



Instituto Superior Tecnológico Euroamericano

Proyecto de Investigación Previo a la Obtención del Título

Tecnólogo en Diseño gráfico y Audiovisuales

Tema:

Análisis de las estrategias de nuevos emprendimientos usando plataformas digitales como modelo de negocio en tiempos de confinamiento en Guayaquil a consecuencia del covid19.

Propuesta:

Instaurar una plataforma digital de innovación y tecnología como ayuda para los emprendimientos y su rentabilidad en el mercado.

Autor:

Andrea Jacqueline Peña Vinces

Tutor:

Lic. Amelia Genith Anchala Valencia

Guayaquil, 2020



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EUROAMERICANO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Ing. ANTONIO MARQUES FIRMINO, MSc.
RECTOR

Ing. WALTER MALDONADO DE LA CRUZ, MSc
VICERRECTOR

Ing. ANTONIO MARQUES GUTIERREZ
SECRETARIO GENERAL

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Fecha: 14/11/2020

Ing. ANTONIO MARQUES FIRMINO, MSc.

RECTOR

Ciudad.

Tengo el bien de informar que el egresado: Andrea Jacqueline Peña Vines con cédula de identidad: 0950938621, diseñó y ejecuto el Proyecto de investigación con el tema: Análisis de las estrategias de nuevos emprendimientos usando plataformas digitales como modelo de negocio en tiempos de confinamiento en Guayaquil a consecuencia del covid19. El mismo que se ha cumplido con la directrices y recomendaciones dados por el (la) suscrito (a).

El autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del proyecto. Por lo expuesto se procede a la aceptación que pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

TUTOR (A)

Lic. Amelia Genith Anchala Valencia

ACEPTACIÓN DE LA PROPUESTA

Fecha: Fecha: 14/11/2020

Ing. ANTONIO MARQUES FIRMINO, MSc.

RECTOR

Ciudad.

Tengo bien informar que el egresado Andrea Jacqueline Peña Vines con cédula de identidad 0950938621, diseñó, elaboró e implemento la propuesta: Instaurar una plataforma digital de innovación y tecnología como ayuda para los emprendimientos y su rentabilidad en el mercado.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones técnicas dadas por el suscrito.

La autora ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del desarrollo de la propuesta técnica; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente

Ing. Walter Maldonado de la Cruz, MSc.

VICERRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Fecha: 20/01/2020

Ing. WALTER MALDONADO DE LA CRUZ, MSc.

VICERRECTOR ACADÉMICO

Ciudad.

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación:

Análisis de las estrategias de nuevos emprendimientos usando plataformas digitales como modelo de negocio en tiempos de confinamiento en Guayaquil a consecuencia del covid19.

Pertenecen al INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR EUROAMERICANO.

Atentamente

Nombre: Andrea Jacqueline Peña Vines

C.I.: 0950938621

EGRESADO.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico principalmente y especialmente a Dios y a mis padres los cuales me han apoyado desde el inicio de mi carrera con su amor y atención me guiaron para culminar más que un sueño una meta que no ha sido fácil pero tampoco imposible, sin ellos no sería el ser humano que soy responsable ya que sembraron en mi todos los valores y las ganas de superarme para ser mejor el día de mañana.

AGRADECIMIENTO

Agradezco tanto a Dios y a mis padres por su ayuda y por ser el pilar fundamental en mi vida para poder alcanzar mis metas por darme el ánimo y enseñarme a alcanzar siempre mis sueños por no abandonarme en el camino y ayudarme hacer un profesional, también agradezco al Instituto Tecnológico Superior Euroamericano por darme la gran oportunidad de estudiar en su prestigiosa Institución donde me forme y obtuve el conocimiento necesario para salir al mundo a poner en práctica mi conocimiento el cual fue impartido por todos los docentes que formaron parte de mi aprendizaje.

DECLARACIÓN EXPRESA

“La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Titulación, me corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EUROAMERICANO

Nombre: Andrea Jacqueline Peña Vines

C.I.: 0950938621

EGRESADA.

**ACTA DE VEREDICTO FINAL
PARA LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Guayaquil al _____, el **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EUROAMERICANO**, convoco al tribunal integrado por los señores Mgs. Antonio Marques Firmino (**Rector**), Mgs. Walter Maldonado de la Cruz (**Vicerrector Académico**), Ing. Antonio Marques Gutierrez (**Secretario**), Lic. Amelia Genith Anchala Valencia (**Docente**), en calidad de jurado calificador para la sustentación de tesis de grado del alumno egresado:

Andrea Jacqueline Peña Vincés

De la carrera de "Diseño Gráfico"

Después de haber observado y realizado las preguntas respectivas este TRIBUNAL resuelve:

APROBAR

NO APROBAR

SUSPENDER

EL TEMA:

Análisis de las estrategias de nuevos emprendimientos usando plataformas digitales como modelo de negocio en tiempos de confinamiento en Guayaquil a consecuencia del covid19.

En la ciudad de Guayaquil al ___ día de _____ del 20___, el **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EUROAMERICANO**, otorga el título de:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO EN MENCIÓN AUDIOVISUAL

MGS. ANTONIO MARQUES FIRMINO

Promotor - Rector

MGS. WALTER MALDONADO CRUZ

Vicerrector Académico

ING. ANTONIO MARQUES GUTIERREZ

Secretario

ANDREA JACQUELINE PEÑA VINCÉS

Egresada

ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE CONTENIDO	11
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.2 ANTECEDENTES	1
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.4 JUSTIFICACIÓN	2
1.5 ALCANCE	3
1.6 OBJETIVO GENERAL	3
1.6.1 Objetivos específicos.	4
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	5
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	5
2.1.1 Origen del termino emprendimiento	5
2.1.2 Emprendimiento y tipos de emprendimiento	8
2.1.2.2 Según su propósito:	9
2.2 EMPRENDEDOR	10
2.2.1 Tipos de emprendedor:	11
2.3 PANDEMIA	14
2.4 CONFINAMIENTO	14
2.5 CORONAVIRUS	15
2.5.1 VIRUS COVID-19	15
2.5.1.1 Propagación del virus covid-19	16
2.6 PLATAFORMAS DIGITALES	17
2.6.1 OBJETIVOS DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES	17
2.6.2 TIPOS DE PLATAFORMAS DIGITALES	18
2.6.2.1 Ventajas de las plataformas digitales	21
2.6.2.2 Las mejores plataformas digitales	22
2.7 PÁGINAS WEB	24
2.7.1 PARA QUÉ SIRVE UNA PÁGINA WEB	24
2.7.2 TIPOS DE PÁGINAS WEB	25
2.8 DOMINIO	29
2.8.1 TIPOS DE DOMINIOS	30
2.9 HOSTING	32
2.9.1 TIPOS DE HOSTING	32

2.10 EMAIL SERVICE	36
2.11 DISEÑO WEB	37
2.12 MARCO CONTEXTUAL	37
CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO	39
3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	39
3.2.1 INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA	39
3.2.2 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA	40
3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	40
3.3.1 MÉTODO CUALITATIVO	40
3.3.2 MÉTODO CUANTITATIVO	41
3.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	41
3.4.1 ENTREVISTA	41
3.4.2 ENCUESTA	42
3.4.3 DOCUMENTAL	43
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.5.1 POBLACIÓN	45
3.5.2 MUESTRA	47
3.6 MODELO DE LA ENCUESTA	47
3.7 CÁLCULO ESTADÍSTICO PARA UNA MUESTRA	48
CAPITULO IV	50
PROPUESTA	50
Unidad 5	57
ANEXOS	57
Unidad 6	62
BIBLIOGRAFÍA	62

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

“Análisis de las estrategias de nuevos emprendimientos usando plataformas digitales como modelo de negocio en tiempos de confinamiento en Guayaquil a consecuencia del covid19.”

1.2 ANTECEDENTES

Muchos investigadores del tema consideran que es la acción de crear un negocio o modelo de negocio con el objetivo de generar ganancias. Más allá indican que es factible favorecer la creación de nuevas empresas en medios culturalmente diferentes; que en todo caso hay “barreras” que pueden derribarse, que la toma de riesgos y el llamado espíritu empresario son características que están asentadas con mayor o menor grado en toda sociedad.

Estas pueden ser transmitidas y aprendidas (la difusión de la vocación empresarial, la asistencia en la creación de nuevas empresas y la capacitación de los pequeños y medianos empresarios son las acciones principalmente adoptadas). Los actores protagonistas en este escenario son los emprendedores y el “espíritu empresarial”.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una de las problemáticas más evidentes que ha enfrentado la sociedad en los últimos años, es sin duda el desempleo y las consecuencias derivadas de este fenómeno social. Muchos teóricos han abordado desde enfoques multi y transdisciplinarios las causas y las consecuencias, así como posibles estrategias que se podrían impulsar e implementar a la sociedad para poder sobrellevar esta problemática de ahí nace el fenómeno llamado emprendimiento.

El problema social se agudiza aún más a nivel mundial a raíz de una crisis sanitaria, la pandemia causada por el COVID-19, enfermedad que no solo afecta a la población a nivel sanitario si no socioeconómico. Grandes empresas y negocios ya establecidos se enfrentaron al cambio, producto de los acontecimientos vividos, aquellas que no pudieron adaptarse al cambio e instaurar nuevos métodos de atención, distribución o publicitarios debieron liquidar a un porcentaje de su personal o peor aún cerrar sus puertas, quedando un mayor porcentaje de personas sin empleo.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El emprendedor se identifica porque es capaz de hacer algo novedoso, de dar otro uso a algo que ya existe, así participar en la transformación de su propia vida y la de su entorno, tiene capacidad para generar ideas, transformarlas, adaptarlas, proponer diversas alternativas y ver en un problema una oportunidad.

Ahora lo que se busca es que los individuos de un territorio determinado aumenten las posibilidades que poseen los sujetos de tener oportunidades de desarrollar procesos productivos, que les permitan generar su propio empleo y riqueza, para mejorar su calidad de vida y proyectarse a futuro como generadores de productividad y valor agregado a los procesos comunitarios dentro de lo económico y social.

1.5 ALCANCE

El alcance de la investigación esta propuesta para la ciudad de Guayaquil, se analizará estrategias de nuevos emprendimientos utilizando plataformas digitales como modelo de negocios en tiempos de confinamiento a consecuencia del covid19.

1.6 OBJETIVO GENERAL

Analizar los modelos de emprendimiento virtual, de manera comparativa, desarrollando métodos que beneficien al emprendedor, mostrándole las herramientas y plataformas digitales necesarias, que le ayuden al impulso de su negocio.

Crear una plataforma digital mediante página web y aplicación móvil, en la cual tendrán accesibilidad general, la cual proveerá de datos prescindibles, mentores, consejos y herramientas que sirvan de guía a los usuarios, con el fin de implementarlos en su negocio, para un mejor rendimiento de este.

1.6.1 Objetivos específicos.

- Desarrollar un modelo de página web y una aplicación móvil como función de estudio para los emprendedores dentro del proyecto.

- Presentar estrategias digitales para implementar nuevos mecanismos de comunicación visual en un emprendimiento.

- Mostrar las herramientas digitales que son útiles al momento de emprender.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 Origen del termino emprendimiento.

La palabra emprendimiento hace referencia al efecto de emprender, proveniente del francés "*entrepreneur*"; su significado es pionero, etimológicamente se refiere a la capacidad y deseo que tiene una persona de desarrollar, organizar y manejar un negocio considerando sus respectivos riesgos, con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados, por el precursor de dicha idea.

Este vocablo se utiliza desde el siglo XIII, donde se usaba para describir de forma general el hecho de "hacer cosas". Mientras que, en ingles se agregó "ship" terminando así en "*entrepreneurship*", el cual significa tener algo de valor, donde a su vez se refiere también, a las habilidades y competencias del emprendedor. Donde, el concepto de esta terminología abarca también la función empresarial y creación de empresas.

Este término antiguo era usado por militares en la ciudad de Notingham de 1630. Su significado se hizo más extenso al pasar el tiempo y fueron incorporados a aquellos que empezaban en proyectos de grandes obras de carácter militar o religioso. En 1730 se dio el primer uso académico del vocablo por el economista anglo-francés Richard Cantillon, el cual definió como la principal característica de

un emprendedor al hecho de asumir la responsabilidad de cualquier riesgo financiero personal de una empresa.



Figura 1 Maestros de mano de obra. (Los primeros emprendedores)

Fuente: <http://urb-1-udi-magdavalencia1.blogspot.com/2012/06/>

El economista Richard Cantillon en 1755 en la bibliografía económica introduce el término “*entrepreneur*” en su obra “*Essai sur la Nature du Commerce en Général*” (Ensayo sobre la naturaleza del comercio en general), donde describe en acción un plan innovador, haciéndose cargo de las responsabilidades y de los riesgos que pudieran tener.

En el diccionario de la Real Lengua Española, el término emprendedor es descrito como adjetivo, aplicado a la persona, “que emprende con resolución acciones o empresas innovadoras”.

Algunos escritores definen al emprendedor de distintas maneras, citadas a continuación:

“Un emprendedor es un agente económico que une todos los medios de producción. La tierra de uno, el trabajo de otro y el capital de un tercero y produce un producto. Mediante la venta de un producto en el mercado, paga la renta de la tierra, el salario de sus empleados, interés en el capital y su provecho es el remanente. Intercambia recursos económicos desde un área de baja productividad hacia un área de alta productividad y alto rendimiento.” (Jean-Baptiste-Say, 1803)

“Los emprendedores son innovadores que buscan destruir el estatus-quo de los productos y servicios existentes para crear nuevos productos y servicios” (Joseph-Alois-Schumpeter, 1934)

“Un emprendedor busca el cambio, responde a él y explota sus oportunidades. La innovación es una herramienta específica de un emprendedor, por ende, en emprendedor efectivo convierte una fuente en un recurso.” (Peter-Drucker, 1964)

“El emprendedurismo es la búsqueda de oportunidades independientemente de los recursos controlados inicialmente.” (Howard-Stevenson, 1975)

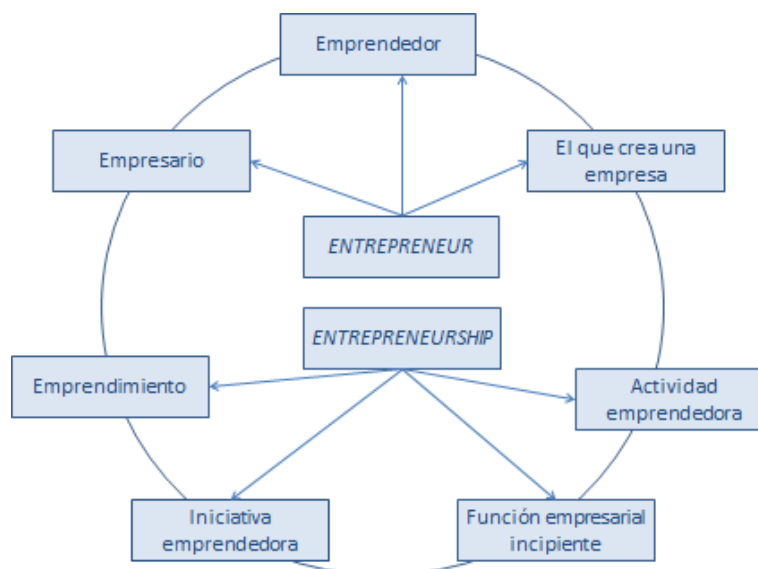


Figura 2 Relación y diferencias entre "entrepreneur" y "entrepreneurship"

Fuente:

2.1.2 Emprendimiento y tipos de emprendimiento

Basados en los diferentes conceptos de algunos autores especializados en el tema, se define al emprendimiento como el efecto de emprender o la capacidad de una persona de llevar a cabo un proyecto con fines lucrativos, siendo consciente de las oportunidades, riesgos, productos, actividades, y servicios que ofrezca su negocio.

De donde podemos partir que existen varios tipos de emprendimiento y emprendedores, algunos de los cuales existen hoy en día, con el objetivo de ofrecer un servicio que cubra las principales necesidades que aquejan al consumidor.

En términos generales del emprendimiento las empresas se dividen en varios grupos:

2.1.2.1 Según el desarrollo de su actividad, en forma jurídica:

- **Unilateral:** El propietario, emprendedor o persona apoderado del cargo legal, el cual asume ilimitadamente la total responsabilidad con su patrimonio, responder ante cualquier inconveniente que pudo causarle la empresa al consumidor.

- **Sociedad Colectiva:** Son los llamados socios de propiedad, todos aquellos que posean o gocen de una participación y gestión, dentro de la empresa, deberán garantizar los productos y servicios que se brinden, así también con su propio patrimonio.

- **Cooperativas:** Empresas sin fines de lucro, que buscan satisfacer o cubrir las necesidades básicas o intereses económicos, sociales o culturales, que tienen en común, mediante la gestión conjunta y democrática.

2.1.2.2 Según su propósito:

- **Emprendimiento novedoso:** Son empresas que investigan y buscan desarrollar servicios o productos innovadores; invirtiendo un alto capital en el

proceso y avance del artículo, generando un gran impacto entre los consumidores, y las necesidades del usuario.

- **Negocios oportunistas:** Cada oportunidad que se les presentan la aprovechan al máximo, frente a alguna necesidad que presente el público en determinada situación. En este aspecto el emprendedor tiene la habilidad de reconocer, evaluar, preparar y presentar una propuesta para determinada carencia que presente el consumidor.

- **Emprendimientos incubadores:** Son modelos de negocio que necesitan llevar un largo proceso de análisis y desarrollo, porque utilizan incubadoras de ideas, para la recolección de datos y poder llevar un registro, con la finalidad de generar resultados que contribuyan a disipar aquellas afecciones que sean recurrentes en el consumidor.

- **Negocios espejos:** Son las denominadas *franquicias*, no representan nada innovador, lo único que se hace es comprar licencias o marcas, que funcionen para adaptarlas a distintas locaciones, donde venden productos que ya existen en el mercado.

2.2 EMPRENDEDOR

El economista (Joseph-Schumpeter, 1945), define el termino *emprendedor*, para describir a alguien versátil, el cual es capaz de poseer las habilidades técnicas

que le ayuden a producir, reunir recursos financieros, organizar las operaciones internas, y capitalizar sus esfuerzos a través de las ventas.

2.2.1 Tipos de emprendedor:

1. Emprendedores extremos:

Son los que tienen una amplia capacidad de innovación, les gusta aprovechar las oportunidades, para crear nuevos productos, técnicas y actividades, junto con proyectos estratégicos nuevos mediante la optimización de sus capacidades, estos emprendedores son los dueños o socios de la empresa, los cuales buscan crear riquezas, para el beneficio de la empresa y para ellos mismos.

2. Emprendedores internos o intraemprendedores:

Personas que utilizan ideas innovadoras dentro de la empresa, efectuando procesos que les permite desarrollar sus habilidades, ayudando al beneficio mutuo, tanto de la empresa y del trabajador, contando con visión empresarial y capacidad creadora.

3. Emprendedores creadores:

Emprendedores con ideas propias que deciden establecer su empresa. La característica más primordial que tiene de diferente a los otros es que cuentan con la capacidad creadora, no buscan y comercializan un producto o servicio ya existente. Ellos siempre indagan e investigan procesos que sean nuevos y útiles para el público.

4. Emprendedores de franquicias

Cuando el emprendedor está asociado con una franquicia, donde le otorgan el derecho de brindar ciertos productos o servicios de la marca bajo su sistema de comercialización de dicha empresa. El emprendedor puede ser independiente de su negocio; donde podrá acceder a la planificación, estrategias, y gestión de la franquicia como guía para su propio emprendimiento, sin embargo, siempre existirá la dependencia operativa de la franquicia, y así mismo como los demás tipos; tendrá que asumir la responsabilidad de la administración cotidiana de su propio comercio.

5. Emprendedor por necesidad:

Es la persona que emprende debido a diversas situaciones desfavorables, como el desempleo o la circunstancia económica por las que esta atravesando. Este emprendedor se abre camino y busca alternativas de trabajo; también puede detectar, analizar y resolver distintas necesidades existentes, como medio para subsistir, ya sea personalmente o como parte de la familia a la que pertenece.

6. Emprendedor por oportunidad:

Este emprendedor detecta un problema y le busca una solución, con ideas creativas e innovadoras, analizando por medio de la observación en su vida cotidiana, sea en el ámbito laboral, personal o profesional.

7. Emprendedores creativos:

Este emprendedor se desarrolla en diferentes ámbitos como el teatral, cinematográfico, edición o editoriales, creación de arte, diseño de modas, entre otras. Buscan siempre el factor diferenciador sobre un producto y como desarrollarlo. Este emprendedor no se suele desarrollar de la misma forma y con el mismo alcance que las empresas de origen tecnológico, por la falta de experiencia al momento de comercializar u organizar su negocio.

8. Emprendedores consultores:

El emprendedor cuenta con conocimientos previos en ciertas carreras y algún tipo de especialización dentro de esta, pueden llegar hacer administradores, community manager, economistas, desarrolladores web, entre otros. Brindan asesoría a empresas, por su experiencia dentro del mercado. Frecuentemente empiezan en grupo y poco a poco, va generándose un mayor número de personas que necesitan asesoría, sin embargo, esto se alcanza por medio de una marca y con una atractiva cartera de clientes, esto ayuda a adquirir conocimientos y experiencia a los servicios que ofrecen.

9. Emprendedores sociales:

Estos emprendedores combinan los emprendimientos con y sin fines de lucro, cuando el proyecto no cuenta con un objetivo económico que lo beneficie, son muy cuidadosos en la gestión de sus operaciones, en el impacto ambiental y social que ellos pudiesen ocasionar. Aquellos que cuentan con un fin lucrativo, son bien establecidos económicamente y administrados por profesionales, buscan socios capitalistas, son modelo de transparencia ya que buscan incorporar en sus estrategias y políticas, ejercicios que no violen las

leyes, tener buena relación con la comunidad a la que pertenecen, el respeto al medio ambiente, fomentando el enfoque sustentable.

2.3 PANDEMIA

Se llama pandemia a la propagación mundial de una nueva enfermedad. (OMS, 2010)

Es un brote epidémico donde afecta a regiones geográficas extensas (por ejemplo, varios continentes), se lo llama pandemia. Tal es el caso, por ejemplo, del VIH que a pesar de haber conseguido grandes avances en materia de prevención, test y tratamiento del VIH (con acceso constante a los antirretrovirales se vuelve una enfermedad crónica con la que se puede convivir de manera controlada hasta la vejez), aún la pandemia del VIH no ha sido resuelta. Muchos de los países del sur de África como (Mozambique, Zimbabue, Eswatini, Sudáfrica) tienen una mayor incidencia de VIH, donde aún cada día contraen el virus muchísimas personas. (MSF, 2020)

2.4 CONFINAMIENTO

Es la separación y restricción de movimientos impuesta a una persona o grupo de personas. El objetivo principal del confinamiento o la cuarentena es lograr frenar y controlar la transmisión de la infección, evitando así los contagios y controlando la expansión. Es sumamente importante para poder garantizar la atención sanitaria necesaria y oportuna a todos los casos. (Euskadi, 2020)

El confinamiento viene impuesto por el decreto del gobierno para toda la ciudadanía. Durante el confinamiento se podrá salir de casa para aquellos supuestos en los que ha dado permiso según la fase de desescalada en la que se encuentre la provincia. (Euskadi, 2020)

2.5 CORONAVIRUS

Los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que pueden ir desde el resfriado común hasta enfermedades más graves como el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS). El coronavirus que se ha descubierto más recientemente causa la enfermedad por coronavirus COVID-19. (OMS, Organización Mundial de la Salud , 2019)

2.5.1 VIRUS COVID-19

La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Actualmente la COVID-19 es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo. (OMS, Organización Mundial de la Salud , 2019)

Los síntomas más habituales de la COVID-19 son la fiebre, la tos seca y el cansancio. Otros síntomas menos frecuentes que afectan a algunos pacientes son los dolores y molestias, la congestión nasal, el dolor de cabeza, la conjuntivitis, el dolor de garganta, la diarrea, la pérdida del gusto o el olfato y las erupciones cutáneas o cambios de color en los dedos de las manos o los pies. Estos síntomas suelen ser leves y comienzan gradualmente. Algunas de las personas infectadas solo presentan síntomas levísimos. La mayoría de las personas (alrededor del 80%) se recuperan de la enfermedad sin necesidad de tratamiento hospitalario. Alrededor de 1 de cada 5 personas que contraen la COVID-19 acaba presentando un cuadro grave y experimenta dificultades para respirar. Las personas mayores y las que padecen afecciones médicas previas como hipertensión arterial, problemas cardíacos o pulmonares, diabetes o cáncer tienen más probabilidades de presentar cuadros graves. Sin embargo, cualquier persona puede contraer la COVID-19 y caer gravemente enferma. Las personas de cualquier edad que tengan fiebre o tos y además respiren con dificultad, sientan dolor u opresión en el pecho o tengan dificultades para hablar o moverse deben solicitar atención médica inmediatamente. Si es posible, se recomienda llamar primero al profesional sanitario o centro médico para que estos remitan al paciente al establecimiento sanitario adecuado. (OMS, Organización Mundial de la Salud , 2019)

2.5.1.1 Propagación del virus covid-19

El virus COVID-19 se propaga por contacto con personas que estén infectadas por el virus, a través de gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. Donde estas gotículas son

relativamente pesadas, no llegan muy lejos y caen rápidamente al suelo, o sobre alguna superficie u objetos. Una persona puede contraer la COVID-19 si inhala estas gotículas procedentes de una persona infectada por el virus, o tocado superficies u objetos que estén contaminadas como mesas, pomos y barandillas ya que las personas pueden tocarse los ojos, nariz o boca y contaminarse con el virus, es por eso que se recomienda el uso de mascarillas, el distanciamiento social de una persona a otra de un metro y medio a dos metros, el lavado de manos con agua y jabón , el uso de geles antibacteriales a base de alcohol, alcohol, la desinfección de todo las cosas que compramos. (OMS, Organizacion Mundial de la Salud , 2019)

2.6 PLATAFORMAS DIGITALES

Las plataformas digitales o plataformas virtuales, son espacios en Internet donde permiten la ejecución de diferentes aplicaciones o programas en un solo lugar para satisfacer diferentes necesidades. Donde cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a la resolución de diferentes tipos de problemas de manera automatizada, utilizando menos recursos. (Giraldo, 2019)

2.6.1 OBJETIVOS DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES

El principal objetivo que realizan las plataformas digitales es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web. Existen gran variedad de plataformas digitales, donde sus objetivos específicos son diferentes y varían según sean las necesidades de los usuarios. (Giraldo, 2019)

2.6.2 TIPOS DE PLATAFORMAS DIGITALES

Hay una infinidad de tipos de plataformas digitales las cuales cada una tiene su problemática donde se genera un tipo de plataforma digital diferente.

Las principales son tipos de plataformas digitales:

- **Plataformas educativas**

Es una plataforma que se enfocan en la educación a distancia por medio de internet, donde se simula las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Esto complementa o sustituye el proceso de la educación tradicional. Algunas de estas plataformas son Blackboard, e-College y Moodle.

- **Plataformas sociales**

Estas son las que conocemos con el nombre de redes sociales, en la actualidad son las más utilizadas por gran parte de la sociedad. Estas plataformas guardan una gran cantidad de información relacionada con las interacciones sociales.

Estas ayudan a mantener conectados a los usuarios y también a las familias, amigos o conocidos a través de internet que vivan en una misma parte o lejos.

Podemos nombrar unas: Facebook, LinkedIn, Instagram, Twitter.

- **Plataformas de comercio electrónico**

Son las plataformas que más hay hoy en día en internet, por medio de ellas podemos comprar diversos productos y servicios sin la necesidad de salir de casa. Donde existen tiendas virtuales de modelos B2B, B2C y otros que nombraremos a continuación.

B2B es Business to Business o Negocio a Negocio donde las operaciones comerciales se las realiza de empresa a empresa por medio de Internet, no intervienen el público consumidor, solo intervienen los vendedores, proveedores, compradores e intermediarios.

B2C es Business to Consumer o Negocio al Consumidor, se lo realiza a través de sitios virtuales la adquisición de productos o servicios de alguna empresa que necesite los consumidores. Este se centra a las tiendas en línea donde facilitan un acceso rápido a cualquier hora y desde cualquier lugar donde el consumidor tenga internet, fomenta a los intermediarios donde son compañías que facilitan las compras de los clientes por medio de una comisión o un pago fijado.

P2P Peer to Peer o Red entre igual a igual donde su función es intercambiar información. El comercio es creado y manejado por los usuarios que venden sus productos de manera directa sin necesidad de intermediarios a los clientes.

C2C Consumer to Consumer o Consumidor a Consumidor donde ya no se utilizan objetos, sino que usan plataformas conectadas a internet para vender.

G2C Government to Consumer o Gobierno al Consumidor donde algunos países aprovechan el comercio en Línea para facilitar a los ciudadanos a realizar trámites o pagos a través de plataformas digitales.

B2G Business to Government o Negocios a Gobierno donde se centran en los procesos de negocios entre las empresas y el gobierno a través de la tecnología digital para los procesos de compras donde participan diferentes empresas que se postulan para vender sus productos y todo a través del internet.

B2E Business to Employee o Negocio a Empleado esto se centra en la relación comercial que existe entre una empresa y sus trabajadores donde su principal enfoque son las ofertas a sus empleados por medio de la tienda en línea.

Donde estas plataformas de e-commerce crecen en todos los sectores e incluso en países donde esta práctica no era tan común hace algunos años atrás. Ejemplo WooCommerce, Magento y Shopify.

- **Plataformas Especializadas**

Son creadas para satisfacer las necesidades de un grupo de usuario. Existe un gran número de plataformas virtuales para todos los segmentos. Siempre que exista una necesidad se podrá crear una plataforma para cubrir dichas necesidades. Podemos dar como ejemplo de una plataforma digital es la que ayuda en las tareas que se relacionan con el marketing digital, los que más se utilizan son las de automatización de las estrategias de marketing. (Giraldo, 2019)

2.6.2.1 Ventajas de las plataformas digitales

- Ahorro de tiempo y trabajo enfocándose en la estrategia en sí.
- Equipo reducido ya que la plataforma se ocupa en ejecutar las tareas y no se necesita de un gran grupo de personas para realizarlas.
- Se puede medir el desempeño de la plataforma de forma real, donde el equipo hará un análisis adecuado para poder dirigir los siguientes pasos de la estrategia.
- Existen un gran número de plataformas donde uno podrá escoger la que este más de acuerdo a las necesidades de cada cliente.
- El margen de erros se reduce notablemente utilizando las plataformas.

- No se requiere ser un experto en informática para poder manejarlas, ahora las plataformas son más amigables con el usuario y dan guías para empezar a utilizarlas.
- Son económicas ya que existen dos tipos la una de paga y las otras gratuitas, donde sus beneficios superan a gran medida los costos de adquisición.
(Giraldo, 2019)

2.6.2.2 *Las mejores plataformas digitales*

Existen diversas plataformas digitales entre las principales encontramos:

- ☞ **Hootsuite:** Esta plataforma nos permite administrar las publicaciones de todas las redes sociales desde un mismo panel de control.
- ☞ **Trello:** Nos deja organizar y administrar todas las tareas una forma más fácil y práctica.
- ☞ **Mailchimp:** Organización y administración de campañas de email marketing.
- ☞ **Buzzsumo:** Analiza el contenido digital en internet de lo que se haya creado.

- ☞ **WordPress:** Este gestor es el más utilizado a nivel mundial, tiene un 30% de todos los sitios web diseñados en sus sistemas, debido a que cuenta con software de código abierto, tiene facilidad de creación de blogs y páginas web, permite la inclusión de diferentes formatos de contenido, cuenta con miles de plugins que nos permite mejorar el desempeño, cuenta con comunidades de soporte con foros y artículos sobre las herramientas que contiene y muchas ventajas más.

- ☞ **Canva:** Permite la creación y edición de imágenes tanto para un sitio web o red social cualquiera.

- ☞ **RD Station:** Administración y automatización de acciones de marketing digital, se enfoca en la generación de leads, creación de flujos de nutrición y Landing pages.

- ☞ **Ion:** este software permite la creación de experiencias digitales interactivas de una manera escalable y eficaz, donde produce páginas web que contiene más Engagement y aumenta el tiempo de permanencia en el sitio, recolectando una valiosa información. Los contenidos interactivos son: calculadoras, quizzes, infografías, ebooks, landing pages. (Giraldo, 2019)

Concluyo que las plataformas digitales nos ayudan a solucionar cualquier tipo de necesidades en un mismo lugar. La utilización de estas plataformas nos da paso a

la era digital utilizando herramientas para la simplificación y aumento de capacidades para los negocios.

2.7 PÁGINAS WEB

Una página web conocida también como página electrónica o página digital a un documento digital que tiene carácter multimediático (esto significa donde puedo incluir audios, videos textos y combinaciones), donde se adapta a los estándares de la World Wide Web (www), donde se accede a través de un navegador web, que es un software de aplicación que sirve como enlace para abrir una página web sea local o alojada en el internet, y también se necesita una conexión de internet. Existen mil millones de páginas Web de diferentes tipos y diversos contenidos que vienen del mundo entero y en diferentes idiomas. Representa el principal archivo de información de la humanidad que existe en la actualidad, almacenado a lo largo de miles de servidores alrededor del planeta esto es posible de acceder velozmente por medio de un sistema de protocolos de comunicación.

Las páginas web están programadas en un formato HTML o XHTML, donde se caracterizan por su relación entre sí, mediante hipervínculos o enlaces que nos permiten ver diversos tipos de contenido diferente a un libro o revista. (Raffino, 2020)

2.7.1 PARA QUÉ SIRVE UNA PÁGINA WEB

Cumplen con la tarea de brindar información de cualquier cosa y en cualquier estilo de formalidad. Permite interacciones de diferentes grados entre el usuario o con instituciones, como lo son las paginas foros, redes sociales, páginas de compra y venta, de consultas, instituciones gubernamentales o soportes técnicos. (Raffino, 2020)

2.7.2 TIPOS DE PÁGINAS WEB

Tenemos dos tipos de páginas webs las cuales son:

- **Páginas Web Estáticas:** Estos se ejecutan por medio de la descarga de un fichero programado en código HTML, donde están las instrucciones para que el navegador reconstruya la página web, accede a ubicaciones de sus elementos y sigue un orden rígido ya establecido donde no permite la interacción con el usuario, estas son paginas informativas, documentales, no interactivas.
- **Páginas Web Dinámicas:** A diferencia de las Estáticas están se generan en el mismo momento del acceso que hace el usuario, donde usan un lenguaje interpretado, permite recibir solicitudes del usuario, procesándolas en una base de datos para ofrecer una respuesta dependiendo los requerimientos. (Raffino, 2020)

2.7.2.1 Diferentes programas para el diseño y creación de una página web.

- **Ok Builder:** Considerado como el mejor programa para la creación de páginas web, no se necesita saber mucho de programación, ya que cuentan con 172 plantillas de diseño elegantes, acordes con la tendencia en internet, tiene una versión gratuita para que los usuarios puedan probarlo y cuenta con un hosting para que puedan adquirir todo el paquete. (Escriba, 2020)
- **WordPress:** es una plataforma para crear páginas web más utilizada porque permite la facilidad de programación y son versátiles, también sirve para usuarios no avanzados donde no hay límite de diseño ya que se puede editar todo lo que uno necesite en diferentes códigos, dando una adaptación a las necesidades. (Escriba, 2020)
- **Adobe Dreamweaver:** Es un software de alta calidad donde ofrece tener un sitio web de calidad, pero esta herramienta no es visual y se requiere saber lenguajes de programación como HTML o Javascript para poder desarrollar la página web. Es una herramienta solo de paga y no permite utilizar app. (Escriba, 2020)
- **Weebly:** es una de las mejores plataformas para la creación de páginas web online, ofrece un alto nivel de herramientas donde no necesitas de muchos conocimientos. Es una plataforma fácil, sencilla y rápida, tiene una versión gratuita y trae plantillas para diseñar. (Escriba, 2020)

- **Wix:** es una aplicación más popular para la creación de páginas web online donde existen diferentes opciones de desarrollo, posee un editor visual que permite diseñar sin tener conocimientos de programación. Es gratuita, pero necesitas la versión de pago para poder añadir un dominio propio. (Escriba, 2020)
- **Adobe Muse:** es un software para crear páginas web dándonos grandes ventajas como el que no es necesario saber o conocer el código para desarrollarlo y hacer increíbles páginas. Es desarrollado por Adobe no cuenta con una versión gratuita solo de paga. Nos permite distribuir todos los elementos de forma manual dándonos un fácil manejo para la creación de la página sin tener que esforzarse mucho. Nos permite visualizar los cambios que se van haciendo directamente en el navegador web, también cuenta con plantillas gratuitas que se pueden utilizar para el desarrollo. (Escriba, 2020)
- **Weebly:** Es una plataforma que tiene herramientas de alto nivel para la creación de páginas sin necesidad de tener mucho conocimiento en el tema, su plataforma es sencilla y rápida permitiendo un gran rendimiento, tiene una versión gratuita y de paga, cuenta con plantillas muy variadas para todos los gustos, donde podemos arrastrar los elementos y se va creando la página. (Escriba, 2020)
- **Jimdo:** es una plataforma orientada al comercio electrónico siendo una excelente opción, donde se puede configurar la tienda virtual de una manera sencilla y es completamente gratis, con complementos que se los puede

adquirir en el camino de forma pagada si se los necesita, siendo una excelente opción para los nuevos emprendimientos tanto pequeñas y medianas empresas donde no quieren gastar mucho a la hora de diseñar sus tiendas virtuales. (Escriba, 2020)

- **Ionos:** es un diseñador web visual que permite ir acomodando los elementos en la página web simplemente arrastrándolos, el manejo se lo puede tanto de un ordenador como desde un celular sin problemas. El único inconveniente es que no puedes usar la plataforma si no contratas el hosting directamente con ellos. (Escriba, 2020)
- **Google Sites:** es una aplicación para la creación de un sitio web de una manera más fácil debido a que se puede trabajar con plantillas de alta calidad, sin la necesidad de tener conocimientos de HTML o CSS. Nos permite todo tipo de elementos multimedia y se puede enlazar las herramientas en línea que ofrece Google. Siendo una herramienta gratuita, potente y de alta calidad, con solo tener una cuenta en google la puedes utilizar. (Escriba, 2020)
- **Webnode:** es una herramienta de fácil manejo para la creación de páginas web, esta plataforma cuenta con varios idiomas, tiene la opción gratuita y la pagada que es la versión profesional, cuenta con potentes herramientas para que pueda darles vida a las ideas de los usuarios de una manera más sencilla. (Escriba, 2020)

- **Joomla:** es la herramienta líder en la creación de páginas web, es un gestor de contenido más reconocido a nivel mundial, donde cuenta con más de 30 millones de páginas web creadas en su plataforma, dispone de más de 10 mil componentes que os permiten una amplia funcionalidad de la página y la incorporación de tiendas virtuales, envío de boletines, foros, galerías de imágenes y muchas cosas más para la creación. Permite la creación de nuevos apartados, modificación de los actuales, añadir imágenes, crear nuevas opciones de menú, no necesitas tener conocimientos avanzados en programación, solo deberán tener conocimientos del manejo de Word o editores de texto para manejar la web. Siendo un software libre se lo puede usar de forma gratuita, donde el 95% de los componentes también son gratuitos, cuentan con un propio Hosting donde se cuenta con soporte técnico, seguridades (WebEmpresa, 1999)

2.8 DOMINIO

Dominio es conseguir tu nombre para tu página web, ejemplo www.dominio.com, obtenemos el nombre y derecho al uso mediante un pago anual a un registrador de dominios, esto no es más que registrar el nombre de tu empresa. Hay muchas empresas dedicadas al registro de páginas web, unas que son gratis si utilizas el hosting de la misma empresa, pero se recomienda contratar con otra empresa el hosting pagando cada una para poder tener el control total del mismo. (Pallares, 2020)

2.8.1 TIPOS DE DOMINIOS

Existen tres grupos de dominios:

- **Dominios de Nivel Superior Genéricos:** Son los más comunes y los más utilizados a nivel mundial, no son exclusivos de algún país y sus terminaciones definen el concepto para el cual se utilizará:
 - .com son para sitios comerciales.
 - .net son los de empresas de servicio de internet.
 - .org son los de organizaciones sin fines de lucro.
 - .info son los sitios de información.
 - .biz son sitios de negocios.

- **Dominios de Nivel Superior Geográficos:** son conocidos como dominios territoriales y son usados por países o territorios dependientes donde se componen de dos caracteres:
 - .ar que es el dominio para el país de Argentina
 - .br que es el dominio para el país de Brasil.
 - .ca que es el dominio para el país de Canadá.

- .de que es el dominio para el país de Alemania.
 - .ec que es el dominio para el país de Ecuador.
 - .fr que es el dominio para el país de Francia.
 - .mx que es el dominio para el país de México.
 - .ws que es el dominio para el país de Samoa Occidental
- **Dominios de Tercer Nivel:** Estos dominios usan la combinación de los dominios Genéricos y los Geográficos, donde los dominios genéricos son delimitados por los geográficos o territoriales:
 - .com.mx usado para entidades comerciales de México.
 - .net.co proveedores de redes de Colombia.
 - .org.pa organizaciones no lucrativas de Panamá.
 - .edu.ec instituciones educativas de Ecuador.
 - .gob.pe entidades gubernamentales de Perú.

- **Subdominios:** es un derivado del dominio principal que se crea poniendo a su izquierda una o varias palabras separadas por un punto, donde se da acceso a una determinada sección del sitio web.
 - **https://admin.dominio.com** es dar acceso a la administración del sitio.
 - **https://blog.dominio.com** es dar acceso a una sección en particular del sitio web.
 - **https://es.wikipedia.org** clasifica la información por productos o servicios, ubicación geografía. (Certerus, 2020)

2.9 HOSTING

Es el servicio de alojamiento de tu página web, que nos provee un espacio en Internet para que los usuarios puedan visitarlas y poder subir o publicar archivos a un servicio de web hosting. Es como un disco duro de gran tamaño donde va a estar almacenada toda la información de tu página web y así pueda estar siempre en línea.

2.9.1 TIPOS DE HOSTING

Existen diferentes Hosting estos son:

- **Hosting Gratuito:** Aparte del alojamiento de ficheros, suelen incluir las prestaciones más importantes como: acceso vía FTP, correo electrónico y

soporte para las aplicaciones PHP. También ofrecen subdominios gratis, tienen capacidad de proceso muy pequeños, poca memoria, tienen limitaciones de los recursos como espacio en disco y suelen tener un nivel de servicio de muy baja calidad provocando caídas y paradas para dar mantenimientos.

- **Hosting Compartido:** es una opción más adecuada para la mayoría de usuarios, varios usuarios comparten una misma máquina, pero cada uno tiene su espacio privado y exclusivo, el único problema que puede llegar a tener es al momento de cargar las páginas que puede afectar a otra.
- **Hosting VPS (Virtual Private Server):** son servicios para clientes con un servidor exclusivo o privado, de manera de máquina virtual con diferentes niveles de recursos como: potencia de procesador, memoria entre otras, donde el usuario puede elegir el nivel que necesita utilizar.
- **Hosting especializado/gestionado:** son muy populares estos hostings y poco a poco hay ido teniendo más aceptación en el mercado y estos son algunos como: WordPress, Joomla, Prestashop y Magento que son aplicaciones muy utilizadas.
- **Cloud Hosting:** este hosting es en la nube es una opción más reciente y muy interesante, donde los hostings evolucionan de la forma tradicional a la utilización de tecnologías propias de la nube donde se reparen en servicio prestado entre varias máquinas físicas. (Pallares, 2020)

Existen algunas empresas donde podemos obtener un hosting estas son:

- **WebEmpresa:** es un hosting español el más recomendado, por su calidad de servicio y atención de incidencias, su gran velocidad, donde da una respuesta y solución inmediata, cuentan con copias de seguridad y protección anti-hackeos.

- **HostGator:** es otra empresa de alojamiento de hosting con muchos años en el mercado ofreciendo sus servicios de calidad y a un costo bajo. Lo único que se va a requerir es saber el idioma Ingles, ya que la asistencia técnica solo es en ese idioma.

- **Bana Hosting:** es considerada como low cost o de bajo costo, teniendo una velocidad adecuada, cuenta con soporte técnico en español, y planes para diferentes tipos de usuarios según sean sus requerimientos.

- **Raiola Networks:** Esta empresa es española ofrece alojamiento de hosting de calidad a precios módicos, dedicados a brindar servicio a agencias y reseller, trabajan con WordPress.

- **Arvix:** Esta empresa es americana empezó sus actividades en el 2003 y ofrece asistencia técnica en Ingles, cuenta con planes especializados para sistemas operativos tanto como Windows y Linux, brinda campañas publicitarias en Google Adwords al contratar un plan.

- **Blue Host:** Empresa americana y con una excelente reputación fue una de las primeras en ofrecer espacios, transferencias de datos, cuentas de email y subdominios ilimitados, brinda soporte y videos tutoriales para ayudar a los usuarios cuando lo requieran.

- **Cyberneticos:** Empresa española que cuenta con atención técnica 24 horas mediante la creación de tickets, se especializan en ofrecer el servicio para agencias y marketeros.

- **Arsys:** Es una multinacional más conocida, cuenta con un servicio SandBox que permite a los clientes hacer pruebas virtuales antes de que aparezcan publicadas en el sitio, no tiene una buena atención al cliente y suele haber fallas en la velocidad del hosting.

- **Siteground:** Es una de las tres empresas más grandes de estados unidos, ofrece asesoría de alojamiento de IP sin ningún costo, cuentan con un soporte muy especializado, se destaca por el rendimiento y seguridad de los servidores.

- **CdMon:** Es una empresa española que tiene una plataforma de pruebas para ir desarrollando la página web y luego con un solo clic se la puede publicar, dispone de un panel de control propio optimizado, fácil de manejar.

- **Host Europe:** esta empresa se dedica a dar alojamiento a pequeñas empresas a bajo precio.

- **1and1:** Empresa muy reconocidas, debido a sus campañas publicitarias por medio de medios de comunicación. Ofrece sus servicios a sitios web que no necesiten tener grandes necesidades, dirigidos a proyectos universitarios, no son recomendadas para proyectos profesionales que requieren grandes necesidades.

- **One.com:** Empresa Danés es la más potente a nivel europeo donde cuenta con su propio Editor Web gratuito donde se puede crear el sitio web sin tener conocimientos de programación y ofrece el servicio de alojamiento con un buen rendimiento y seguridad.

- **Gigas:** Empresa creada en el año 2011, actualmente se expande por el mercado latinoamericano, su principal característica es el cloud hosting o alojamiento en la nube. Sus precios son elevados, pero vale la pena por la calidad de servicio y sirve para grandes proyectos profesionales. (Campos, 2020)

2.10 EMAIL SERVICE

Es el correo con el dominio del negocio, para así tener un correo exclusivo para la página web y no el personal. (Pallares, 2020)

2.11 DISEÑO WEB

Es la creación de un diseño y la maquetación de los textos, imágenes, videos, sonidos y más de tu página web. Donde tienes la opción de contratar compañías que diseñen tu página web o crearlo uno mismo. (Pallares, 2020)

Hoy en día la velocidad de las páginas y su estabilidad son de suma importancia para poder darle una buena experiencia al usuario, donde necesitamos tener un buen sistema de Gestión de contenido.

2.12 MARCO CONTEXTUAL

El Ecuador paso por el confinamiento, con estado de excepción y toque de queda para todo el país que empezó en 17 de Marzo y termino el 13 de Septiembre del 2020 aún seguimos con restricciones por que la pandemia no se ha terminado a nivel mundial y podemos volver a tener un nuevo confinamiento en cualquier momento. Debido a esta pandemia sufrimos una desestabilidad tanto en lo económico, salud, laboral. Donde muchos negocios se vieron afectados al cerrar sus puertas y no pudieron costear los arriendos, pagos de empleados y debido a esto despidieron al personal y otros tuvieron que cerrar sus negocios. Dado esto las personas se vieron en la necesidad de emprender algún negocio en casa y así poder generar un ingreso para pagar sus gastos y seguir con sus emprendimientos, de esto surge el análisis de estrategias para la implementación de plataformas digitales en los nuevos emprendimientos que van surgiendo en la ciudad de Guayaquil , integrando la tecnología de la era digital con la utilización de página web y aplicaciones

móviles, generando información, confianza, mostrar tu oferta, invitar a probar y generar visitas y convertirlas en clientes, facilitando al usuario el adquirir un producto o servicio sin moverse de casa.

CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo nos enfocaremos en el proceso investigativo para la recolección de información, para conocer si los nuevos negocios o nuevos emprendimientos implementaría plataformas digitales para la difusión de sus negocios, como la venta y entrega, empleando una página web, aplicación móvil, en tiempos de confinamiento o después del confinamiento.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.2.1 INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA.

Este tipo de investigación nos permite descubrir el ambiente y contexto de la problemática a solucionar, es una técnica muy flexible donde el investigador dese estar dispuesto a correr riesgos, ser paciente y receptivo. (Questionpro, 2019)

Las características de esta investigación es que podemos definir conceptos y priorizar los puntos de vistas de las personas, se enfoca en el conocimiento del tema donde su significado es único, el investigador puede la estructura que él requiera ya que no tiene una específica, da solución a problemas que no se vieron en el pasado. (Questionpro, 2019)

3.2.2 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Esta investigación nos ayuda a describir de una manera exacta aspectos de mayor importancia de la problemática e identificar relaciones para dar una propuesta indicada. Lo que podemos decir es que la investigación exploratoria es la antesala de la investigación y la descriptiva es la investigación detallada. (Universia, 2019) Es importante determinar el tipo de negocio o servicio que se va a dar para poder diseñar la plataforma digital que se ajuste a las necesidades del negocio y se pueda tener una acogida en el mercado.

3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1 MÉTODO CUALITATIVO

Este método es utilizado principalmente en las ciencias sociales, política y de mercado, donde describe de forma minuciosa, eventos, hechos, personas, situaciones, comportamientos, interacciones los cuales han sido observados mediante el estudio, también se incorporan las experiencias, pensamientos, actitudes y creencias que los colaboradores experimentan. Dicho esto, la investigación cualitativa hace mención a las cualidades y no son datos verificables. (Concepto definición, 2019)

3.3.2 MÉTODO CUANTITATIVO

La principal característica de este método es que se basa en números donde analiza y comprueba datos e información concreta. Donde se especifica y se delimita la correlación, además de la generalización y objetivación de cada uno de los resultados que se obtienen para deducir una población, siendo el método más utilizado. (Concepto definición, 2019)

3.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 ENTREVISTA

Estas se aplican para recolectar información de forma verbal, a través de preguntas que las realiza el entrevistador, donde nos basamos en preguntas abiertas para conocer las necesidades de los dueños de negocios y poder satisfacerlas. (Bernal, Lopez, & Zea, 2013)

Se debe preparar la entrevista determinado la posición que ocupa de la organización el futuro entrevistado sus responsabilidades o actividades, se debe preparar las preguntas que se van a realizar y los documentos necesarios que se van a utilizar, establecer el tiempo y el día de la entrevista, escoger un lugar donde se pueda hacer la entrevista y agendar con tiempo las entrevistas. (Bernal, Lopez, & Zea, 2013)

Se hace la conducción de la entrevista explicando con todos los detalles el propósito y alcance del estudio, realizar preguntas específicas, no emitir juicios de valores, siempre tener el control de la entrevista. Luego de haber realizado la entrevista se procede a escribir los resultados, se entrega copias al entrevistado, se archivan los resultados de la entrevista para las referencias y análisis posteriores. (Bernal, Lopez, & Zea, 2013)

3.4.2 ENCUESTA

Los resultados de la encuesta nos dan la obtención de datos cuantitativos, donde se los puede representar de forma gráfica, donde este estudio se lo realiza a una muestra de personas u otros tipos de población medibles y cuantificables, La preguntas que se realizan son de forma cerradas en donde el encuestado, debe elegir una respuesta alternativa. (FAO, 2019)

La encuesta es un método más utilizado en las investigaciones de mercado nos permite obtener información de formal real y directa de las personas, se solicita información a través de un cuestionario, anteriormente estas eran hechas por medio de papel, ahora con la evolución y las nuevas tecnologías se pueden crear cuestionarios en línea y distribuirlos utilizando medios digitales como redes sociales, aplicaciones por teléfono, códigos QR, correo electrónico. (QuestionPro, 2020)

Para la realización de una encuesta se debe establecer los objetivos de la investigación, desarrollar una metodología, el diseño de la encuesta y que no sea una

encuesta larga, si la encuesta se la va a realizar de tipo online esta deberá ser con opciones múltiples, preguntas abiertas.

Existen diferentes tipos de encuestas donde podemos encontrar las siguientes:

- **Entrevista telefónica:** es un método muy utilizado para recolectar diferentes tipos de información, es más económica que realizar una entrevista personal.
- **Encuesta personal:** esta se desarrolla mediante una plática entre dos personas donde se obtiene información necesaria para la investigación.
- **Encuestas por internet:** son utilizadas por que son rápidas y de bajo costo, regularmente son cuestionarios virtuales que se envían vía correo electrónico o se colocan en la página web.
- **Encuesta en línea:** se prediseñada un cuestionario con preguntas que nos permitan recolectar información necesaria para realizar el análisis y escoger la solución correcta. (QuestionPro, 2020)

3.4.3 DOCUMENTAL

Esta investigación utiliza la selección y compilación de documentos oficiales y personales como fuente de información a través de la lectura, pueden ser materiales

bibliográficos, periódicos, registros de forma manuscrita o impresos. (Investigación Científica Org, 2019)

La investigación de tipo documental es un tipo de investigación cualitativa, su objetivo es estudiar un fenómeno a través del análisis, la crítica y la comparación de datos de diversas fuentes de información. (Investigación Científica Org, 2019)

Podemos obtener las fuentes de información en la investigación documental de:

- **Materiales impresos:** libros, periódicos, impresiones, directorios, proyectos de investigación, tesis, publicaciones estadísticas, y otros.
- **Materiales electrónicos:** la tecnología se ha convertido en un elemento muy importante, donde encontramos la mayoría de materiales impresos en forma digital, también encontramos revistas y libros en forma digital y son fuentes de valiosa información.
- **Materiales gráficos:** fotografías, pinturas, mapas, planos son parte de la fuente de información, siempre que aporten información a la investigación en curso.
- **Materiales audiovisuales:** este tipo de materiales son las grabaciones y archivos de noticias sean audio o video, entrevistas, presentaciones, conferencias.

Cabe destacar que cualquier tipo de material que se use para esta investigación deberá contener autenticidad, credibilidad, representación y significado. (Investigación Científica Org, 2019)

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA



Figura 3 Proceso Estadístico

Fuente: <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>

3.5.1 POBLACIÓN

Conjunto total de individuos, objetos o medidas donde tiene algunas características comúnmente observables en un lugar y momento determinado. Cuando se lleva a cabo alguna investigación se debe tomar en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. (Wigodski, 2010)

Existen algunos y estos son:

- **Homogeneidad:** consiste en que tengan las mismas características los miembros de la población según las variables que se vayan a considerar en el estudio o investigación.
- **Tiempo:** Este determina si el estudio se lo va a realizar en el momento o si es de algunos años atrás, o si la entrevista se la va a realizar a diferentes generaciones de personas, esto se refiere al periodo de tiempo que se ubicaría la población de interés.
- **Espacio:** Esto hace referencia el lugar donde se localiza la población de interés. El estudio no puede ser muy grande porque existen recursos y tiempos limitados por eso se lo limita a una área o comunidad específica.
- **Cantidad:** Esto hace mención al tamaño de la población. El tamaño de la población es de suma importancia donde se determina o afecta al tamaño de la muestra que se vaya a seleccionar, ya que por la falta de recursos y tiempo también se nos limita la extensión de la población que se vaya a investigar. (Wigodski, 2010)

3.5.2 MUESTRA

La muestra es el subconjunto fielmente representativo de la población. Existen diferentes tipos de muestreo, donde el tipo de muestra que se tome dependerá de la calidad y cuan representativo se necesite para el estudio de la población.

- ☞ **Aleatoria:** la muestra que se selecciona es al azar y cada miembro puede ser incluido por igual.

- ☞ **Estratificada:** la muestra se divide en estratos o subgrupos según las variables o características que se necesiten investigar, donde los estratos deben ser proporcionalmente a la población.

- ☞ **Sistemática:** se selecciona o se establece un patrón o criterio de la muestra.

El muestreo es indispensable para el investigador ya que no se puede entrevistar a todos los miembros de una población porque existen problemas de tiempo, recursos y esfuerzos. Es por eso que se selecciona una muestra para realizar el estudio de la población donde es lo suficientemente representativa para al final poder generalizar con ella la población. (Wigodski, 2010)

3.6 MODELO DE LA ENCUESTA

Es una técnica muy utilizada para la recolección de información de un conjunto finito de unidades, donde luego son almacenadas en una base de datos, y se procede a analizarlas para tomar la mejor decisión en base a diferentes macro sectores, entre ellos pueden ser la industria, el comercio, la salud, la vivienda, la educación, el sector agrícola, el gobierno y los servicios en general. Las encuestas se las puede realizar en cualquier área del conocimiento donde nos aporta información para la mejor toma de decisión para la resolución de un problema ya se dé nivel de gobierno, empresarial o mercado.

Esta investigación será de tipo descriptiva utilizando el método cuantitativo y la técnica que vamos a usar será la encuesta de tipo en línea, ya que por factores de pandemia no se puede realizar la encuesta de forma presencial.

3.7 CÁLCULO ESTADÍSTICO PARA UNA MUESTRA

Para la realización de la encuesta y analizar las estrategias para conocer si lo nuevos emprendimientos usan o usarían plataformas digitales para su negocio, se tomó una muestra representativa de la población de Guayaquil, utilizando la siguiente formula estadística.

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

Donde:		Dato aplicado
n	Tamaño de la muestra (número de encuestas).	Lo que vamos a obtener
N	Tamaño de la población o universo	11994

k	Constante que depende del nivel de confianza que asignemos. El nivel de confianza nos da la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean fiables, por lo general se considera un 95 % de confianza	1,96
e	Error muestral deseado, por lo general este valor queda a criterio del encuestador, pero en una investigación se estila usar de 5% a 10%.	0,05
p	Proporción esperada. Se puede considerar un 5%	0,05
q	Se deduce de 1-p	0,95

Aplicando la fórmula se tiene que:

$$n = \frac{1.96^2 * 0.05 * 0.95 * 458}{(0.05^2 * (11994 - 1)) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95}$$

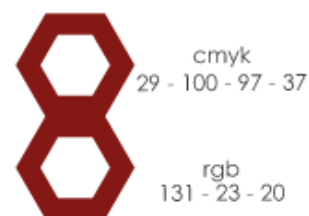
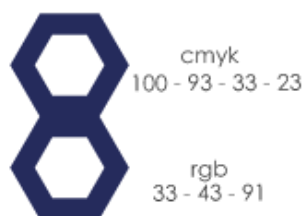
$$n = 73,17$$

CAPITULO IV

PROPUESTA

Empleando las herramientas digitales; esta propuesta pretende abarcar todos los aspectos de la problemática de desconocimiento al momento de emprender; elaborando un sistema integrado informático; que permita ayudar a todos con su búsqueda de emprendimientos o emprendedores haciendo dichas herramientas o plataformas de sencillo manejo al usuario.

COLORES

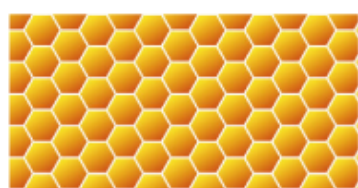


TIPOGRAFIA

Franklin Gothic Book

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

ICONO



+ **E** =
 (ECUADOR)



#valor.ecuador

Delivery

valorecuadorburgenta.com/index.php/delivery

HOME DELIVERY EMPRESAS REGISTRO

#valor_cuador

Usuario

Contraseña

Recuérdeme

Identificarse

¿Recordar usuario?
¿Recordar contraseña?

#va dor

Delivery en todas partes

Administrador [Leer artículo](#) 25 Enero 2021 • Voto: 10

Las características de la vida moderna han incidido en el notable crecimiento de la industria del delivery o entrega a domicilio. Las personas no tienen tiempo para hacer cosas que en el pasado eran habituales.

Las características de la vida moderna han incidido en el notable crecimiento de la industria del delivery o entrega a domicilio. Las personas no tienen tiempo para hacer cosas que en el pasado eran habituales, así que el mercado se ha adaptado para suplir las necesidades reales de los consumidores. Entonces, el envío a domicilio de todo tipo de productos es una modalidad imprescindible para cualquier negocio.

Hoy estamos viviendo una gran batalla comercial entre grandes y pequeñas firmas, donde el objetivo esencial es obtener mayores cuotas de mercado en las ventas online. Los usuarios quieren comprar un producto, mediante un clic en su dispositivo móvil o computador y recibirlo, cuanto antes, en su hogar.

Para garantizar la efectividad en las entregas, las empresas han tenido que invertir fuerte en sus aplicaciones móviles y ampliar su número de repartidores, para así responder al auge de la demanda, sin que esto aumente el tiempo de espera de los clientes, además han nacido decenas de empresas que ofrecen las entregas a domicilio por cuenta de los establecimientos afiliados.

Para acrecentar la elección por parte de los consumidores nace Livero delivery, la primera plataforma que ofrece a todos los establecimientos que ofrecen el servicio de entrega a domicilio, la oportunidad de listarse, por categoría, y llegar al usuario en una sola plataforma. Además, Livero ofrece una gran oportunidad de negocio online para neófitos de la web, dando la oportunidad de adquirir a precios módicos una Franquicia de un país o de una región determinada.

El delivery es sin duda el futuro para grandes o pequeños negocios, aunque algunos restaurantes u otros tipos de establecimientos comerciales alegan que no permiten la entrega o las solicitudes online porque quieren que los comensales acudan a su sitio. Estas posiciones tradicionalistas caerán por su propio peso, porque si no logran adaptarse con rapidez a los cambios del mercado, quebrarán.

valorecuadorburgenta.com/index.php/registo

Artículo Editor - Publicando: Empresas

valorecuadorburgenta.com/index.php/empresas

HOME DELIVERY EMPRESAS REGISTRO

Empresas

Administrador [Leer artículo](#) 25 Enero 2021 • Voto: 15

Principales empresas de delivery en el mundo

Entre las 10 principales empresas de delivery en el mundo encontramos a: Uber Eats, uno de los servicios más extendidos en el planeta. Hace entregas para más de 130 mil restaurantes en casi 30 países.

GrubHub es una empresa estadounidense que reparte comida de 85 mil restaurantes localizados en más de 1600 ciudades de Estados Unidos y Londres. Además, esta compañía tiene otras marcas dentro de su portafolio, como Ai!Menus, Eat24, Ai!Menus y MenuPages.

Just Eat fue creada en el Reino Unido. A día de hoy cubre más de 82 mil restaurantes en 13 países del mundo. Cuenta con 22 millones de usuarios que realizan más de 170 millones de pedidos anuales.

Deliveroo opera en más de 200 ciudades, sobre todo de Europa y Asia. Esta empresa se centra en servicios de entrega de comida de restaurantes que no cuentan con un servicio propio de entrega. Deliveroo trabaja con más de 30 mil repartidores.

Meituan Waimai es una de las empresas de delivery de alimentos más grande en China, con un dominio de 40% del mercado. Opera en las 300 ciudades más importantes de ese país. Esta empresa también ofrece entrega de frutas y bebidas. En China, la industria del delivery es fortísima, porque cuenta con más de 500 millones de clientes, emplea a tres millones de transportistas y genera 36 000 millones de dólares al año.

Delivery.com tiene más de dos millones de usuarios, más de 12 mil comerciantes y entrega en más de 100 ciudades de Estados Unidos. Esta compañía también hace servicios de entrega de comestibles, lavandería, tintorería y licores.

OLO entrega alimentos de 250 restaurantes de Estados Unidos a más de 100 millones de usuarios. Mientras, Snapfinger trabaja con más de 28.000 restaurantes. Su aplicación informa en tiempo real



Artículo Editor - #valor.ecuador x Delivery

HOME DELIVERY EMPRESAS REGISTRO

de negocios online para negocios de la web, dando la oportunidad de adquirir a precios módicos una Franquicia de un país o de una región determinada

El futuro para grandes o pequeños negocios, aunque algunos restaurantes u otros tipos de establecimientos comerciales alegan que no permiten la entrega o las solicitudes online porque quieren que los comensales acudan a su sitio. Estas posiciones tradicionalistas caerán por su propio peso, porque si no logran adaptarse con rapidez a los cambios del mercado, quebrarán.



Ventajas del delivery

La industria del delivery ofrece diversas ventajas. Al cliente le facilita la vida, porque le permite ahorrar un recurso muy valioso en la actualidad: el tiempo. No tendrá que salir a buscar el producto, esperar que lo atiendan, hacer la fila para pagar y, luego, retornar a casa. Todo esto lo hace con un clic. Para el empresario también es muy ventajoso, porque la inversión a realizar será menor, ya que no necesitará vendedores, locales ni logística para situar sus productos en canales de distribución. Además, podrá ofrecer sus productos las 24 horas del día, todos los días del año.

Con el delivery se alcanza directamente al cliente final, por lo cual es posible identificar bien a dicho cliente y realizar un seguimiento de sus percepciones sobre el producto o servicio.

Para lograr el éxito, las empresas de delivery deben contar con un sitio web adaptado a los estándares contemporáneos y ofrecer facilidades en el sistema de pagos, además, deben garantizar un tiempo mínimo en la entrega.

El crecimiento del delivery, un fenómeno global

El volumen de negocios del delivery ha crecido notablemente, en poco tiempo. Frost & Sullivan calculan que generó, en 2010, 74 000 millones de dólares, en todo el mundo y el pronóstico de crecimiento es del 15% anual, hasta 2025. De acuerdo con Statista, el año pasado casi mil millones de personas utilizaron estos servicios.

Frente a esta perspectiva, los fondos de capital de riesgo han decidido invertir en grande para lograr que las empresas de delivery lideren el mercado.

Dentro del sector delivery, las entregas de comida ocupan un lugar primordial. Entre las empresas más importantes están Uber Eats, Deliveroo, Grubhub y Meituan Weime. Ellos han logrado ampliar la oferta culinaria, reducir los tiempos de espera y mejorar la experiencia del cliente cuando realiza el pedido.

El sector delivery tiene tanto potencial que grandes cadenas de comidas como McDonald's, Burger King, Starbucks o Subway han establecido acuerdos de colaboración con estas nuevas empresas.

Artículo Editor - #valor.ecuador x Home

HOME DELIVERY EMPRESAS REGISTRO

#valor.ecuador



Home

principal

Administrator | Localized | 25 Enero 2021 | Visto: 8

Con el tiempo, los métodos y tácticas de marketing han evolucionado y es necesario conocer las últimas tendencias, conceptos y tecnologías que implican. El e-marketing o marketing electrónico puede definirse como el resultado de la unión entre las más modernas tecnologías de comunicación con los principios del marketing o mercadotecnia que conocemos de toda la vida.

Sin embargo, los detalles del e-marketing son más complejos de lo que parece, y es necesario analizar uno por uno para tener un conocimiento general sobre ellos más completo.

Qué es una estrategia de mercadeo: las claves para lograr el éxito en tus esfuerzos de marketing

Definición de eMarketing

eMarketing o e-Marketing se refiere al uso del Internet y de las capacidades de medios digitales para

Artículos Editar - #valor.ecuador

Administrador / index.php?option=com_content&view=article&layout=edit&id=2

Sistema Usuarios Menú Contenido Componentes Extensiones Ayuda

Artículos Editar Joomla!

Guardar Guardar y cerrar Guardar y nuevo Guardar como copia Versiones Cancelar Ayuda

Joomla! podría necesitar de su permiso para recolectar algunas estadísticas básicas.

Para poder entender mejor la base de nuestra instalación y el entorno de trabajo del usuario final, este plugin le será útil si lo usa para enviar cierta información de su sitio al servidor del centro de control de Joomla!. No se capturan datos de identificación en ningún momento. Puede cambiar la configuración más adelante desde Plugins > Sistema - Estadísticas de Joomla! **Seleccione aquí para ver la información que se envía.**

¿Habilitar las estadísticas de Joomla? Siempre Una vez Nunca

Título Delivery en todas partes Alias delivery-en-todas-partes

Contenido Imágenes y enlaces Opciones Extra Fields Publicación Opciones de la pantalla de edición Permisos

Editar Insertar Ver Formato Tabla Herramientas

Las características de la vida moderna han incidido en el notable crecimiento de la industria del delivery o entrega a domicilio. Las personas no tienen tiempo para hacer cosas que en el pasado eran habituales. Las características de la vida moderna han incidido en el notable crecimiento de la industria del delivery o entrega a domicilio. Las personas no tienen tiempo para hacer cosas que en el pasado eran habituales, así que el mercado se ha adaptado para suplir las necesidades reales de los consumidores. Entonces, el envío a domicilio de todo tipo de productos es una modalidad imprescindible para cualquier negocio.

Hoy estamos viviendo una gran batalla comercial entre grandes y pequeñas firmas, donde el objetivo esencial es obtener mayores cuotas de mercado en las ventas online. Los usuarios quieren comprar un producto, mediante un clic en su dispositivo móvil o computador y recibirlo, cuanto antes, en su hogar.

Para garantizar la efectividad en las entregas, las empresas han tenido que invertir fuerte en sus aplicaciones móviles y ampliar su número de repartidores, para así responder al auge de la demanda, sin que esto aumente el tiempo de espera de los clientes, además han nacido docenas de empresas que ofrecen las entregas a domicilio por cuenta de los establecimientos afiliados.

Para acercarle la escuela por parte de los consumidores nace **Livero.delivery**, la primera plataforma que ofrece a todos los establecimientos que ofrecen el servicio de entrega a domicilio, la oportunidad de listarse, por categoría, y llegar al usuario en una sola plataforma. Además, Livero ofrece una gran oportunidad de negocio online para negocios de la web, dando la oportunidad de adquirir a precios módicos una Franquicia de un país o de una región determinada.

El delivery es sin duda el futuro para grandes o pequeños negocios, aunque algunos restaurantes u otros tipos de establecimientos comerciales alegan que no permiten la entrega o las solicitudes online porque quieren que los comensales acudan a su sitio. Estas posiciones tradicionalistas caerán por su propio peso, porque si no logran adaptarse con rapidez a los cambios del mercado, quedarán.

Estado Publicado Categoría Unicaategorised Destacado No Acceso Public Idioma Todos Etiquetas Escribe o seleccione algunas etiquetas Nota Nota de la versión Joomla! 3.9.24 -- © 2021 #valor.ecuador

MIT App Inventor 2

Administrador / #2:appinventor.mit.edu/?locale=es_ES#544629781039204

MIT APP INVENTOR Proyectos Conectar Generar Settings Ayuda Mis proyectos View Trash Guía Informar de un problema Español xavierelacoba@gmail.com

valor.ecuador Screen1 Añadir ventana Eliminar ventana Pasa la Sábana

Paleta View

Buscar Componentes...

Interfaz de usuario Disposición Medios Dibujo y animación Maps Sensores Social Almacenamiento Conectividad LEGOS MINDSTORMS

Mostrar en el Visor los componentes ocultos Trabajo del sistema (0/5, 3/20)

Componentes no visibles Notificador1 Reloj1 Reloj2

Componentes

Screen1 DisposicionHorizontal1 imagen1 Notificador1 Reloj1 Reloj2

Propiedades

Reloj2

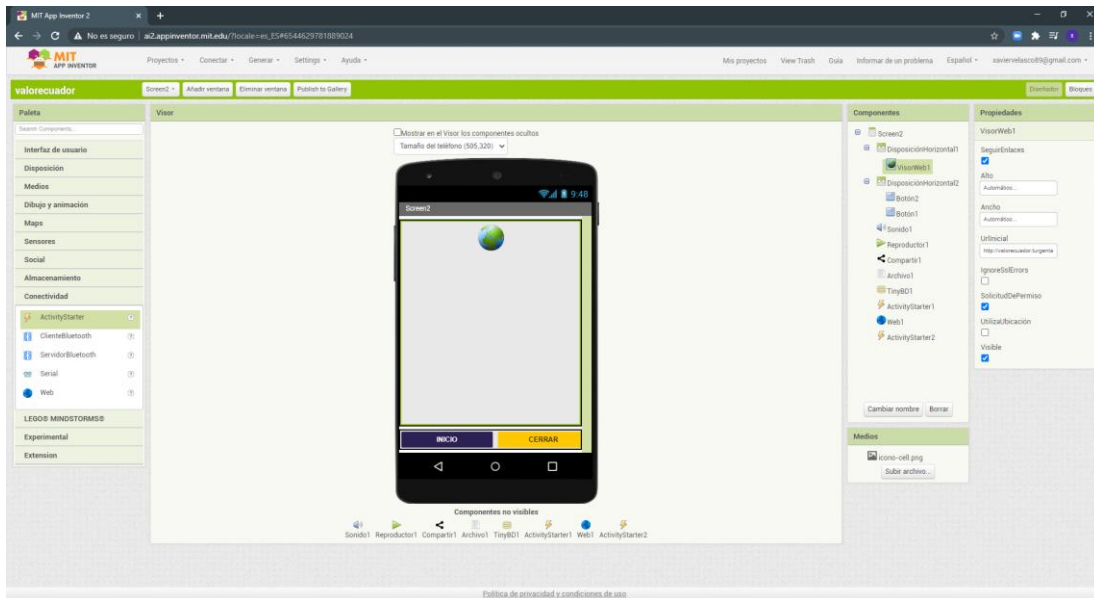
PregrabadorSiempreSeEjecuta TemporizadorHabilitado IntervaloDelTemporizador 0000

Medios

icono-call.png Subir archivo...

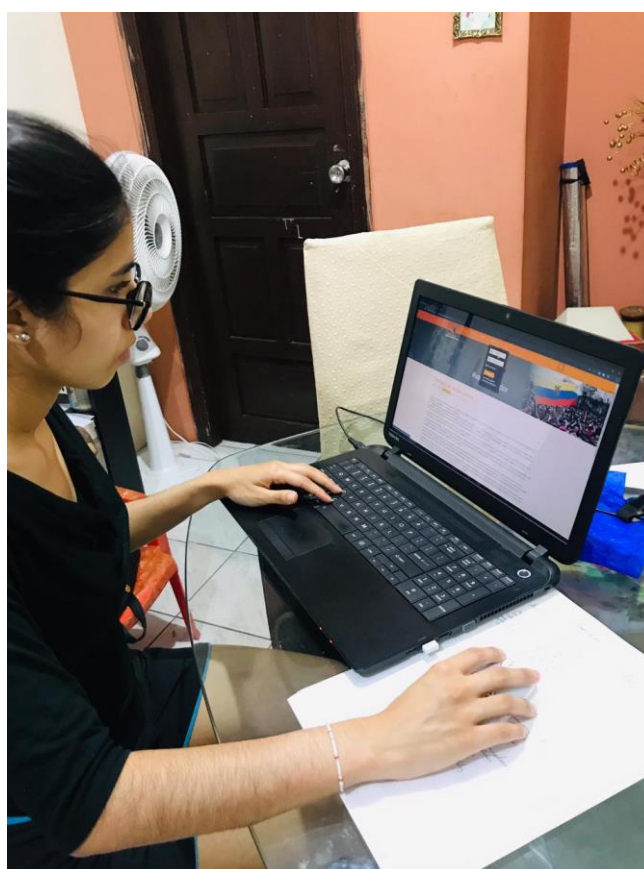
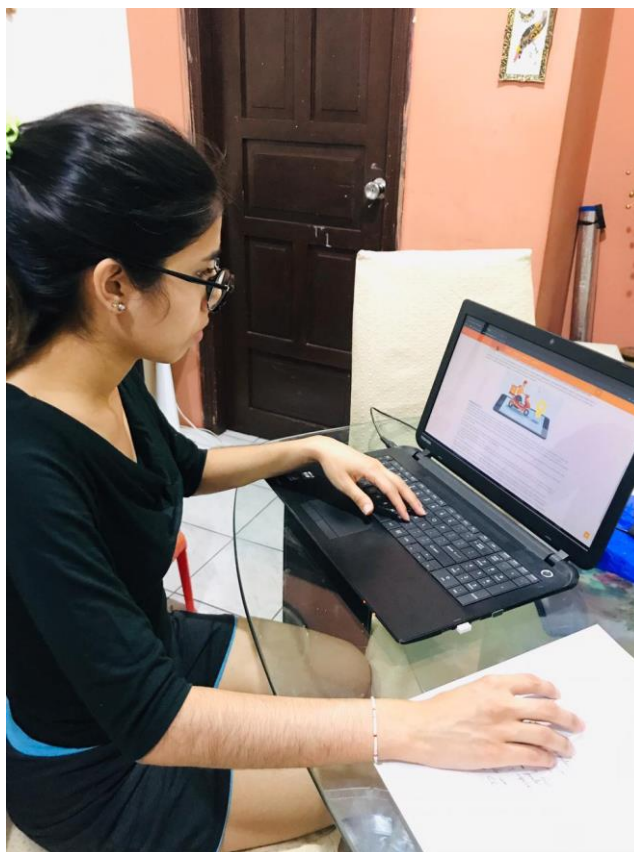
Compartir nombre Borrar

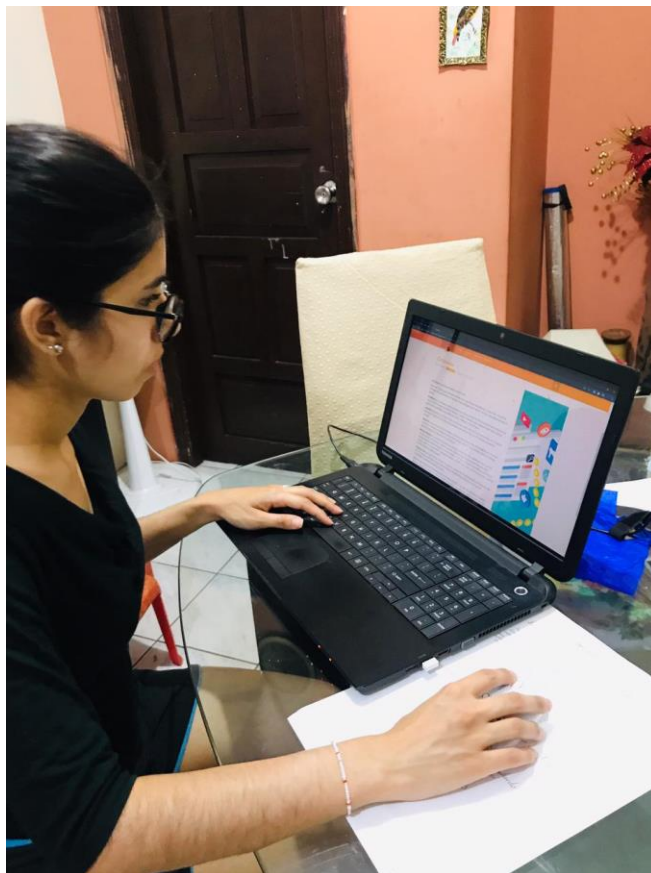
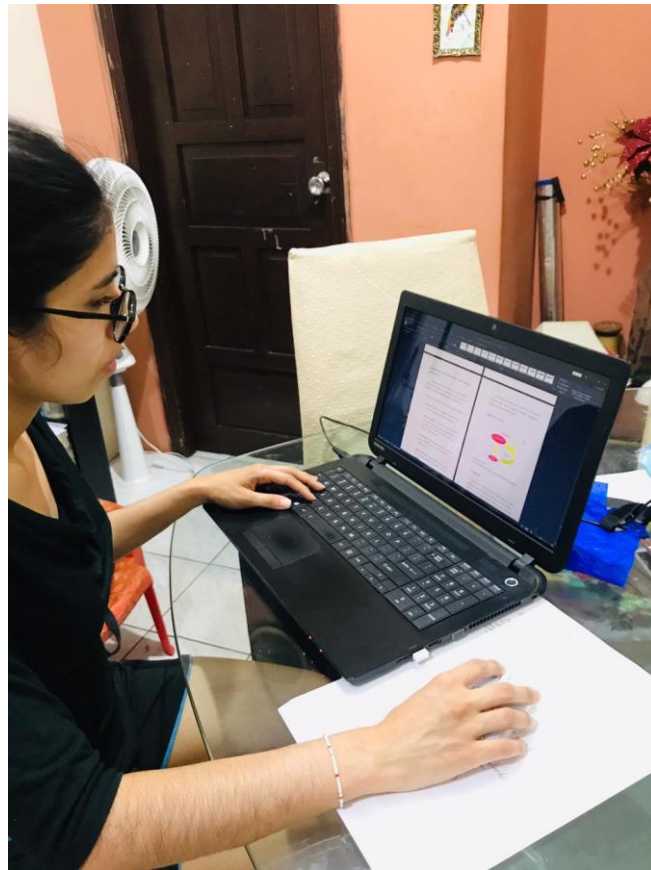
Compartir nombre Borrar



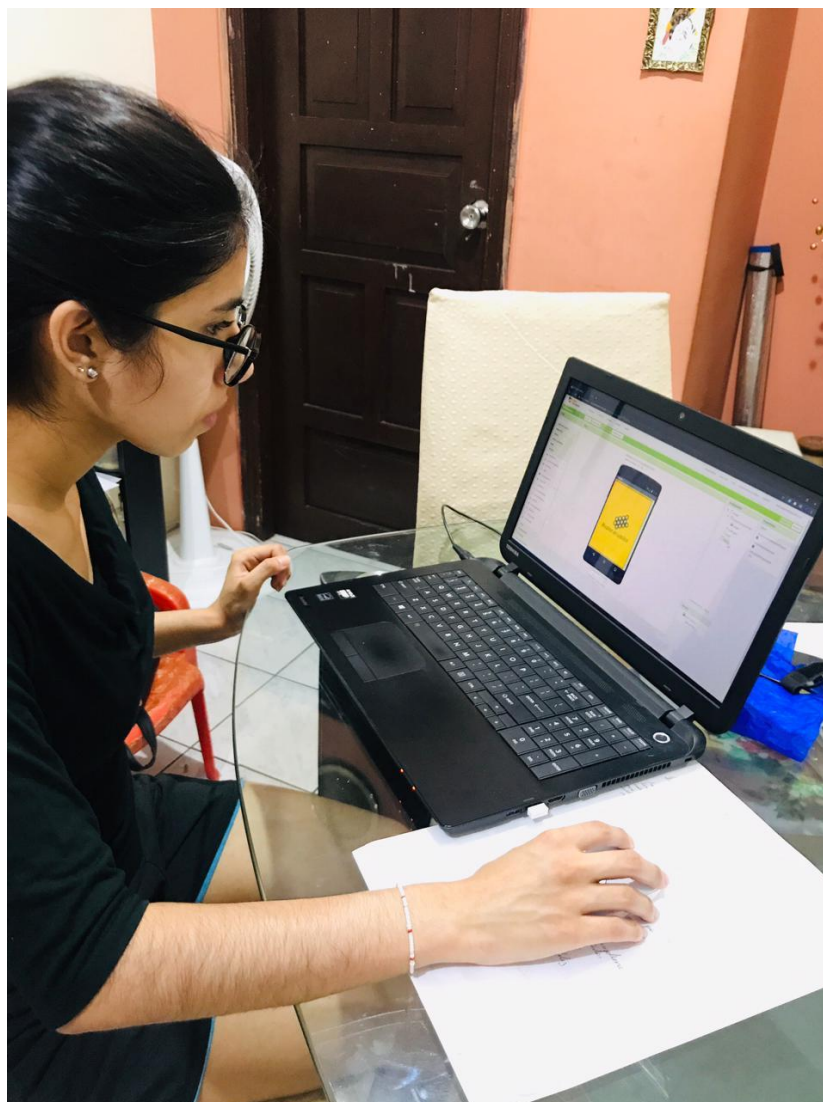
Unidad 5

ANEXOS









Unidad 6
BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Ferreira, N. M. (26 de Diciembre de 2020). *OBERLO*. Obtenido de <https://www.oberlo.es/blog/definicion-y-significado-emprendimiento>.

Station, E. d. (20 de Junio de 2017). *Marketing Digital*. Obtenido de <https://www.rdstation.com/co/marketing-digital/>

group, C. (14 de Noviembre de 2018). *OBS BUSINESS SCHOOL*. Obtenido de Tendencias en Innovación: <https://obsbusiness.school/es/blog-investigacion/direccion-general/que-es-emprendimiento-definicion-y-perspectivas>

Christina Newberry, N. C. (7 de Agosto de 2019). *HootSuite*. Obtenido de <https://blog.hootsuite.com/es/publicidad-en-redes-sociales/>

EscobaR, C. (18 de Abril de 2018). *Sprout Social*. Obtenido de <https://sproutsocial.com/insights/publicidad-en-redes-sociales/>

MartinZwilling. (15 de Abril de 2019). *Entrepreneur*. Obtenido de <https://www.entrepreneur.com/article/265756>

Peçanha, V. (2019 de Febrero de 2019). *RockContent*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/marketing-digital/>

Valencia, G. (12 de Abril de 2019). *Cámara Valencia*. Obtenido de <https://www.mastermarketing-valencia.com/comunicacion-publicidad/porque-es-importante-hacer-publicidad-en-redes-sociales/>