

**UNIDAD EDUCATIVA  
NACIONAL COSAPA  
BTH: SISTEMAS INFORMÁTICOS**



**DESARROLLO DE UNA TIENDA VIRTUAL PARA EL CENTRO ARTESANAL DE  
TEJIDOS “ARTESANIAS DE LAGUNAS”**

**PERFIL DE PROYECTO DE GRADO  
ELABORADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
TÉCNICO MEDIO EN SISTEMAS  
INFORMÁTICOS.**

**REALIZADO POR : EST. ERICA CAROLINA JIMENEZ VILLCA  
TUTOR : PROF. OSMAR CALLE HUARACHI**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo va dedicado a Dios por que ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar. A mis padres, pilares fundamentales en mi vida por el gran apoyo que me brindaron día tras día tanto económico como también psicológicamente, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

## **AGRADECIMIENTO**

Este proyecto es el resultado del esfuerzo de mi persona. Por esto agradezco a mis padres quienes a lo largo de este tiempo han apoyado y motivado mi formación, creyeron en mi todo momento y no dudaron de todas mis habilidades. A mis profesores a quienes les debo gran parte de mi conocimiento, gracias a su paciencia y enseñanza y finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa Unidad Educativa la cual me abrió sus puertas no solamente a mi también a otros jóvenes, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

## ÍNDICE

<b>CAPITULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. ANTECEDENTES .....</b>	<b>2</b>
1.2.1. INSTITUCION .....	2
1.2.2. ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	3
<b>1.3. DESCRIPCION DEL PROBLEMA .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4. FORMULACION DEL PROBLEMA .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5. OBJETO DE ESTUDIO .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6. PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS .....</b>	<b>6</b>
1.6.1. OBJETIVO GENERAL .....	6
1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
<b>1.7. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>7</b>
1.7.1. JUSTIFICACIÓN SOCIAL.....	7
1.7.2. JUSTIFICACIÓN ECONÓMICA .....	7
<b>1.7 ALCANCES .....</b>	<b>8</b>
<b>1.8. LIMITACIONES .....</b>	<b>8</b>
<b>1.10. APORTES.....</b>	<b>8</b>
1.10.1. Teórico:.....	8
1.10.2. Practico:.....	8
1.10.3. Académico: .....	8
<b>1.11. INGENIERIA DEL PROYECTO .....</b>	<b>9</b>
<b>1.12. CRONOGRAMA DE DESARROLLO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>11</b>
<b>MARCO TEORICO.....</b>	<b>11</b>
2.1. SISTEMA .....	11
2.2. AUTOMATIZADO.....	11
2.3. PORTAL WEB.....	12
2.5. INFORMÁTICA.....	12
2.6. MySQL.....	13
2.7. HTML.....	14

2.8. CSS .....	15
2.9. BASE DE DATOS.....	15
2.10. DEFINICIÓN DE TIENDA VIRTUAL.....	16
2.11. TIENDA VIRTUAL .....	16
2.12. VENTA .....	17
2.15. PRECIO.....	17
2.16. ANÁLISIS DE COSTOS .....	17
2.17. COSTOS INDIRECTOS .....	18
2.18. BIBLIOGRAFIA .....	19
<i>ANEXOS .....</i>	<i>20</i>

## **CAPITULO I**

### **1.1. INTRODUCCIÓN**

La elaboración del sitio web consiste en el desarrollo de una tienda virtual del Centro “Artesanal de Lagunas” para la realización de las ventas de productos, los mismos en la actualidad son vendidos en ferias de poblaciones aledañas, así también tocando las puertas, el objetivo de este trabajo es proporcionar al artesano de una herramienta útil que le permita realizar las ventas de una manera más actual utilizando las Tics,

La tienda virtual consiste en un sitio que permite publicitar los productos que estarán a la venta, mas sus precios, así también el cliente puede comunicarse con nosotros a través de correos electrónicos, paginas sociales. En un principio no se realizará la venta a través de la tienda Virtual, o sea siempre la transacción se la realizará en efectivo de cliente a vendedor.

La tienda Virtual estará a cargo del presidente del Centro artesanal. Cada artesano solicitará que el encargado de la página publique el precio y la fotografía del producto, y una vez llegado al cliente lo venderá el producto.

Las herramientas utilizadas para la elaboración de la tienda virtual fueron: HTML, CSS y JavaScript.

Esta elaboración de la tienda virtual nos beneficiará a un fácil acceso de venta, ya que nos servirá para tener mayor venta de productos y mayor cantidad de clientes, este sitio web permite registrarte con todos tus datos en caso de que quieras adquirir uno de los productos y está disponible las 24 horas durante todo el año.

## **1.2. ANTECEDENTES**

### **1.2.1. INSTITUCION**

El Centro Artesanal Lagunas se dedica a la realización de tejidos los cuales tienen diferentes procesos y actividades que se realizan diariamente, su objetivo principal es tener una tienda virtual para facilitar la venta sus productos artesanos.

El Centro Artesanal de Artesanías Lagunas fue creada un 10 de noviembre de 2005, esta institución realiza distintos productos de vestir, como ser: chullos, ahuayos, guantes, medias chompa, y otras prendas de vestir. Los cuales son realizadas con los productos como con la lana de la llama y alpaca.

El centro artesanal de Lagunas está ubicado en la localidad de Lagunas del Distrito Curahuara que se ubica en el oeste del departamento de Oruro, a la cordillera occidental se encuentra en faldas del cerro Sajama a 5.000 m.s.n.m. en el nevado, en el hito 18 frontera con Chile, de Oruro a Lagunas es la distancia de 180 km.

La población de Lagunas está ubicada en la provincia Sajama del departamento de Oruro y tiene alrededor de 500 habitantes en el censo de 2002 según el INE.

La población de Lagunas es colindante con la comunidad de Cosapa al este y al sur con el Ayllu jacha salla y al norte con la población de Sajama y al oeste con la frontera tambo.

### 1.2.2. ORGANIGRAMA DE LA EMPRESA

El organigrama del Centro “ARTESANAL” es de la siguiente manera:

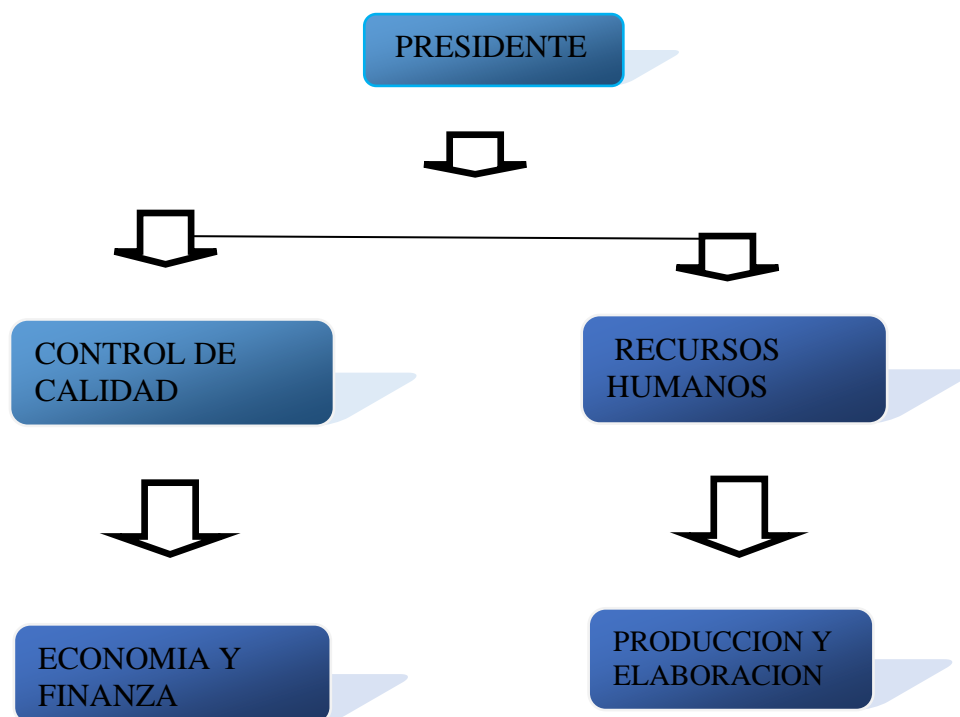


Figura 1: Organigrama Organizacional de una empresa

FUENTE: Elaboración propia

### 1.2.2. ANTECEDENTES DEL PROYECTO

El siguiente trabajo trata de mejorar y fortalecer el proceso de la venta de los productos mediante una tienda virtual, de los productos artesanales así también para que exista una compra de personas del exterior y que todos tengan conocimiento sobre el centro artesanal.



- “CREACION DE UNA TIENDA VIRTUAL PARA LA COMERCIALIZACION DE PRODUCTOS EN LA CIUDAD DE QUITO ELBORADO POR PYMES DEL SECTOR ARTESANAL DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA”

Autor: Roberto David Barrionuevo Villagómez

El comercio electrónico, es una herramienta virtual y comercial que permite la venta de productos y servicios a través de una tienda virtual, la cual tiene como característica fundamental el carrito de compras que permite realizar las transacciones con cualquier medio de pago autorizado.

- Así también se tiene como antecedente el siguiente proyecto: “ELEMENTOS PARA EL DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA DE MARKETING DIGITAL QUE PERMITA MEJORAR LA GESTION DE MARKETING DE EMPRESAS AGROINDUSTRIALES EN EL DEPARTAMENTO DE CAUCA”

Presentado por: Melissa Martínez Tobar

La agroindustria es un reglón con gran potencial, y un gran número de empresas de este sector son mis pymes, que por sus características y tipo de organización presentan dificultades en la comercialización y el acceso a los mercados, debido a que son administrados por los propios propietarios, quienes no tienen conocimiento para desarrollar estrategias adecuadas de marketing.

- “PORTAL WEB DE UNA TIENDA VIRTUAL DE PRODUCTOS PARA ANIMALES DOMESTICOS”

Autor: Pablo Peinado Abad

Este proyecto se basa en el desarrollo de una tienda virtual de productos para animales domésticos utilizando el framework de PHP Yii Framework y el sistema gestor de base

de datos MySQL. Esta página sirvió para vender productos de alimentos de animales mediante una página y fue fácil distribuir el producto ya que los clientes ya estaban registrados.

- “CREACION DE UNA TIENDA VIRTUAL SOLARTECH PARA LA VENTA DE PANELES SOLARES TERMICOS Y SU COMERCIALIZACION EN LA PREVINIA DE MANABI CIUDAD DE PORTOVIEJO”

Presentado por: Pablo Isidoro, Fernando José, Ing. Félix David Freire Sierra

La revolución tecnológica está produciendo cambios que todavía no han sido asimilados por completo entre los empresarios y usuarios. A diferencia de la división internacional del trabajo sustentada en las ventajas comparativas del tipo natural, la división actual se caracteriza por la creciente dependencia de los avances en biotecnología, genética, electrónica, informática y otros.

### **1.3. DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

En la actualidad tanto las grandes, medianas y pequeñas empresas se ven en la necesidad de cumplir las necesidades del consumidor, para ello requieren estar a la vanguardia del cambio, y adaptarse a esos cambios tecnológicos.

Para el centro Artesanal Lagunas, este ha sido uno de los problemas, ya que al momento no cuenta con una página web que cubra esas necesidades del cliente.

Las ventas de los productos que producen las madres y padres de familia de la población en el centro artesanal, productos tales como medias, chalecos, gorros, chalcas, chompas, guantes entre otros productos son comercializados en las ferias quincenales de la población en otros casos llevados a las ferias de poblaciones vecinas, y en muchos casos se realiza la venta

tocando la puerta de los vecinos, lo que en muchos casos representa no llegar al cliente potencial.

Los problemas que existe en este centro artesanal es que no hay un buen control de las maquinarias y del inventario de compra y venta el saldo actual que entra cada mes y las ventas que existe.

Esto puede causar un problema que no puede haber una buena ganancia y puede caer en quiebra el centro artesanal.

#### **1.4. FORMULACION DEL PROBLEMA**

Por lo mencionado en los anteriores párrafos, se plantea el problema en los siguientes términos:

¿Cómo mejorar la venta de productos artesanales del centro “Artesanías de Lagunas” a través de la implementación de una tienda virtual?

#### **1.5. OBJETO DE ESTUDIO**

El objeto de estudio lo constituyen las actividades de venta de productos mediante la tienda virtual que se desarrolla en el centro Artesanal.

#### **1.6. PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS**

##### **1.6.1. OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una Tienda Virtual para mejorar la venta de productos artesanales del centro “Artesanías de Lagunas”

### **1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recopilar la información de los requerimientos necesarios para el desarrollo de nuestra Tienda Virtual.
- Diseñar y desarrollar nuestra tienda virtual para su posterior implementación.
- Implementar la Tienda Virtual para su funcionamiento en la red, para que exista facilidad en la venta de los productos artesanales.

### **1.7. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto lo exponemos con la razón de que este centro artesanal tenga un crecimiento y que posteriormente salga a promocionar algunos productos en bien de los clientes, pero de igual manera exista una fácil adquisición de los productos en cualquier lugar del mundo.

#### **1.7.1. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

Con el desarrollo del proyecto se pretende un manejo más eficiente de la información, también un acceso fácil de obtenerlos estos productos mediante la página, asimismo produciendo un ambiente de trabajo más liviano, confiable y seguro entre los trabajadores o socios además de un buen crecimiento.

#### **1.7.2. JUSTIFICACIÓN ECONÓMICA**

El desarrollo del sitio web para la venta de productos mediante la tienda virtual de la artesanía, se planifica con el objetivo de que exista un mejor control de trabajo, fácil acceso a la compra esto es por bien de las personas que adquieren este tipo de productos, ya que ahora mediante esta página Web podrán adquirir fácilmente estos productos.

Las razones del planteamiento son por los grandes beneficios que obtendrán los dueños del producto, también trabajadores y otros tales como:

### **CIUDADANOS**

- Liquidación de informes de las ventas y también de la tienda virtual.

### **EMPRESA**

- Facilidad acceso de venta de productos artesanales.
- Reducción de riesgos de pérdida de productos y venta rápida mediante la página Web.
- Informes de actividades

## **1.7 ALCANCES**

La tienda virtual estará diseñada para la publicación y puesto en venta de productos artesanales mediante el uso del internet a los clientes.

## **1.8. LIMITACIONES**

El sitio web no realizara registros de inventario.

La mencionada página web por el momento no controlará la compra de productos directamente por la página web.

En la próxima versión realizará el registro del comprador, y será registrado al realizar la compra y no aceptará pagos económicos solo en cuenta ya que todo será en línea.

## **1.10. APORTES**

**11.10.1. Teórico:** El proyecto tendrá un manual publicitario para el ingreso al sitio web, que será distribuido gratuitamente, para la difusión del sitio web.

**1.10.2. Practico:** El proyecto logrará implementar un sitio web que servirá de información para la venta de productos.

**1.10.3. Académico:** El proyecto servirá como guía para realización de trabajos similares a los

estudiantes de la Unidad educativa así también a cualquier persona interesada en el tema ya sea un comunitario u otra persona.

### 1.11. INGENIERIA DEL PROYECTO

OBJETIVOS ESPECIFICOS	METODO(S) TECNICA(S)	O ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Recopilar la información de los requerimientos necesarios para el desarrollo de nuestra página web, para el fácil acceso de venta mediante la tienda virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrevistas.</li> <li>Consultas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar entrevistas al administrador para comprender la estructura y funciones del centro artesanal</li> <li>Analizar las fortalezas y debilidades del centro artesanal.</li> <li>Realizar entrevistas a las artesanas para comprender los procesos de la empresa y generar diagramas de casos de uso</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar y desarrollar nuestra tienda virtual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTML</li> <li>CSS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el portal web con el uso de las</li> </ul>

para su posterior implementación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VISUAL STUDIO CODE</li> </ul>	herramientas pertinentes.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar la página. Web para su funcionamiento en la red</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Servidor Apache</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementarlo a la red con el uso del servidor.</li> </ul>

## 1.12. CRONOGRAMA DE DESARROLLO

ACTIVIDADES	MESES									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Compilación de información sobre la Artesanía Cosapa					*	*				
Definición de los requerimientos funcionales y no funcionales de la artesanía						*	*			
Desarrollo Implementación del portal Web para su funcionamiento							*	*	*	
Exposición de la página Web para un fácil acceso a la pagina								*	*	
Socialización del perfil de proyecto										*

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. SISTEMA**

Un sistema es un conjunto elementos relacionados entre sí que funciona como un todo. Conjunto ordenado de normas y procedimientos que regulan el funcionamiento de un grupo o colectividad.

Los elementos que componen un sistema pueden ser variados como una serie de principios o reglas estructuradas sobre un materia o teoría.

La palabra sistema procede del latín (systema) y este del griego identificado, como “unión de cosas de manera organizada”. De esta palabra se derivan otras como antisistema o ecosistema los elementos que componen un sistema pueden ser variados, como una serie de principios o reglas estructuradas sobre una materia o teoría.

#### **2.2. AUTOMATIZADO**

Es un sistema donde se transfieren tareas de producción realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos la parte operativa es la parte que actúa directamente sobre la máquina.

La automatización es un sistema donde se transfieren tareas de producción realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos. La parte operativa es la parte que actúa directamente sobre la máquina. Son los elementos que hacen que la maquina se mueva y realice la operación deseada.



La automatización de tareas es, en informática, el conjunto de métodos que sirven para realizar tareas repetitivas en un ordenador. Algunos métodos para la automatización de tareas son la programación simple, los macros, los intérpretes y las bombas lógicas.

### **2.3. PORTAL WEB**

Un portal de internet (portal Web en inglés) es un sitio web que ofrece al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados con un mismo tema. Incluye: enlaces webs, buscadores, foros, documentos, aplicaciones compra electrónica. Principalmente un portal en Internet está dirigido a resolver necesidades de información específica de un tema en particular.

Un portal de internet puede ser, por ejemplo, un centro de contenido intermediario entre compradores y vendedores de rubros específicos, estos se pueden completar con herramienta que le ayuden a identificar empresas que satisfagan necesidades de un comprador, visualizar anuncios de vendedores, ofrecer cotizaciones, brindar correos electrónicos, motores de búsqueda, etc.

### **2.5. INFORMÁTICA**

La informática juega un gran papel hoy en día ya que es un tema de gran relevancia en nuestra vida cotidiana, por lo tanto, debemos conocer a cerca de este tema, para estar actualizados, se comenzará dando una definición de distintos autores, para que de esta manera tengamos un panorama más amplio acerca de este termino llamado informática.

“Ciencia que estudia los sistemas inteligentes de información.” (Mora, 2005, p.27)

“Ciencia del tratamiento sistemático y eficaz, realizado especialmente mediante máquinas automáticas, de la información contemplada como vehículo del saber humano y de la comunicación en los ámbitos técnico, económico y social.” (Echenique, 2001, p.3)

“Es la ciencia que estudia el tratamiento automático y racional de la información.” (Alcalde, 1994, p.1)

La informática se puede definir de muchas formas y de hecho aparece en diferentes publicaciones y por distintos autores con una gran variedad de definiciones, si bien todas ellas giran en torno a la misma idea, todos al final de cuentas se refieren a lo mismo, que es a facilitar el manejo de la información.

## **2.6. MySQL**

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacionales (RDBMS) basado en SQL (Lenguaje de Consultas Estructuradas).

MySQL se ejecuta prácticamente todas las plataformas, incluyendo Linux, UNIX y WINDOWS. A pesar de que se puede utilizar en una alta gama de aplicaciones, MySQL se asocia más con Las aplicaciones basadas en la web y la publicación en línea y en un componente importante de una pila empresarial de código abierto llamado LAMP. LAMP es una plataforma de desarrollo web que utiliza Linux como sistema operativo, Apache como sistema web, MySQL como sistema de gestión de base de datos relacional y PHP como lenguaje de programación orientado a objetos (a veces, Perl o Python se utiliza en lugar de PHP).

MySQL fue concebido originalmente por la compañía sueca MySQL AB, fue adquirida por Oracle en 2008. Los desarrolladores todavía pueden utilizar MySQL bajo la Licencia Publica General de GNU (GPL), pero las empresas deben obtener una licencia comercial de Oracle.

## 2.7. HTML

HTML es un lenguaje enmarcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de internet. Se trata de la sigla que corresponde a HypertText Markup Language, es decir, Lenguajes de Marca de Hipertexto, que podría ser traducido como lenguaje de formato de documentos para hipertexto.

Se trata de un formato abierto que surgió a partir de las etiquetas SGML (Standart Generalised Markup Language). Se entiende como u sistema que permite ordenar y etiquetar diferentes documentos dentro de una lista. El HTML se encarga de desarrollar una descripción sobre ellos contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones, etc.)

Es un lenguaje muy simple y general que sirve para definir otros lenguajes que tienen que ver con el formato de los documentos. El texto en él se crea a partir de etiquetas, también llamadas tags, que permiten interconectar diversos conceptos y formatos.

Para la escritura de este lenguaje, se crean etiquetas que parecen específicas a través de corchetes o paréntesis angulares: < y >. Entre sus componentes, los elementos dan forma a la estructura esencial del lenguaje, ya que tiene dos propiedades (el contenido en sí mismo y sus atributos). Por otra parte, cabe destacar que el HTML permite ciertos códigos que se conocen como scripts, los cuales brindas instrucciones específicas a los navegadores que se encargan de procesar el lenguaje. Entre los scripts que pueden agregarse los más conocidos y utilizados son JavaScript y PHP.

El marcado estructural es el que estipula la finalidad del texto, aunque no define como se verá el elemento. El marcado prestacional, por su parte el que se encarga de señalar como se verá el texto más allá de su función. Para conocer el código HTML que se utiliza en una página web, hay que seleccionar ver código fuente en nuestro navegador (como internet Explorer o Mozilla

Firefox). Al elegir esta opción, se abrirá el editor de texto con el código HTML de la página que se está visualizado.

## **HISTORIA DEL HTML**

Este lenguaje fue desarrollado por la Organización Europea de Investigación Nuclear (CERN) en el año 1945 con la finalidad de desarrollar un sistema de almacenamiento donde las cosas no se perdieran, que pudieran ser conectadas a través de hipervínculos. Primeramente, crearon un dispositivo llamado “memex”, el cual era considerado como un suplemento para la memoria.

### **2.8. CSS**

El CSS es un lenguaje de estilos empleado para definir la presentación, el formato y la apariencia de un documento de marcaje, sea HTML, XML, o cualquier otro. Comúnmente se emplea para dar formato visual a documentos XHTML o HTML que funcionan como espacios web. También puede ser empleado en formatos XML, u otros tipos de documentos de marcaje para la posterior generación de documentos.

CSS en español “hojas de estilo en cascada” es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje demarcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuarios escritas en HTML o XHTML; el lenguaje puede ser aplicado a cualquier documento XML, incluyendo XHTML, SVG, XUL, RSS, etc. También permite aplicar estilos no visuales, como hojas de estilo auditivas.

### **2.9. BASE DE DATOS.**

Una base de datos es una colección de información organizada de forma que un programa de ordenador pueda seleccionar rápidamente los fragmentos de datos que necesite. Una base de datos es un sistema de archivos electrónico.

Las bases de datos tradicionales se organizan por campos, registros y archivos. Un campo es una pieza única de información; un registro es un sistema completo de campos; y un archivo es una colección de registros. Por ejemplo, una guía de teléfono es análoga a un archivo.

## **2.10. DEFINICIÓN DE TIENDA VIRTUAL**

Una tienda virtual es un espacio dentro de un sitio Web, en el que se ofrecen artículos a la venta. En un sentido amplio se puede describir a una tienda virtual como a una plataforma de comercio convencional que se vale de un sitio Web para realizar sus ventas y transacciones. Por lo general las compras de una tienda virtual se pagan con tarjeta de crédito en el mismo sitio web y luego los productos son enviados por correo. Sin embargo, se pueden utilizar otros medios de pago como transferencias bancarias, cupones de pago, etc. En la mayoría de los casos la tienda virtual suele requerir que los usuarios se registren antes de poder realizar una compra

## **2.11. TIENDA VIRTUAL**

Una tienda en línea (también conocida como tienda online, tienda virtual o tienda electrónica) se refiere a un tipo de comercio que usa como medio principal para realizar sus transacciones un sitio web o una aplicación conectada a internet. En países de Latinoamérica es como utilizar el anglicismo “e-shop”.

La tienda virtual es un medio para que los clientes puedan acceder a los productos fabricados o distribuidos por las empresas sean del tamaño que sean. Esta estructurada para que en la sección de cada negocio, cada vendedor pueda subir sus propios artículos de forma muy rápida y sencilla sin costo alguno. La idea es que cualquier persona con informática básica pueda hacerlo. Los clientes deben registrarse para efectuar compras en la tienda virtual, esto consigue que puedan acceder a datos de su carrito de la compra, opciones de envío, seguimiento de pedidos y otras, además de poder acceder a la zona de atención al cliente donde, en caso de

haber algún inconveniente o incidencia estos puedan contactar con soporte para resolver lo antes posible.

Estando registrados pueden añadir direcciones de envío por defecto o métodos de pago preferidos, lo cual sirve para que las compras posteriores sean más rápidas y requieran menos esfuerzo por parte del cliente.

## **2.12. VENTA**

Venta es una acción que se genera de vender un bien o servicio a cambio de dinero. Las ventas pueden ser por vía personal, por correo, por teléfono, entre otros medios.

La palabra venta posee diferentes acepciones según el contexto en el que se aplique. Venta puede referirse un objeto o servicio que se encuentra a disposición del público, lo cual quiere decir que aún no está vendido, por tanto, se encuentra en venta.

## **2.15. PRECIO**

El precio es la cantidad necesaria para adquirir un bien, un servicio u otro objetivo, suele ser una cantidad monetaria. Para que se produzca una transacción el precio tiene que ser aceptado por los compradores y vendedores, por ello, el precio es un indicador del equilibrio entre consumidores y ahorradores cuando compran y venden bienes o servicios, existe una teoría económica que sirve para representar ese equilibrio entre compradores y vendedores. Es la llamada ley de oferta y demanda.

## **2.16. ANÁLISIS DE COSTOS**

En este capítulo se muestra la determinación de costos del perfil de proyecto.

## 2.17. COSTOS INDIRECTOS

### Material de escritorio

MATERIAL	CANTIDAD	COSTO
Hoja boom tamaño carta	100 hojas	Bs. 25
Tinta de impresión	1 bote de color	Bs. 65
Energía eléctrica	3 meses	Bs. 105
CD	2 unidades	Bs. 5
Flash memory	1 flash de 8 Gb	Bs. 65
<b>TOTAL</b>		Bs.265 38\$

### Costo de la plataforma

PLATAFORMA	LICENCIA	COSTO
VISUAL STUDIO CODE	Si	1,057 \$
ADOBE PHOTO SHOP	Si	430,65 \$
Windows 10	Si	100\$
Total		531.707\$

### Costo de hardware

Computadora portátil Intel Incide CORE i5	9.99\$
<b>Total</b>	<b>9.99\$</b>

### Costo del Sitio Web

Tienda Virtual	100 \$
<b>Total</b>	<b>9.99\$</b>

### Tabla de resumen

Hardware	9.99\$
Plataforma	531.7\$
Material de escritorio	1.430\$

Tienda Virtual	100\$
Total	643.12\$

## 2.18. BIBLIOGRAFIA

- Alonso Martínez, Israel; Martínez Fuentes Luis; Ribero Cornelio, Enrique (2005); “Base de Datos Relacionales: Fundamentos y diseño lógico”. Universidad Pontificia Comillas. 574 paginas.
- Caparros Navarro, Antonio; Alvarellos Bermejo, Ricardo; Fernández Caparros, Juan (1999); “Manuel de Gestión Inmobiliaria”. Tercera edición. Colegio de Ingenieros de Caminos, Canales y Puertos. 1023 paginas.
- Alfao Drake, T. (1993); Segunda Edición. Universidad Pontificia Comillas. 500 paginas.
- Greg Voss; (1994); Programación Orientada a Objetos; México: McGraw Hill.
- Herrán Gascón, A., Cortina Selva, M. y González Sánchez, I. (2006). *La*

### **PÁGINAS WEB:**

- Significado de sistema (23 de octubre de 2019).  
Recuperado de <https://www.significados.com/sistemas/>
- Que es portal Web (25 de septiembre de 2019).  
Recuperado de <https://www.liferay.com/es/resources/l/web-portal>
- Creación de una tienda virtual (3 de noviembre de 2019).  
Recuperado de [https://scholar.google.es./scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C](https://scholar.google.es./scholar?hl=es&as_sdt=0%2C)



**ANEXOS**



**CENTRO ARTESANAL “LAGUNAS”**

**FUENTE:** Elaboración propia



**FUENTE:** Elaboración propia

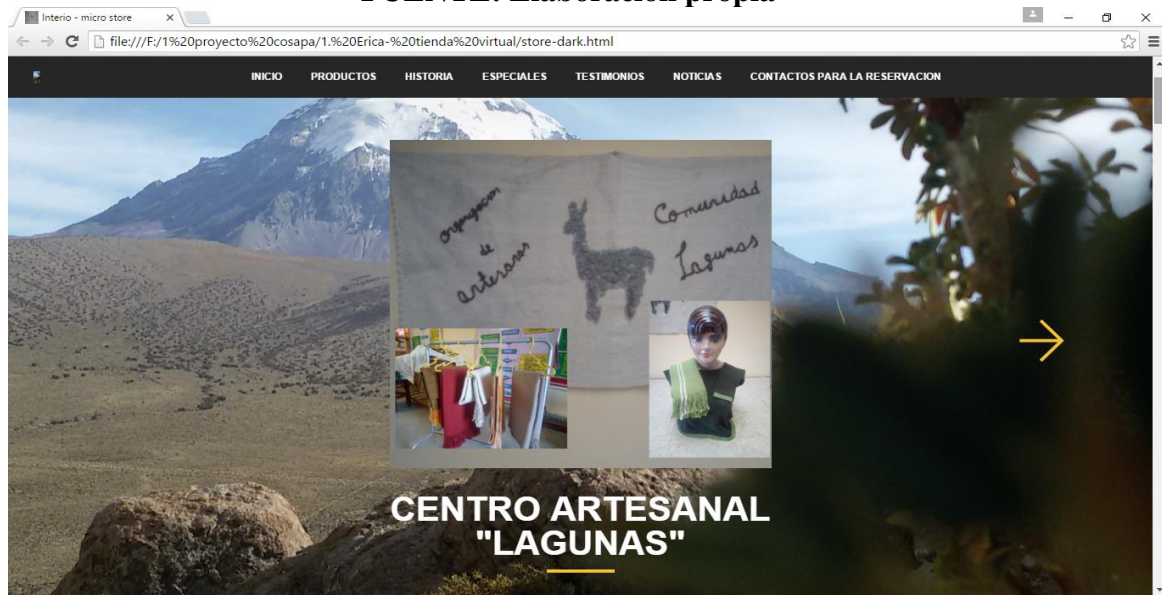


**FUENTE:** Elaboración propia



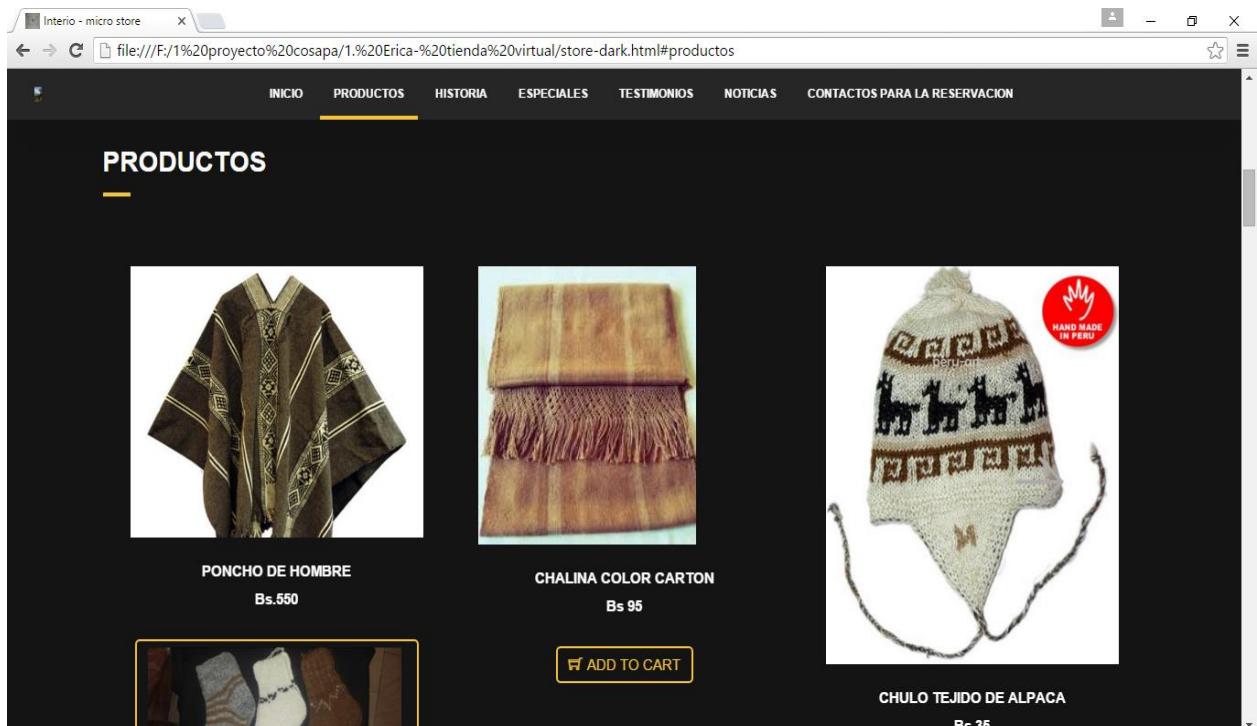
## MAQUINARIAS Y AMBIENTE POR DENTRO DEL CENTRO ARTESANAL

FUENTE: Elaboración propia



## INICIO DE LA PAGINA DE TIENDA VIRTUAL

FUENTE: Elaboración propia



## PRODUCTOS EN VENTA MEDIANTE LA TIENDA VIRTUAL

FUENTE: Elaboración propia