software. También se cuentan con diferentes herramientas y programas que permiten dar solución a diferentes problemáticas y crear herramientas para solucionar estas mismas, como la creación e implementación de páginas web para comercializar ropa en la ciudad de Duitama, además cubrir las necesidades de los clientes prestando un mejor servicio al momento de adquirir cualquier prenda.

Se observa que hoy en día el avance de las tecnologías ha sido el mayor impacto en el comercio, generando así un mayor número de ventas a través del internet ya que de este modo los clientes podrán visualizar los productos desde cualquier sitio: por lo tanto se crea el sitio web para comercializar ropa desde una microempresa que se encarga del diseño de esta herramienta informativa y comunicativa utilizando el buscador google y la plataforma treinta que permite mediante las diferentes herramientas que esta plantilla ofrece el diseño y creación de un sitio web dinámico didáctico e interactivo de tal manera que el visitante capte el mensaje con facilidad de los productos que se le están ofreciendo.

La plataforma treinta es una herramienta la cual nos facilita la creación del sitio web, ya que nos da todo lo necesario para la creación de la página web.

4 MARCO REFERENCIAL Y SISTEMA DE HIPÓTESIS

4.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Según la investigación se encuentran proyectos relacionados que están funcionando o se han creado en la ciudad de Duitama -Boyacá Mediante esta investigación encuentran varios sitios web donde comercializan los mismos productos entre ellos se encontraron.

-koaj: empresa donde comercializan diferentes productos como camisetas, pantalones, juveniles. Fue fundada en 1982 por Hanoj Perz Taráoslos fue en el barrio galerías Bogotá. Y al transcurso del tiempo se expandió en varios lugares del país Colombia. Y unas de las sedes de Duitama Boyacá es el de la carrera 16#12-22, carrera 17#17-47 y en la calle 6#15-23 local 8

-Arequipe: empresa donde comercializan productos variables donde se encuentra todo tipo de ropa. Fue fundada en el año 2003, el fundador fue Luis Alejandro quien su inspiración fue sus niños para la marca Arequipe atreves de su dulzura y su ternura. Una de las sedes se encuentra en la carrera 17#16-49

-Duitama tattoo shop: microempresa donde se comercializa ropa juvenil, tatuajes, piercings etc. Se encuentra en la carrera 13 #17-16 en la ciudad Duitama-Boyacá

4.2 MARCO TEÓRICO.

El origen de la informática se sitúa en la segunda mitad del siglo XX, aunque la primera generación de computadoras se desarrolló entre 1951 y 1958, las cuales funcionaban con válvulas, cilindros magnéticos e instrucciones internas, también llamada computación que es el área de la ciencia que se encarga de estudiar la administración de métodos, técnicas y procesos con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. De esta manera, la informática se refiere al procesamiento automático de información, dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.



Imagen1. La informática

Fuente. <https://psicologia.fandom.com/es/wiki/Informatica>

La informática tiene como propósito clave **el almacenamiento y la recuperación de información**, lo cual ha sido una de las preocupaciones clave de la humanidad desde el inicio de los tiempos. En ese sentido, el primer sistema de almacenamiento fue la escritura misma, que permitía codificar mensajes y recuperarlos luego a través de marcas sobre una superficie. Vista así, la informática ha llevado ese mismo principio al máximo, creando sistemas y aparatos que almacenan, producen, transmiten y reproducen información de manera masiva, eficiente y veloz. No en balde, la informática interviene hoy en día prácticamente todos los demás campos del saber de un modo o de otro.



Imagen 2. Almacenamiento y la recuperación de información

Fuente. <https://www.eae-publishing.com/catalog/details/store/gb/book/978-3-659-05011-4/almacenamiento-y-recuperaci%C3%B3n-de-documentos-xml>

COMPUTADOR

Computadora, computador u ordenador, es una máquina electrónica digital programable que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida. Una computadora está compuesta por numerosos y diversos circuitos, integrados y varios elementos de apoyo, extensión y accesorios, que en conjunto pueden ejecutar tareas diversas con suma rapidez y bajo el control de un programa. Básicamente, la capacidad de una computadora depende de sus componentes hardware, en tanto que la diversidad de tareas radica mayormente en el software que admita ejecutar y contenga instalado. Las hay de arquitectura

mixta, llamadas computadoras híbridas, siendo también estas de propósitos especiales.

Las computadoras modernas están basadas en circuitos integrados, miles de millones de veces más veloces que las primeras máquinas, y ocupan una pequeña fracción de su espacio. Las computadoras simples son lo suficientemente pequeñas para residir en los dispositivos móviles. Las computadoras portátiles, tales como tablets, netbooks, notebooks, ultrabooks, pueden ser alimentadas por pequeñas baterías. Las computadoras personales en sus diversas formas son iconos de la llamada era de la información y son lo que la mayoría de la gente considera como «computadora».

Sin embargo, los sistemas embebidos también constituyen computadoras, y se encuentran en muchos dispositivos actuales, tales como reproductores MP4, teléfonos inteligentes, aviones de combate, juguetes, robots industriales, etc. .



Imagen 3. El computador

Fuente. <https://laprofemery.com/grado-quinto-unidad-1/>

HARDWARE Y SOFTWARE.

Los conceptos más básicos de la informática son el **hardware** y el **software**.

El hardware: es el aspecto físico, rígido, concreto y tangible de los sistemas informáticos. Son, así, las piezas y componentes que podemos tocar, intercambiar, romper, etc., algo así como el “cuerpo” de la computadora, en dicha categoría se incluyen los componentes vitales de procesamiento (como el procesador de cálculo)

o los dispositivos de almacenamiento (la memoria y los discos rígidos), pero también los dispositivos periféricos, que son aditamentos independientes del sistema, que se conectan con él para permitirle desempeñar diversas funciones. Dependiendo de cuáles sean dichas funciones, podremos hablar de:

Dispositivos de entrada: Aquellos que permiten introducir información al sistema, como puede ser un teclado, un ratón, una cámara web o un escáner.

Dispositivos de salida: Aquellos que permiten extraer o recuperar información del sistema, como pueden ser el monitor, una impresora o unos parlantes.

Dispositivos de entrada/salida: Aquellos que son capaces de desempeñar ambas funciones a la vez o de manera sucesiva, como puede ser una impresora multifuncional, o un monitor táctil.

El software: vendría a ser la mente del sistema informático, intangible, abstracto y sólo accesible a través del sistema. Existen muchísimos tipos de software, algunos de los cuales vienen ya preinstalados en sectores críticos de la computadora, mientras que otros sirven de interfaz entre el sistema y los usuarios, gobernando los dispositivos, controlando los recursos y permitiendo la instalación de programas secundarios que el usuario desee. Así, podemos hablar de:

Software operativo o sistemas operativos: Aquellos programas que se necesitan para el funcionamiento mínimo del sistema y para que el usuario pueda disponer de sus recursos. Se trata de los programas fundamentales que proveen al usuario de un entorno de operaciones y que regulan el acceso a los recursos físicos del sistema, como la memoria, el procesador, etc.

Software de aplicación; Aquellos programas que el usuario instala en el sistema posteriormente y que le ofrecen determinadas funciones, que van desde el trabajo hasta el ocio: videojuegos, procesadores de texto, programas de diseño gráfico, programas antivirus, exploradores de la red, etc. Se entiende por tecnología informática al estudio, desarrollo, gerencia y puesta en práctica de sistemas informáticos automatizados, especialmente desde la perspectiva del software. Así, los especialistas en tecnología informática se dedican a distintas áreas de la actividad computarizada, como son el diseño de software, el establecimiento de redes informáticas, la gerencia de sistemas computarizados, el diseño de bases de datos, etc. Su propósito es el de facilitar la implementación de estas tecnologías en los ámbitos empresariales, productivos y organizacionales.

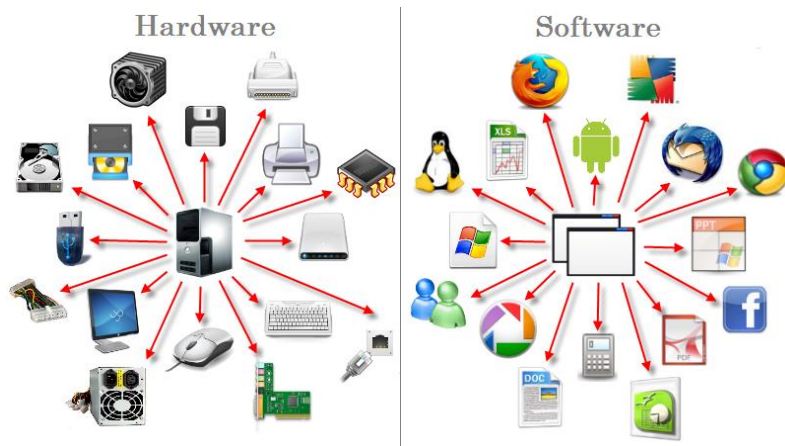


Imagen 4. Hardware y software

Fuente. <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/34249>

Partes de una computadora

Los **elementos básicos** de una computadora son la memoria (RAM y ROM), la tarjeta madre, el procesador, microprocesador o CPU (siglas en inglés para el concepto de 'unidad central de procesamiento', compuesta a su vez por la unidad de control y la unidad aritmética lógica) y los dispositivos de entrada y salida. Estos dispositivos auxiliares o periféricos son variados. Algunos de ellos son: el disco duro, el monitor, el ratón, el teclado, la impresora o los altavoces.

Memoria RAM: La memoria RAM es la memoria principal de un dispositivo donde se almacenan programas y datos informativos. La memoria RAM es conocida como memoria volátil lo cual quiere decir que los datos no se guardan de manera permanente, es por ello, que cuando deja de existir una fuente de energía en el dispositivo la información se pierde.

Memoria ROM: La memoria ROM es el medio de almacenamiento de programas o datos que permiten el buen funcionamiento de los ordenadores o dispositivos electrónicos a través de la lectura de la información sin que pueda ser destruida o reprogramable.

Tarjeta madre: La tarjeta madre se trata de la placa de circuito impreso principal de una computadora, lo que significa que es la pieza principal de los circuitos a la que se conectan las demás piezas que crean el conjunto

Microprocesador: Es un dispositivo que realiza las funciones de la CPU en un único circuito integrado. Se pone en marcha cuando inicias tu ordenador y se encarga de activar el sistema operativo y los programas correspondientes.

Internet es una red de computadoras interconectadas a nivel mundial en forma de tela de araña. Las redes son estructuras formadas en internet por personas u

organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos, tenemos los buscadores que son una herramienta informática que rastrea y ubica archivos almacenados en servidores web a lo largo del mundo, a partir de alguna palabra clave o una serie de ellas introducida por el usuario, como lo es google es un buscador que permite completamente automatizado que utiliza programas de software denominados rastreadores web para explorar la web periódicamente en busca de páginas que pueda añadir a su índice. También se encuentran las plataformas ya sea digitales, informáticas o computacionales, estas son un sistema que sirven como base para ser compatible. Donde podrán explorar las páginas web que son programas que siempre conozcan la dirección URL donde se encuentra (por ejemplo: www.google.com) o bien que haga clic en un hipervínculo que conduzca a dicha página.



Imagen5. Programas de office

Fuente. <https://ucmsindudastic.wordpress.com/2016/06/01/como-obtener-el-office-y-otros-programas-de-microsoft/>

Disco duro: Disco con una gran capacidad de almacenamiento de datos informáticos que se encuentra insertado permanentemente en la unidad central de procesamiento del computador.

Una **página web, página electrónica, página digital o ciber página** es un documento digital complejo, que puede integrar y/o contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos y otros elementos, adaptado para la World Wide Web (WWW), y que puede ser accedida y visualizada mediante un navegador web. Esta información se encuentra generalmente en etiquetado HTML o XHTML, y puede proporcionar acceso a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Frecuentemente también incluyen

otros recursos como pueden ser hojas de estilo en cascada, scripts, imágenes digitales, etc.

Las páginas web pueden estar almacenadas en un computador o en un servidor web remoto. El servidor web puede restringir el acceso únicamente a redes privadas, por ejemplo, en una intranet corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. Es decir que se utiliza para acceder a página de distintas redes sociales para poder acceder a ella necesitas una cuenta



Imagen 6. Página web

Fuente. <https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/pagina-web>

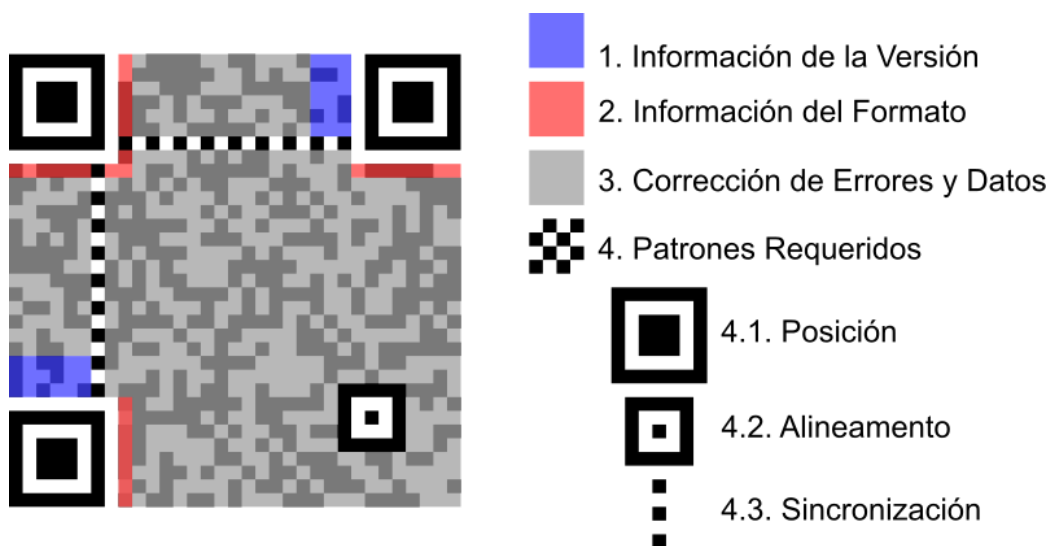


Imagen 7. Estructura Código QR

Fuente. https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR

Las siglas QR significa Quick Response (código de respuesta rápida). Algo que, sin duda, se refleja en la realidad de los códigos QR. Y es que permiten que un escáner (insertado normalmente en un smartphone) procese los datos que incluye los ejecute al momento.

Los códigos QR son fáciles de usar y se pueden incluir en infinidad de sitios, desde una página web, una App o en cualquier soporte que admita una impresión. Esto genera múltiples ventajas y una gran versatilidad. Puede mejorar la experiencia del usuario en restaurantes, museos, etc. Es una forma rápida y directa de enviar un usuario a un destino en concreto. Y además, generar un código QR es totalmente gratuito. Sin embargo, una de las desventajas de los códigos QR es que, en algunas ocasiones, los usuarios necesitan descargar un lector de código QR. Incluso a veces, el escaneo puede ser un proceso largo.

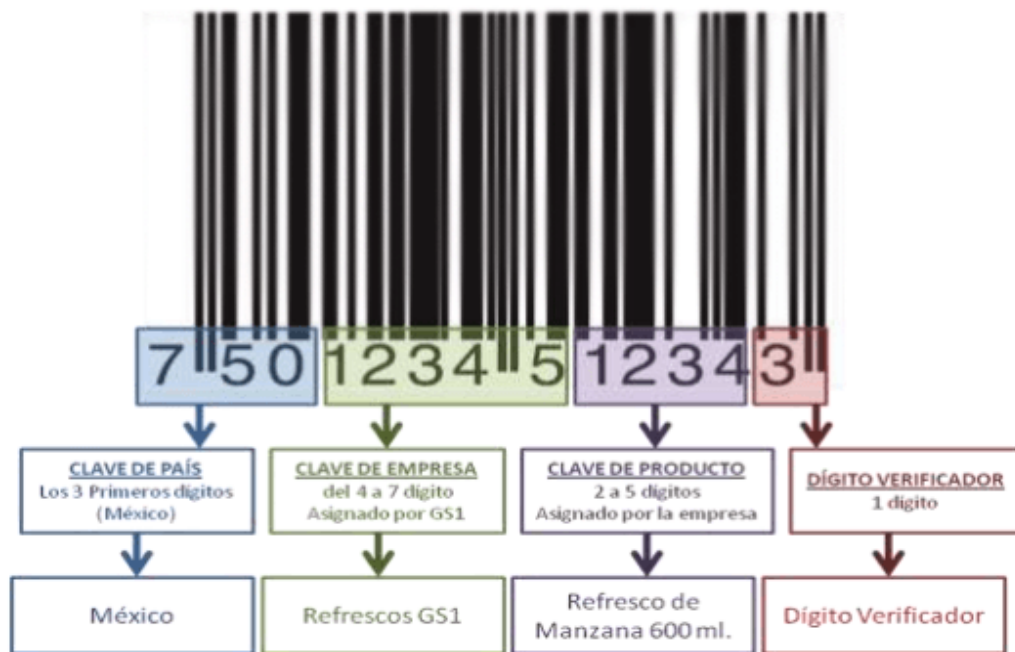


Imagen 8. Estructura Código de Barras

Fuente: <https://www.gs1mexico.org/que-es>

Un código de barras es simplemente una forma de representar la información. El lenguaje común que identifica, captura y comparte la información de productos, activos, servicios... a lo largo de la cadena de suministro. De este modo, las

compañías pueden hablar el mismo lenguaje y permiten que haya visibilidad en una cadena de suministro mucho más eficiente. Es un sistema tan extendido que constituye un elemento imprescindible para cualquier envase, packaging o envoltorio.

Podríamos compararlo con el código Morse o la escritura en Braille. Así, al igual que el Braille es con puntitos y el Morse con punto y raya, los códigos de barras son con rayas verticales. El ancho de las barras y los espacios en blanco juegan un papel fundamental. Normalmente se representan números aunque también se usa para codificar letras y otros símbolos.

CÓDIGO ESTÁNDAR Y FORMATOS Asimismo, cada sector tiene un código estándar y existen diferentes formatos dependiendo de los países asociados (ean, upc, dun...). Por ejemplo, en 1977 se formó la organización europea article number (ean). Posteriormente se asoció con otros países y pasó a ser internacional article number (ian), que incluye a más de 100 países y un gran número de empresas. Sin embargo, quedan fuera de este sistema EE.UU. y Canadá, que utilizan universal product code (upc) aunque compatible con jean.

Con un sistema de códigos de barras se puede obtener fácilmente información que sería difícil o imposible de obtener de otra manera. Esto permite a los gerentes tomar decisiones que pueden afectar la dirección de un departamento o de la empresa con toda la información necesaria

Con relación con nuestra página web el código de barras es muy necesario tener un código de barras porque con el envío de la ropa es necesario mandar un código de barras para saber el que está saliendo de la empresa y tener un informe de todo lo que sale y todo lo que llega de pedido.

4.3 MARCO TECNOLÓGICO.

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas, las tecnologías se clasifican en **Tecnología fija:** Es la tecnología diseñada para cumplir con un solo propósito. Por lo tanto, no puede ser utilizada con fines diferentes para los cuales fue creada. Además, la tecnología fija evoluciona muy lentamente, a diferencia de otros tipos de tecnología que requieren actualización constante. **Tecnología flexible:** es aquella que tiene varios usos, ya que puede adaptarse o complementarse a otras tecnologías o productos. Esto significa que puede cambiar su funcionamiento o el objetivo para el cual fue creada. **Tecnología blanda:** Las tecnologías blandas, por su parte, son las que están más soslayadas en las discusiones sobre el problema tecnológico de la empresa: están asociadas para el funcionamiento de ella y el cumplimiento de sus funciones **Tecnología dura:** Se llaman tecnologías duras a aquellos productos tecnológicos físicos (que se puede tocar, ver) que se desarrollan en las grandes empresas del mundo para facilitarles las tareas a sus usuarios constituyen tecnologías duras, y dentro de ellos

aparecen muchísimas formas. **Tecnología de equipo:** es aquella que agrupa todos los métodos tecnológicos que se usan en diversas áreas como las industrias de fabricación, de investigación y desarrollo **Tecnología de productos:** es aquella que agrupa los procedimientos y métodos que se usan para la creación de un producto. Es decir, se analizan las técnicas y metodologías aplicadas en el proceso de desarrollo. El objeto de estudio de las tecnologías de producto puede ser tangible o intangible. **Tecnología limpia:** es aquella que agrupa los procedimientos y métodos que se usan para la creación de un producto. Es decir, se analizan las técnicas y metodologías aplicadas en el proceso de desarrollo. El objeto de estudio de las tecnologías de producto puede ser tangible o intangible. **Tecnología Informática:** son aquellas que al ser aplicadas no producen ningún efecto secundario, ni ninguna transformación al equilibrio medio ambiental. Se basan en la sostenibilidad, utilizan principalmente recursos naturales y renovables como la Aero termia, geotermia e hidrotermal **Tecnologías claves:** son aquellas que tienen un mayor impacto sobre la rentabilidad de los productos o la mejora de la productividad. Su difusión es limitada y su posesión va a condicionar fuertemente la posición competitiva de la empresa. **Tecnología de punta:** son aquellas que tienen un mayor impacto sobre la rentabilidad de los productos o la mejora de la productividad. Su difusión es limitada y su posesión va a condicionar fuertemente la posición competitiva de la empresa. **Tecnología de procedimientos de fabricación:** se la define como al conjunto de conocimientos para la elaboración de objetos Proceso productivo Cualquier proceso tecnológico que se desarrolla en la industria requiere de una manera organizada de realizarlo. **Tecnología Ambiental y Verde:** se refiere al uso eficiente de los recursos empleados por las TIC buscando la minimización del impacto ambiental, así como la maximización de su viabilidad económica y asegurando la responsabilidad social de productores y usuarios de estas tecnologías. **Tecnología Empresarial:** es el conjunto de herramientas, técnicas y procesos tecnológicos que pueden ser aplicados al sector empresarial para cumplir una serie de objetivos de las organizaciones. **El Internet de las cosas:** se refiere a la red colectiva de dispositivos conectados y a la tecnología que facilita la comunicación entre los dispositivos y la nube, así como entre los propios dispositivos. **La Tecnología de Logística Empresarial:** Así mismo, el tecnólogo se articula con el proveedor, el fabricante y el consumidor final; para suministrar las herramientas que ayudan a optimizar procesos; con calidad, eficiencia y eficacia a partir de los requerimientos en organizaciones de distintos sectores de la economía. **La Tecnología de la Realidad Aumentada:** es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad. Cada vez más demandada, en 2020 se convertirá en un negocio que roce los 120.000 millones de dólares a nivel mundial. Aplicación de la Realidad Aumentada en el entorno sanitario. **Tecnología Industrial:** Se denomina tecnología industrial a todos los recursos técnicos y científicos que provee la ingeniería con la finalidad de lograr que las industrias realicen sus actividades de producción con mayor eficiencia; principalmente, se busca que mediante recursos de maquinaria, se logre incrementar la producción o reducir **Tecnología digital:** Son todas las herramientas tecnológicas, tecnologías emergentes, sistemas automáticos, dispositivos, recursos

tecnológicos y de analítica de datos, que generan, almacenan y procesan información. **Tecnología Informática:** se basa en el estudio, el desarrollo y la práctica de sistemas informáticos, facilitando el manejo de información de las empresas refiriéndose al uso de software y el hardware, lo que se puede definir brevemente dentro del mundo de las computadoras **Tecnología de Procedimientos de Fabricación:** comprende el estudio de los procesos, maquinaria y herramientas empleados para la transformación de materiales en artículos útiles para la sociedad **Tecnología Electrónica:** es una asignatura troncal que proporciona las herramientas para entender el comportamiento de los circuitos electrónicos analógicos no lineales de baja y media potencia. Se hace especial hincapié en los circuitos con amplificadores operacionales.

Tipos de tecnología

1. Tecnología fija
2. Tecnología flexible
3. Tecnología dura
4. Tecnología blanda
5. Tecnología de materiales
6. Tecnología limpia
7. Tecnología de operación
8. Tecnología de producto
9. Tecnología de equipo



ActualidadTecnologica.com

Imagen 9. Tipos de tecnología

Fuente. <https://actualidadtecnologica.com/tipos-de-tecnologia/>

4.4 MARCO CONCEPTUAL

➤ **Identificación de la Microempresa.**

La microempresa diseñadores y creadores de desarrolladores web recibe como razón social **stop aesthetic**, nombre conformado por **stop** que significa detenerse esto quiere decir que cualquier persona que ingrese al sitio web puede visualizar la tienda virtual y **aesthetic** que significa la moda que se está usando hoy en día.

Esta Microempresa está representada por un logo el cual está conformado por una máscara diseñada por líneas de color rojo que significa la valentía, la fuerza, el crecimiento y la iniciativa, blanco que simboliza la inocencia y la impureza, este tiene un fondo negro el cual representa autoridad, poder, confianza y fuerza, en la parte posterior de la imagen se encuentra la palabra **stop** en color amarillo y en la parte

inferior de la imagen se la palabra **aesthetic**, este color se asocia a la luz del sol, por lo que irradia calidez, energía y vida.



Imagen10. Logo de la microempresa
Fuente. Autor

A continuación se encuentra el código QR con el cual el cliente o la persona que esté interesada en adquirir productos que ofrece la microempresa lo puede hacer escaneando la siguiente imagen.

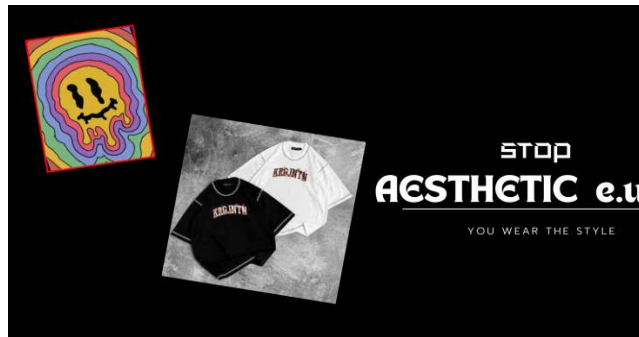


Imagen 11. Código Qr
Fuente. <https://www.qrcode-monkey.com/es/>

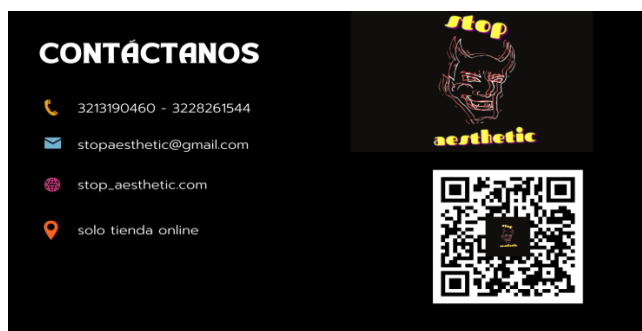
Caracterización de la Microempresa.

La microempresa stop aesthetic es una sociedad unitaria porque está formada por una sola persona que aporta bienes para la producción o intercambio de otros bienes o servicios S.A. Presta el servicio de desarrollador web, esto significa que al nombre de la empresa se le agrega las iniciales E.U.

La estrategia principal para ofrecer los servicios la microempresa lleva una tarjeta de presentación la cual tiene todos los datos de la tienda y el vendedor como se puede apreciar en la siguiente imagen.



Cara 1



Cara 2

Imagen 12. Tarjeta de presentación

Fuente. Autor

La microempresa **stop aesthetic E.U** tiene como **MISIÓN** desarrollar páginas web para la comercialización de algún producto de forma clara, sencilla, dinámica y atractiva donde el cliente pueda entender con facilidad la información que esta quiere comunicar.

La **VISIÓN** de la microempresa **stop aesthetic E.U** para el año 2025 ya debe estar posicionada a nivel departamental donde desarrolle diferentes actividades digitales a la comunidad en general con un portafolio amplio de creación de herramientas tecnológicas virtuales.

Los **valores** de esta microempresa son la honestidad ya que es considerado como el valor más importante ya que el trabajo que se desarrolle aquí manteniendo la información con responsabilidad. La orientación al cliente ya que debe estar

presente dentro de la cultura de trabajo, la calidad es decir se garantiza una buena página en el cual pueda tener un buen funcionamiento.

El **OBJETIVO** de la microempresa es poder tener una rentabilidad en la comercialización de páginas web en la ciudad de Duitama.

Alcanzar un mayor número de ventas y así no solo comercializar páginas web en Duitama si no que nos puedan conocer en otros lugares de Colombia.

Sobresalir de la competencia ya que no es la única microempresa que se encarga de comercializar páginas web, destacándose en el buen trato con el cliente y ofrecer el mejor servicio.

Desarrollo del sitio web.

La microempresa **stop aesthetic** se encarga de la creación de páginas web, donde se utiliza la herramienta Treinta como se muestra en los siguientes pasos.

1. Ingresar al navegador google.

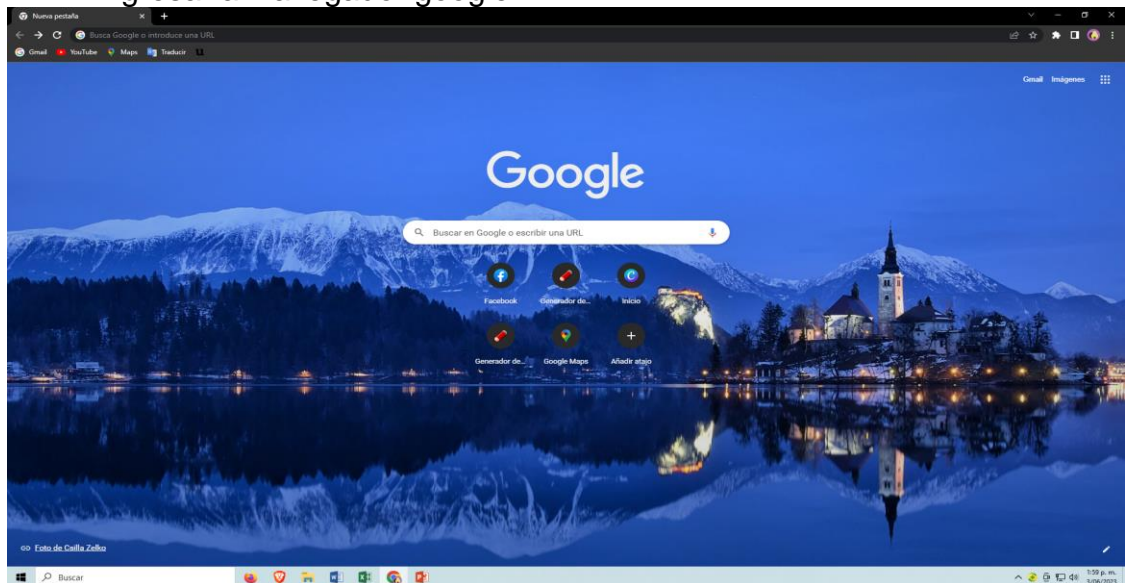


Imagen 13.

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

2. Se realiza la búsqueda del programa Treinta y se ingresa en el primer link.

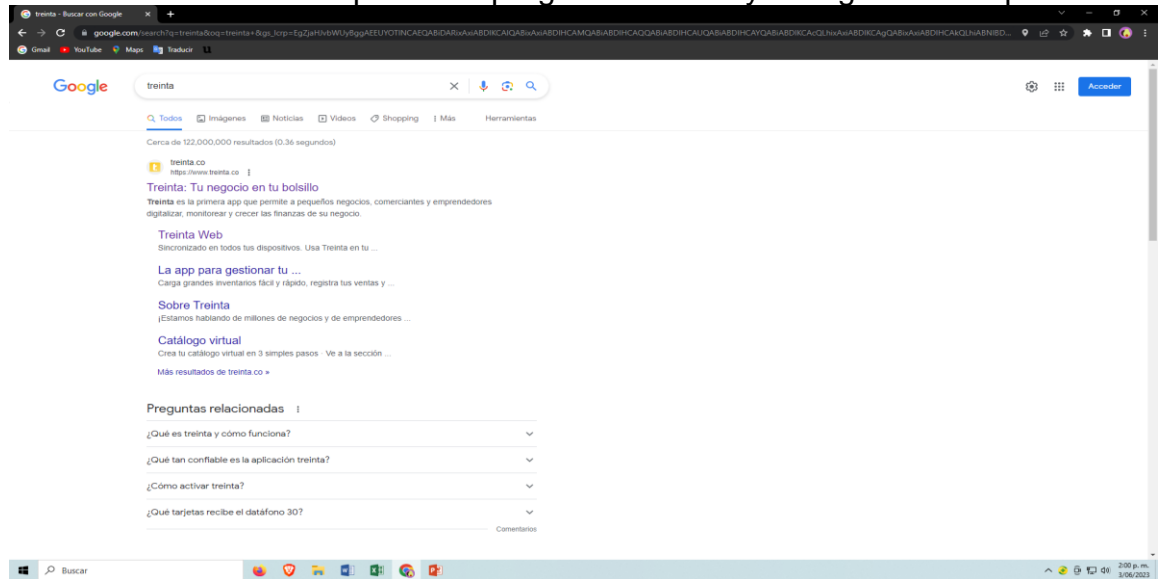


Imagen 14.

Fuente.https://www.google.com/search?q=treinta+&source=hp&ei=rZ5_ZKaR_GKKVwbkPtY2EwAQ&iflsig=AOEireoAAAAZH-svfdyWhwMk_KFP_0v74khi35M7IOj&ved=0ahUKEwjmm-WXxa_AhWiSjABHbUGAUgQ4dUDCAk&uact=5&og=treinta+&gs_lcp=Cqndn3Mtd2I6EAMyEggAEloFELEDEIMBEEMQRhD_ATIKCAAQigUQsQMQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzoNCAAQigUQ6gIQtAIQQzoXC_AAQigUQ6gIQtAIQigMQtwMQ1AMQ5QI6FAgAEloFEOoCELQCEIoDELcDEOU_COg0IABCKBRCxAxCDARBDQgsIABCABBCxAxCDAToRCC4QgAQQsQMQgwEQxwEQ0QM6BQgAEIAEOg0LhCKBRDUAhBDUKkJWOUVYKMYaAFwAHgAgAGVAYgBrgiSAQMwLjiYAQCgAQGwAQo&scient=gws-wiz

3. Se registra en el programa para poder ingresar

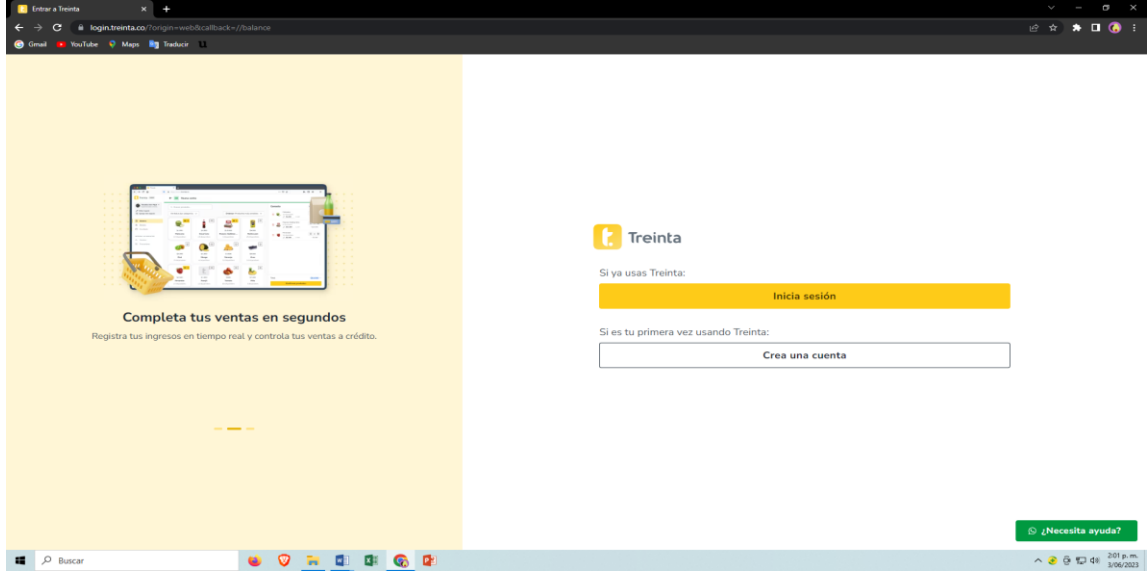


Imagen 15.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

4. Ya creada la cuenta, le damos en crear tu tienda online

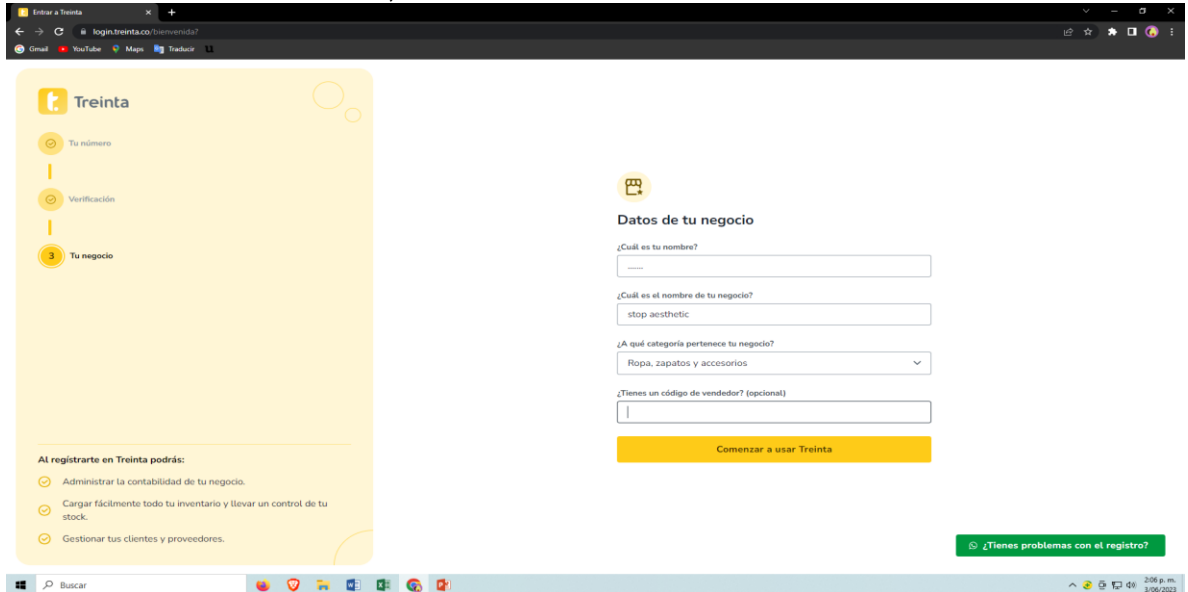


Imagen 16.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

5. Después le ponemos el nombre y logo de nuestra tienda

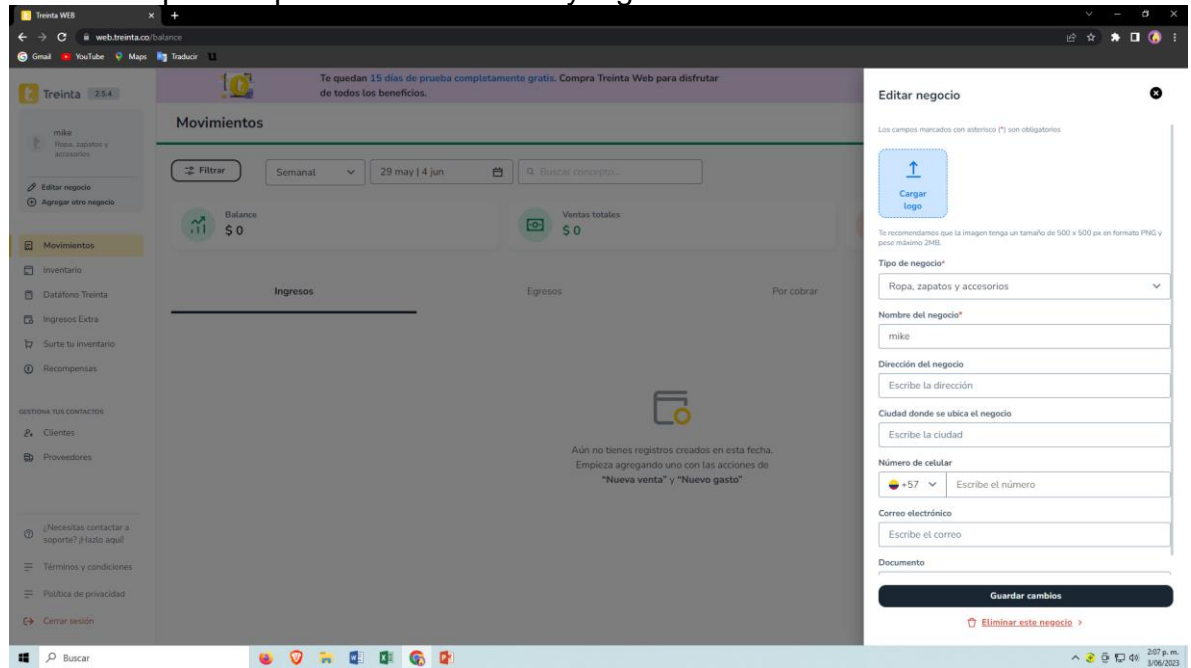


Imagen 17.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

6. Ya hecho todo esto podemos empezar a subir nuestros productos, le damos en la parte inferior donde dice inventario.

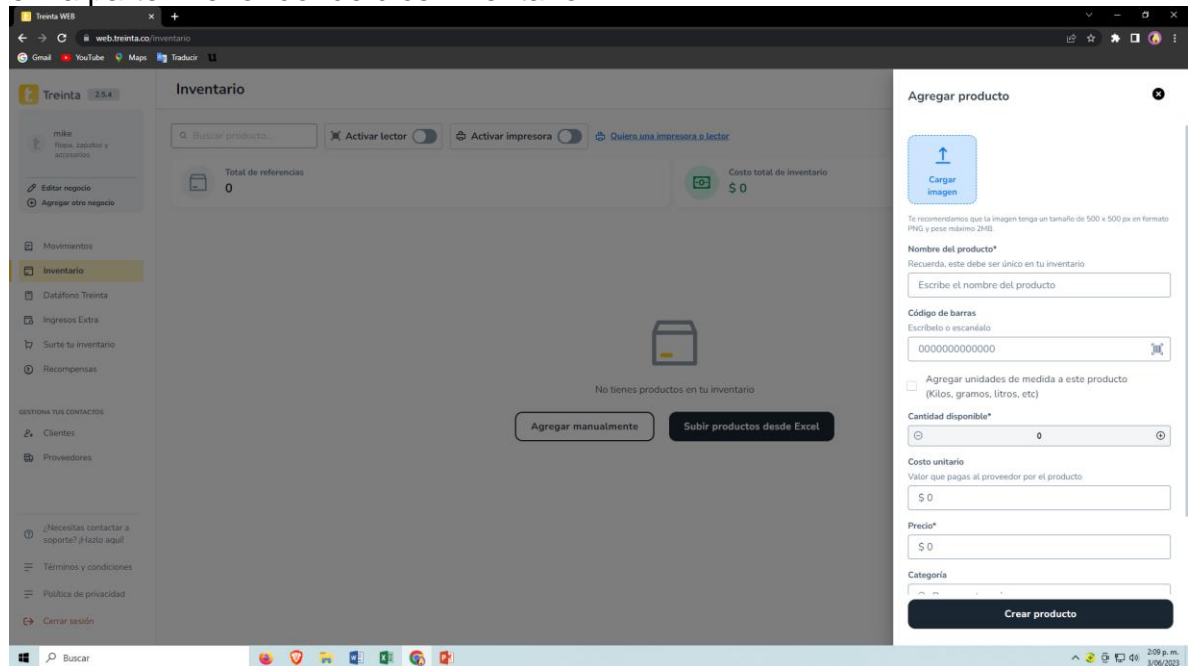


Imagen 18.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

7. Después en el lápiz y crearemos una categoría en nuestra tienda para que esté más ordenado, en mi caso las categorías son camisas, buzos, etc...

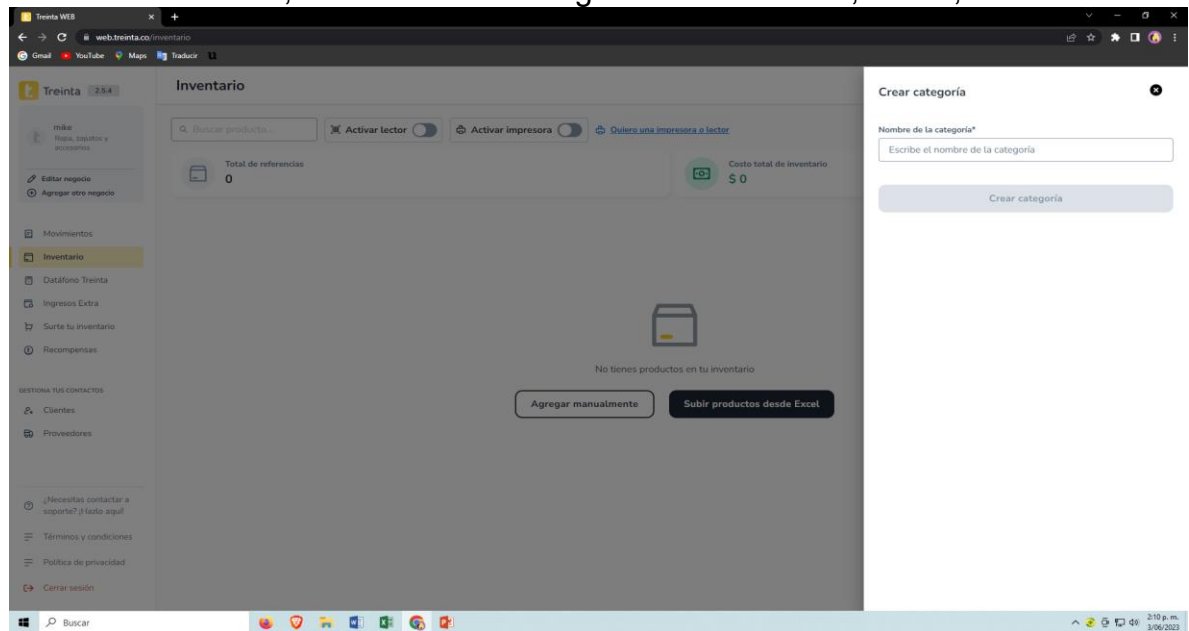


Imagen 19.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

8. Luego saldrá una serie de herramientas para tu producto, el cual vas a darle en la cámara para subir una foto del producto, le cuadas la cantidad del producto, un valor unitario, costo unitario, una categoría, y una descripción que es opcional.

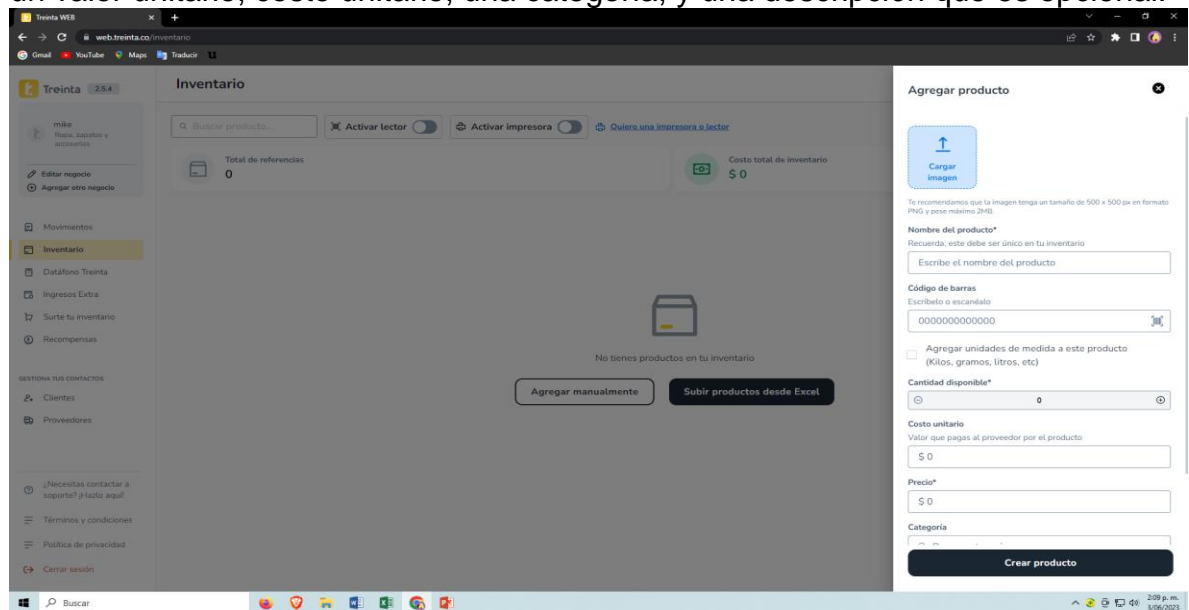


Imagen 20.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

9. Ya hecho esto le das crear producto, y tendrías el primer artículo en tu tienda

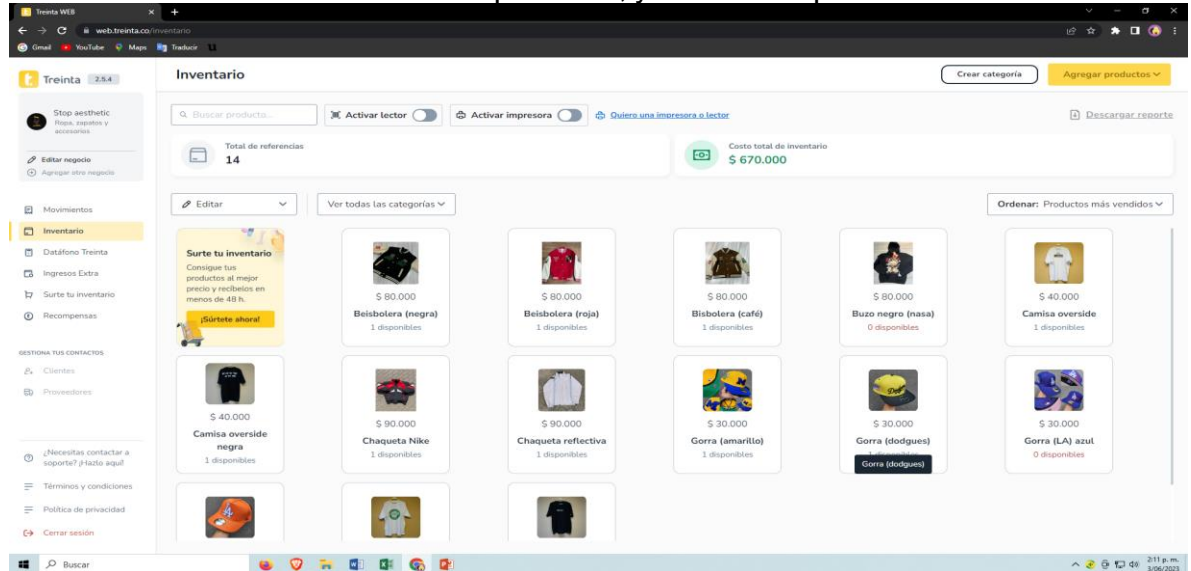


Imagen 21.

Fuente. <https://www.treinta.co/>

Finalidad de la Microempresa

4.6 MARCO LEGAL.

NOMBRE Y DESCRIPCIÓN SENCILLA DE LA LEY O DECRETO	NÚMERO DE LEY O DECRETO	RELACIÓN CON EL PROYECTO
Formación Técnica	Ley 115/94	Facilita el acceso a los distintos niveles educativos la cual actualiza conocimientos
Código sustantivo del trabajo	Artículo 1 - 2-3-11	Toda persona tiene derecho al trabajo y goza de libertad para escoger profesión u oficio
Ley del trabajo	(ley 1221 de 2008)	Se presta el servicio utilizado como soporte de las tecnologías de la información y comunicación sin la presencia física del trabajador.

Ley de Protección de Datos Personales	<u>(Ley 1581 de 2012)</u>	Evita que los datos personales sean utilizados indebidamente
Ley de transparencia	<u>(Ley 1712 de 2014)</u>	Regular el derecho de acceso a la información pública, los procedimientos para el ejercicio y garantía del derecho y las excepciones a la publicidad de información
Sector trabajo	Decreto 1072 2015	Regula el sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo
Ley del Emprendimiento	LEY 2069 DE 2020	La ley integral diseñada a la medida de todos los emprendedores, sin importar el tamaño de sus negocios
Normas de Seguridad Social	Ley 100 de 1993	Es el conjunto de normas y disposiciones orientadas a proteger al individuo en su entorno familiar y laboral, garantizando el derecho a la salud, mediante la seguridad en el trabajo.
Ley de las TIC:	TÍTULOS I – II - III – IV- VI VII	Se trata de la ley de modernización del sector de tecnologías de información y las comunicaciones (TIC) también conocida como la ley 1978 del 25 de julio. Esta norma sancionada por el presidente Iván Duque, busca convertir la tecnología en una herramienta de equidad para cambiar vidas.
Información y organización de las tecnologías	Normativa Ley 1341 del 30 de julio de 2009	La presente ley determina el marco general para la formulación de las políticas que regirán el sector de las tecnologías de información y las comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al

		usuario, así como la concerniente a la cobertura, la calidad del servicio...
Competencia Laboral	Artículo 43 de la Ley 1636 de 2013	Tiene por objeto crear un mecanismo de protección al cesante, cuya finalidad será la articulación y ejecución de un sistema integral de políticas activas y pasivas de la mitigación de los efectos del desempleo que enfrentan los trabajadores
Normas Técnicas ICONTEC 2020	Norma NTC 1486	Son una serie de reglas para realizar trabajos escritos como: informes, tesis, investigaciones, ensayos, trabajos económicos, etc...
<i>derechos de autor</i>	Ley 23 de 1982	Regula los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, esta publica o inédita.

Tabla 1. Marco legal

Fuente. Mag. Mery Lucy López López – Autor. Kevin Alexander salcedo chía

4.7 MARCO DEMOGRÁFICO, HISTÓRICO Y GEOGRÁFICO.

Duitama fue constituida como ciudad el 27 de julio de 1819 mediante decreto libertador Simón Bolívar; pertenece a la región geográfica andina y se ubica en el altiplano cundiboyacense. Es capital de la provincia de Tundama y se encuentra sobre el corredor industrial de Boyacá, en el centro-oriente de Colombia, en la región del alto Chica mocha. Es la capital y centro urbano de mayor tamaño en la provincia del Tundama.

Se le conoce como la capital cívica de Boyacá, la perla de Boyacá. Es el puerto transportador terrestre más importante del oriente colombiano, localizado sobre las principales vías de la región, incluida la carretera del troncal, central del norte, lo

que lo convierte en un punto estratégico para la prestación de servicios y el desarrollo de las actividades industriales y comerciales de esta región del país.

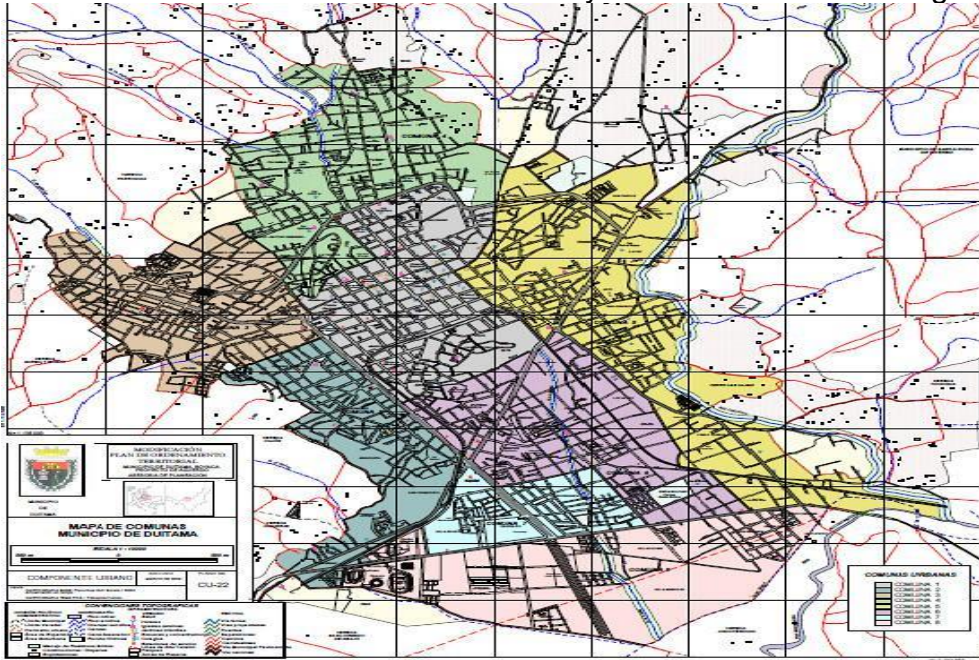


Imagen 21. mapa de Duitama

Fuente. <https://www.flickr.com/photos/duitamaboyaca/4608868801>

En febrero de 1991 se fundó el colegio técnico municipal Simón Bolívar de Duitama, el bachillerato Semipresencial cuya sección nació en el año 1998 se inicia la construcción de la primera etapa del Colegio Técnico Municipal Simón Bolívar con modalidad técnica. En 1992 se gesta las ideas de crear una innovación educativa diferente al sistema tradicional que permitiera participar en el proceso educativo a un sinnúmero de estudiantes que no alcanzaban cupos en los diferentes establecimientos educativos de la ciudad y aquellos que por necesidades económicas se vincularon desde temprana edad al mercado laboral y que tienen muchos deseos de superación en cuanto a su condición social, cultural y económica.

El escudo del colegio Técnico Municipal Simón Bolívar fue diseñado en el año 1993. Por el publicista Pablo Galvis. La regla T en el centro simboliza su carácter de técnico en la especialidad de dibujo. El computador representa la especialidad de informática y comercio, el rayo simboliza la especialidad de electrónica, los aros el deporte, el libro y los átomos representa la ciencia e investigación, el sol el saber y las hojas verdes a su alrededor los valores y el espíritu de progreso. Los colores de la bandera de Duitama son verde, negro y rojo que simboliza la alegría juvenil.



Imagen 22. Escudo del colegio

Fuente. <https://actividadessemipresencial-2021.blogspot.com/p/informacion-bachillerato-semipresencial.html>



Imagen 15. Bandera del colegio

Fuente. <https://actividadessemipresencial-2021.blogspot.com/p/informacion-bachillerato-semipresencial.html>

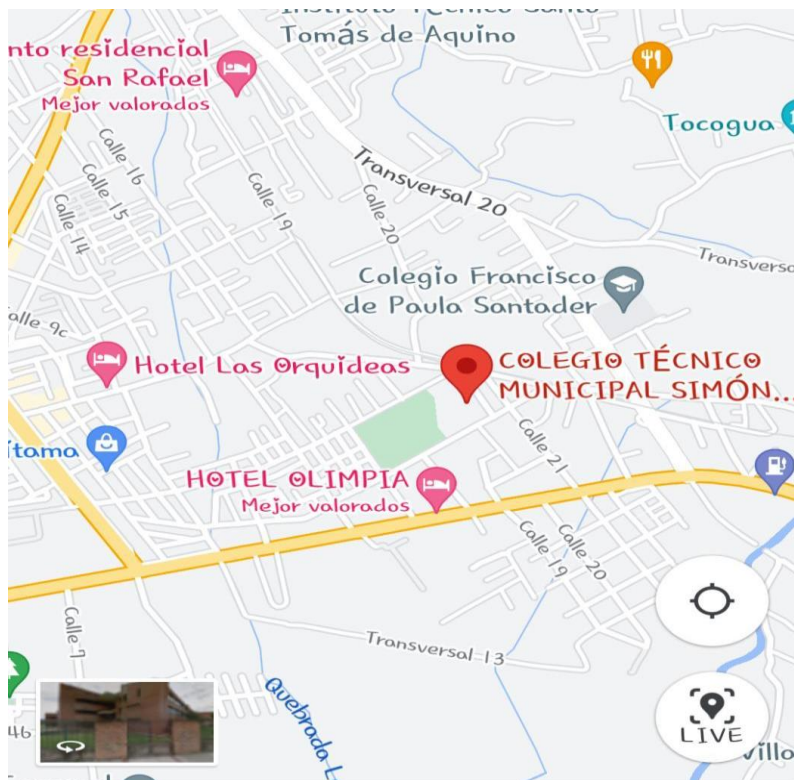


Imagen 23. Ubicación del colegio

Fuente. <https://www.google.com/maps/@5.537792,-73.3609984,13z?entry=ttu>

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para el **DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ** se ve enmarcado una investigación aplicada de tipo **cualitativa**, con la cual se pretende resolver una problemática en particular, mediante la aplicación de conocimientos, desde las áreas de informática, con el propósito de implementarlos de forma práctica para satisfacer necesidades concretas, proporcionando la solución a un problema del **sector social y productivo S.A.**

La investigación **aplicada** recibe el nombre de “investigación **práctica o empírica**”, caracterizada porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

La investigación aplicada tiene bases tanto de orden epistemológico como de orden histórico, al responder a los retos que demanda entender la compleja y cambiante realidad social. El fundamento epistemológico está en el “saber y hacer”, “conocimiento y práctica”, “explicación y aplicación”, “verdad y acción”. Asimismo, exige una estructura metodológica y comunicacional-documental diferente a la de la investigación **descriptiva** es aquella que busca el “que” del objeto de estudio, más que el por qué. **Explicativa** es aquella que tiene relación causal; no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. **Comparativa** se encarga en efectuar una comparación lo más exhaustiva posible entre dos o más términos que puede ser muy diversa índole. La teoría se construye a partir de necesidades y búsquedas prácticas. Sigue una lógica diferente a la de enfoques de investigación de las otras fases de desarrollo de la ciencia, puesto que involucra problemas teóricos y prácticos

De acuerdo con Vargas (2009), la investigación aplicada se encuentra estrechamente vinculada con la investigación básica, pues depende de los principios científicos de esta última para su ejecución. La investigación práctica aplicada se da a través de: estudios de casos, diagnósticos y propuestas, producción artística o documental, laboratorios, prácticas profesionales.¹

Se tiene en cuenta la investigación aplicada, como es el caso de.

Las investigaciones prácticas enfocadas en diagnósticos implican un procedimiento llevado a cabo mediante encuestas, entrevistas o cuestionarios, para establecer las necesidades o problemas que afectan un sector o una situación de la realidad social, los estudios de caos. No están limitados a las personas, sino que son un método de investigación que se emplea como practica regular, las prácticas, entendidas como investigación aplicada, son experiencias, de investigación con propósitos de resolver o mejorar una situación específica, la investigación- acción. Proceso a través de lo cual los prácticos intentan estudiar sus problemas científicamente a fin de guiar, corregir y evaluar sus decisiones y las acciones, la investigación acción busca cambios en la práctica para mejorar en términos funcionales, la investigación participativa se fundamenta en identificar necesidades propias de un colectivo, con fines claros de que se analicen críticamente, para que las personas entiendan sus causas y encuentren las acciones necesarias para superarlas, la investigación participativa, vista como acto de conocimiento desde una concepción práctica de la investigación, la investigación evaluativa aplica conocimiento científico como información objetiva para acumular evidencia válida y confiable.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

¹ VARGAS CORDERO, «La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica Educación», *Univ. Costa Rica San Pedro Montes Oca Costa Rica*, vol. 33, n.º 1, pp. 155-165, 2009.

la población beneficiada con la **DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ** fue de 126.670 habitantes, quienes, de lo cual se tomó una muestra que equivale al 0.06%, donde 76 personas contestaron a la encuesta.

La selección de la muestra de estudio se realizó con base en la aplicación de la siguiente fórmula...

$$100\% = 126.670$$

$$0.028 = x$$

5.3 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para desarrollar el proceso de creación de la Microempresa STOP AESTHETIC se tuvo en cuenta:

Fuentes primarias aquí la encuesta se aplicó de manera cerrada en la ciudad de Duitama, como lo fue el salesiano, la gruta, el barrio Boyacá entre otros.

Fuentes secundarias: libros, internet, asesoría y acompañamiento de los docentes de Proyectos y Área técnica quienes nos orientaron sobre los temas necesarios para desarrollar el proceso.

La técnica utilizada para el desarrollo de la investigación es una encuesta indirecta que son aquellas donde los encuestadores obtienen respuestas o percepciones que no esperaban y que tampoco se condicen con los objetivos con los que la encuesta había sido realizada y la cual se desarrolla mediante un cuestionario que le facilita a los encuestados a dar respuesta a cinco preguntas encuesta de tipo cerrada que obliga a elegir una sola respuesta donde podían elegir una única respuesta, al SI o NO. **Véase Anexo 1**

6. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para la creación de la página web se aplicó una encuesta de tipo cerrada. Son preguntas que solo se pueden contestar mediante una serie cerrada de alternativas que La cual apunta a que por medio de un análisis cualitativo y cuantitativo, la cual arrojó los siguientes resultados:

A continuación, se presenta la tabulación de la encuesta aplicada.

1. ¿Sabe que es una página web y la ha utilizado para investigar algún tema?

Alternativas	Frec. Absoluta	Frec. Relativa
Si	25	57.1%
No	10	42.9%
Personas encuestadas	35	100%

Tabla 2. Pregunta 1
Fuente: Autor (2022)

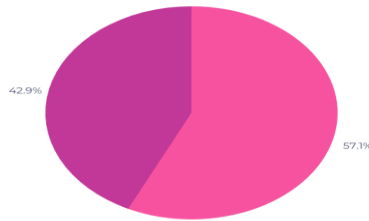


Figura 1. Pregunta 1
Fuente: Autor (2022)

Análisis.

El 57.1% de los encuestados respondió que sí saben que es una página web y el otro 42.9% no.

2. ¿Ha visto alguna página web en línea que comercialice ropa?

Alternativas	Frec. Absoluta	Frec. Relativa
Si	16	43.3%
No	19	56.7%
Personas Encuestadas	35	100%

Tabla 3. Pregunta 2
Fuente: Autores (2022)

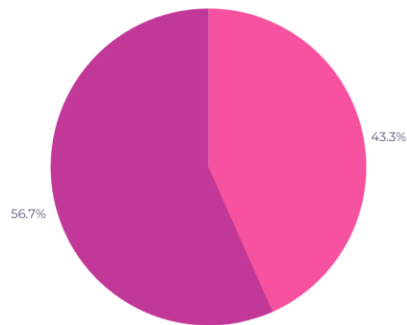


Figura 2. Pregunta 2

Fuente: Autor (2022)

Análisis.

El 43.3% de los encuestados ha visto una página web que comercialice ropa, el otro 56.7% no.

3. ¿Ha comprado o compraría productos en alguna página web?

Alternativas	Frec. Absoluta	Frec. Relativa
Si	20	42.9%
No	15	57.1%
Personas Encuestadas	35	100%

Tabla 4. Pregunta 2
Fuente: Autor (2022)

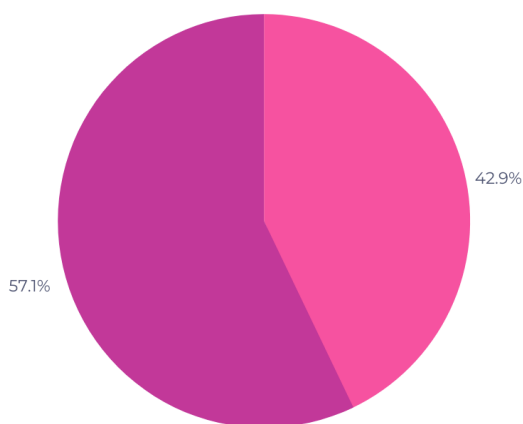


Figura 2. Pregunta 2

Fuente: Autor (2022)

Análisis.

El 42.9% de los encuestados compraría en una página web el otro 57.1% no.

4. ¿Conoce alguna página web que comercialice ropa versase?

Alternativas	Frec. Absoluta	Frec. Relativa
Si	12	34.3%
No	23	65.7%
Personas Encuestadas	35	100%

Tabla 5. Pregunta 2
Fuente: Autor (2022)

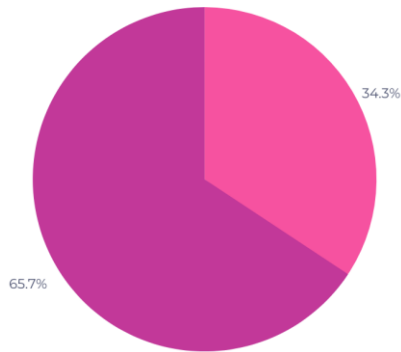


Figura 2. Pregunta 2

Fuente: Autor (2022)

Análisis.

El 34.3% de los encuestados conoce una página web que comercialice ropa, el otro 65.7% no.

5. ¿Si existiera en Duitama una página web que comercialice ropa oversize, con pago contra entrega compraría en ella?

Alternativas	Frec. Absoluta	Frec. Relativa
Si	22	62.9%
No	13	37.1%
Personas Encuestadas	35	100%

Tabla 6. Pregunta 2
Fuente: Autores (2022)

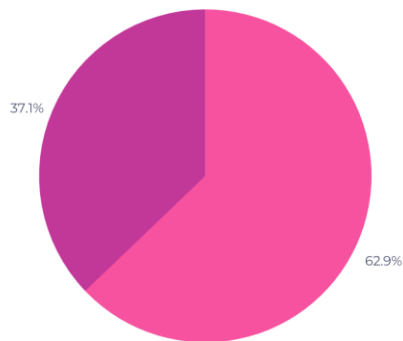


Figura 2. Pregunta 2

Fuente: Autor (2022)

Análisis.

El 62.9% de los encuestados compraría en una página web el otro 37.1% no.

7. RECURSOS NECESARIOS PRESUPUESTO Y ASPECTOS ECONÓMICOS

Para la creación de la página web fue necesario

RECURSOS	
HUMANOS	Docentes, Mag. Mery Lucy López López – Estudiante Kevin Alexander salcedo chía
RECURSOS ECONÓMICOS	
RECURSOS FINANCIEROS	Trabajo
RECURSOS INSTITUCIONALES	Colegio Técnico Simón Bolívar – Bachillerato Semipresencial

Tabla 7. Presupuesto

Fuente. Mag. Mery Lucy López y Autor. Kevin Alexander salcedo chía

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR TOTAL
BIENES		
Material de Escritorio	Memoria USB	\$20.000
	Portafolio	\$10.000
	Block	\$3.500
Total, presupuesto de inversión		\$33.500
SERVICIOS		
Movilidad local (Transporte)		\$30.000
Servicios de procesamiento	Luz	\$20.000
	Internet	\$140.000

Servicios de procesamiento de datos	Fotocopias	\$1.000
	Libro	\$43.000
Total de servicios		\$234.000

Tabla 8. Presupuesto de inversión

Fuente. Mag. Mery Lucy López y Autores

Costo Comercial. En el mercado de Duitama una página web de estas está en el mercado entre 500.000 a 700.000 pesos.

8. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

Se recomienda que se realice previamente una investigación y recolección de información para conocer más a fondo el proceso para crear una página web

CONCLUSIONES

Analizando el proceso desarrollado para crear la página web, si es necesario realizar un proceso de investigación y recolección de información para el desarrollo del sitio virtual

Según el primer objetivo específico, se puede concluir que la investigación y recolección documental es clave importante para la elaboración de páginas web.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Informática

Fuente: <https://concepto.de/informatica/#ixzz7uKp97O8U>

Almacenamiento y recuperación de información

Fuente: <https://www.eae-publishing.com/catalog/details//store/gb/book/978-3-659-05011-4/almacenamiento-y-recuperaci%C3%B3n-de-documentos-xml>

El computador

Fuente: <https://laprofemery.com/grado-quinto-unidad-1/>

Hardware y software

Fuente: <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/34249>

Programas office

Fuente: <https://ucmsindudastic.wordpress.com/2016/06/01/como-obtener-el-office-y-otros-programas-de-microsoft/>

Página web

Fuente: <https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/pagina-web>

Estructura código qr

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR

Estructura código de barras

Fuente: <https://www.gs1mexico.org/que-es>

Tipos de tecnología

Fuente: <https://actualidadtecnologica.com/tipos-de-tecnologia/>

Código QR

Fuente: <https://www.qrcode-monkey.com/es/>

Pasó a paso

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

Fuente:

https://www.google.com/search?q=treinta+&source=hp&ei=rZ5_ZKaRGKKVwbkPtY2EwAQ&iflsig=AOEireoAAAAZH-svfdyWhwMk_KFP_0v74khi35M7IOj&ved=0ahUKEwjmm-WXxa_AhWiSjABHbUGAUqQ4dUDCAk&uact=5&oq=treinta+&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAMyEgqAEIoFELEDEIMBEEMQRhD_ATIKCAAQigUQsQMqqzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzoNCAAQigUQ6gIQtAIQQzoXC_AAQigUQ6gIQtAIQigMQtwMQ1AMQ5QI6FAgAEIoFEOoCELQCEIoDELcDEOUCOg0IABCKBRCxAxCDARBDOgsIABCABBCxAxCDAToRCC4QgAQQsQMqgWEQxwEQ0QM6BQqAEIAEOqoLhCKBRDUAhBDUKkJWOUVYKMYaAFwAHgAqAGVAYqBrgiSAQMwLjiYAQCqAQGwAQo&scient=gws-wiz

Fuente: <https://www.treinta.co/>

Mapa de Duitama

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/duitamaboyaca/4608868801>

Escudo del colegio

Fuente: <https://actividadessemipresencial-2021.blogspot.com/p/informacion-bachillerato-semipresencial.html>

Bandera del colegio

Fuente: <https://actividadessemipresencial-2021.blogspot.com/p/informacion-bachillerato-semipresencial.html>

Ubicación del colegio

Fuente: <https://www.google.com/maps/@5.537792,-73.3609984,13z?entry=ttu>

BIBLIOGRAFÍA

Kevin Alexander salcedo chía

Normas Técnicas ICONTEC

WEBGRAFÍA

Sitios Web consultados

10. GLOSARIO

ENLACE. Reunir algo con lazos de otro modo.

HARDWARE. Es la parte que puedes ver y tocar de los dispositivos. Es decir, todos los componentes de su estructura física como pantallas y teclados.

MICROEMPRESA. La microempresa o pequeñas empresas según la comisión económica para América latina y el caribe es un tipo de organización que tiene dimensiones reducidas frente a otro tipo de empresas.

PLATAFORMA. Es un entorno en el que los usuarios podemos llevar a cabo tareas, gestionar actividades, colaborar con otros usuarios e interactuar por medio de las herramientas y funcionalidades que ofrece dicha plataforma.

SOFTWARE. Es un programa informático, esto es un conjunto de instrucciones, algoritmos y partes visuales que nos permiten interactuar con un dispositivo electrónico de una forma sencilla.

VIRTUAL. Hace referencia a un entorno informático que representa mediante programas informáticos, algo que similar a ser real. Es así como las personas usan la realidad virtual (o que ingresan a un entorno virtual) sienten que están interactuando con elementos reales, aunque no lo sean en sentido físico

WEB. Conjunto de información que un sitio web muestra en una pantalla, incluyendo a la totalidad de sus elementos.

HTML. es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos.

Tecnologías. Conjunto de los conocimientos propios de una técnica

Investigación. Proceso social que busca dar respuestas a problemas de los conocimientos

Epistemológico. Es una rama de la filosofía que se ocupa de todos los elementos que procuran la adquisición de conocimiento e investiga los fundamentos, límites, métodos.

Metodología. Marco teórico y sistemático que se usa para la resolución de un problema a lo largo de la investigación.

Trabajo. Actividad física o intelectual que las personas realizan para alcanzar un objetivo o satisfacer una necesidad, mediante la producción de bienes y servicios.

Comercialización. Conjunto de acciones y procedimientos para introducir eficazmente los productos en el Sistema de distribución

Producción. Engendrar, procesar, criar

Intercambio. Realizar un cambio recíproco de un elemento por otro

Scanner. Es un dispositivo que permite reconocer imágenes o textos digitalizados y traducirlos para que puedan ser procesados.

Técnica. Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

Propósito. Objetivo que se pretende alcanzar

Actualización. Proceso de reemplazar un producto con una versión más nueva del mismo producto.

Funcionamiento. Es básicamente un proceso que se lleva a cabo o pone en práctica algo, en un ámbito como el laboral por ejemplo, para que despliegue las tareas por lo cual fue ideado o pensado.

Código de barras. Es un código basado en la representación de un Conjunto de líneas paralelas de distinto grosor, color y espaciado que es un conjunto contienen una determinada información

Suministro. Conjunto de artículos básicos para el sustento que se entrega a los miembros de grupos

Caber página. Es un documento digital complejo que puede integrar y/o contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos, y otros elementos.

Sonido. Vibración mecánica que se propaga a través de un medio material elástico y denso

Video. Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en una cinta magnética que después puede reproducirse y verse en la pantalla de un televisor.

Programas. Es un tipo de software que funciona como un conjunto de herramientas diseñadas para realizar tareas y trabajos específicos en tu computador.

Enlaces. Cosa que relaciona o une dos o más elementos

Hipervínculos. Es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, a otro punto dentro del mismo o de otro documento.



Anexo 1 ENCUESTA

COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLÍVAR

BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIDAD INFORMÁTICA

Encuesta dirigida a la comunidad en general.

OBJETIVO GENERAL. DISEÑAR Y ELABORAR UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA

A continuación, encontrará cinco preguntas de tipo cerrado a las cuales usted contestara

SI o NO marcando con X.

1. ¿Sabe que es una página web y la ha utilizado para investigar algún tema?

SI NO

2. ¿Ha visto alguna página web en línea que comercialice ropa?

SI NO

3. ¿Ha comprado o compraría productos en alguna página web?

SI NO

4. ¿Conoce una página web que comercialice ropa oversize?

SI NO

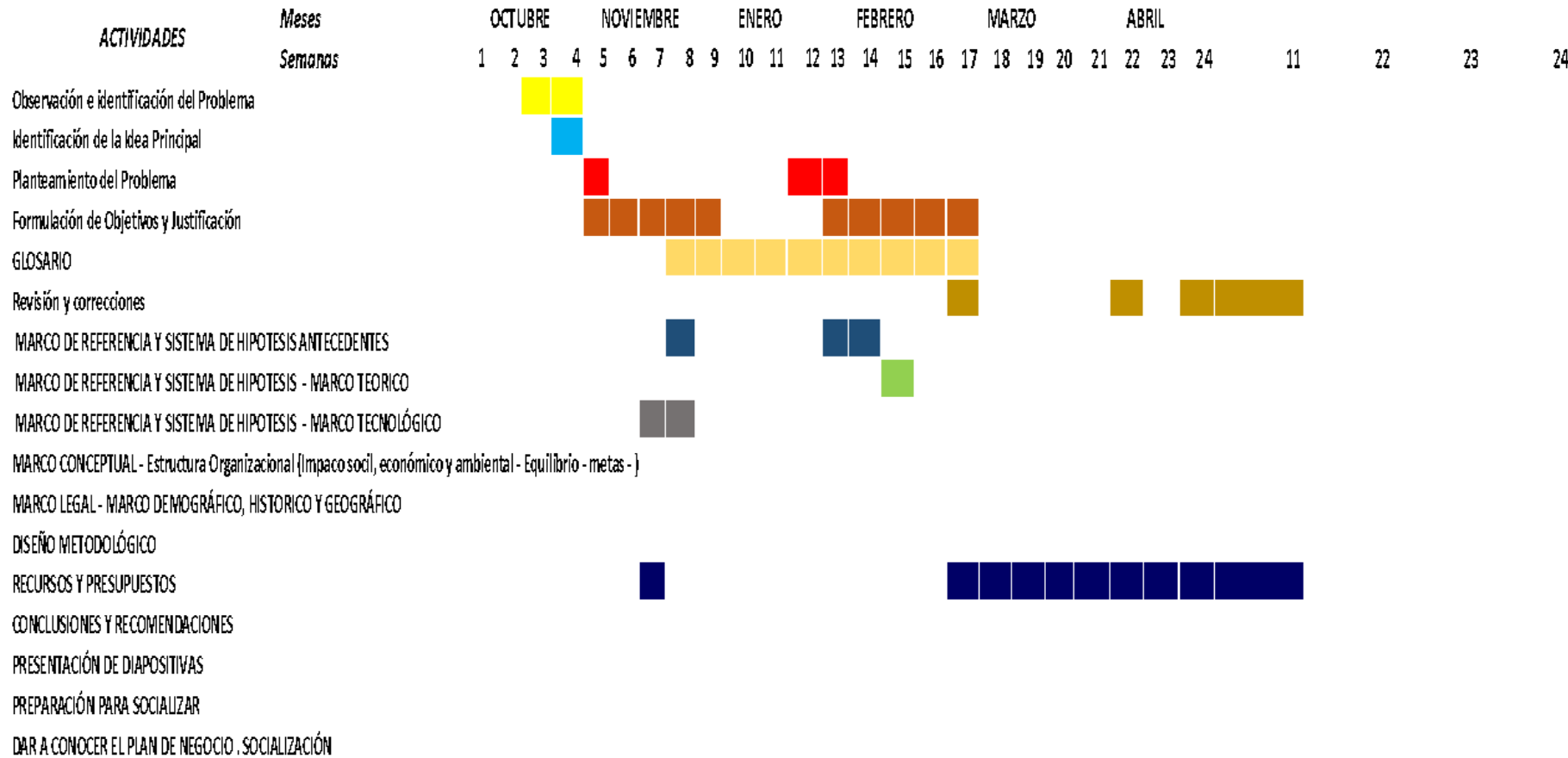
5. ¿Si existiera en Duitama una página web que comercialice ropa oversize, con pago contra entrega, compraría en ella?

SI NO

Agradecemos a las personas que nos brindaron parte de su tiempo para el desarrollo de esta encuesta.

GRACIAS Y ÉXITOS

Anexo 2
ANEXO B
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



Anexo 3
EVIDENCIAS





CONTACTANOS

☎ 3213190460 - 3228261544

✉ stopaesthetic@gmail.com

🌐 stop_aesthetic.com

📍 solo tienda online



Anexo 4

Al dar clic en el siguiente link podrá ingresar a la página web stop aesthetic

<https://treinta.shop/stopaesthetic-fdeea6>

Anexo 5

FICHA TÉCNICA	
TÍTULO PROYECTO.	
AUTOR (ES)	Kevin Alexander salcedo chía
FECHA DE CREACIÓN	28 de octubre de 2022
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	<p>Las páginas web es un método donde facilita las compras de diferentes prendas de ropa por medio de un celular, computador y aplicaciones también están hechas para la comodidad de los clientes y también la confianza de la persona que hace la compra de diferentes prendas de ropa.</p> <p>Son un método online donde la mayoría de las personas creen que las páginas web son una estafa donde ellos transfieren dinero para comprar ropa y luego de eso nunca responden o nunca les llega la ropa deseada, por esto creamos una página web confiable dónde las personas podrían comprar ropa o diferentes prendas.</p>
OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	Diseñar y elaborar una página web para comercializar ropa a la comunidad de la ciudad de Duitama, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje impartido desde el área técnica.
METODOLOGÍA UTILIZADA	Se tuvieron en cuenta 126.670 habitantes de la ciudad de Duitama tomándose como muestra el 0.028% que equivale a 35 personas, las cuales contestaron si y no de las preguntas correspondientes, la página web se desarrolló con el propósito de tener una estrategia de

	manera online, surgió porque no se encontró un software similar como este, de tal manera se observó cuál herramienta más adecuada para manejar este proceso, este sería el internet y como objeto principal fue la creación e implementación de un sitio web.
UBICACIÓN DEL PROYECTO	calle 17 # 1d - 34 barrio la gruta

Anexo 6

ANEXO

Duitama, 20 de Junio de 2021

Señores
COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLIVAR
La Ciudad

Yo Kevin Alexander salcedo chía Estudiante de grado 11° de la Sección de Bachillerato Semipresencial, identificado con tarjeta de identidad número 1052838043 Quiero por medio de la presente en condición de autor del Proyecto titulado **DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ**, autorizo expresamente al Colegio para que quien corresponda efectúe indefinidamente su divulgación y comunicación pública a través del medio virtual que se maneja desde el área de Proyectos, para que se facilite su acceso y consulta por parte de la comunidad educativa.

Atentamente:


KEVIN ALEXANDER SALCEDO CHIA



Estudiante Grado 11°
Bachillerato Semipresencial

Anexo 7

48MP QUAD CAMERA
 REDMI NOTE 8

	COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLÍVAR BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL DUITAMA – BOYACÁ ACTA SOCIALIZACIÓN PROYECTO DE GRADO	SOCIALIZACIÓN GRADO 11°
---	--	----------------------------

V.B. COORDINADOR BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL

FECHA	10 DE JUNIO DE 2023	N°013
ESTUDIANTES	KEVIN ALEXANDER SALCEDO CHIA	
TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO	DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB PARA COMERCIALIZAR ROPA EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ	

CRITERIOS A TENER EN CUENTA PARA LA EVALUACIÓN		
CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMENTARIOS
Organización Aporte y originalidad del trabajo práctico.	La socialización tiene una estructura clara donde se evidencia, necesidad, Problema, Objetivos, Justificación, Referencias teóricas, legales, conceptuales y metodológicas llevando un hilo conductor.	<i>Demostro organización en el desarrollo.</i>
Análisis de los resultados y conclusiones	Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado exponiendo las conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos tanto en el documento escrito como en la socialización.	<i>bueno presentación evidencia resultados y conclusiones acertadas.</i>
Organización de la presentación y recursos audiovisuales.	La presentación tiene una estructura clara, donde se desarrolla en una secuencia lógica y con ritmo adecuado. La presentación visual (Diapositivas) y/o otra ayuda son útiles para soportar el proceso y resaltar las ideas principales dando el crédito apropiado.	<i>utiliza recursos apropiados al desarrollo del proceso de sustentación</i>
Exposición	Las técnicas de Exposición (Postura, gestos, contacto visual, elocuencia, manejo del tiempo disponible hacen que la	<i>realiza una buena socialización</i>



COLEGIO TÉCNICO MUNICIPAL SIMÓN BOLÍVAR
BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL
DUITAMA – BOYACÁ
ACTA SOCIALIZACIÓN PROYECTO DE GRADO

SOCIALIZACIÓN
GRADO 11°

Habilidades de Comunicación	socialización sea interesante y conveniente, demostrando dominio y confianza.	Del tema propuesto.
Habilidades de Comunicación	El tono de voz es adecuado y claro para la audiencia, el vocabulario, terminología y estructura de oraciones es convincente, efectivo y explica las ideas en forma oral, escrito y se incluyen evidencias. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema.	Utiliza el vocabulario apropiado y comunica con la terminología adecuada el tema

NOTA. LA VALORACIÓN ES DE: 1.0 A 5.0 ESCRIBIR EN NÚMEROS Y EN LETRAS;

Evaluación Docente de Proyecto	(40) (Número)	cuatro cero	(Letra)
Evaluación Jurado Calificador:	(40) (Número)	cuatro cero -	(Letra)
Evaluación Docente Calificador Redacción y ortografía:	(40) (Número)	cuatro cero	(Letra)
Evaluación Definitiva:	(40) (Número)	cuatro cero	(Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

FIRMAS:

Blanca Helena Nájera
JURADO CALIFICADOR

Paola Vargas
DOCENTE CALIFICADOR DOCUMENTO

[Signature]
DOCENTE PROYECTOS

