

**Diseño del Frontend de una Web para distribución de contenido multimedia para la
empresa JMG Soluciones S.A.S**

Jaider José Mengual González

Asesor

Yesnir Antonio Redondo Daniel

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Básicas Tecnología e Ingeniería ECBTI

Ingeniería Multimedia

2024

Dedicatoria

El presente trabajo ha sido el resultado de una larga investigación y aplicación de lo aprendido en los años de formación como Ingeniero Multimedia, logro que no hubiese sido posible sin la ayuda y cooperación de personas claves en mi vida.

Sea esta la oportunidad para agradecer profundamente a mi querida abuela, esposa y mis apreciados hijos por todo el apoyo recibido de ellos en todos estos años.

Y quiero hacer una mención muy especial a mi querida madre que, sin sus sacrificios, amor y todo el esfuerzo realizado de su parte hubiese sido imposible llegar hasta estas instancias.

Agradecimientos

A mi familia y amigos por todo el apoyo brindado en estos años. A la universidad, tutores, directores y compañeros de carrera por sus enseñanzas. JMG SOLUCIONES S.A.S, por abrirnos las puertas de para la ejecución de este proyecto.

Resumen

Para las empresas que subsisten en la actualidad es vital poder proveer a sus usuarios información relevante y de valor en un tiempo récord (Menos de 8 segundos), que es el tiempo que se tarda una persona en decidir si se queda o no en determinada página web o aplicación. Tomando en cuenta lo anterior se requiere desarrollar sitios que sean llamativos, atractivos y con información relevante que inviten al usuario a permanecer en el, deben ser sitios que capten o llamen la atención de la persona que esta enfrente de la pantalla, de lo contrario ese usuario jamás volverá a visitar nuestra web. En este ámbito el desarrollo frontend juega un papel valiosísimo dado que es lo primero que el usuario observa y con lo cual interactúa al llegar a nuestra web, un mal frontend acabara con cualquier estrategia que estemos empleando con el objetivo de retener o conquistar nuevos clientes. La interfaz debe estar enfocada en la experiencia del usuario, buscando ofrecer una interacción fluida y visualmente atractiva, así mismo debe ser adaptativa, es decir que se adaptan a las diferentes resoluciones de los dispositivos modernos, mejorando de esta manera la optimización de recursos y el posicionamiento en buscadores. En el contexto de este proyecto, el enfoque se centrará en el desarrollo del frontend de una página web destinada a la descarga de productos multimedia. Se busca que esta interfaz sea sencilla, práctica, adaptable y usable, priorizando siempre la experiencia del usuario.

Palabras Clave: Multimedia, desarrollo web, frontend, Experiencia de usuario, adaptativo

Abstrac

For companies that survive today, it is vital to be able to provide their users with relevant and valuable information in record time (less than 8 seconds), which is the time it takes a person to decide whether or not to stay on a certain website or application. Taking the above into account, it is necessary to develop sites that are eye-catching, attractive and with relevant information that invite the user to stay on it. They must be sites that capture or call the attention of the person in front of the screen, otherwise that user will never visit our website again. In this area, frontend development plays a very valuable role since it is the first thing the user sees and interacts with when arriving at our website. A bad frontend will end any strategy we are using with the objective of retaining or winning new customers. The interface must be focused on the user experience, seeking to offer a fluid and visually attractive interaction. It must also be adaptive, that is, it adapts to the different resolutions of modern devices, thus improving resource optimization and search engine positioning. In the context of this project, the focus will be on the development of the frontend of a website intended for the download of multimedia products. The aim is for this interface to be simple, practical, adaptable and usable, always prioritizing the user experience.

Keywords: Multimedia, web development, frontend, user experience, adaptive

Tabla de Contenido

Introducción	10
Definición del Problema	12
Justificación	15
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos.....	16
Marco Referencial.....	17
¿Qué es el Desarrollo Web?	17
Multimedia	20
¿Cómo Definiríamos el Marketing?.....	24
Definición de “Estrategias y Tipos de Marketing”	26
Diseño Metodológico	28
Resultado Esperado.....	31
Pruebas Testeo.....	33
Conclusiones	38
Referencias Bibliográficas	41

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Sitios Web de 1999 a 2022</i>	12
Figura 2 <i>Características de un sitio web</i>	23
Figura 3 <i>Prueba #1</i>	33
Figura 4 <i>Prueba #5</i>	34
Figura 5 <i>Prueba #8</i>	34
Figura 6 <i>Prueba #10</i>	35
Figura 7 <i>Encabezado Zona de descarga</i>	35
Figura 8 <i>Selección de material a descargar</i>	36
Figura 9 <i>Selección de categorías fotográficas a descargar.</i>	36
Figura 10 <i>Bonos para creadores de contenido</i>	36
Figura 11 <i>Selección de fotografías a descargar.</i>	37
Figura 12 <i>Selección de fotografías a descargar.</i>	37
Figura 13 <i>Inicio de auditoría</i>	38
Figura 14 <i>Auditoria Técnica</i>	38
Figura 15 <i>Auditoría de Diseño</i>	38

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Metodología</i>	29
Tabla 2 <i>Resultados Esperados</i>	31

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Enlace A La Solución Creada</i>	45
Apéndice B <i>Carta Aval Empresa Jmg Soluciones S.A.S</i>	46
Apéndice C <i>Glosario</i>	47

Introducción

Frontend es una tecnología de desarrollo web del lado del cliente. Principalmente se ejecutan en el navegador del usuario y está compuesta básicamente de tres elementos: “HTML, CSS y JavaScript”.

La interfaz (Frontend) se centra en el usuario, en todo con lo que puede interactuar y en lo que ve mientras navega. Una buena experiencia de usuario y la usabilidad son algunos de los objetivos por los que se esfuerzan los desarrolladores front-end y hoy en día existen muchos marcos, compiladores y bibliotecas diferentes que ayudan a que esto suceda.

A pesar de todo ello muchos desarrolladores ignoran la esencia de la buena experiencia y usabilidad dejando de lado la parte creativa que es lo que nos permite entregar un producto adaptable y llamativo al cliente, de no hacerlo así “toda propuesta web que no logre adaptarse a las diferentes resoluciones de visualización *difícilmente logrará optimizar recursos, satisfacer necesidades de diversos usuarios, lograr posicionamiento en buscadores*”¹.

El backend está en el lado del servidor y es responsable de interactuar con la base de datos, verificar la actividad de la sesión del usuario, cargar páginas en el servidor y ofrecer vistas creadas por el desarrollador anterior. Normalmente en el backend se suelen usar lenguajes como PHP, Python, .NET, Java, etc., y la base de datos sobre las que se trabajan son SQL, MongoDB, MySQL entre otras.

Con esta división (front-end y back-end) la idea es mantener separadas las diferentes partes del sistema web o software para una mejor gestión. En pocas palabras, el objetivo es recopilar datos tanto de front-end como de back-end para su procesamiento. Estas dos capas que

¹ Arce, A. E. V. (2016). De la interfaz del usuario al responsive web design. Revista AUC, (37), P 59.

componen la aplicación web son independientes entre sí (no comparten código), pero intercambian información.

Debido a esta separación de entornos, la única acción que puede realizar un usuario de una aplicación web es, por ejemplo, iniciar sesión completando un formulario con su nombre de usuario y contraseña.

Los datos se envían y el backend extrae esta información del HTML y busca en la base de datos coincidencias de usuarios a través de una serie de procesos invisibles para el usuario. En este punto, el servidor envía un mensaje al front-end proporcionando acceso (o no acceso) a la solicitud. En programación, la persona que hace algo se llama "cliente" y el proceso que aparece de forma transparente para el usuario se llama "servidor".

Dicho y aclarado lo anterior para el presente proyecto nos concentraremos en el desarrollo y creación del front-end de una página web que permita a los usuarios descargar productos multimediales. Buscaremos que sea sencilla, práctica, adaptativa, y usable.

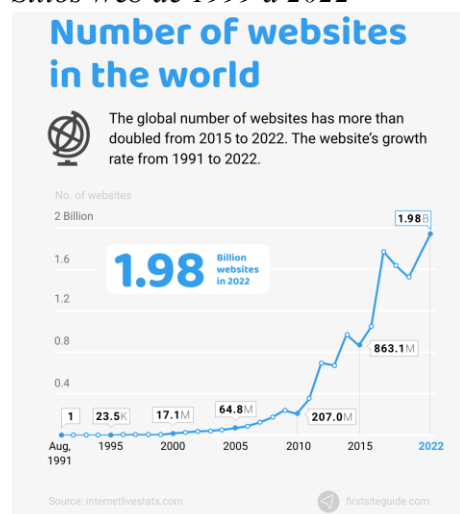
Definición Del Problema

Hoy día las empresas necesitan crear una presencia en línea consistente para “*ganar, satisfacer y retener clientes*”².

Es justamente allí donde entran en juego distintas estrategias para lograr este objetivo. Una de las que más destaca por su eficiencia y trazabilidad es la creación de una página web. No obstante, surge una variable que se debe considerar antes de tomar este camino, y es el hecho de que “*el sitio web de una empresa B2B tiene solo 0,05 segundos para causar una buena impresión en los usuarios*”³.

Figura 1

Sitios Web de 1999 a 2022



Fuente. ¿Cuántos sitios web existen? – El crecimiento de la Web (1990-2023)

<https://firstsiteguide.com/how-many-websites/>

² Importance Of Front-End Development For Business Success. (n.d.) Recuperado June 6, 2023, de www.rishabhsoft.com

³ Top 8 Reasons Why Front End Development Is Important For Your Business Success. (n.d.) Recuperado June 6, 2023, de novateus.com

Por lo tanto, se hace indispensable aplicar mucho detalle a la construcción del front-end de esta solución, máxime cuando tenemos tan poco tiempo (0.05 seg) deseamos ganar y retener esos potenciales clientes. De no ser así expondríamos a la empresa a una pérdida en la inversión realizada en la construcción del sitio web.

El rendimiento y las buenas prácticas para estos sitios están presididos por recomendación de numerosos desarrolladores, los cuales nos indican que el desarrollo del front-end *“es importante para crear una plataforma rápida..., mejorando el rendimiento, la velocidad y la accesibilidad del sitio web”*⁴.

Con tantas webs en la actualidad (Aprox. 2 Billones), no cabe duda de que resaltar entre ellas es algo duro, pero si se realiza un buen trabajo en el front-end se puede lograr algo, sobre todo porque este factor también *“determina la experiencia del usuario y la percepción de la empresa, lo que al final puede resultar en mayores conversiones e ingresos para las empresas”*⁵.

Dicho lo anterior queda claro que es necesario crear un buen front-end que nos permita resaltar no solo a nivel nacional sino también a nivel internacional. Se debe seguir esta estrategia que sumada a otras nos ayuden a llevar a la empresa a un punto en el que pueda lograr la retención que tanto se desea.

Tal como lo expresa Mac Niaco *“Una estrategia de desarrollo front-end efectiva puede mejorar la satisfacción y el compromiso del cliente. También ayuda a las empresas a mantenerse competitivas y actualizadas con las últimas tendencias tecnológicas”*⁶.

⁴ Benefits and Limitations of Front End Development Skill. (n.d.) Recuperado June 6, 2023, de jaxel.com/benefits-and-limitations-of-front-end-development/

⁵ Top 8 Reasons Why Front End Development Is Important For Your Business Success. (n.d.) Recuperado June 6, 2023, de novateus.com

⁶ Benefits and Limitations of Front End Development Skill. (n.d.) Recuperado June 6, 2023, de jaxel.com/benefits-and-limitations-of-front-end-development

Es justamente allí donde la mayoría de las aplicaciones o web fallan y como consecuencia de ello, millones de usuarios terminan abandonando de manera casi inmediata la visita a un sitio web que no tenga un buen diseño en su Front-end.

Con el desarrollo del front-end se dará solución a esta parte del problema en las webs modernas con contenido multimedia dirigido al marketing, complementando así la cadena de valor junto a su estructura, datos, diseño, contenido y funcionalidad.

Justificación

El propósito de este proyecto se debe a que la mayoría de los sitios web actuales tienen interfaces gráficas que tienen una usabilidad muy limitada entre los usuarios (creadores de medios) debido a su prisa por comercializar. El no cumplir con las expectativas de los propietarios de dichos sitios web afecta en gran medida el marketing y la longevidad de dicha plataforma.

Los nuevos diseños e implementaciones de front-end deben seguir un proceso que considere las necesidades reales de los usuarios a los que está destinada la plataforma. Por lo tanto, seguiremos un enfoque que incluya a este usuario en cada paso de la ejecución, por lo que implementaremos una interfaz gráfica que los diferentes usuarios encuentren útil y utilizable, es decir, que tomen en cuenta sus criterios y requerimientos para satisfacer realmente sus necesidades.

Por tanto, los usuarios (creadores de contenidos multimedia) se beneficiarán de esta implementación front-end ya que podrán interactuar con una plataforma que satisfaga sus necesidades reales y facilitará sus actividades en la web.

Es importante aclarar también que al desarrollar este Front-End como estudiante UNAD tendré la oportunidad de poner en práctica muchas de las técnicas aprendidas a lo largo de mi carrera. Al elegir realizar esta interfaz, necesitaré saber crear la pantalla de la aplicación solicitada. Esto suele requerir conocimientos de HTML, CSS y JavaScript, herramientas que hemos aprendido a manejar muy bien gracias a la formación recibida en la UNAD.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar el front-end de una página web que contendrá insumos para distribución de contenido Multimedia asociado al proyecto aplicado: “Diseño del Frontend de una web para distribución de contenido Multimedia”, que servirá como insumo a la empresa JMG SOLUCIONES S.A.S en su departamento de marketing y publicidad.

Objetivos Específicos

Definir las características técnicas, funcionales y de diseño de una página web para distribución de contenido Multimedia.

Elaborar la página Web y los contenidos Multimedia a partir de los requerimientos de los usuarios y desarrollo técnico de la empresa.

Publicar la página web creada usando métodos de evaluación de usabilidad con expertos y usuarios representativos del sistema.

Marco Referencial

Una página web, página electrónica o página digital es un documento digital de naturaleza multimedia (es decir, que contiene audio, video, texto y combinaciones de estos) que se ajusta a los estándares de la World Wide Web (WWW). Se puede acceder a él a través de un navegador web y una conexión activa a Internet. Este es el formato básico para el contenido en Internet.

Hay más de mil millones de sitios web en Internet de diversos tipos y contenidos, escritos en los principales idiomas hablados del mundo. Representa el archivo de información más importante de la humanidad en la actualidad, almacenado en miles de servidores en todo el mundo y al que se puede acceder rápidamente gracias al sistema de protocolo de comunicación (HTTP).

Los sitios web están programados o desarrollados en HTML o se pueden encontrar en libros y revistas⁷.

¿Qué es el Desarrollo Web?

El desarrollo web es la creación y mantenimiento de sitios web. Es un trabajo que se realiza en segundo plano lo que garantiza que su sitio web se vea perfecto, funcione rápido, funcione bien y brinde la mejor experiencia de usuario. Un desarrollador web es alguien que hace todo de forma rápida y eficaz.

“Los conocimientos y habilidades relacionados con el desarrollo web son los más demandados y también los mejor pagados”.

⁷ Sitios web: conceptos, tipos, finalidad. concepto. Recuperado 20 de febrero de 2023 de <https://concepto.de/pagina-web/>

Los desarrolladores web hacen esto utilizando una variedad de lenguajes de programación. El lenguaje que utilizan depende del tipo de tarea que realizan. El desarrollo web generalmente se divide en front-end (parte del cliente) y back-end (parte del servidor).

Para lograr esto, los desarrolladores web utilizan una variedad de lenguajes de programación. El lenguaje por utilizar siempre dependerá del objetivo del proyecto, “generalmente se divide en front-end (lado del cliente) y back-end (lado del servidor⁸)”.

Los desarrolladores front-end son responsables de la composición, el diseño y la interactividad utilizando HTML, CSS y JavaScript. Los desarrolladores front-end toman ideas y las convierten en realidad. Todo lo que ve y utiliza en su sitio web, como su apariencia, menús desplegables y texto, es creado por desarrolladores de aplicaciones para el usuario. Los desarrolladores front-end crean un conjunto de programas que dan estructura, forma e interactividad a estos elementos. Estos programas se ejecutan a través de su navegador.

Los desarrolladores backend se ocupan de los intangibles: dónde residen los datos. Sin datos, no hay interfaz. El backend consta del servidor que aloja su sitio web, la aplicación que ejecuta el sitio web y la base de datos. Los desarrolladores de back-end utilizan programas informáticos para que los servidores, las aplicaciones y las bases de datos funcionen juntos de forma regular. Además, analizamos las necesidades de su empresa y brindamos soluciones de programación eficientes. Para realizar esta increíble tarea se utilizan varios lenguajes del lado del servidor, como PHP, Ruby, Python y Java.

Una interfaz es la parte de un sitio web que se conecta e interactúa con los usuarios que visitan el sitio web. Esta es la parte visible que muestra su diseño y contenido, permitiendo a sus

⁸OpenClassrooms ES. (2017, September 11). OpenClassrooms ES. <https://blog.openclassrooms.com/es/2017/09/11/que-es-el-desarrollo-web/>

visitantes moverse entre tantas páginas diferentes como quieran. Esta es una de las dos partes de la estructura del sitio web.

La interfaz se utiliza para permitir a los usuarios acceder a cualquier sitio web, ya que es la parte que los usuarios ven e interactúan cuando acceden a él. Debe ser fácil de usar y al mismo tiempo tener un diseño muy atractivo. De hecho, la imagen que transmite cada firma a nivel digital depende de su usabilidad y belleza. El front-end está desarrollado principalmente según el estándar HTML5

En resumen, todas estas son tecnologías que se ejecutan en el lado del cliente, específicamente para definir la interfaz gráfica que utilizan los usuarios para administrar sus sitios web. El frontend debe garantizar una experiencia de usuario agradable y ser fácil de usar e intuitivo.

Para hacer más ágil y rápido el proceso de creación de un sitio web, es habitual hoy en día utilizar los conocidos sistemas de gestión de contenidos (CMS).

Un CMS (Content Management System) o Sistema de Gestión de Contenidos es un sistema online que permite iniciar un sitio web de forma fácil y rápida. Es un software que te ayuda a gestionar contenido dinámico como blogs, comercio electrónico o cualquier tipo de sitio web. Especialmente para usuarios que requieren actualizaciones continuas. Gracias a un CMS, los usuarios pueden gestionar todos los aspectos de su sitio web a través de una interfaz gráfica, *“con él podemos publicar, editar, borrar, otorgar permisos de acceso o establecer los módulos visibles para el visitante final de la página”*⁹.

⁹ Mayor, A. C. (2014). CMS, LMS y LCMS. Definición y diferencias. Retrieved from Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/cms-lms-y-lcms-definicion-y-diferencias>. <https://recursos2puntozero.com/recursos/pdf/CMS,%20LMS%20Y%20LCMS.pdf>. Pág 16.

Las personas que quieren crear un sitio web desde cero normalmente tienen que usar varios lenguajes de programación y cargar contenido manualmente en un servidor. Sin embargo, el CMS le brinda acceso completo a esta acción. Gracias a estos servidores, no necesita ningún código de front-end o back-end para su sitio web. Es una aplicación fácil de usar que se ejecuta en un navegador web.

Un CMS o sistema de gestión de contenidos permite a los usuarios utilizar un editor de contenidos para crear de todo, desde publicaciones y páginas hasta tiendas en línea y contenidos diversos. La esencia de un CMS es gestionar todo el proceso de carga de contenido. Simplemente publícalo y aparecerá automáticamente en la web. Una de las mayores ventajas de un CMS es su facilidad de uso. Esto le permite centrarse en la estrategia en lugar de en la parte operativa.

Esto significa que los usuarios no tienen que preocuparse por la parte técnica. Todo lo que necesitas hacer es alimentar la base de datos con el contenido que deseas publicar. Como se puede ver, un CMS le ayuda a crear rápidamente páginas con contenido multimedia de alto nivel.

Multimedia

El término multimedia es de origen inglés y se refiere a cualquier tipo de dispositivo que utiliza múltiples medios simultáneamente para brindar información. De esta forma podrás realizar presentaciones multimedia en forma de fotografías, vídeos, audio o texto.

Este término se refiere a una variedad de dispositivos que permiten la comunicación de presentaciones multimedia a través de los recursos físicos y digitales que poseen los dispositivos¹⁰.

¹⁰ Multimedia. concepto. Recuperado el 20 de febrero de 2023 de <https://concepto.de/multimedia/>

Las presentaciones multimedia se pueden utilizar para diversos fines, incluido el aprendizaje¹¹. El vídeo puede desempeñar el papel de emisor o interlocutor y simular la comunicación cara a cara. Aquí, la relación entre el sonido del vídeo y la propia animación simula una conversación.

Internet es una herramienta que genera datos multimedia. Por lo tanto, algunos de estos datos se alojan en la red y están disponibles para verlos en línea o descargarlos para su almacenamiento. Gracias a Internet podrás grabar retransmisiones multimedia o incluso retransmitirlas en directo.

Un ejemplo obvio de transmisión de datos multimedia es un curso por correspondencia en línea para aprender un idioma. Aunque puede grabarse o transmitirse en vivo a través del acceso a Internet, los estudiantes consumen información gracias al audio transmitido, la animación de video, el texto mostrado y más.

En cuanto al contenido de las páginas web, la mayoría de los estudiantes ahora integran datos multimedia en sus páginas web. Portales y secciones. Los enlaces más utilizados insertados por YouTube son las animaciones HTML 5. En su lugar, puedes integrar música y melodías de fondo o mostrar diferentes textos.

La llegada y desarrollo de los datos multimedia ha supuesto grandes avances en el procesamiento de datos para los usuarios. La llegada de los videojuegos a mediados de la década de 1990 marcó una evolución hacia algo aún más sorprendente, pero aún no se había encontrado la tecnología adecuada para aprovechar todo lo que la información multimedia podía ofrecer.

¹¹ Alpiste Penalba, Francesc. "Modelo para el desarrollo y explotación de productos y servicios multimedia en los proyectos de formación a distancia". Tesis doctoral. UPC. 2002

Las computadoras de aquella época sólo tenían programas muy simples y su desarrollo era muy complejo. Las computadoras han avanzado significativamente y la producción de nuevos componentes ha sido la clave para un rápido desarrollo. Esto nos ha dado acceso a nuevas funciones nunca vistas y nuestro contenido se ha vuelto cada vez más extenso y diverso.

La complejidad del diseño y desarrollo de software se ha reducido, lo que ha llevado a muchas empresas a escribir sus propios programas. La llegada de Internet ha aumentado aún más la diversidad de datos multimedia.

En su apogeo, la multimedia era una característica contra la que competían muchas empresas. Si bien esto puede parecer un apoyo a la teoría de la evolución, es todo lo contrario. Los esfuerzos desesperados por desarrollar programas innovadores que combinen texto, audio y animación han producido resultados poco desarrollados y de poca utilidad práctica.

Una vez que el campo multimedia se estabilizó, la experiencia adquirida desde el principio y las reacciones de los usuarios a los medios trajeron importantes beneficios a todos los dispositivos e información directamente relacionados con la multimedia.

Uno de esos beneficios fue que se obtuvo un conocimiento más preciso de las características que debía contener un sitio web con enfoque multimedial, se definieron estándares en la industria web que impulsaron el la generación y el consumo de contenido multimedia.

Por ejemplo, el estudio de Moreno, J. C., & Marciszack¹², M. M. (2013, June) determinó algunas características que son esenciales en la industria: *“La usabilidad pasa a ser un atributo fundamental, cuando nuestro software interactúa con humanos y compite con otros productos en el mercado, sobre todo cuando se encuentra en un entorno web. Si un sistema web es altamente*

¹² Moreno, J. C., & Marciszack, M. M. (2013, June). Validación de especificaciones no funcionales de aplicaciones web a través de técnicas de testing de usabilidad. In XV Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación.

usable, harán más productiva y eficiente las tareas, y se verá reflejado en rentabilidad económica para la organización”.

En resumen, las características técnicas y funcionales modernas sugeridas y aceptadas por la industria web en el campo multimedial abarca los siguientes puntos:

Figura 2

Características de un sitio web



Fuente. 9 características de un sitio web. <https://blog.hubspot.es/website/caracteristicas-sitio-web>

Teniendo esto en cuenta, se hace evidente la creación de páginas que combinen cada uno de los conceptos analizados hasta ahora, especialmente en el caso de sitios web dedicados a la distribución de contenidos multimedia para su uso en el ámbito publicitario.

Dado que este proyecto está dirigido a creadores de contenidos y productores audiovisuales, es necesario hablar de marketing porque el marketing es una de las principales técnicas que utilizan a la hora de consumir o crear productos. Al tener claro este punto, sabremos qué material podemos ofrecer y publicar a nuestro público objetivo.

¿Cómo Definiríamos el Marketing?

“Hoy en día el marketing es una estrategia que toda empresa debe implementar en su plan mundial para crecer. Muchas empresas utilizan técnicas de marketing para conseguir sus objetivos¹³”, aunque no sean conscientes de ello. El marketing se trata de la interacción entre diferentes partes para el beneficio mutuo.

Mucha gente no sabe qué es exactamente el marketing. Si lo preguntas, algunas personas definen el marketing como ventas y otras lo definen como publicidad. Todas las respuestas son ciertas, pero son sólo una parte de lo que significa marketing, ya que el marketing también puede incluir la distribución de productos, el diseño de envases, la creación de páginas de destino, etc.

El término marketing es muy amplio e incluye todas las estrategias que ayudan a las empresas, marcas e individuos a alcanzar sus objetivos¹⁴.

En términos generales *“el marketing es un conjunto de actividades destinadas a satisfacer las necesidades y deseos de los mercados meta a cambio de una utilidad o beneficio para las empresas u organizaciones que la ponen en práctica; razón por la cual, nadie duda de que el marketing es indispensable para lograr el éxito en los mercados actuales¹⁵”*.

¹³ ¿Qué es marketing? Definición, tipos y ventajas [2024]. Cyberclick.es. <https://www.cyberclick.es/marketing>

¹⁴ ¿Qué es marketing? Definición, Ventajas y Cómo Funciona. (2021, March 5). JJ Business Consulting. <https://www.jjbusinessconsulting.net/que-es-marketing-definicion-ventajas-y-como-funciona/>

¹⁵ Luque, F. V., Lozano, L. A. H., & Quiroz, A. F. B. (2017). Las Tendencias del Marketing: Cuales son y definiciones. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 1(5), 974-988.

Otras posibles definiciones dependiendo de lo que entiendas por marketing son:

El marketing es un sistema global de actividades relacionadas con el mundo mercantil, encaminadas a planificar, fijar precios, promover y distribuir productos o servicios que ayuden a satisfacer las necesidades del cliente final”.

“Marketing es el conjunto de actividades que tienen como objetivo satisfacer al consumidor mediante un producto o servicio, con un beneficio empresarial de por medio.”

“El marketing es un proceso interno de las empresas por el cual se planifica con antelación la forma de aumentar y satisfacer la demanda de productos y servicios que tienen una finalidad mercantil, mediante la creación, promoción y distribución física o digital de tales mercancías o servicios.”

“Marketing significa disponer del producto o servicio adecuado en el momento preciso, para satisfacer las necesidades del consumidor potencial. Adaptándose a la demanda y al precio justo que requiere el mercado.”

“El marketing ya no es una comunicación bidireccional, sino que deben existir canales bidireccionales. Esto es aún más cierto hoy en día, ya que el cliente está en el centro de toda estrategia de marketing y es necesario expresar y responder a sus ideas y opiniones”.

De toda esta información, queda claro que el marketing moderno se centra en las necesidades y deseos del consumidor. No es simplemente “impresionarlo” ni tenderle la mano indiscriminadamente, sino de escucharlo y adaptarnos a sus necesidades.

Por tanto, el marketing no debe entenderse simplemente como un conjunto de técnicas, sino como una filosofía y forma de trabajar que afecta a todos los ámbitos de una empresa.

Además, el marketing y las ventas no deben funcionar de forma aislada. Más bien, estas dos áreas deben entenderse como una sola unidad y están muy relacionadas entre sí. Esto se debe

a que sin marketing no habrá ventas, y sin ventas no podremos saber cuáles son los verdaderos retos y puntos de vista del consumidor final.

“El verdadero arte del marketing no está en saber vender, sino en comprender al consumidor final y ofrecerle lo que necesita en el momento adecuado del recorrido del comprador¹⁶”.

Definición de “Estrategias Y Tipos De Marketing”

A continuación, se presentan diversas estrategias, tipos y conceptos de marketing que pueden ayudar con la estrategia global de nuestra marca, producto o servicio¹⁷.

Plan de Marketing. “Conoce qué significa este concepto, por qué es necesario diseñar un buen plan de marketing y las claves para crear el mejor. Sin un plan de marketing, las empresas y marcas no pueden alcanzar los objetivos que se proponen”.

Marketing Digital. “El marketing digital o marketing online es un campo del marketing que se centra en desarrollar estrategias exclusivamente en un entorno digital”.

Comercialización directa. “El marketing directo es un tipo de campaña destinada a producir resultados entre grupos objetivo-específicos, basándose en una comunicación directa y bidireccional”.

Marketing electrónico. “Apuesta por una de las técnicas de marketing más rentables y efectivas en términos de retorno de la inversión. Envía correos electrónicos a tu público objetivo y define adecuadamente tu segmentación”.

¹⁶ ¿Qué es marketing? Definición, tipos y ventajas [2024]. Cyberclick.es. <https://www.cyberclick.es/marketing>

¹⁷ Cyberclick. (2023, June 13). ¿Qué es marketing? Definición, tipos y ventajas [2024]. Cyberclick.es. <https://www.cyberclick.es/marketing>

Marketing Viral. “Hacer que tu contenido se vuelva viral es el sueño de toda marca. El marketing viral es como un virus que crece incontrolablemente de persona a persona y tiene una capacidad asombrosa para propagarse”.

Marketing Móvil. “El marketing móvil es un concepto general que reúne todos los esfuerzos y campañas de marketing que se centran únicamente en dispositivos móviles (teléfonos inteligentes y tabletas)”.

Marketing de Resultados. “El marketing de resultados o marketing de resultados es una metodología utilizada por algunas agencias de marketing que se centra en los resultados obtenidos”.

Inbound Marketing. “Esta metodología se enfoca en crear contenido valioso que se alinee con su industria y atraiga tráfico calificado. Atraer clientes potenciales que luego trabajarán contigo para la venta final”.

Diseño Metodológico

Para el desarrollo de este proyecto procederemos de la siguiente manera, dividir el proyecto en 3 fases: Pre-Producción, Producción y Postproducción.

Pre-Producción:

Adquisición de un hosting y dominio donde se alojará la página a desarrollar. Partiremos de un CMS a fin de ganar tiempo en la ejecución del proyecto y adicional a ello la plataforma de JMG SOLUCIONES S.A.S basa su web en un CMS

Producción:

En esta fase del proyecto se elaborarán los contenidos Multimedia a partir de los requerimientos de los usuarios y se hará el desarrollo técnico de la página web, complementando con módulos, configuraciones y modificaciones propias dentro del CMS a utilizar.

Postproducción:

En esta última fase se realizará la publicación y evaluación de la página web creada, para ello se deberán usar métodos de evaluación de usabilidad con expertos y usuarios representativos del sistema.

Se validará la eficiencia, flexibilidad, corrección, mantenimiento, seguridad e integridad para garantizar que cumpla al máximo con las especificaciones del usuario, utilizando los modelos de calidad para que cada ciclo del desarrollo este monitoreado y se minimice cualquier error lo antes posible.

Al implementar el front end, es importante enfatizar que nos esforzaremos todos los días por llevar el producto entregado a un mayor nivel de perfección cumpliendo con los estándares requeridos mediante la calidad y optimización de los recursos disponibles.

Tabla 1*Metodología*

Etapa	Herramienta	Tipo
Gestión del proyecto	Project	Herramienta de gestión de proyectos
Todas	Windows	Sistema operativo. Suite de herramientas de ofimática. colección completa de aplicaciones y
Etapa de Preproducción	Office 365, Adobe Suite	softwares de diseño gráfico y web, edición tanto de audio como de video y servicios en la nube.
Etapa de Preproducción	Inkscape, GIMP, StarUML	Herramientas para modelar requerimientos.
Etapa de Producción	Git y Bazaar	Versionamiento de código fuente
Etapa de Producción	Ruby, PHP, Python, Java, Go.	Lenguajes para desarrollar la landing.
Etapa de Producción	Sublime Text, Brackets	Herramientas para escribir código fuente (no IDEs)

	https://gtmetrix.com/	
	https://pagespeed.web.dev/	
Etapa de Postproducción.	Jasmine, Grunt, Open HMI Tester, Formularios de Google	Herramientas para elaborar pruebas

Nota. Esta tabla muestra las herramientas ofimáticas que se emplearon a lo largo del proyecto en cada una de sus etapas

Resultado Esperado

La siguiente tabla contiene los resultados que esperamos obtener al implementar nuestro proyecto.

Tabla 2

Resultados Esperados

Resultado/producto esperado	Indicador	Beneficiario
Página web con frontend responsive	Página web con frontend responsive	Creadores de Contenido Multimedia
Contenidos Multimedia	Videos – Audios – Imágenes (Autoría Propia)	Creadores de Contenido Multimedia
Formularios de Evaluación	https://gtmetrix.com/ Formularios de Google en línea	Diseñador - Desarrollador
Divulgación	Página Web en línea	Público Objetivo

Nota. Esta tabla muestra el producto a entregar y sus potenciales beneficiarios

Al llegar a este punto es de vital importancia determinar que método de usabilidad emplearemos para verificar el correcto funcionamiento del frontend desarrollado. Para ello se debe tomar en cuenta en que consiste dicha usabilidad y que método aplicaremos.

Empecemos por definir que es la usabilidad: “*El concepto de Usabilidad puede ser definido¹⁸, además de ser un atributo de calidad de una aplicación, ser una disciplina o enfoque*

¹⁸ Claros, I. D. (s/f). Lineamientos para el Desarrollo de Aplicaciones Web Usables. Edu.co. Iván Darío Gómez. Capítulo II, Diseño Centrado en el Usuario. Recuperado el 23 de abril de 2024, de <http://artemisa.unicauca.edu.co/~iclaros/usabilidad/chapter2.htm>

de diseño y evaluación. Se suele hablar entonces de Ingeniería de la Usabilidad: conjunto de fundamentos teóricos y metodológicos que aseguren el cumplimiento de los niveles de Usabilidad requeridos para la aplicación [HAS04]”.

En cuanto al método se puede decir lo siguiente: “*Un método*¹⁹ *es un proceso disciplinado para generar un conjunto de modelos que describen varios aspectos de un sistema en desarrollo, utilizando alguna notación bien definida [BOO96]. Un método de evaluación de usabilidad es un procedimiento sistemático para grabar datos relacionados con la interacción del usuario final y un producto software o sistema [FIT01]. Cada dato que se recolecte, según el modelo planteado, permitirá establecer el grado de satisfacción de los indicadores asociados con cada atributo, métrica y criterio; los indicadores satisfechos son el reflejo de la usabilidad del sitio”.*

En nuestro caso recurriremos al Método de ***Inspección de Estándares*** el cual pasamos a describir:

“Nombre del Método: Inspección de estándares²⁰

Descripción: Este método se realiza por medio de uno o varios expertos en un estándar que puede ser de facto o de *iure* de la interfaz. El experto realiza una inspección minuciosa a la interfaz para comprobar que cumple en todo momento y globalmente todos los puntos definidos en el estándar [WIX94].

Estrategia: fases avanzadas del desarrollo, pruebas, e implantación.

¹⁹ Claros, I. D. (s/f). Lineamientos para el Desarrollo de Aplicaciones Web Usables. Edu.co. Iván Darío Gómez. Capítulo III, Métodos de Evaluación

²⁰ Claros, I. D. (s/f). Lineamientos para el Desarrollo de Aplicaciones Web Usables. Edu.co. Capítulo III - > Métodos de Evaluación - Tabla 5. Inspección de Estándares

Localización: Oficina remota

Prejuicio: objetivo.

Medida de la Usabilidad: cuantitativa, porcentaje de cumplimiento con el estándar.

Información: alta información; baja o nula realimentación.

Inmediatez de la Respuesta: alta, resultados disponibles en cuanto termine el proceso. El tiempo en la ejecución de las verificaciones dependerá de las herramientas con que cuente el experto y la complejidad del estándar.

Intromisión: nula, no hay presencia de usuario.

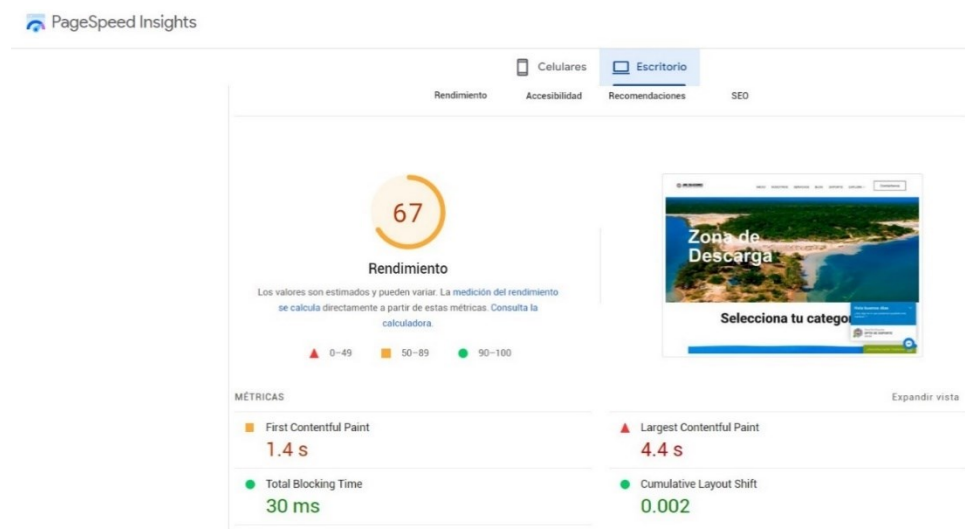
Costo: baja inversión de recursos”.

Pruebas Testeo

Optimización de la plataforma y rendimiento de la solución creada y aplicada

Figura 3

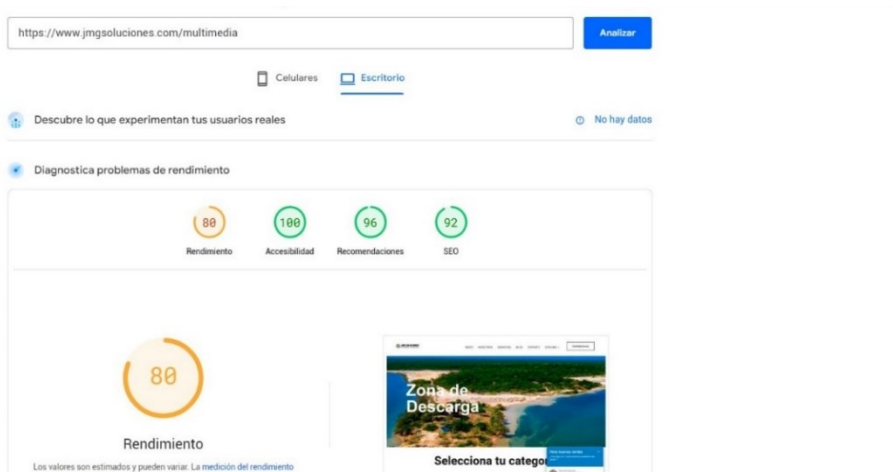
Prueba #1



Nota. Se obtiene un rendimiento del 67% *Fuente.* Autoría Propia

Figura 4

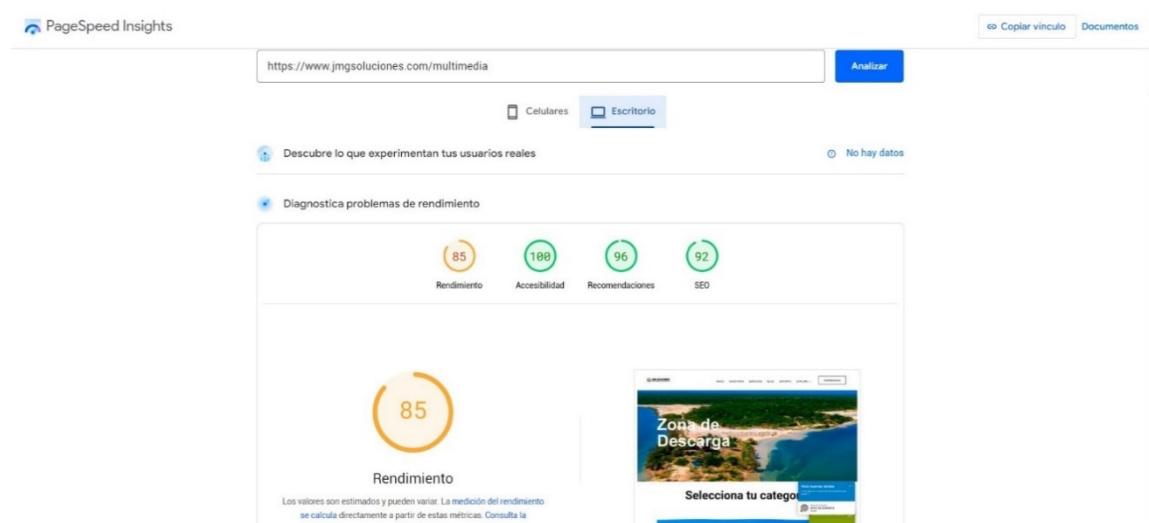
Prueba #5



Nota. Se obtiene un rendimiento del 80% *Fuente.* Autoría Propia

Figura 5

Prueba #8

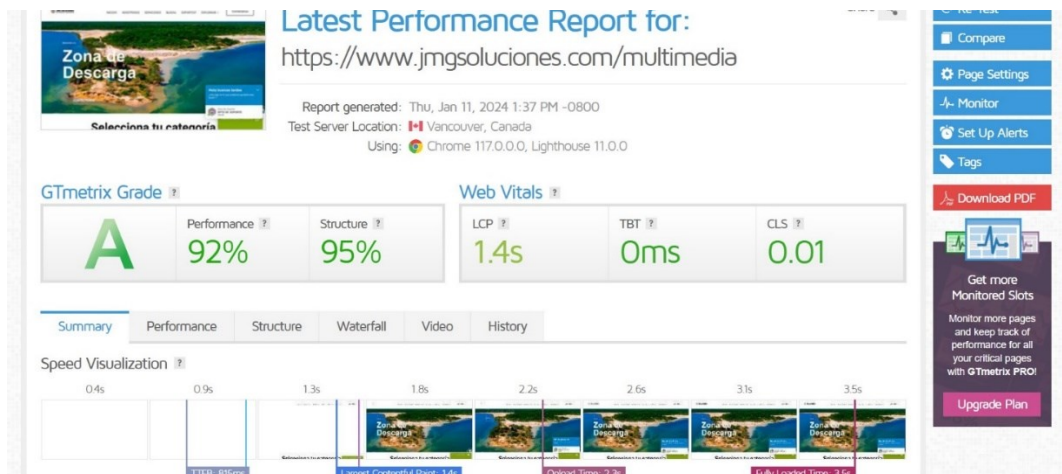


Nota. Se obtiene un rendimiento del 85%, una accesibilidad del 100% y un SEO del 92%

Fuente. Autoría Propia

Figura 6

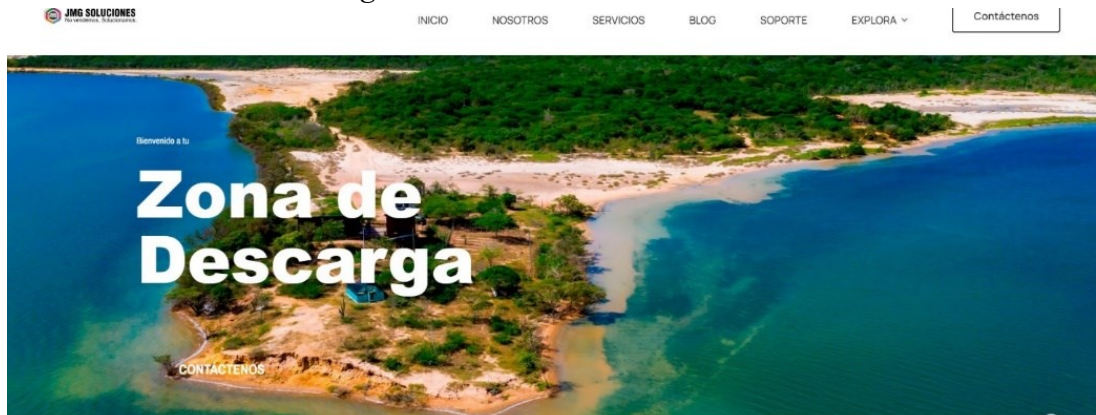
Prueba #10



Nota. Prueba con plataforma GTmetrix con resultados del 92 y 95% Fuente. Autoría Propia

Figura 7

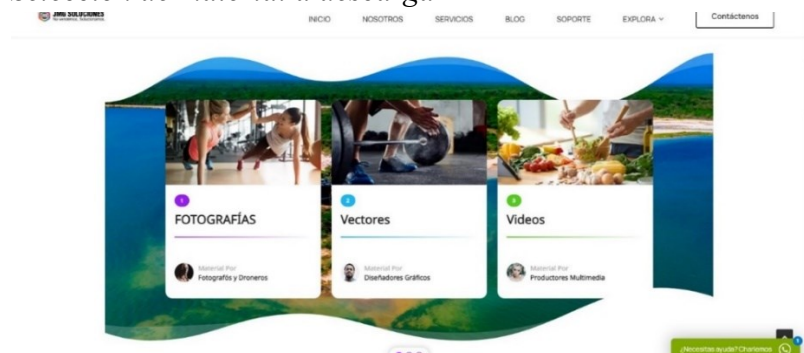
Encabezado zona de descarga



Fuente. Autoría Propia

Figura 8

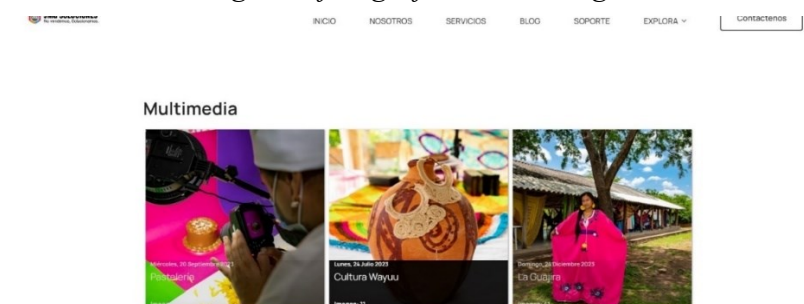
Selección de material a descargar



Fuente. Autoría Propia

Figura 9

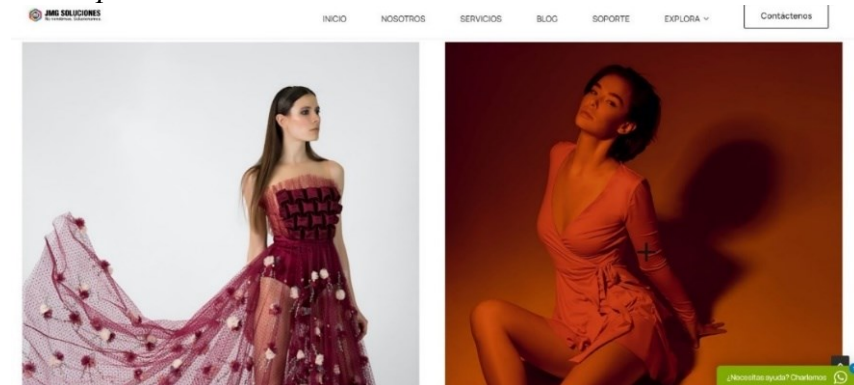
Selección de categorías fotográficas a descargar



Fuente. Autoría Propia

Figura 10

Bonos para creadores de contenido



Fuente. Autoría Propia

Figura 11

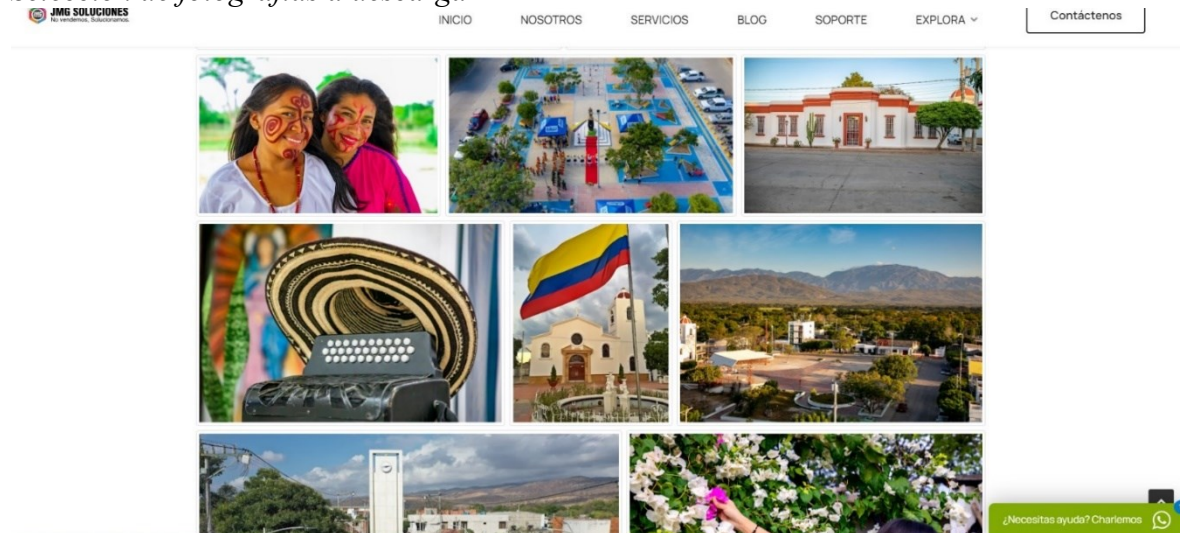
Selección de fotografías a descargar



Fuente. Autoría Propia

Figura 12

Selección de fotografías a descargar



Fuente. Autoría Propia

Figura 13

Inicio de auditoría

AUDITORÍA TÉCNICA DEL SITIO WEB (Hoja 2 de 3)			
URL del sitio web: www.imgsoluciones.com			
Título de la página: multimedia			
Elemento de la página	Calificación (1-10)	Qué solucionar	
Optimización para motores de búsqueda (palabras clave, etiquetas de título, metadescripciones, URL, etc.)	8	Metaetiquetas	
Problemas técnicos (redireccionamientos, mapas del sitio XML, etc.)	9	Mejorar Mapa	
Velocidad del sitio	8	Hablar con el proveedor	
Experiencia móvil	9	Depurar código js	
Análíticas	10	Seguimiento con Google Analytics	
Generación de leads (llamadas a la acción, formularios, etc.)	7	Botón de llamado a la acción	
Calificación total:			44

Fuente. Autoría Propia

Figura 14

Auditoría técnica

AUDITORÍA PARA EL DISEÑO DEL SITIO WEB (Hoja 1 de 3)	
Evalúa tus métricas actuales	Tus datos
Número de visitas/visitantes/visitantes únicos (promedio mensual)	0
Tasa de rebote (promedio mensual)	0
Tiempo en el sitio (promedio mensual)	0
Palabras clave con el mejor rendimiento (en términos de clasificación, tráfico y generación de leads)	10
Número de dominios con enlaces inbound	1
Total de nuevos leads/envíos de formularios (por mes)	0
Total de ventas generadas (por mes)	0
Total de páginas indexadas	1
Total de páginas que reciben tráfico	3

Fuente. Autoría Propia

Figura 15

Auditoría de diseño

AUDITORÍA DE DISEÑO DEL SITIO WEB (Hoja 3 de 3)			
URL del sitio web: www.imgsoluciones.com			
Título de la página: multimedia			
Elemento de la página	Calificación (1-10)	Qué solucionar	
Logotipos	9	Usar SVG	
Colores de la marca	10	Sin Novedad	
Tipografía	10	Sin Novedad	
Imágenes/gráficos/videos	10	Sin Novedad	
Plantilla/disposición	10	Sin Novedad	
Experiencia del usuario/IU	8	Implementar botones de descarga directa	
Calificación total:			49

Fuente. Autoría Propia

Conclusiones

Este trabajo ha sido una investigación y aplicación enriquecedora que me ha permitido entender, comprender y analizar como el correcto uso de las tecnologías hace posible simplificar muchos trabajos y proporcionar herramientas que suman a los activos de las empresas.

En este caso específico el haber podido desarrollar el Front-end de una plataforma web que ha permitido a los usuarios finales descargar de manera fácil, rápida y oportuna el material que ellos necesitan y requieren para la realización de sus proyectos fotográficos, audiovisuales y multimediales, me ha permitido poner en práctica mucho de lo aprendido a lo largo de mi carrera como Ingeniero Multimedia, siendo esto muy satisfactorio e importante para mí crecimiento a nivel personal y profesional.

Logré a lo largo de este proyecto aplicado investigar a profundidad el Mundo de la Multimedia, obteniendo de esta manera los insumos y herramientas que me permitieron definir las características, funciones y diseño estándar que debe contener una página web dedicada al contenido multimedial.

Adicionalmente este proyecto solucionó de manera puntual la problemática de la empresa JMG SOLUCIONES S.A.S quien carecía de una Web con un front-end práctico que permitiera a sus clientes acceder a su biblioteca de contenido multimedial y hacer usos de estos como complemento de sus respectivos proyectos.

A partir de los requerimientos establecidos por la empresa para el desarrollo de esta plataforma, logré aportar nuevas ideas y mejorar algunos procedimientos técnicos establecidos previamente, mejorando así el flujo de trabajo y el retorno de la inversión establecido por la empresa en este proyecto.

Finalmente, con la realización de las diferentes pruebas por parte de los usuarios y algunos expertos del sector y de la misma empresa se logró la aceptación a conformidad del front-end. Se pudo comprobar que el diseño del front-end impactó de manera positiva en el flujo de trabajo de la empresa y que dicho diseño y/o producto se puede seguir usando para la atención de sus usuarios.

Referencias Bibliográficas

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación universitaria*, 10(3), 81-92.
- AGUIRRE CABRERA, Adriana. Módulo Proyecto de Grado. Primera Versión. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. 2005.
- Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, 5, 226-247.
- Alpiste Penalba, Francesc. “Modelo para el desarrollo y explotación de productos y servicios multimedia en los proyectos de formación a distancia”. Tesis doctoral. UPC. 2002
- Arce Narváez, G. C., Restrepo Betancur, M. R., Guevara Chacón, L. M., Carrillo Cruz, C. E., Sanabria Rodríguez, M., Simanca Herrera, F., & Rojas Molano, H. F. (2021). Escritura científica en la Universidad: recomendaciones para los ingenieros de cómo citar y referenciar con las Normas Icontec NTC 1486.
- Arce, A. E. V. (2016). De la interfaz del usuario al responsive web design. *Revista AUC*, (37), 59-66.
- Bello, E. (2021). Qué es un CMS, características y cuáles son los más populares. Thinking for Innovation. Sitio Web: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-un-cms-e-commerce/>
- Benefits and Limitations of Front End Development Skill. (n.d.) Sitio Web: jaxel.com/benefits-and-limitations-of-front-end-development
- BONNIN, J. (1993). *Comunicación estratégica, técnicas y tácticas en el mercado*. Machi, Argentina

CEBRIÁN HERREROS, M. (2005). Información multimedia. Soportes, lenguaje y aplicaciones empresariales. Madrid: Pearson.

Claros, I. D. (s/f). Lineamientos para el Desarrollo de Aplicaciones Web Usables. Edu.co. Sitio Web: <http://artemisa.unicauca.edu.co/~iclaros/usabilidad/chapter2.htm>

COLINA, C. (2002). El lenguaje de la red. Hipertexto y posmodernidad. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Coppola, M. (2022, 19 abril). Frontend y backend: ¿qué son y para qué sirven? HubSpot. Sitio Web: <https://blog.hubspot.es/website/frontend-y-backend>

Cyberclick. (2023, junio 13). ¿Qué es marketing? Definición, tipos y ventajas [2024]. Cyberclick.es. <https://www.cyberclick.es/marketing>

Díaz Noci, J. (2009). Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 17(33), 213-219.

Djuraskovic, O. (2021, febrero 3). How many websites are there? – the growth of the web (1990–2023). FirstSiteGuide. <https://firstsiteguide.com/how-many-websites/>

Domingo Antonio. (2005, abril 17). El objetivo de una página web. Sitio Web: <https://www.gestiopolis.com/objetivo-de-una-pagina-web/>

Equipo Editorial, E. (2021, 5 agosto). ¿Qué es Multimedia? Concepto. Sitio Web: <https://concepto.de/multimedia/#ixzz7UUUQ4KxQ>

Equipo Editorial, Etecé, E. (2021, 5 agosto). Página Web - Concepto, tipos y para qué sirve. Concepto. Sitio Web: <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz7UURPRdGp>

GOTTFRIED, Byron. “Programación en C. España: Editorial McGraw Hill, 1996.

Importance Of Front-End Development For Business Success. (n.d.) Sitio Web: www.rishabhsoft.com

Instituto colombiano de normas técnicas y certificación.

Tesis y otros trabajos de grado. Bogotá: ICONTEC., 1996. 132 p. NTC.1486.

José Eduardo Salazar Zúñiga, Orlando puentes Andrade (2005). Guía Didáctica Diseño de Sitio Web.

Mayor, A. C. (2014). CMS, LMS y LCMS. Definición y diferencias. Retrieved from Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/cms-lms-y-lcms-definicion-y-diferencias>. <https://recursos2puntocero.com/recursos/pdf/CMS,%20LMS%20Y%20LCMS.pdf>

Monroy-Pacheco, J. A., & Vega-Valero, A. E. (2014). Frontend del sistema de información para la identificación de vulnerabilidad territorial.

Moreno, J. C., & Marciszack, M. M. (2013, June). Validación de especificaciones no funcionales de aplicaciones web a través de técnicas de testing de usabilidad. In *XV Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*.

Multimedia. concepto. Sitio Web: <https://concepto.de/multimedia/>

Navarra, J. M. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED. Didáctica general para psicopedagogos*.

OpenClassrooms ES. (2017, September 11). Sitio Web:

<https://blog.openclassrooms.com/es/2017/09/11/que-es-el-desarrollo-web/>

¿Qué es marketing? Definición, Ventajas y Cómo Funciona. (2021, March 5). JJ Business

Consulting. <https://www.jjbusinessconsulting.net/que-es-marketing-definicion-ventajas-y-como-funciona/>

¿Qué es una Web Responsive? (2012, March 2 Sitio Web: <https://www.digival.es/blog/que-es-una-responsive-web/>

Sarmiento Guede, J. R. (2016). Marketing de relaciones: un análisis de su definición. Redmarka: revista académica de marketing aplicado, 16, 41-66.

Sitios web: conceptos, tipos, finalidad. concepto. Sitio Web: <https://concepto.de/pagina-web/>

Thompson, I. (2008). Definición de comunicación. *Comunicación*.

Top 8 Reasons Why Front End Development Is Important For Your Business Success. (n.d.) Sitio Web: novateus.com

Valiente, C. M. (2017). La creatividad, una revisión científica. Revista científica de Arquitectura y Urbanismo, 38(2), 53-62.

Vásquez-Pineda, G., & Manosalva-Correa, I. A. (2014). Sistema soporte de decisiones basado en Business Intelligence para micro y pequeñas empresas de distribución.

Apéndices

Apéndice A

Enlace a la solución creada

<https://www.jmgsoluciones.com/multimedia>

Nota. Este enlace lleva a la solución que fue creada durante el proyecto y muestra el resultado exitoso del proceso.

Apéndice B

Carta aval empresa JMG SOLUCIONES S.A.S



Señores

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

JUAN GABRIEL CABRERA ORTIZ

Líder Nacional Programa Ingeniería Multimedia
La Ciudad

22/05/2023

Asunto: **Aval para desarrollo de proyecto aplicado.**

Cordial saludo,

Por medio de la presente notificamos a ustedes, que nuestra empresa **JMG SOLUCIONES S.A.S.**, apoya la realización del proyecto aplicado "Diseño del Frontend de una web para distribución de contenido Multimedia" llevado a cabo por nuestro colaborador **Jaider José Mengual González** identificado con cedula de ciudadanía número **2.768.248** expedida en la ciudad de San Juan Del Cesar, La Guajira.

Declaramos conocer y aceptar los términos y condiciones previstas para la ejecución del proyecto, y manifestamos nuestra conformidad con todas las actividades que se prevean realizar en el mismo.

Quedamos atentos a cualquier inquietud, dudas o preguntas que usted pudiese tener.

Cordialmente;



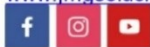
Soila Cuello Escobar

Zoila Cuello Escobar.

Cord. Recursos Humanos TIC

WhatsApp | +57 3172162540

www.jmgsoluciones.com



+57 317 216 2540

+57 318 863 2401

jmgsoluciones.com

info@jmgsoluciones.com

Carrera 13A No 17-05, Las Delicias II
Barrancas, La Guajira, Colombia



Nota. Esta carta fue la entrega por la empresa como constancia de que allí se realizarían las practicas.

Apendice C

Glosario

Comunicación: “la comunicación es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos²¹”.

Creatividad: “El concepto más difundido es el que enfoca la creatividad como producto. Vista desde esta perspectiva, la creatividad se define como la habilidad de producir un trabajo que es, a la vez, novedoso, original o inesperado, y apropiado, útil o adaptativo²²”

Didáctica: “es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando²³”.

Frontend: “es la parte del software encargada de interactuar con el usuario final. Recibe los datos suministrados por el mismo para que posteriormente sean enviados y procesados por el backend²⁴”.

Joomla: “es un sistema para la gestión de contenidos dinámicos que permite la creación de sitios web altamente interactivos, profesionales y eficientes”.

Marketing: “identificar, establecer, mantener, intensificar y, cuando sea necesario, terminar las relaciones con los clientes y otras partes interesadas, con el fin de obtener un beneficio para todas las partes implicadas. Esto se puede lograr mediante un intercambio mutuo y por el cumplimiento de las promesas” (Grönroos, 1994:9).

²¹ Thompson, I. (2008). Definición de comunicación. *Comunicación*.

²² Valiente, C. M. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y urbanismo*, 38(2), 56

²³ Navarra, J. M. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED. Didáctica general para psicopedagogos*.

²⁴ Vázquez-Pineda, G., & Manosalva-Correa, I. A. (2014). Sistema soporte de decisiones basado en Business Intelligence para micro y pequeñas empresas de distribución.

Multimedia: “la definición del término multimedia se ubica, según investigadores teóricos como Colina (2002: 48), en un plano descriptivo, ya que generalmente se presenta como una «combinación e integración de diversos medios y tipos de información: textual, icónica, sonora, datos... Se trataría de la descripción de una realidad emergente²⁵”. “Es de la misma opinión Cebrián Herreros (2005: 17), quien define la información multimedia como la integración de sistemas expresivos escritos, sonoros, visuales, gráficos y audiovisuales en su sentido plano», y añade al lenguaje audiovisual otros elementos específicos como la interactividad, navegación e hipertextualidad²⁶”.

²⁵ COLINA, C. (2002). El lenguaje de la red. Hipertexto y posmodernidad. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

²⁶ Díaz Noci, J. (2009). Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17(33), 213-219.