



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL, ADMINISTRATIVA Y
COMERCIAL**

CARRERA:

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

“DISEÑO DE SITIO WEB PARA LA REVISTA ECUADOR PESQUERO DE LA
CIUDAD DE GUAYAQUIL”

REQUISITO PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO (A)
EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

AUTOR(A):

ANCHUNDIA MONSERRATE, JESÚS ARMANDO

TUTOR:

JONATÁN PORTUGAL, MGTR.

GUAYAQUIL - ECUADOR

2021 - 2022

RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD

Yo, **ANCHUNDIA MONSERRATE, JESÚS ARMANDO**, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, titulado: **“DISEÑO DE SITIO WEB PARA LA REVISTA ECUADOR PESQUERO DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

ANCHUNDIA MONSERRATE, JESÚS ARMANDO

C.C. 0958862591

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Ing. Jonatán Portugal, Mgtr., en calidad de Tutor del trabajo de titulación:

CERTIFICA

Que el trabajo de titulación válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico Multimedia, cuyo tema es: **“DISEÑO DE SITIO WEB PARA LA REVISTA ECUADOR PESQUERO DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”**, fue elaborado por el Sr. **ANCHUNDIA MONSERRATE, JESÚS ARMANDO**, ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, correspondiente a la sustentación y defensa del mismo, previo a la obtención de su título.

Jonatán Portugal, Mgtr.
Magíster en Diseño y Gestión de Marcas
Tutor de Trabajo de Titulación

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mi familia, pero en especial a mi madre y a mi padre. Sobre todo, a mi madre la cual me ha apoyado siempre y siempre ha estado para mí siendo ella uno de los pilares fundamentales de mi vida, gracias a ella estoy aquí y gracias a tengo una motivación y por ella soy quien soy.

A mi padre al cual le agradezco sus consejos y contribuciones para seguir adelante con mis estudios y su apoyo para seguir la carrera que me gusta.

Finalmente, mi familia ya que cada uno de ellos me fueron necesarios para mi formación y a todos mis maestros que a lo largo de mi aprendizaje fueron pilares fundamentales, a todos ellos va esta dedicatoria ya que esto no solo lo hago por mi si no por todos ellos.

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos por todo este proceso se lo lleva mi madre la persona más especial de mi vida, y a mi padre ya que juntos han hecho que todo esto sea algo posible.

Ellos me blindaron la oportunidad de realizar mis metas ya sea de manera personal y de manera profesional y agradezco a mi familia por permitirme seguir mis objetivos y a mis maestros por blindarme sus conocimientos académicos de igual manera gracias a la institución por ayudarme a aprender y pulir mis conocimientos del mundo del diseño.

Mis agradecimientos también van dirigido al Lcdo. Roberto Jiménez por permitirme realizar mi tesina para su empresa publicitaria como lo es Publiansa y la revista Ecuador Pesquero.

Le agradezco también a mi tutor de tesis el Ing. Jonatan Andrés Portugal Gorozabel por ayudarme en todo este proceso de tesina dándome su punto de vista sus conocimientos y sus correcciones siendo la guía principal en toda de esta etapa.

Muchas gracias a todos.

INDICE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN	6
1.1. MARCO HISTÓRICO	6
1.2.1. Historia del Diseño Gráfico y su interacción con la web	6
1.2.2. Historia del Diseño Web	7
1.2.3. Historia de la revista Ecuador Pesquero.....	9
1.2. MARCO TEÓRICO	10
1.2.1. Diseño.....	10
1.2.2. Diseño Web	10
1.2.3. Diseño Gráfico.....	11
1.3. MARCO CONCEPTUAL	11
1.3.1. Internet.....	11
1.3.2. Sitio Web	11
1.3.3. Diseño Web	12
1.3.4. Adobe Ilustrador	12
1.3.5. Adobe Photoshop.....	13
1.3.6. Retoque Fotográfico	13
1.3.7. Retícula.....	13
1.3.8. Adobe Dreamweaver	14
1.4. MARCO JURIDICO	14
1.4.1. Constitución de la República del Ecuador.....	14
1.4.2. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021) Toda una vida	15
1.4.3. Ley de Comunicación.....	15

1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual	16
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN	18
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	18
2.1.1. Descriptiva.....	18
2.1.2. Explicativa	18
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.2.1. Enfoque Cualitativo.....	18
2.2.2. Enfoque Cuantitativo.....	19
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	20
2.3.1. Métodos Teóricos	20
2.3.2. Métodos Empíricos.....	21
2.3.3. Métodos Estadísticos	22
2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	23
2.4.1. Análisis de la observación	23
2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas	24
2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas	26
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS	27
2.5.1. Análisis PEST.....	27
2.5.2. Análisis DAFO (FODA).....	30
2.5.3. Modelo CAPA	31
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	33
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	33
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	33
3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	33
3.3.1. Estado inicial de proyecto	33
3.3.2. Requerimientos de desarrollo	33
3.3.3. Planificación de desarrollo	38

3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea	40
3.3.5. Fase 2: Creación y diseño del sitio.....	41
3.3.6. Fase 3: Implementación.....	42
3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN.....	43
3.4.1. Factibilidad administrativa	43
3.4.2. Factibilidad económica.....	43
3.4.3. Factibilidad legal	44
3.4.4. Factibilidad ecológica.....	44
3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA	45
3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.	45
CONCLUSIONES.....	46
RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	50

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Requerimientos técnicos.....	33
Tabla 2 Requerimientos operativos	34
Tabla 3 Requerimientos económicos.....	35
Tabla 4 Planificación de desarrollo	38

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. ANEXO 1. FORMATO DE LA ENTREVISTA	51
ANEXO 2. FORMULARIO DE APLICACIÓN PARA LAS ENCUESTAS.....	52
ANEXO 3. CERTIFICADO REVISTA ECUADOR PESQUERO	54
ANEXO 4. CERTIFICADO TIPOGRAFIA.....	55
ANEXO 5. PROCESO DE CREACIÓN DEL SITIO WEB: BOCETOS	56
ANEXO 6. VARIACIÓN DEL LOGO, COLORES Y TIPOGRAFÍA.....	61
ANEXO 7. CONSTRUCCIÓN, DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL SITIO WEB Y SUS PAGINAS.....	61
ANEXO 8. CREACIÓN DE PROMOCIONAL PARA EL SITIO WEB.....	63
ANEXO 9. CREACIÓN Y DISEÑO PUBLICIDAD DIGITAL.....	65
ANEXO 10. PUBLICIDADES USADAS DENTRO DEL SITIO.....	66
ANEXO 11. PUBLICIDAD DIGITAL.....	66
ANEXO 12. DISEÑO FINAL DEL SITIO WEB.....	67

RESUMEN

Se puede decir que el diseño gráfico es clave para el desarrollo de sitios web y de marcas corporativas o una identidad visual, esto porque a través de los valores y principios de la empresa crean una marca identificada, y con un sitio web se busca la cercanía al usuario a través de un entorno armónico e interactivo. En este proyecto de investigación, se pretende utilizar el diseño y todo sus conocimientos y herramientas para la elaboración de un sitio web para la revista Ecuador Pesquero la cual es uno de los medios informativos oficial del sector pesquero industrial ecuatoriano. Sin embargo, esta no cuenta con presencia en internet. Con esto en mente se dio la idea para el desarrollo de esta presente investigación, con el principal y único propósito de dar a conocer más la marca y que esta tenga un sitio propio donde se pueda encontrar información, contenido e imágenes.

PALABRAS CLAVE: Diseño Gráfico, Creación, Sitio Web, Usuario, Investigación.

ABSTRACT

It can be said that graphic design is key to the development of websites and corporate brands or a visual identity, this because through the values and principles of the company they create an identified brand, and with a website closeness is sought. the user through a harmonic and interactive environment. In this research project, it is intended to use the design and all its knowledge and tools for the development of a website for the Ecuador Pesquero magazine, which is one of the official information media of the Ecuadorian industrial fishing sector. However, it does not have an internet presence. With this in mind, the idea for the development of this present investigation was given, with the main and sole purpose of making the brand more known and that it has its own site where information, content and images can be found.

KEY WORDS: Graphic Design, Creation, Website, User, Research.

INTRODUCCIÓN

Un diseño es un plan para posicionar elementos buscando la mejor manera posible, con el fin de realizar un propósito en particular. (Eames, 2012)

Todo el mundo es consciente del poder de la comunicación visual y el impacto que puede tener en la forma en que pensamos y sentimos. El diseño es el arte y el oficio de crear elementos visuales para permitir la comunicación a través de un objeto, imagen o experiencia. El diseño es un oficio y una profesión que involucra la creación de elementos visuales para permitir la comunicación a través de un objeto, imagen o experiencia. El diseño es el proceso de crear algo con la intención de crear un producto o servicio que sea a la vez funcional y estético. El diseño es la aplicación de elementos visuales para crear una experiencia coherente que sea significativa.

El diseño es la principal herramienta de comunicación para los diseñadores. Se utiliza para transmitir ideas y lograr objetivos a través de la creación de nuevos productos y servicios. El diseño es un lenguaje universal que todo el mundo entiende. Todos pueden interpretar y apreciar la belleza, la funcionalidad y la cultura del diseño. El diseño es una herramienta poderosa que puede mejorar la forma en que pensamos y sentimos. Nos permite crear un mundo más agradable y más fácil para vivir

El desarrollo de marca es una parte importante del diseño, según Charles Eames. La apariencia de una empresa y su nombre son dos factores importantes en el desarrollo de la marca. Él dice que el diseño se usa para comunicar visualmente, y por eso los detalles de los elementos utilizados, cómo se transformó la imagen y los colores elegidos son tan significativos. El desarrollo de la marca es lo que hace que una empresa sea memorable, auténtica y única. El diseño es el embajador silencioso de tu marca. (Rand, 2020)

Antecedentes del tema

Se sabe que el diseño web se enfoca a la creación de páginas web, y sus aplicaciones y usos teniendo en cuenta tanto los aspectos técnicos como los de realizar una buena composición. Así que, de alguna manera hasta cierto punto se aplica el diseño en la creación de un sitio web todo esto con la finalidad de poder hacerlo tanto funcional como atractivo.

Bueno y por su lado, el diseño gráfico hace referencia a un concepto enfocado a lo puramente visual en los cuales nos enfocamos en el uso del color, el equilibrio y la comunicación todo esto más allá de lo que sería el ámbito web. Y es que además de este, está presente en un gran número de aplicaciones y en la mayoría de procesos comunicativos.

Como se puede ver, son dos ramas que comparten muchos puntos en común, por eso ambas serán usadas para el desarrollo de esta investigación y de esta propuesta y es que un sitio web actualmente es una buena manera de comunicación y publicidad se puede decir que es muy necesaria, por eso se usara el diseño gráfico ya que este permite completar un buen diseño y creación de una web.

¿Cuál es el problema encontrado?

El problema empieza del hecho de porque una revista tiene la necesidad de llegar a esta era digital. Pues la revista Ecuador Pesquero la cual cuenta con 20 años de circulación ininterrumpida y una periodicidad trimestral y es uno de los medio de comunicación que recoge y presenta los pormenores de lo que acontece en tan importante sector productivo del país, el pesquero, Entrevistas, artículos técnicos, reportajes, informes de pesquería ,todo esto forma parte del contenido de Ecuador Pesquero, eso sin mencionar una de sus principales fuentes de ingreso el cual es las ventas de espacio publicitarios que vienen con cada edición.

Como se puede ver el diseño siempre ha sido parte y a acompañado a esta revista siendo esta mismo un medio de otras empresas para publicitarse, sin embargo, esta revista busca tener su espacio en el internet y es que un sitio web te brinda la oportunidad de estar en contacto constante con tus clientes, que pueden consultarte en cualquier momento o ver tus productos y/o servicios a cualquier hora sabiendo todo esto como no se iba a buscar la manera de llevar a cabo una propuesta que busque resolver esto.

¿Cómo se puede resolver a través del diseño?

Hoy en día, el mejor escaparate para tu negocio es internet. Tu imagen corporativa y tu Sitio web se puede decir que son la cara visible de tu marca. Por eso, todo esto se puede resolver a través del diseño, ya que a través de este se va presentando el contenido haciendo uso de elementos artísticos como: colores, fuentes y espacios para crear una identidad además del hecho que el diseño de una página web debe causar una impresión positiva en el visitante del sitio web y debe captar su atención, ofreciendo una imagen que genere interés algo que solo se logra a través del aspecto visual.

¿Porque es importante la aplicación?

Es importante ya que a lo largo de sus 20 años de trayectoria esta revista no tuvo la fuerte necesidad de entrar a este mundo, el llamado mundo digital y esto se debe a que, aunque había altas y bajas esta siempre se mantenía a flote, pero como sabemos actualmente en el mundo vivimos una era digital y es que el internet abunda la comunicación en todos los ámbitos, desde publicidad, entrevistas, artículos, vídeos, chats todo esto visible a través de varias plataformas.

Por eso la llegada de la revista a la era digital y el uso de un portal web que tiene que ser actual y potente, además de poder ofrecer atención al cliente 24h ayudará a finalmente conseguir nuevos clientes y fidelizar a los que ya tienes algo que más adelante será más profundizado.

Novedades del trabajo

Como novedades para la siguiente investigación tendremos en cuenta cuidar e implementar varios aspectos como la disposición de los elementos dentro de lo que serán las páginas del sitio también se tomara en cuenta todas las tipografías utilizadas y las gamas de colores empleadas además de la interactividad y velocidad del mismo

¿Por qué se hace?

Como es de suponer a lo largo de esta era digital la revista en este transcurso se vio afectada tanto en el número de los espacios publicitarios vendidos como en sus suscripciones y a través de una entrevista con el director de la revista se obtuvieron estos resultados, de los cuales, estos fueron muy significativos para saber lo que actualmente se necesita, así es, se está hablando de la creación de un sitio web con la cual tener una cercanía al usuario a través de un entorno armónico e interactivo y no solo eso ya que un

sitio web de calidad nos ayuda a mejorar de manera única nuestra imagen profesional y demuestra que también se tiene conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías ,actualmente casi todos los usuarios acceden a internet en busca de información ,servicios y productos.

Por eso al no disponer de un sitio web se crea una enorme desventaja competitiva cuando hablamos de otras empresas que si cuentan con una y bueno algo que sabemos es que obviamente que el diseño de las pagina web se ha desarrollado a medida que ha evolucionado el internet por eso con esta propuesta iremos presentando contenido que ayuden a dar a conocer a gran escala esta revista y no solo esto si no de esta manera.

¿Para qué se hace?

Se puede decir que esto se hace con el fin de lograr obtener resultados positivos para incrementar la venta de los espacios publicitarios vendidos y así mismo recuperar y mejorar el número de suscriptores de la revista darle más reconocimiento a la identidad visual y marca de esta y la opción de tener un lugar donde encontrar más información.

OBJETIVO GENERAL

Implementar un sitio web que sirva como una puerta de entrada para cualquier usuario y que este sea un lugar de acceso a servicios y con el uso adecuado del diseño para una mejor experiencia desde la paleta de colores adecuada, el uso correcto de la tipografía e implementación de imágenes.

Lo que se puede decir sobre el diseño web o del diseño gráfico es que ambas son teorías diferentes, claro que hay diferencias. Sin embargo, sus aplicaciones convergen en muchos sentidos y, en cierta medida, en el entorno digital actual, ambas van de la mano. En otras palabras, parte del objetivo general será comprender cómo combinar los conceptos de buen diseño y gran composición con la programación y el desarrollo web. Y ejecutar la propuesta de tal manera que se puedan lograr mejores resultados, más eficientes y más satisfactorios.

DIVISION DE LOS CAPITULOS

La estructura de este proyecto, consta de cuatro capítulos, los cuales estos serán distribuidos de la siguiente manera:

El capítulo I, muestra la fundamentación que consta del marco histórico en el que analizamos la historia de los distintos aspectos que abarcara el proyecto el marco teórico mediante el análisis de las diferentes bases teóricas que se pueden captar desde un punto de vista científico el marco jurídico donde indicaremos las normas nacionales e internacionales empleadas en la construcción del proyecto de investigación y nuestro marco conceptual donde se describirán brevemente los principales conceptos que sustentan nuestro objeto de estudio y toda la investigación en general., En el estado de la problemática, se realiza la fundamentación para el desarrollo de este trabajo de investigación.

El capítulo II, detalla la metodología aplicada en el proceso investigativo, el tipo de investigación, la población y muestra; presenta las técnicas, procedimientos y recolección de la información, el análisis de los resultados y se da respuesta a las interrogantes de la Investigación.

El capítulo III, describe la propuesta detallando de mejor manera En este epígrafe se expondrán los rasgos distintivos de la alternativa, acciones, sistemas de actividades o estrategias para solucionar y dar respuesta al problema identificado. Aquí será necesario precisar el alcance, los principales componentes sobre los cuales se piensa incidir mediante la aplicación de la propuesta, el cronograma general de las actividades previstas y los recursos que se requieren para su aplicación exitosa.

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

1.1. MARCO HISTÓRICO

1.2.1. Historia del Diseño Gráfico y su interacción con la web

La historia y evolución del diseño gráfico como práctica y profesión ha estado estrechamente ligada a las innovaciones tecnológicas, las necesidades sociales y la imaginación visual de los profesionales. El diseño gráfico se ha practicado de diversas formas a lo largo de la historia; de hecho, los buenos ejemplos de diseño gráfico se remontan a los manuscritos de la antigua China, Egipto y Grecia. A medida que la impresión y la producción de libros se desarrollaron en el siglo XV, los avances en el diseño gráfico se desarrollaron a lo largo de los siglos posteriores, y los compositores o tipógrafos a menudo diseñaban las páginas según establecían el tipo.

A lo largo del siglo XX, las tecnologías disponibles para los diseñadores continuaron evolucionando rápidamente, al igual que las posibilidades artísticas y comerciales del diseño. La industria se ha expandido enormemente, con diseñadores gráficos que crean páginas de revistas, portadas de libros, carteles, portadas de CD, sellos, empaques, marcas, vallas publicitarias, comerciales, títulos dinámicos para programas de televisión y películas, y sitios web. A principios de la década de 2000, el diseño gráfico se había convertido en una profesión global a medida que la tecnología avanzada y la industria se extendían por todo el mundo.

Las computadoras han cambiado drásticamente el diseño gráfico. A partir de 1984, con el advenimiento de los primeros sistemas de autoedición, las computadoras personales fueron reemplazando gradualmente todos los programas técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales. Como resultado, las computadoras se han convertido en herramientas esenciales, y con la llegada del hipertexto y la web, sus capacidades se han ampliado como medio de comunicación. Además, con el auge del teletrabajo, especialmente el crowdsourcing o el outsourcing masivo, la tecnología también ha ganado atención y ha comenzado a interferir en la forma en que se realiza el trabajo. Este cambio aumenta la necesidad de reflexionar sobre el tiempo, el movimiento y la interactividad. Aun así, la práctica profesional del diseño no ha cambiado fundamentalmente.

1.2.2. Historia del Diseño Web

Podemos decir que la tecnología es sinónimo de velocidad. No en vano, las cosas en este espacio suceden muy rápido y cada año contamos con aplicaciones y teléfonos inteligentes que nos facilitan la vida. Es por esto que debemos saber que la historia del diseño web no ha sido distinta. Desde que se creó el primer sitio web hasta el día de hoy, los cambios han sido muy abismales. Pero lo más interesante es que la evolución y el desarrollo web son constantes.

Empecemos con el año 1994 en donde fue puesto a disposición más sistemas operativos como Windows o Mac y es que en la época de los 90, además de que todo el mundo se conectaba a Internet mediante las líneas telefónicas, los archivos se veían en lenguaje HTML.

De esta forma se podía acceder a los archivos y documentos de la red fácilmente. Los primeros sitios contaban con colores limitados, una enorme cantidad de texto y gráficos dispuestos linealmente. A estos sitios se les conoce como "sitios de primera generación". Estas versiones de HTML estaban pensadas para tener una comunicación funcional más que para el entretenimiento, a diferencia de lo que sucede hoy en día. Por otro lado, no hubiera sido posible cargar gráficos de gran definición y por supuesto tampoco videos. Cuál era el motivo, era muy lenta todavía la velocidad de conexión.

En los años 60, Ted Nelson fue el encargado de crear el concepto de hipertexto, pero no fue hasta varias décadas después cuando se comenzó a utilizar. A partir de los 80, Tim Berners Lee propuso un proyecto que se basaba en el HTML, creando en 1991 la primera página web y el primer navegador, al que llamó HTTP. Allí podías encontrar detalles para crear una web y consejos para encontrar información en la misma, ya que todavía no existían buscadores.

En 1994 nació la Word Wide Web o www y el HTML era la única manera de codificación para el diseño web. Pero lo cierto es que en ese momento no existía demasiada libertad en el momento de diseñarlas. Esto se debía a que solamente se podían crear diseños muy sencillos con tablas, textos y algunos vínculos. Pero ya en esta época los diseñadores estaban pensando la manera de hacer que los sitios resultaran mucho más atractivos.

Entre 1993 y 1995 apareció el HTML 2 con una conexión bastante más rápida y unos diseñadores de web con más opciones de HTML y más capacidades. El código

cuenta con una mayor cantidad de gráficos y se gana en complejidad. Un avance importante sucede cuando se comienzan a usar algunos iconos en lugar de palabras y las webs empiezan a ofrecer imágenes de fondo. También aparece la utilización de banners y de botones, así como la posibilidad de organizar los textos mediante listados y menús. Las tarjetas gráficas mejoran la resolución y el color, lo que conlleva una calidad del diseño.

En 1995 aparecen más etiquetas HTML y, con ellas, la aparición de HTML 3. Ahora se tienen más posibilidades a la hora de diseñar un web, como el uso de tablas y hojas con estilo CSS. En este mismo año aparece el controvertido y popular navegador de Microsoft: Internet Explorer. En este momento se introducen más posibilidades de mejorar la estética y la parte visual de los diseños. Estos sitios de tercera generación ya pueden tener fondos en color y se introduce la animación, con el nacimiento de un nuevo formato conocido como gif. Considera que es en esta etapa cuando el trabajo de los diseñadores web comienza a destacar. Las páginas ya se diseñan según las necesidades de cada una de ellas. El diseño comienza a adaptarse a sus funciones y aparecen las primeras páginas de publicidad.

También en 1995 aparece JavaScript para resolver ciertas limitaciones del lenguaje HTML. Con su aparición el diseño ganó mucho dinamismo, pero, sin embargo, la carga de las páginas resultaba mucho más lenta. En la actualidad, son muchos los expertos que evitan su uso y prefieren utilizar CSS, pero lo cierto es que se mantiene todavía con fuerza en front end y en back end. El primero es todo lo que está relacionado con lo que se visualiza en una web. El back end por su parte, garantiza que se envíen a cualquier navegador los datos correctos.

En 1996 llegó Flash y, con él, la libertad para diseñar de forma más impresionante, con la posibilidad de añadir efectos visuales y de derribar barreras que hasta ese momento existían dentro del mundo del diseño de páginas. Era un sueño cumplido gracias a una única herramienta, en el año 1998 cuando empezó el auge del CSS. Este lenguaje llegó a ser muy popular gracias a su propuesta, que separa los contenidos de las formas de presentaciones. Así, en HTML se trabaja el contenido y en CSS se define la apariencia y el formato.

Las webs de hoy en día son conocidas como de cuarta generación. Además del lenguaje HTML, que es la principal parte de toda la estructura, los diseñadores también

cuentan con una gran variedad de posibilidades y lenguajes para elegir como JavaScript, ASP, Flash, XML y CSS entre otros. Gracias a estas tecnologías aparecieron las redes sociales, los foros, los blogs y los chats que incorporan vídeos y audios.

De hecho, en el 2003 empieza la era de la información basada en cualquier usuario. La web 2.0, junto con los blogs y las redes sociales, se hacen muy populares. Sus interfaces son mucho más agradables visualmente y se entra en una fase más evolucionada en lo que a diseño web se refiere. Es el momento en el que se empieza a pensar tanto en los buscadores como en los usuarios.

Bueno también podríamos añadir una quinta generación que representaría la popularidad de las páginas online de televisión. También el auge del Cloud Computing que representan los sistemas operativos, aplicaciones como editores de texto, etc., en la nube.

1.2.3. Historia de la revista Ecuador Pesquero

Comencemos diciendo que la Revista Pesquero Ecuatoriano es el medio de información oficial del sector industrial pesquero ecuatoriano. Con una circulación ininterrumpida de 20 años y un ciclo trimestral, es un medio para recopilar y presentar información detallada de lo que sucede en tan importante sector productivo del país. Entrevistas, artículos técnicos, reportajes, informes sobre el estado de las pesquerías y océanos de organismos locales, regionales y mundiales (como INP, IATTC, FAO, etc.) son parte del contenido de Pesquero Ecuador, además, cada edición cuenta con la participación ecuatoriana Estadísticas de producción de atún y exportaciones pesqueras. Ejemplares de los mismos son distribuidos gratuitamente a todas las empresas afiliadas a la Cámara Nacional de Pesca y demás organismos y organismos pesqueros públicos y privados del país.

Así como empresas y personas físicas relacionadas directa o indirectamente con la pesca industrial ecuatoriana. Entonces, si usted tiene una relación comercial y comercial con la pesca ecuatoriana, puede decir que Pesquero Ecuador es la mejor decisión que puede tomar porque esta revista llega exactamente a sus clientes potenciales, todos los que necesitan saber sobre los productos y servicios a ofrecer.

1.2. MARCO TEÓRICO

Para efectos de nuestra investigación, aquí detallamos los conceptos de cada término que serán suscitados en la elaboración de nuestro proyecto, ya que de esta manera tendremos una mejor comprensión de los temas presentados.

1.2.1. Diseño

Del diseño se conocen muchos aspectos del, podemos decir que uno de los conceptos del diseño es el arte de proyectar un aspecto o función a través de símbolos gráficos y producir objetos funcionales, ya sea tratando de objetos bidimensionales como carteles, letreros, animaciones, portadas, etc. O objetos 3D como edificios, muebles, etc. Sin embargo, en palabras del diseñador gráfico argentino Jorge Frascara:

Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, traducir lo invisible en visible, comunicar. (Frascara, 2004)

Y es que de la palabra diseño que se pueden derivar muchos conceptos, aunque el diseño es complejo, tiene muchas ramas y muchas actividades, pero su objetivo siempre es uno, y ese es la comunicación.

1.2.2. Diseño Web

El diseño web es el campo diseñado para planificar, crear, diseñar y mantener interfaces digitales. En otras palabras, como su nombre indica, el diseño web se refiere al proceso de diseño de sitios web y páginas web. Por simple que parezca, es uno de los factores más importantes para atraer al público e incluso impulsar las ventas. Todo lo que nos ofrece el campo del diseño web es enorme, gracias en gran parte a la tecnología, pues a través de ella hemos podido llevar conceptos que pensamos que solo son bidimensionales y exponerlos de una mejor manera, es decir más. sorprendentes.

“La tecnología hace posible lo que antes era imposible. Él diseño hace que sea real”. Se puede decir que una de las bases donde se desarrollan los mayores inventos es la tecnología ya que está actualmente es capaz de proyectar muchas metas, pero lo q destaca el toque esencial del diseño, que hace lucir las grandes ventajas de la tecnología. (Gagliano, 2014).

1.2.3. Diseño Gráfico

Una muy buena definición acerca del Diseño Gráfico es la de (Frascara, 2006)“El diseño gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido”

Como entendemos esto el diseño gráfico es la encargada de componer imágenes partiendo de distintos elementos desde otras imágenes, texto, efectos, símbolos, o colores y a través de esto se va viendo los distintos resultados, la finalidad de este es un producto visual que satisfaga las necesidades de un público específico y que tenga sus propósitos bien definidos.

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Internet

Internet es una red de computadoras interconectadas a nivel mundial en forma de tela de araña. Consiste de servidores (o "nodos") que proveen información y están compuestas por TCP/IP. (Pairuna, 2007).

Como dijo paruma son redes interconectadas, es decir la unión de todas las redes y computadoras del mundo por lo que se le conoce como una red global las cuales constan de TCP/IP que se puede decir son compatibles entre sí.

1.3.2. Sitio Web

Un sitio web es una combinación de múltiples páginas interrelacionadas, las mismas páginas que se encuentran usando código HTML en un dominio, que se pueden ver en la World Wide Web (www), que son navegadores web o también conocidos como Chrome, Firefox, Edge, Action, etc. Otra forma de ver los sitios web es como parte fundamental de Internet, y tenemos que aceptar que normalmente estamos navegando por ellos en todo momento, ya sea en un teléfono móvil o en una computadora. Esto es gracias a todos los servicios que brindan, es a través del sitio web que obtenemos información de empresas o leemos medios digitales, incluso cuando compramos en una tienda en línea o navegamos por redes sociales, hay muchos más ejemplos. Una buena analogía es si

pensamos en Internet como una gran biblioteca Estos sitios serán un libro por libro con las páginas que componen la página.

1.3.3. Diseño Web

El diseño web es el área enfocada en el desarrollo de interfaces digitales, como el diseño de sitios y aplicaciones para web. Para esto los encargados de diseñar estas páginas web las crean utilizando el lenguaje de marcado como HTML.

Por otra parte, la forma visual de los sitios está a cargo del CSS el cual es el término que se utiliza para estilizar a los elementos que están escritos en HTML. Por ende, es común que los diseñadores web utilicemos ambos para construir un sitio porque juntos definirán la manera y el cómo aparecerán las páginas cuando ya formen parte de los navegadores.

El proceso que nos lleva a la creación de sitios se puede realizar a través de distintas herramientas como Adobe Dreamweaver, aunque este programa requiere saber más sobre los códigos y CMS que son plataformas de administración de contenido.

Los elementos y puntos clave que se debe tomar en cuenta a la hora de hablar del diseño web son la tipografía ya que si se debe tomar en cuenta el tipo de letra ya que esta debe mejorar tu experiencia de lectura y encajar con el resto del contenido el siguiente punto clave es la responsividad ya que actualmente hay varios dispositivos que permiten a la gente navegar por internet por ende es importante que el sitio este adecuado para cada uno de estos dispositivos y finalmente la velocidad de la carga actualmente por la importancia de las redes y como está el internet en la actualidad tener un sitio web con una carga rápida es esencial sobre todo para no dañar la experiencia del usuario .

1.3.4. Adobe Ilustrador

Adobe ilustrador cuando se habla de este programa hablamos de uno de los más importantes para la creación del diseño ideal nos permite crear piezas de arte digital y este es uno de los programas que viene incluido en Adobe Systems. Es uno de los más usados También es el más usado cuando de creación de logos se trata, debido a que viene a ser uno de los pioneros en el diseño vectorial. Con este programa no solo podemos crear distintos vistazos si no que prácticamente nos ayuda a crear parte de la imagen o identidad de la marca, gracias a que su plataforma cuenta con diferentes herramientas para elaborar

distintas piezas gráficas en una mesa de trabajo. Es decir, están destinadas a ser utilizadas para una impresión, vídeos, publicaciones y a lo más enfocado en esta investigación las redes sociales.

1.3.5. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es uno más de los amplios programas que ofrece adobe, pero su importancia es muy grande ya que este es uno de los más usados cuando hablamos de la edición de imágenes. Al igual que ilustrator este se compone muchas herramientas que ayudan a la exploración y distinta manera de darle tratamiento a lo visual.

Como nos ayuda el uso de Photoshop cuando hablamos del diseño web pues este optimiza al máximo el diseño de cualquier página web para que sea más eficiente y atractiva, nos permite dar la sensación de conocer a su público y que este atraiga visualmente, que la imagen se vea bien tratada, dando como resultado una impresión de eficiencia para el diseño final.

1.3.6. Retoque Fotográfico

Cuando nos referimos a un retoque fotográfico estamos hablando de aquel proceso en el cual nos encargamos de modificar algunas de las características de una imagen a través de algún tipo de herramienta digital o mejor dicho algún software, algo que se puede decir que es muy común y de necesidad cuestionable en algunas fotografías o incluso muchas veces utilizado para ya sea mejorar algo o en pocos casos exagerar pero todo es con un fin ya sea este mejorar los resultados o simplemente llamar la atención.

La importancia que tendrá este en la creación del sitio web va agarrado de la mano con el Photoshop ya que este será el software que usaremos para realizar dichos retoques y como sabemos estas serán las imágenes mostradas en el sitio y muchas veces debemos arreglar varios aspectos desde luz o sombreado hasta mejorar la calidad.

1.3.7. Retícula

la retícula en el mundo del diseño gráfico. es más que el conjunto de las líneas y las guías que distribuyen el espacio compositivo de una manera organizada. Encima de ella se sitúan los elementos compositivos de cualquier producción gráfica como son los títulos, subtítulos, texto, imágenes etc. A si mismo esta debe proporcionar una uniformidad, armonía y coherencia a cualquier proyecto editorial. Y cuando hablamos de su importancia en sitios web este nos ayuda a que las páginas permanezcan así de bien

estructuradas, funcionando como base para la maquetación, logrando una estética correcta y ordenada.

1.3.8. Adobe Dreamweaver

Programa actual del catálogo de Adobe en pocas palabras es una aplicación de diseño y desarrollo web con el cual obtendremos crear sitios web y aplicaciones para múltiples objetivos, incluyendo navegadores, dispositivos y tabletas. También se puede usar Dreamweaver para crear prototipos de sitios web usando ilustraciones compatibles con la web. Con los inspectores y las herramientas de CSS, se puede crear sitios web y aplicaciones basadas en estándares que fluirán fácilmente por medio de múltiples pantallas.

Este programa también es conocido por basto catalogo de herramientas avanzadas en el desarrollo de sitios web, y si bien se trata del producto de mayores características del mercado se puede decir que su uso está limitado a usuarios con experiencia, entre sus herramientas este nos ofrece la posibilidad de crear botones flash, formularios, JavaScript, y más, siendo este de gran ayuda. Además de poder insertar elementos web, encontramos una gran precisión cuando hablamos de la importación de información.

1.4. MARCO JURIDICO

1.4.1. Constitución de la República del Ecuador

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Art. 52.- Las personas tienen derecho a disponer de bienes y servicios de óptima calidad y a elegirlos con libertad, así como a una información precisa y no engañosa sobre su contenido y características.

La ley establecerá los mecanismos de control de calidad y los procedimientos de defensa de las consumidoras y consumidores; y las sanciones por vulneración de estos derechos, la reparación e indemnización por deficiencias, daños o mala calidad de bienes

y servicios, y por la interrupción de los servicios públicos que no fuera ocasionada por caso fortuito o fuerza mayor.

Art. 85.- La formulación, ejecución, evaluación y control de las políticas públicas y servicios públicos que garanticen los derechos reconocidos por la Constitución, se regularán de acuerdo con las siguientes disposiciones:

1. Las políticas públicas y la prestación de bienes y servicios públicos se orientarán a hacer efectivos el buen vivir y todos los derechos, y se formularán a partir del principio de solidaridad.

2. Sin perjuicio de la prevalencia del interés general sobre el interés particular, cuando los efectos de la ejecución de las políticas públicas o prestación de bienes o servicios públicos vulneren o amenacen con vulnerar derechos constitucionales, la política o prestación deberá reformularse o se adoptarán medidas alternativas que concilien los derechos en conflicto.

3. El Estado garantizará la distribución equitativa y solidaria del presupuesto para la ejecución de las políticas públicas y la prestación de bienes y servicios públicos.

1.4.2. Plan Nacional de Desarrollo (2021 - 2025) Creando Oportunidades

Objetivo: Fomentar la productividad y competitividad en los sectores agrícola, industrial, acuícola y pesquero, bajo el enfoque de la economía circular

Como un sitio web de una revista se busca el incrementó del uso publicitario, lo cual traiga no solo más clientes para nosotros si no que más clientes para nuestros propios usuarios, usuarios que no son nada más que empresas del sector pesquero y acuícola fomentando de una o otra manera su productividad

1.4.3. Ley de Comunicación

De la ley Orgánica de Comunicación que rige a Ecuador vamos a mencionar su Art.3 que nos dice lo siguiente:

Art. 3.- Contenido comunicacional. - Para los efectos de esta ley, se entenderá por contenido todo tipo de información u opinión que se produzca, reciba, difunda e intercambie a través de los medios de comunicación social.

Dando valides a todo tipo de contenido a todo tipo de información del que vayamos a disponer en nuestro sitio otro de los artículos que mencionamos es el

Art. 5.- Medios de comunicación social. - Para efectos de esta ley, se consideran medios de comunicación social a las empresas, organizaciones públicas, privadas y comunitarias, así como a las personas concesionarias de frecuencias de radio y televisión, que prestan el servicio público de comunicación masiva que usan como herramienta medios impresos o servicios de radio, televisión y audio y vídeo por suscripción, cuyos contenidos pueden ser generados o replicados por el medio de comunicación a través de internet.

Esto da validez al uso que le va dar las empresas ya que esta por si solo al ser una revista es un medio de comunicación oficial el cual va usar el internet como una herramienta más de sus filas.

Art. 33.- Derecho a la creación de medios de comunicación social. - Todas las personas, en igualdad de oportunidades y condiciones, tienen derecho a formar medios de comunicación, con las limitaciones constitucionales y legales establecidas para las entidades o grupos financieros y empresariales, sus representantes legales, miembros de su directorio y accionistas.

Muy importante ya que nos garantiza el derecho a la creación de más medios de comunicación eso si tomando en cuenta cada una de las leyes constitucionales haya dispuesto al tipo de persona o empresa que quiera ofrecer ese servicio.

1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

TITULO PRELIMINAR

Art.1. El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador.

La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
 - a. Las invenciones;
 - b. Los dibujos y modelos industriales;
 - c. Los esquemas de trazado (topografías) de circuitos integrados;

- d. La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales;
- e. Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales;
- f. Las apariencias distintivas de los negocios y establecimientos de comercio;
- g. Los nombres comerciales;
- h. Las indicaciones geográficas; e,
- i. Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial

PARAGRAFO SEGUNDO DE LOS CONTRATOS DE EXPLOTACION DE LAS OBRAS SEPTIMO DE LOS CONTRATOS PUBLICITARIOS

Art. 79. Son contratos publicitarios los que tengan por finalidad la explotación de obras con fines de publicidad o identificación de anuncios o de propaganda a través de cualquier medio de difusión. Sin perjuicio de lo que estipulen las partes, el contrato habilitará la difusión de los anuncios o propaganda hasta por un período máximo de seis meses a partir de la primera comunicación, debiendo retribuirse separadamente por cada período adicional de seis meses.

Leyendo este artículo se llega a la conclusión de que los términos de este artículo no se aplicarán a: - Contratos entre canales de televisión públicos o privados y la industria radiotelevisiva; - Los contratos en los que la obra difundida sea la transmisión de programas con motivo de la apertura o cierre de mercados públicos, u otros eventos de interés general; - Contrato entre un editor y sus autores que hayan celebrado un convenio colectivo con una asociación de editores, cuyo objeto sea la difusión de sus obras; - La promoción de películas en salas de cine, que se tratará como parte del contrato relativo a la distribución de películas, aunque haya sido cedida por el productor a otra persona.

El contrato deberá precisar el soporte material en los que se reproducirá la obra, cuando se trate de derecho de reproducción, así como el número de ejemplares que incluirá el tiraje si fuere del caso. Cada tiraje adicional requerirá de un acuerdo expreso. Son aplicables a estos contratos de modo supletorio las disposiciones relativas a los contratos de edición, inclusión fonográfica y, producción audiovisual.

CAPITULO II. METODOLOGÍA EMPLEADA

2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Descriptiva

“La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. ... De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada. (sabino, 1986)

Esta es una investigación descriptiva debido a que podemos describir los hechos y lo que compone esta ya que lo que vamos a hacer es una página web la cual sería aplicada a la revista ecuador pesquero y q nos sirva como una puerta de entrada al internet. Esto lo vamos a hacer a través de los conocimientos del diseño y software y varios procesos, se espera que este se lleve a cabo en un periodo de 2 meses.

2.1.2. Explicativa

“Su interés se centra en explicar por qué ocurre o se realiza algo y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández et al., 2006)

La de investigación de esta tesina, tiene como propósito una investigación explicativa respondiendo a la razón del por qué realizamos este proyecto y es que se puede decir que la realización se debe a que la revista ecuador pesquero nunca ha tenido presencia en el internet y es que la revista Ecuador Pesquero en la actualidad ha atravesados ciertos problemas ya que, no cuenta ni con el mismo número de espacios publicitarios vendidos ni con el mismo número de suscripciones. Con esto en mente se dio la idea para el desarrollo de la propuesta de una página web que sirva no solo como un lugar interactivo para los clientes, sino que también como una manera de promocionarse y llegar a más lugares.

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Enfoque Cualitativo

Según Hernández Sampieri (2015) “con un enfoque cuantitativo se plantea un problema y preguntas concretas de lo cual se derivan las hipótesis además que las características del enfoque cuantitativo es que se emplean experimentaciones y análisis

de causa-efecto y que también se debe resaltar que este tipo de investigación conlleva a un proceso secuencial y deductivo”

El uso del enfoque cualitativo en este proyecto será importante para tener una medición en cuestión de entrevistas o encuestas a través de número y preguntas y cantidades de respuesta para tener una observación más clara de lo que se está haciendo.

Usaremos el enfoque cualitativo a través de encuestas digitales a los grupos de trabajadores tanto de la revista como los trabajadores de la cámara nacional de pesquería donde van a responder con algunas opciones.

A través de una entrevista con el director de la revista ecuador pesquero se obtuvo todos los datos y observamos la falta de conocimiento sobre el uso de las redes y más en concreto en una página web en esta entrevista abordamos la importancia de contar con una página web y como esta es la cara visible de tu marca por esto vamos a desarrollar a través de elementos gráficos una propuesta de sitio web interactivo.

2.2.2. Enfoque Cuantitativo

Los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

En el desarrollo del enfoque cualitativo dentro de la propuesta se va a entrevistar al diseñador gráfico Jack Betancourt el cual labora en la revista y a través de preguntas donde el entrevistado puede responder según su criterio y experiencia para darnos guías o luces o para tener una mejor información adecuada y para poder desarrollar la encuesta

de una mejor manera. Además, usaremos el enfoque cualitativo para saber todas las cualidades y características del proyecto tener en claro de que va tratar ya que si trabajamos en algo gráfico como una página web tenemos que ver las cualidades que va a tener nuestro elemento gráfico.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Métodos Teóricos

2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

Según el (Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño, 1997) El análisis consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos. La síntesis, por otro lado, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos.

En la presente investigación por medio de toda la información que se ha encontrado en diferentes plataformas y medios de comunicación se va a analizar la información que esté relacionado con el tema con lo cual se pretende hacer un resumen o un abstracto en donde se sintetice lo que se considere más importante.

2.3.1.2. Método Histórico- Lógico

El método histórico estudia la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el curso de su historia. El método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo de los fenómenos (Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño, 1998)

Cuando hablamos de método histórico hablamos del hecho la historia de lo que vamos a desarrollar algo que se empleó en metodología con la historia del diseño y la historia de la página web y la lógica las conforma y es que la mejor manera de emplear este método es teniendo en cuenta los antecedentes del tema a investigar y analizarlos y poder determinar de una manera lógica el porqué de estos antecedentes y si hay una manera de tratarlos.

2.3.1.3. Método Inductivo

Según (Vázquez, 2017) Tanto el método inductivo como el deductivo son estrategias de razonamiento lógico, siendo que el inductivo utiliza premisas particulares para llegar a una conclusión general, y el deductivo usa principios generales para llegar a una conclusión específica.

En la presente investigación se utilizó el método inductivo- deductivo a través de la entrevista la cual nos va a dar la información necesaria para llevar a cabo la encuesta y también a través de la encuesta que se realizara a los trabajadores ya que una vez realizada podremos establecer cuales cada una de conclusiones obtenidas respecto al tema.

2.3.2. Métodos Empíricos

Los métodos empíricos utilizados en el presente trabajo de investigación son los siguientes:

2.3.2.1. Observación Participativa

Mediante el uso de este método, se puede recopilar toda clase de información que sea relevante para el proyecto, analizando todo los objetos de investigación y la documentación que esté relacionada con la misma, como artículos y artículos web, gráficos, obras Estudios similares, etc.

2.3.2.2. Entrevista

Taylor y Bogan (1986) “entienden la entrevista como un conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus experiencias o situaciones”

Se realizo una entrevista la cual fue aplicada respectivamente al director de la Revista el Sr. Roberto Jiménez y a Jack Betancourt el cual es el jefe del área de diseño gráfico de la revista ecuador pesquero esto para obtener la información cualitativa correspondiente sobre la revista, sus productos y servicios y su opinión del diseño web y por qué nunca fue implementada, entre otros puntos importantes, lo que permitió conocer a mayor profundidad el interés y lo que se espera de la página web, así como información importante que sea de aporte a la investigación.

2.3.2.3. Encuesta

La encuesta, la cual consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir (Sampieri et. al., 2003).

Una vez terminada la entrevista se procedió a realizar una serie de preguntas cada una con opciones de respuesta esto se realizó para obtener los datos respectivos que

permitieron obtener la información cuantitativa de la investigación, la cual posteriormente fue presentada en gráficos estadísticos para su posterior revisión y análisis.

2.3.3. Métodos Estadísticos

2.3.3.1. Universo

El universo está conformado por la totalidad de habitantes de la ciudad de Guayaquil a quienes va dirigida la revista.

2.3.3.2. Muestra

Actualmente la ciudad de Guayaquil cuenta con un total de 2'698.077 millones en población. Se aplicó una muestra no probabilística, de la cual se seleccionaron 164. Residentes para el desarrollo de la encuesta.

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

$$n = 164$$

$$N = 2'698.077$$

$$z = 80 \%$$

$$p = 164$$

$$e = 5\%$$

Donde:

n : es el tamaño de la muestra o dicho de otra manera el número de encuestas que vamos a hacer.

N: Es el tamaño de la población que en nuestro caso esto corresponde a la totalidad de habitantes de la ciudad de Guayaquil.

z: Es una constante que depende de nuestro nivel de confianza asignado. por En nuestro estudio, asignaremos un nivel de confianza del 80% a nuestra muestra, que, Según la teoría estadística, el valor de z corresponde a 1,96. Esto nos dice que nuestros resultados corresponden al 80% de certeza.

e: Es el error de muestreo esperado. El error de muestreo es la diferencia que se puede obtener En nuestros resultados obtenidos al interrogar a la muestra total con Si pedimos su total, lo conseguimos. Para nuestro caso asignaremos un error 5%, es decir, nuestros resultados tendrán +/- (5%) resultados cada pregunta.

p: es la proporción de individuos en la población o al menos la que queremos estimar aquí también puede aplicar la muestra piloto.

2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

2.4.1. Análisis de la observación

La ficha de observación que fue aplicada ayuda a obtener información clave y fundamental, como apoyo para la puesta en marcha del proyecto. Efectivamente la revista Ecuador Pesquero no tiene ningún servicio digital, lo cual es muy negativo porque no solo apoya el crecimiento de la marca, sino También proporciona un valor agregado en la promoción de lo que la revista tiene para ofrecer. En las observaciones de la empresa nos confirma que actualmente existe la necesidad de un sitio web, un medio digital cuya calidad visual aprovecharemos al máximo y es que, si bien la revista tiene años de publicación y gestión, la mayoría no muestra los resultados esperados ni contiene las características necesarias para facilitar los resultados requerido.

Gracias a esta ficha fue posible demostrar que la empresa ya cuenta con un logo, una misión, una visión, valores corporativos por ende hay que trabajar en lo que es las redes sociales y bueno esta tampoco cuenta con estrategias claras de publicidad y marketing, Todas estas cuestiones son fundamentales para el buen desarrollo y crecimiento de una empresa o Negocio. Sin embargo, a pesar de todo esto, los directivos de la empresa dicen que necesitan llegar a más clientes, pero no saben cómo llegar a ellos porque, Porque pocas personas conocen la importancia de las redes sociales y sus

beneficios. Entonces, después de ver lo que la compañía tiene, encontraron Dos de los elementos que faltan, pero que podrían contribuir en gran medida a lograr el objetivo solicitada por el gerente. El primer factor es su uso de las redes sociales, empezando a auto publicitarse.

Durante la pandemia en Ecuador se incrementó el uso de las redes sociales, Esto termino afectando muchas empresas las cuales contaban con un método de marketing anticuado pero muy efectivo hasta esos momentos y es que gracias a esto la única manera de surgir o sobrevivir era llegar a los medios digitales. Esto es bueno de cierta manera ya que también ayuda a empresas las cuales estaban estancadas a cambiar su método de llegar a las audiencias a innovar su marca, los confinamientos por la pandemia también han provocado muchas perdidas a la empresa por lo cual esto sería el comienzo de una nueva era para la misma.

2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas

Se aplico una encuesta, basada en un universo y una muestra, a 164 habitantes de la ciudad de Guayaquil, a quienes se les solicito que respondieran 10 preguntas con opciones de respuesta de forma online, mediante el uso de la herramienta Google Forms. Las preguntas que se realizaron fueron planteadas de modo que estas nos beneficien aportando datos relevantes para la investigación. Los resultados evidenciaron, por ejemplo, la falta de interés que se tenía por la creación de este sitio y por ende de los beneficios que estas podrían traer, así mismo estos resultados fueron de mucha contribución para el proyecto, ya que pusieron en evidencia ciertas cosas que se había analizado y con respecto a la empresa y el diseño.

Pregunta 1: ¿Conoce que es un sitio web?

Esta pregunta se hizo con la finalidad de ver cuántas personas tienen un conocimiento acerca de lo que es un sitio web lo que dio como resultado los siguientes porcentajes: El 90.0% de los encuestados respondió que si tiene algún tipo de conocimiento sobre lo que es un sitio web mientras que el 4,5% respondió que no y otro 4,5 tal vez lo conocen, lo que deja en evidencia que muchas de las personas por no decir todas conocen de este y demuestra la importancia actual que estos sitios tienen.

Pregunta 2: ¿Conoce o a escuchado alguna vez de la revista Ecuador pesquero?

La segunda pregunta se elaboró con la finalidad de saber si tienen conocimiento de la revista en cuestión a ver a cuantas personas hemos llegado o conocen de nosotros hasta ahora. Los resultados mostraron que el 54,5% de los encuestados no sabían o no habían escuchado de la revista, mientras que el 22,7% si la conocían y otro 22,7% tal vez. Son resultados que van acorde o lo que se esperaba y vemos lo poco conocida que ha sido hasta al momento la revista.

Pregunta 3: ¿Sabía usted que el sitio web es muy importante dentro del marketing de una empresa?

Esta pregunta se realizó con la intención de saber si se sabe la importancia y fuerza que da una página web a la hora de hablar del marketing de una empresa. Las respuestas fueron las siguientes: el 86,4% de las personas consideran que sí, y el otro 13,6% eligió que no, lo cual es muy bueno.

Pregunta 4: ¿Cree que un sitio web sea la mejor opción para que una empresa y sus servicios llegue a más lugares?

En esta pregunta la mayoría respondió que si con un 86,4% y el otro 13,6% que no. Los resultados que van acorde a la pregunta anterior, puesto que si ya tenían conocimiento de la importancia era obvio que sabrían de la buena opción que es.

Pregunta 5: ¿Conoce que es un diseño web?

Esta pregunta se hizo para ver cuántos trabajadores tenían un poco de conocimiento de diseño web, dando como resultado los siguientes porcentajes: el 54,5% respondió que, si tenía algún tipo de conocimiento de diseño web, mientras que el 9,1% respondió que no y un 36,4% que tal vez.

Pregunta 6: ¿Considera usted que el principal objetivo del sitio web es q sea innovador e entretenido?

La sexta pregunta se realizó con la finalidad de saber lo que las personas consideran o esperan como el principal objetivo del sitio web. El 90,0% está de acuerdo y el otro 9,1% no dejando de lado este pequeño porcentaje sabemos por qué rumbo debe ir nuestra propuesta.

Los resultados de este vario ya que fue una pregunta propia y cada quien tuvo su respuesta de manera única.

Preguntas 7: ¿Al contar con un sitio web la revista ecuador pesquero llamaría su atención?

En esta pregunta el 50% respondió que sí mientras que el 18,2% dijo que no y el otro 31,8% tal vez cómo se puede observar a la mayoría de personas si les llamaría la atención y el otro tal vez y aunque haya duda todos sabemos que es un resultado muy positivo y favorable para esta propuesta.

Pregunta 8: ¿Qué opción tipo de sitio web te gustaría que se lleve a cabo?

La octava pregunta se realizó con la finalidad de saber que sitio web tienen las personas en mente ya que una web estática ni requiere programación mientras que una web dinámica su contenido es fácilmente y frecuentemente modificado. Los resultados obtenidos, fueron los siguientes: El 86,4% prefiere una web dinámica, y el otro 13,6% prefiere una web estática.

Pregunta 9: ¿Al contar con una página web está de acuerdo en que la revista no solo sea impresa, sino que también debe estar en formato digital?

Algo que sería de mucha utilidad es que la revista no solo se quede en el medio impreso si no que pase al formato digital siendo algo exclusivo para algunos clientes suscriptores del sitio. Las respuestas positivas nos permiten ver que las personas conocen y saben que de cierta forma puede beneficiar. Los resultados fueron los siguientes: El 90,9% respondió que sí mientras que el 9,1% dijo que no.

Pregunta 10: ¿Qué sugerencia nos daría usted al momento de crear un sitio web?

Los resultados de este varío ya que fue una pregunta propia y cada quien tuvo su respuesta de manera única.

2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas

Se realizaron dos entrevistas en la cual las preguntas realizadas permitieron obtener datos relevantes para la encuesta. las preguntas que se hacen son de tipo abiertas, por las circunstancias de la pandemia del COVID-19 en ese momento, no fue posible hacerlo de manera presencial, por ende, fue necesario contactar a los encuestados por Correos electrónicos, y así cómo se envían las preguntas también fue del mismo modo la entrega de las respuestas. La primera entrevista fue con el señor Roberto Jiménez, jefe de la revista, quien ha estado a cargo y ha trabajado para la revista durante 25 años, y Jack Betancourt, jefe del área de diseño gráfico de la revista, el cual tiene mayor contacto con

los clientes, es quien se mantiene más en contacto con ellos y es también el dibujante y diseñador del espacio publicitario de la revista. Sobré el sitio web. Las preguntas formuladas permiten el acceso a Información muy útil para esta investigación.

Los resultados de cada una de las preguntas nos permitieron resaltar los siguientes factores: y es que el director no creía que su participación en las redes sociales fuera necesaria o urgente antes de vivir la pandemia, Cuál es la duda sobre el desinterés del director por este medio. Para él, una excelente manera de conocer más acerca de la revista es a través de Hacer publicidad a otras empresas, pero no estamos hablando de otras empresas y las redes sociales por la forma en que estos programas Comparten la información y cómo ha funcionado a lo largo de los años es hora de hacerle saber que este es el mejor medio publicitario. También se preguntó a los diseñadores sobre los beneficios que puede proporcionar un sitio web. Por otro lado, el diseñador Jack Betancourt menciona que está actualizado en este sentido y en el conocimiento de las nuevas tecnologías, pero también señaló que el sitio debe tener: un aspecto visual que sea atractivo para el usuario. Mantenga su sitio web utilizable con una navegación fluida e intuitiva. Porque es muy importante. Se confirmó que a pesar de que la empresa cuenta con una pequeña presencia en la página web de la cámara nacional de pesquería, al ser muy pequeña suele pasar desapercibida no es una de las estrategias de publicidad y marketing que más les beneficia, lo que da otra razón para fomentar un mayor uso de las mismas, pero de manera propia.

la entrevista con las respectivas respuestas se puede visualizar en el Anexo 8.

2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

2.5.1. Análisis PEST

Factor Político

- 1.** La actual inestabilidad política en Ecuador podría influir de manera Negativa a todos los sectores que conforman el país, ya sea el sector productivo, el sector comercial, el sector primario, Menor etc. todo afecta el correcto desarrollo y crecimiento de una empresa, por lo que para el proyecto emprendido es idéntico.
- 2.** el cambio que hubo en el gobierno hace un año y que actualmente el país está experimentando un gran impacto positivo y negativo en cuanto los últimos sucesos que se han dado, como se sabe esto por los recientes cambios y consecuencias que

nos ha traído el fin del estado de emergencia, y los últimos dieciocho días de protestas contra las políticas económicas del gobierno.

3. Hay leyes vigentes aplicadas por el gobierno para darnos derecho a la creación de medios de comunicación social o para proteger los derechos de autor y la propiedad intelectual además la ley establecerá los mecanismos de control de calidad y los procedimientos de defensa de las consumidoras y consumidores todo esto facilita la realización proyecto, ya que estas leyes evitarán el plagio o robo algún tipo de mal manejo de la información y el consentimiento a la creación de estos medios ,por lo que podemos decir que hay una base legal.
4. El estado de emergencia que fue impuesto por el gobierno por la emergencia sanitaria de cierta forma le hizo daño a la empresa, ya que esto le impediría Trabaja regularmente además de las pérdidas en ventas y el bajo interés. Sin embargo, debido a esto es que vamos a usar el problema como solución todo esto a través de las redes sociales, y la reciente finalización del estado de excepción nos ayudara a poner en marcha este proyecto lo antes posible.

Factor Económico

1. La Economía Naranja; es el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. Se puede decir que este es el factor económico que manejamos y obviamente nuestro lado económico se basara tanto en lo que tenemos como el internet el equipo, los programas.
2. La implementación del sitio web requiere un presupuesto normal en comparación con otras estrategias de publicidad y marketing porque no es Requieren actores, entornos u otros factores relevantes para ejecutarse. Esto significa que, a pesar de la mala situación económica del país, las empresas pueden acceder a este tipo de recursos más fácilmente.
3. El gobierno actual puede tomar decisiones que ayudarán mucho para la economía del país, por lo que también se mejorarán las condiciones Empresas públicas y privadas y otros sectores, es parte de su operación.
4. Se puede acceder a un sitio web a través de las redes sociales por lo que no se requiere invertir en medios externos para promocionar nuestros propios productos y servicios lo que beneficia a la economía de la empresa.

Factor Social

1. Las páginas web que ofrecen productos y servicios a menudo logran Obtener la atención de las personas u otras empresas en mayor medida, especialmente si es visualmente agradable y dinámico. Así mismo las personas pueden interesarse en lo que se ve y se ofrece y correr la voz, lo que se traduce en una ventaja para llamar la atención de futuros clientes.
2. Como ya se ha mencionado el distanciamiento social impuesto por el gobierno debido a la pandemia impidió que las personas se comuniquen de una manera más cercana, por lo que usar las redes sociales resultó ser de las mejores opciones que cualquier otra para promover una empresa o marca.
3. Ahora los sitios web son muy populares en la sociedad, lo cual los hace muy solicitados por las empresas el querer unirse a esto y es que la mayoría se han dado cuenta de los beneficios que ofrecen como medio de publicidad y sus ventajas frente a otros medios.
4. Actualmente una ventaja que hay en la sociedad es que las personas tienen acceso a las redes sociales, en cualquier parte que estén, el alcance de la publicidad a través de un sitio web será mucho mayor que a través de otros medios, Así una empresa puede ser más fácilmente conocida por un número mayor de personas.

Factores Tecnológicos

1. el progreso tecnológico sigue avanzando, nuevas innovaciones y desarrollos tecnológicos generan emoción, porque abren mercados y cierran, al parecer, problemas de la vida diaria y de las limitaciones en el diseño y el diseño web hacen que hoy en día existan muchos programas e innovaciones que ayudan no solo a que el tiempo de producción sea más bajo si no que nos ayuda a mejorar la calidad.
2. Gracias a la tecnología se ha creado mejores programas para permitir la creación y el diseño web, estos programas están agregando más y más herramientas, que hace que la creación de los diseños y la programación sea menos complicada y más fácil de procesar todo es más rápido y más eficiente.
3. Podemos decir que si contamos al menos con las herramientas y programas tecnológicos básicos además que nos pueden permitir tener un diseño de muy buena calidad y un buen diseño organizado.

4. Aunque el uso de la tecnología en los últimos años no ha sido muy importante para la empresa hasta el inicio de la pandemia, cuando empieza a ser indispensable como se vuelve el único medio para que la empresa continúe con sus actividades son las redes sociales que se convierten en la mejor herramienta de promoción y vender productos, por lo que es a través de estos medios es que se buscan llegar a los clientes.

2.5.2. Análisis DAFO (FODA)

FORTALEZAS

- El punto fuerte de este sitio web es la facilidad de uso y acceso a las diferentes áreas y el extenso contenido que se puede encontrar en esta página.
- La aceptación a la implementación del sitio web y el uso de las redes sociales por los directivos de empresas.
- Predominio actual de anuncios en línea, sitios web y redes sociales.
- Los conocimientos en el campo del diseño y la ilustración y el buen manejo del color del texto y los contraste y todo el contenido el cual será creado para que se eficiente funcional y claro.

OPORTUNIDADES

- Acceso amplio al público a través de la red.
- Promover el trabajo de los diseñadores gráficos pertenecientes a la empresa.
- Tener un mejor posicionamiento de marca y mejorar la relación cliente-empresa ofreciendo todos estos servicios permitidos además de más interacción con el cliente, al igual que el proceso que ejecuta la empresa para evitar confusiones.
- Nuevas tendencias de diseño web que ayuden a difundir de mejor manera nuestro mensaje

DEBILIDADES

- Aunque la competencia no es numerosa cuando hablamos de revistas del sector pesquero algunas competencias ya cuentan con sitios web los cuales ya tienen más reconocimiento.

- Aun que haya una bastante probabilidad de éxito también hay otra pequeña posibilidad de que las personas pueden no estar tan interesadas o aun así a tener un sitio web la empresa no obtenga el reconocimiento que busca.

AMENAZAS

- Porque las redes sociales son una de las estrategias que más utilizan las empresas, los clientes pueden estar acostumbrados ya a estas y no muestren mucho interés a nuestra propuesta.
- Porque el principal contacto con los clientes fijos a siempre sido por correo electrónicamente, los clientes fijos pueden no ser capaces de adaptarse al cambio que realizara la empresa y es que se va a empezar a comunicar novedades o cambios de procesos a través de servicios a través de la página.
- Otra amenaza puede ser las licencias de imagen o tener un software pirateado, licencia de seguridad, derechos de autor o la aparición de nuevos competidores.

2.5.3. Modelo CAPA

CORREGIR DEBILIDADES

- Aunque haya competencias con sitios web y más reconocimiento siempre buscaremos la manera de innovar y ganarnos nuestro lugar.
- Crear un contenido que sea bueno, entretenido y dinámico para que la probabilidad de éxito incremente y tengamos todo el interés de las personas y la empresa obtenga reconocimiento.

AFRONTAR AMENAZAS

- Ya que el principal contacto con los clientes fijos siempre ha sido por correo electrónicamente, se buscará la manera de seguir usando el correo electrónico para informar la llegada de nuestro sitio web y sobre todo seguir usándolo cuando se trata de información que impliquen alguna novedad o cambios en el sitio web o en la empresa y a su vez motivar a los clientes fijos a que se dirijan a nuestra página para ver nuestro contenido.
- las licencias tanto de imagen como otras es un tema complejo, pero con los permisos adecuados y las ventas de espacios publicitario se puede tener eso arreglado en cuanto a tener un software pirateado es algo que podemos resolver

con ayuda de un equipo externo, y en cuanto a la aparición de nuevos competidores es algo inevitable pero un poco de competencia no siempre es malo.

POTENCIAR FORTALEZAS

- Buscaremos la manera de destacar los puntos fuertes de nuestro sitio web.
- Al tener la aceptación a la implementación del sitio web y el uso de las redes sociales por los directivos de empresas hay que mostrar los beneficios que obtendremos al utilizarlo.
- Utilizar el predominio actual de anuncios en línea, sitios web y redes sociales a nuestro favor esto junto a nuestros conocimientos en el campo del diseño y la ilustración logra que nuestra propuesta sea muy buena y a la vez usar las herramientas de las redes sociales para ver el alcance que obtendremos.

APROVECHAR OPORTUNIDADES

- Utilizaremos el acceso amplio al público a través de las redes para atraer posible futuros clientes.
- Tendremos un mejor posicionamiento de marca y mejorar la relación cliente-empresa ofreciendo todos estos servicios mejorando el estándar actual que tenía la empresa y por ende beneficiándola de una manera gratificante.
- Utilizar las nuevas herramientas que mejoran el diseño y el diseño web que nos ayuden a mejorar la calidad y mantenernos actualizados.

CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseño de una página web para la revista Ecuador pesquero.

3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Utilizar el diseño y todo sus conocimientos y herramientas para la elaboración de una página web interactiva para la revista Ecuador.

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.3.1. Estado inicial de proyecto

Se ha investigado sobre este proyecto y como resultado obtuvimos que se han realizados algunos conceptos similares que han aportado al desarrollo de una base en general de información de diversos sitios web realizados, sin embargo, no se ha realizado un trabajo para una revista sobre todo algo integrado con las diferentes secciones que incluye e interactividad de nuestro proyecto.

3.3.2. Requerimientos de desarrollo

Para llevar a cabo esta propuesta hay que tener en cuenta algunos requerimientos como aspectos operativos o económicos que no solo nos ayudaran a cumplir con un buen desarrollo si no que son esenciales para la realización del mismo.

3.3.2.1. Requerimientos técnicos

En los requerimientos técnicos tenemos de una manera detallada todos los insumos que será necesarios para poder desarrollar el proyecto mencionado, después de la investigación se llegó a la conclusión de que los requerimientos técnicos necesarios son los siguientes.

Tabla 1: Requerimientos técnicos

CANTIDAD	RECURSO	DESCRIPCIÓN
1	Computadora	- Lenovo Intel Core i5 de ocho núcleos - Memoria RAM de 16GB

		- Tarjeta Gráfica de 2GB - Mouse, Teclado
1	Browser	- Google Chrome
3 meses	Internet	-Velocidad de 25mbps
1	Respaldo en la Nube	-Google Drive
3 meses	Paquete de Adobe	-Adobe Ilustrador - Adobe Dreamweaver -Adobe InDesign

Elaborado por: Armando Anchundia

3.3.2.2. Requerimientos operativos

A continuación, veremos los requerimientos operativos aquí detallaremos todos los requerimientos necesarios para llevar a cabo la creación de la página. Para poder realizar este proyecto necesitaremos el diseño gráfico ya que cumplirá las siguientes funciones.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	FUNCIONES
1	Diseñador Gráfico	-Recopilación de información e investigación, para elaboración de ideas creativas. -Elaborar un plan de diseño definiendo la página principal e incorporando consideraciones técnicas tales como presupuestos, requisitos de rendimiento, equipamiento necesario- asuntos legales y privacidad. -Analizar las necesidades del usuario para determinar los requisitos técnicos.

1	Diseñador Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> -Diseñar y maquetar la estructura del sitio web. -Desarrollar un sitio considerando aspectos de accesibilidad para todo tipo de usuarios. -Escribir, diseñar y editar el contenido de la página web. -Manejar la paleta de colores de la empresa o en este caso revista. -Manejar tipografías para la web.
---	-------------------	--

3.3.2.3. Requerimientos económicos

Después de analizar y estudiar todos los requisitos necesarios para la creación e implementación de este proyecto es necesario ver el presupuesto estimado que será requerido para poder desarrollarlo.

RECURSO	DESCRIPCIÓN	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Computadora	<ul style="list-style-type: none"> - Lenovo Intel Core i5 de ocho núcleos - Memoria RAM de 16GB - Tarjeta Gráfica de 2GB - Mouse, Teclado 	1	\$ 900	\$ 900

Browser	- Google Chrome	1	Gratuito	Gratuito
Internet	-Velocidad de 25mbps	3 meses	\$23	\$23
respaldo en la Nube	-Google Drive	1	Gratuito	Gratuito
Paquete de Adobe	-Adobe Illustrator - Adobe Dreamweaver -Adobe InDesign	3 meses	\$19.99	\$59.97
Diseñador grafico	-Recopilación de información e investigación, para elaboración de ideas creativas. -Elaborar un plan de diseño definiendo la página principal e incorporando consideraciones técnicas tales como	1	\$120	\$120

	presupuestos, requisitos de rendimiento, equipamiento necesario- asuntos legales y privacidad.			
Diseñador grafico	Analizar las necesidades del usuario para determinar los requisitos técnicos.	1	\$27,6	\$27,6
Diseñador grafico	-Diseñar y maquetar la estructura del sitio web. -Desarrollar sitios considerando aspectos de accesibilidad para todo tipo de usuarios.	1	\$250	\$250

Diseñador grafico	<ul style="list-style-type: none"> -Escribir, diseñar y editar el contenido de la página web. -Manejar la paleta de colores de la empresa o en este caso revista. -Manejar tipografías para la web. 	1	\$480	\$480
TOTAL				1.860,57

3.3.3. Planificación de desarrollo

Para formular correctamente la propuesta, es necesario organizarse y ejecutar un plan de actividades o mejor dicho un cronograma que nos detalle cada fase a realizar y que de tal manera que se alcancen los objetivos, formulado todo de una manera eficiente y organizada. A continuación, se muestra el cronograma.

Fase 1: Planteamiento de idea	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Estudio e investigación previa de sitios web existentes, diseño web y los temas y que lo rodean.				
Realizar las ideas y bocetos para las páginas que conformaran el sitio web.				

Realizar las propuestas para la tipografía o los colores y las ideas para el desarrollo del flujo de navegación				
Presentar todas las propuestas a la empresa.				

Fase 2: Creación y diseño del sitio.	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Búsqueda de los recursos Necesarios.				
Realizar la estructura de las páginas web en Illustrator teniendo en cuenta todas las propuestas de diseño, color y tipografía aprobadas.				
Elaboración del diseño de las páginas en el programa de Dreamweaver.				

Fase 3: Implementación	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Pruebas, análisis y correcciones del sitio web.				
Presentación de los resultados finales del sitio a la empresa.				
Apertura del sitio web para todo el público.				
Obtención y análisis de los resultados.				

3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea

3.3.4.1 Estudio e investigación previa de sitios web existentes, diseño web y los temas y que lo rodean.

Los temas y contenidos del sitio web y el diseño web han sido analizados previamente, todo con el fin de cumplir con los objetivos planteados en este proyecto de investigación. Para ello es necesario establecer toda la información que podemos recopilar y estudiar de los elementos que componen la página web y en qué orden deben colocarse, y es que los primeros pasos de nuestro tema serán realizados según lo expuesto en el estudio que realizaremos. Además, debido a la información preconstruida, tendremos diferentes variables de aplicación para adecuarse al diseño. Para ello, el estudio también tiene un ámbito explicativo, pues se dirige a observar cómo se desarrolla el sistema web y cómo mejora su implementación y uso.

3.3.4.2 Realizar las ideas y bocetos para las páginas que conformaran el sitio web.

Para crear un sitio web hay que basarnos en todas las ideas que se han obtenido a través del proceso investigativo y través de nuestros conocimientos y es que entraremos a un proceso creativo y la realización de bocetos, y es que se debe crear el contenido para cada página y lo que será el orden de elementos y diseño de cada una de estas. Al tener un diseño preliminar de nuestro sitio web es como tener la base con la que plasmaremos todo el concepto creativo, lo que permitirá poder comenzar a trabajar y desarrollar las páginas de una forma correcta.

3.3.4.3 Realizar las propuestas para la tipografía o los colores y las ideas para el desarrollo del flujo de navegación.

Se debe hacer una propuesta de tipografía y el uso adecuado del color. Ya que todo esto es la parte importante cuando hablamos del diseño, el color es un factor de suma importancia en cualquier rama del diseño sobre todo en el diseño web por eso se debe elegir los colores adecuados y que congenien con la identidad de la empresa en cuanto a la tipografía esta va a ser la cara de nuestra web y de esta manera transmitir a los usuarios de una manera clara y concisa la fuerza de nuestra web lo bueno es cuando ya se tienen bases de una identidad como lo tiene una empresa estos componentes no son tan difícil de encontrar, otra cosa en la que se trabajara son en las ideas para el desarrollo del flujo de navegación o dicho de otra manera. Las ideas de la estructura de exploración de la página web.

3.3.4.4 Presentar todas las propuestas a la empresa.

Una vez se culmina el proceso creativo se realizan los bocetos se elige la tipografía el color y la estructura de cómo será explorada la página y se puede decir que se tiene el concepto totalmente formado es hora de presentar todas estas propuestas a la empresa con la finalidad de que ellos se inmergen en el proyecto y vean cada paso y evolución de este y es que la empresa al ser para la cual desarrollamos la propuesta esta tiene un voto y punto de vista muy fuerte, por ende cualquier idea o concepto que no sea aprobado por esta será revisado o cambiado sin embargo siempre se buscara un punto en que ambas partes concuerden con su visión.

3.3.5. Fase 2: Creación y diseño del sitio.

3.3.5.1 Búsqueda de los recursos Necesarios.

La búsqueda de los recursos es uno de los puntos más importantes en tener en cuenta por ello ya se realizó anteriormente una tabla con los requerimientos operativos o económicos necesarios recursos de los cuales parte de estos serán otorgado por la empresa en cuestión entre estos recursos tenemos los requerimientos técnicos como acceso a internet y el paquete con los programas de adobe y todo estos también entran en los requerimientos económicos.

3.3.5.2 Realizar la estructura de las páginas web en Ilustrador teniendo en cuenta todas las propuestas de diseño, color y tipografía aprobadas.

Una vez que todo esté claro, ya se puede crear una estructura en el programa Illustrator para tener una visión más clara de cómo se verá la página web, de esa forma podremos de una manera más profesional continuar con el diseño de la página en el programa Dreamweaver, esto no solo se tratara de un concepto mejorado de los bocetos si no que se tratará de un manual. Con el propósito de describir cada elemento de la página de una forma concisa con un resultado más parecido al final.

3.3.5.3 Elaboración del diseño de las páginas en el programa de Dreamweaver.

Aquí se empieza a trabajar en el sitio web en cuestión lo haremos a través de Dreamweaver, una de los mejores programas y el que contiene las mejores herramientas para la creación de sitios web, para conseguir el resultado esperado se necesita realizar cada aspecto de las páginas de manera efectiva. Y es aquí en donde se empezará a trabajar

en el código de HTML y CSS donde se tendrá que estilizar todo elementos que tenemos en el HTML como la estructura del cuerpo, darle la estética contemplada al sitio web y que el resultado sea visualmente lo que se plantío este es el proceso más complejo y el que más tiempo tomara.

3.3.6. Fase 3: Implementación

3.3.6.1 Pruebas, análisis y correcciones del sitio web.

Una vez se finaliza la creación del sitio hay que realizar varias pruebas esto será un proceso que nos ayudará a identificar y corregir errores en la página web. Y es que, aunque se haya realizado cada aspecto con cuidado nada nos exonera de que haya pequeños errores sobre todo cuando se trata de un modelo recién terminado, esto Implica verificar diferentes aspectos del sitio web para asegurarse de que cumple con todos los requisitos especificados en el documento de diseño. En resumen, el análisis identifica cualquier problema potencial con la experiencia del usuario, la navegación o la funcionalidad.

3.3.6.2 Presentación de los resultados finales del sitio a la empresa.

Los resultados finales del sitio web se presentan a la empresa para su aprobación. Se realizará una presentación de una manera en que se explique el arduo trabajo que se llevó cada punto importante de él y la muestra de lo que es nuestra propuesta finalizada cómo funciona este sitio y como de ahora en adelante este sitio es parte importante para la empresa. Se incluirá una descripción general de la toma de decisiones en cuanto el diseño y la interactividad, todo el lado visual y todo el trabajo realizado en el sitio, así como cualquier cambio o actualización realizado desde su finalización. Además, es importante proporcionar detalles específicos sobre cada sección del sitio y cómo satisface las necesidades de la empresa y del cliente.

3.3.6.3 Apertura del sitio web para todo el público.

Para este punto se espera estar satisfecho con los resultados de cada página y el sitio en general que es el momento de abrir el sitio web al público. Después de todo el proceso de planificarlo y diseñando el sitio web, y tener la verificación de la empresa el sitio web será finalmente compartido con todo el público cualquier tipo de usuario tendrá acceso a este mediante cualquier dispositivo y cualquier lugar que cuente con conexión y acceso a internet.

3.3.6.3 Obtención y análisis de los resultados.

Se realizará un seguimiento de datos donde se verá los resultados que obtendrá la propuesta en su primera semana, un análisis completo del sitio web. Y como los clientes fijos y los nuevos usuarios responden a este se espera resultados positivos y que la mayoría disfrute de nuestro sistema funcional y fácil de usar.

3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN

3.4.1. Factibilidad administrativa

El director de la revista reconoce la importancia de los sitios web para promocionar una empresa, ya que se dio cuenta que algunos factores anteriormente mencionados le hicieron daño a la empresa, es por ello que cuando se le sugirió la posibilidad de realizar un sitio que proporcione contenido que haga llegar a más lugares y a personas la información en pocas palabras un sitio que promocio a la empresa, durante la entrevista se mostró de acuerdo e inclusive sugirió nuevas ideas con respecto a cómo se podría usar o como lo quiere implementar, siendo una de las sugerencias la posibilidad de utilizar las páginas también para anunciar toda la novedad de la revista y también incluir a nuestros clientes fijos en esta como vendiéndole espacios publicitarios dentro de la página misma.

El jefe del área de diseño también se mostró positivo sobre la posible realización del sitio web incluso nos dio apoyo e ideas, y fueron estos consejos los que ayudaron a que el proceso creciera. Los procesos de gestión de la empresa no se modificarán de ninguna manera. por la realización del sitio, en cambio, pueden ser una gran contribución, por lo que la empresa será ampliamente reconocida, lo que atrae a nuevos clientes.

3.4.2. Factibilidad económica

Cuando hablamos de un proyecto como un sitio web, debe haber un presupuesto y lo bueno es que este concepto generalmente no requiere un costo alto en comparación con otras estrategias de publicidad o marketing, ya que no requiere un factor de costo alto con el cual correr. Dado que la revista ya tiene un campo completo de diseño gráfico hay actividades que se realizaran sin necesidad de adquirir computadoras especializadas para el diseño, ya que hay varios de ellos, por lo que no es necesario comprar algunos software

de los mencionados anteriormente Si la propuesta es aceptada, cuando Finalmente llegué al clímax, la empresa no se tiene que preocupar por el costo de hacer un seguimiento del sitio, porque se va a trabajar con el encargado del área de diseño, es posible seguir dando mejoras reparar cualquier error y seguir generando contenido para el sitio web.

3.4.3. Factibilidad legal

Este proyecto según lo investigado no viola ninguna ley nacional. Y es que las investigaciones para el mismo solo sirven como una guía para el planteamiento de la información del apartado correspondiente y simplemente referenciadas como se debe. En cuanto a la parte práctica, es enteramente autoría del diseñador. Y cualquier tipo de información teórica que vaya a estar en el sitio y fotos fueron concebidas por la empresa y se ha desarrollado un marco jurídico que detalla cada una de las leyes que cumple el presente trabajo de investigación. cualquier documento externo será obtenido de manera completamente legal, obteniendo los permisos y evitando el Copyright.

3.4.4. Factibilidad ecológica

El proyecto en cuestión de un sitio web para la revista ecuador pesquero de la ciudad de guayaquil es ecológicamente factible, debido a que el proyecto se enfoca precisamente en lo digital y no se requiere maquinaria alguna evitando así el uso de estas, la realización de este proyecto está dirigido en su totalidad con medios digitales y programas de esta misma índole.

Otra solución ambiental que ofrecerá es el hecho de que la revista saldrá más de forma digital bajando así los índices de impresión de la misma al ser una empresa dirigida al sector pesquero esta también tiene como clientes a empresas comprometidas con el medio ambiente y en el sitio web la beneficiaria para llegar a aquellos clientes que son plenamente conscientes del impacto negativo que producen algunas industrias y que desean formar parte de la solución y no del problema.

3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

Uno de los métodos expuestos para darle el respectivo seguimiento a la propuesta y para mantener actualizados los datos presentados, es el de sugerir el planteamiento de un calendario para cada revisión del sitio en ciertos días establecidos, de modo que el contenido sea verificado y cualquier error corregido así mismo elegir ciertas fechas y días para subir nuevo contenido o información y así se trabajara en esto de forma gradual esto también nos permitiría evaluar el impacto que tendrían el sitio en los clientes y evaluar la cantidad de clientes nuevos que tendrán conocimiento de la empresa mediante el sitio web también se podría evaluar el número de visitas que tendrían y si los clientes fijos que se tienen se terminaran adaptando a ellos fácilmente o consideran que les está resultando algo complicado, Las herramientas de análisis que poseen las distintas redes sociales con respecto a estos temas, también podrían de gran aporte para obtener todos los datos mencionados anteriormente.

3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera que después de esta investigación La empresa considera la posibilidad de aceptar la propuesta de implementar un sitio web con todos los elementos Presentado en el proyecto como parte de su nueva estrategia Marketing y su presencia en las redes sociales para promover su reconocimiento y por ende su crecimiento económico, será beneficioso, por lo que también ayuda al desarrollo económico de la Cámara Nacional de Pesca y generar mayores impuestos en el sector pesquero, los cuales serán utilizados para Beneficiar a la sociedad y, a su vez, crear más puestos de trabajo, no se verán obligados a los despidos debido a las condiciones económicas actuales Presentación de la revista. Una vez expuesto el sitio web, se espera cumplir objetivos en cuanto a todo el aspecto visual y su desarrollo y la importancia del diseño en el mundo digital.

El proyecto de investigación también pretende ser una guía para todas las personas o empresas que quieran saber sobre diseño de sitios web e implementación de diseño web. Y la forma en que se crean y utilizan en el entorno para que tengan una base para acentuar sus ideas y sugerencias. Finalmente, otro resultado esperado de este trabajo es promover y hacer conocer las diferentes herramientas y procedimientos que se manejan actualmente en el campo del diseño gráfico como lo es adobe Dreamweaver o adobe ilustrador y como esto les fomente más en la idea de impartir su conocimientos además de obtener un

conocimiento profundo de este tipo de técnicas para que los estudiantes no solo sepan cómo hacer sus diseños, sino que también conozcan las ramas que tienen para impartir sus ideas y creaciones.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la investigación, se describen las siguientes conclusiones como aporte final del proyecto de investigación. Se ha logrado desarrollar un sitio web orientado a mejorar el flujo de información, identidad visual y servicio, así como el número de clientes de la Revista Ecuador pesquero. El objetivo de desarrollar diferentes páginas web para atender las necesidades de la empresa se ha logrado, y la empresa busca dar a conocer su imagen dejando esto por primera vez en las manos de la tecnología. Como conclusión final, el proyecto ayuda a conocer más sobre el uso del diseño y su uso en la web y a poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera.

La formulación del proyecto es un proceso complejo que requiere una serie de etapas para su implementación, no se trata de ordenar elementos en la pantalla. No hay objetivos específicos, sino un proceso completo de encuesta y análisis. De esta forma se espera que se encuentre la mejor manera de transmitir el mensaje correcto para que los diseñadores y sus clientes estén satisfechos con el trabajo y la información que reciben. El diseño web ha evolucionado y seguirá evolucionando a lo largo de los años y de vez en cuando nuevos estilos web, nuevos programas y nuevas tecnologías que hacen que el proceso sea único, las personas tienden a tomar más decisiones de querer un sitio web dinámico y completo, que una página solo orientada a imágenes, quizás eso es lo más llamativo del diseño web que todo es muy complejo.

RECOMENDACIONES

Según todo lo propuesto, se considera que el sitio web tiene grandes perspectivas, por lo que está más que recomendado su uso.

Se recomienda mantener y seguir invirtiendo en actualizar el estilo gráfico y digital todo esto para impulsar la publicidad que quiere transmitir la empresa y para tener el contenido del sitio actualizado.

Siguiendo con lo de arriba se recomienda asignar dentro del presupuesto anual de la empresa un pequeño apartado que vaya directamente al diseño constante de las Publicidades o al mantenimiento del sitio web.

Es importante y recomendable ver todo el proceso de creación de este sitio y que este sirva como incentivo a todas esas marcas y empresas que aún no se suman a esta era de la línea grafica digital para llevar su contenido y marca y explore mejores medios y uso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Eames, C. (14 de enero de 2012). <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2015/05/charles-eames-1.pdf>. Obtenido de <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2015/05/charles-eames-1.pdf>.

Frascara, J. (05 de agosto de 2004). <https://akifrases.com/frase/190023>. Obtenido de <https://akifrases.com/frase/190023>.

Frascara, J. (2006).

Frascara, J. (2006). <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoy-comunicacion.pdf>. Obtenido de <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoy-comunicacion.pdf>.

Frascara, J. (05 de febrero de 2006). <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoy-comunicacion.pdf>. Obtenido de <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoy-comunicacion.pdf>.

Frascara, J. (2006). <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoy-comunicacion.pdf>.

Gagliano, M. (2014). <https://mediasistemas.com/>. Obtenido de <https://mediasistemas.com/>.

Rand, P. (5 de octubre de 2020). <https://es.martech.zone/design-is-the-silent-ambassador-of-a-brand/>. Obtenido de <https://es.martech.zone/design-is-the-silent-ambassador-of-a-brand/>.

sabino. (1986). Obtenido de <https://maradentro.co/portafolio/maye-sabino/>.

Sabino. (Sabino (1986)).

Sabino. (24 de 07 de Sabino (1986)). <https://maradentro.co/portafolio/maye-sabino/>. Obtenido de <https://maradentro.co/portafolio/maye-sabino/>.

ANEXOS

ANEXO 1. FORMATO DE LA ENTREVISTA

Nombres del Entrevistado:	Lcdo. Roberto Jiménez
Edad:	58
Ocupación	director de la Revista Ecuador Pesquero
<p>¿Cuántos años tiene usted como director de la revista?</p> <p>25 años</p> <p>¿Tiene usted algún tipo de conocimiento del diseño web?</p> <p>Muy poco</p> <p>¿Sabía usted que el diseño web es muy importante para dar a conocer una marca?</p> <p>Sí, la web y las redes sociales son cada vez más importantes</p> <p>¿Cómo director considera usted necesario que una revista tenga un sitio web para ofrecer servicios puestos a que esta ya es un medio de publicitario?</p> <p>Claro que sí.</p> <p>¿Considera usted que el principal objetivo del sitio web es q sea innovador, entretenido y dinámico?</p> <p>En el caso de un medio de información no se si deba ser entretenido, pero si innovador y muy dinámico porque las noticias se generan a cada momento.</p> <p>¿Al contar con una página web está de acuerdo en que la revista no solo sea impresa, sino que también pase a estar en formato digital?</p> <p>Si, estoy de acuerdo.</p> <p>¿Cree que el estándar gráfico ya establecido (manual de imagen, manual de estilo y publicación) es el que debemos seguir para el sitio web?</p> <p>Creo que en el tema de las redes sociales nada está dicho, aunque tratándose de un medio especializado deben tomarse en cuenta cosas consideradas importantes e identificativas.</p> <p>¿Qué espera obtener como resultado si se lleva a cabo la creación del sitio?</p>	

Mejoras en todos los aspectos, tanto de imagen, como de difusión, de posicionamiento y sobre todo de ventas publicitarias.

ANEXO 2. FORMULARIO DE APLICACIÓN PARA LAS ENCUESTAS.

Formulario de aplicación de encuesta

Nombres: _____ **Apellidos:** _____ **Edad:**

Sexo: M F

Pregunta 1.- ¿Conoce que es un sitio web??

SI

Tal vez

NO

Pregunta 2.- ¿Conoce o a escuchado alguna vez de la revista Ecuador pesquero?

SI

Tal vez

NO

Pregunta 3.- ¿Sabía usted que el sitio web es muy importante dentro del marketing de una empresa?

Si

No

Pregunta 4.- ¿Cree que un sitio web sea la mejor opción para que una empresa y sus servicios llegue a más lugares?

Si

No

Pregunta 5.- ¿Conoce que es un diseño web?

Si

No

Tal vez

Pregunta 6.- ¿Considera usted que el principal objetivo del sitio web es q sea innovador e entretenido?

Si

No

Pregunta 7.- ¿Al contar con un sitio web la revista ecuador pesquero llamaría su atención?

Si

No

Tal vez

Pregunta 8.- ¿Qué opción tipo de sitio web te gustaría que se lleve a cabo?

Dinámica

Estática

Pregunta 9.- ¿Al contar con una página web está de acuerdo en que la revista no solo sea impresa, sino que también debe estar en formato digital?

Si

No

ANEXO 3. CERTIFICADO REVISTA ECUADOR PESQUERO



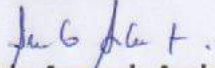
Guayaquilo, Noviembre 3 del 2022

Srs.
Instituto Tecnológico Universitario de Formación
Presente.

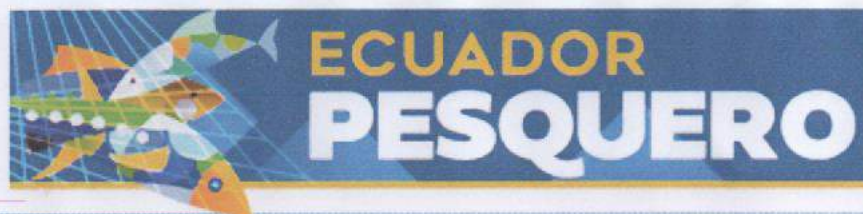
Por la presente y en representación de la revista Ecuador Pesquero, nombre comercial del contribuyente Armando Roberto Anchundia Jiménez con RUC No 0910155613001, se CERTIFICA que, el Sr. Jesús Armando Anchundia Monserrate con cédula de ciudadanía No 0958862591, tiene la autorización para realizar el trabajo de titulación con el tema "Diseño de Sitio Web para la revista Ecuador Pesquero de la ciudad de guayaquil", utilizando como objeto de estudio a la empresa que dirijo.

Con sentimientos de consideración y estima.

Atentamente


Lcdo. Armando Anchundia J.
Director

ANEXO 4. CERTIFICADO TIPOGRAFIA



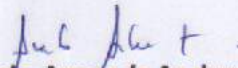
Guayaquilo, Noviembre 3 del 2022

**Srs.
Instituto Tecnológico Universitario de Formación
Presente.**

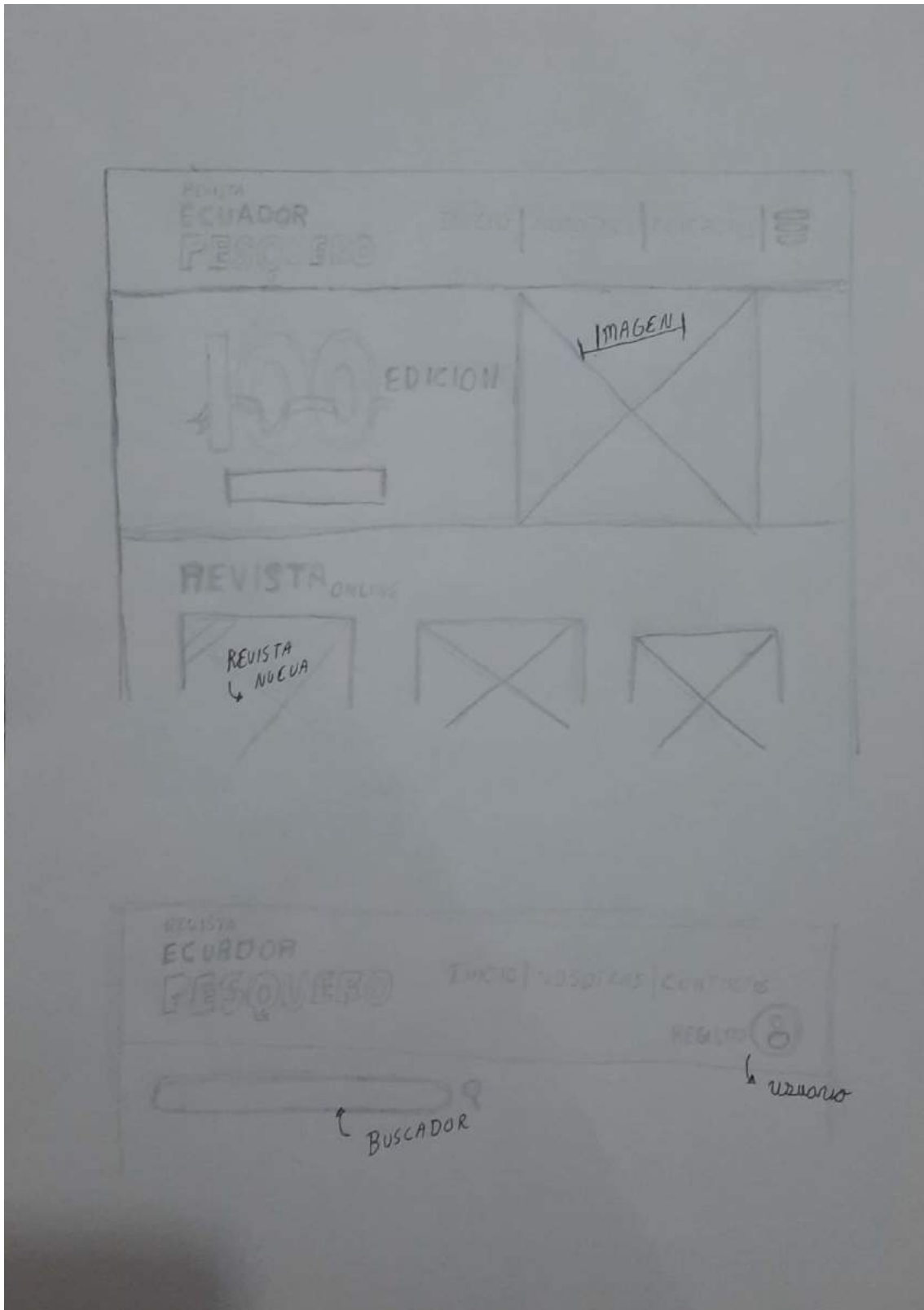
Por la presente la revista Ecuador Pesquero, autoriza al Sr. Jesús Armando Anchundia Monserrate, el uso de la tipografía Myanmar Text, debido a que esta es la tipografía oficial manejada por el manual de marca de la empresa.

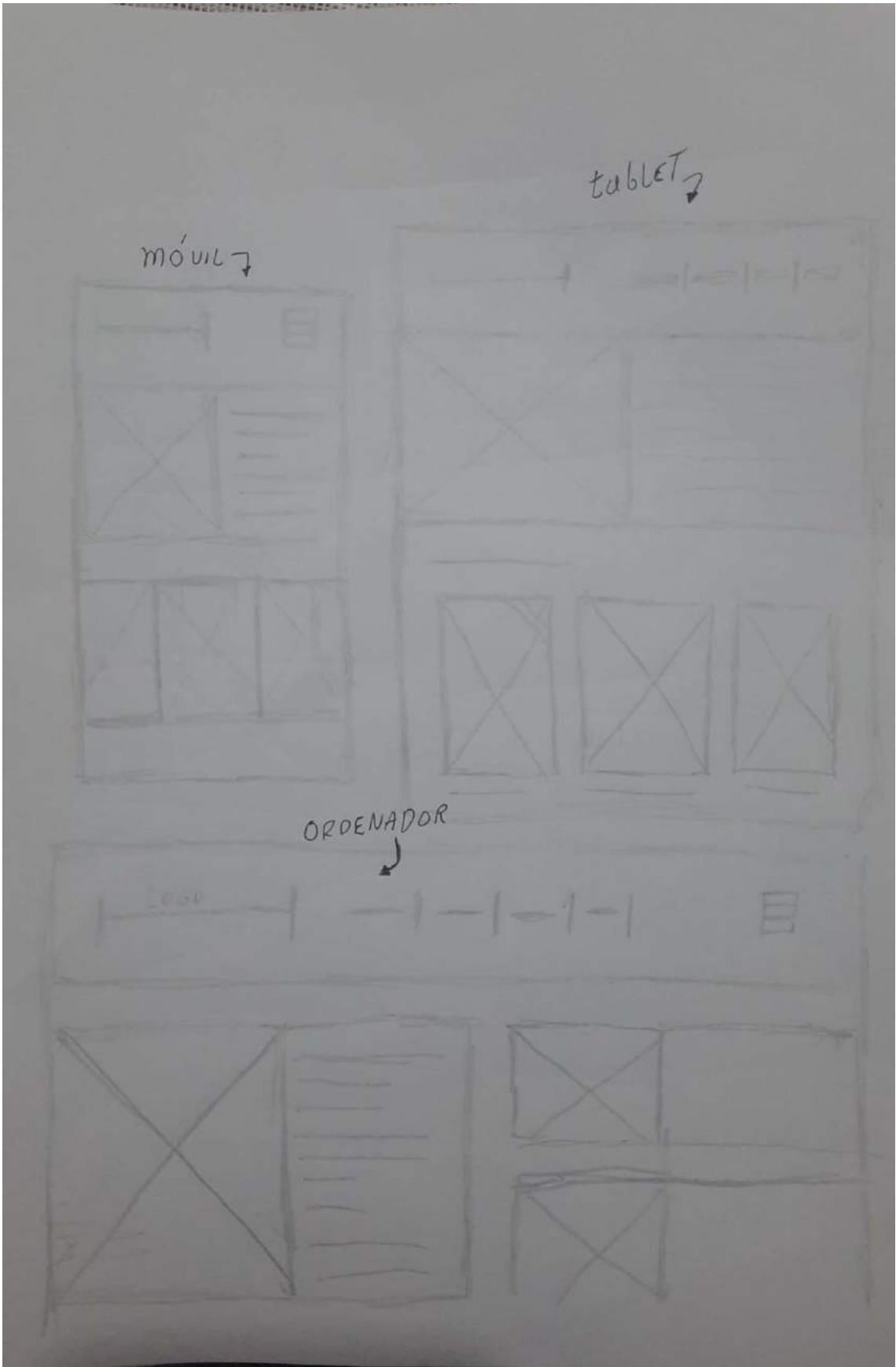
Con sentimientos de consideración y estima.

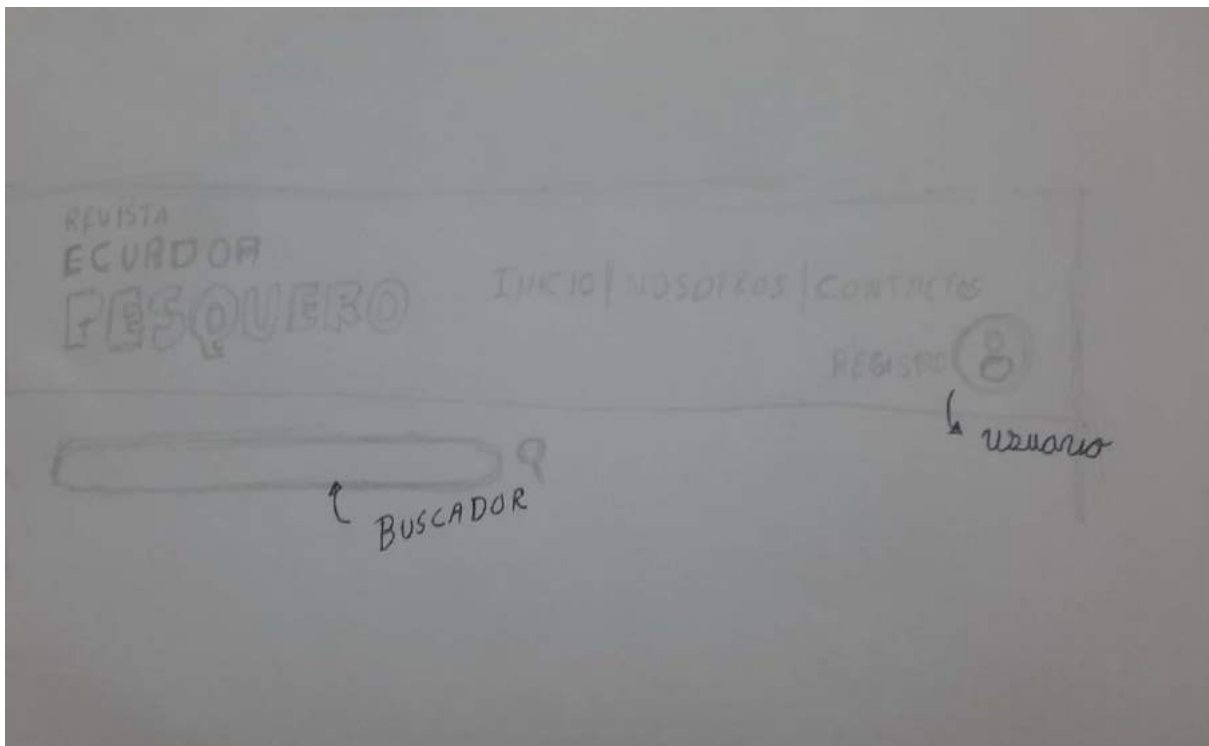
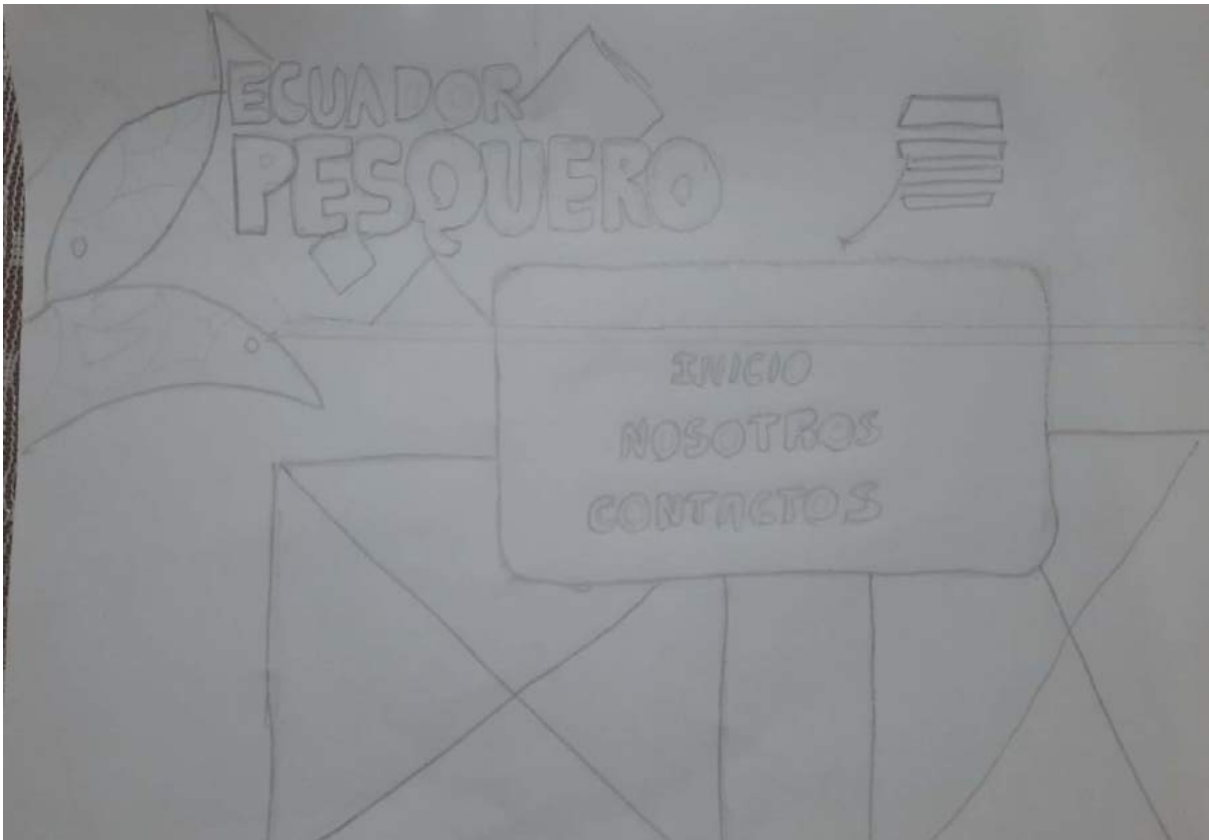
Atentamente

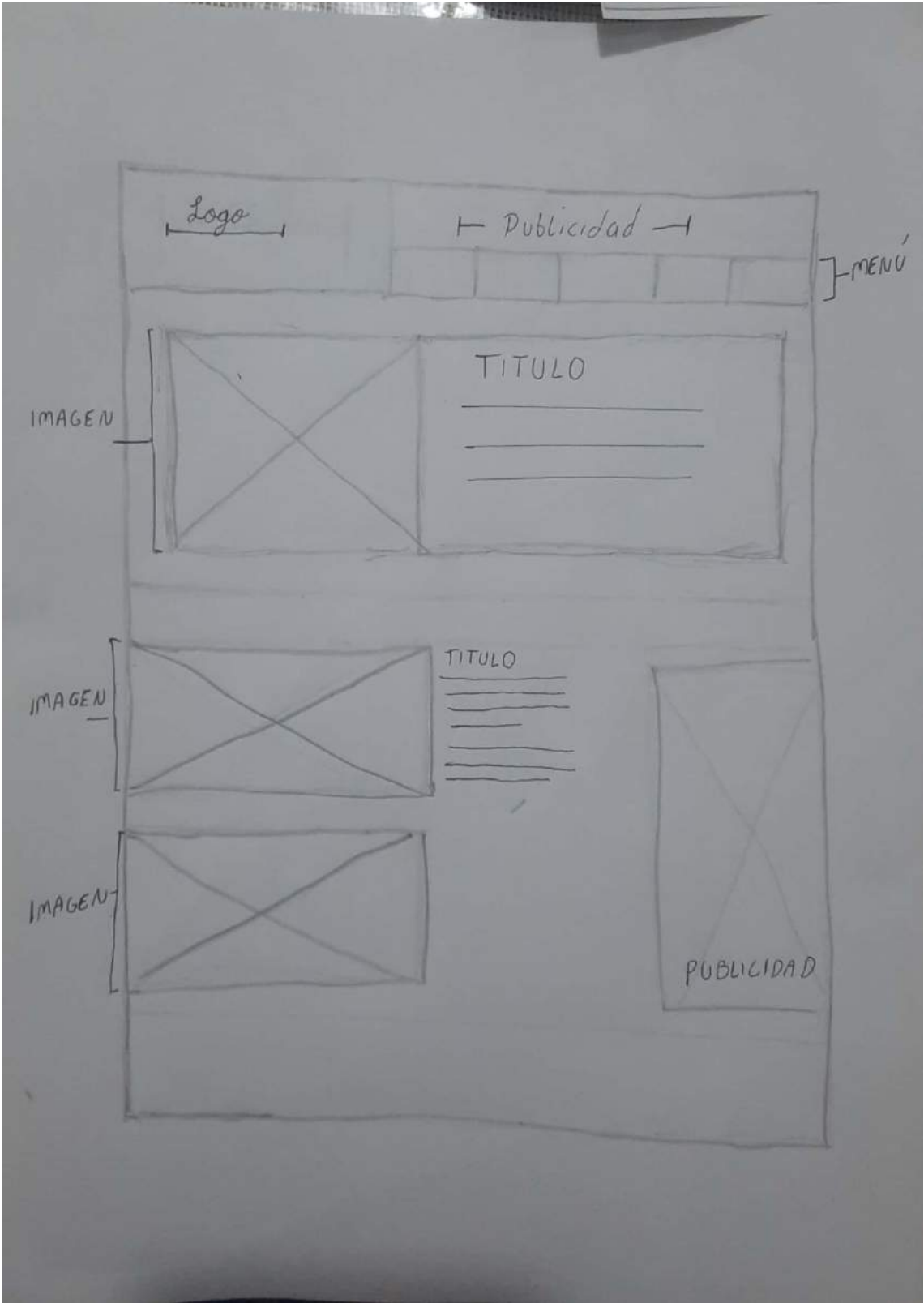

**Lcdo. Armando Anchundia J.
Director**

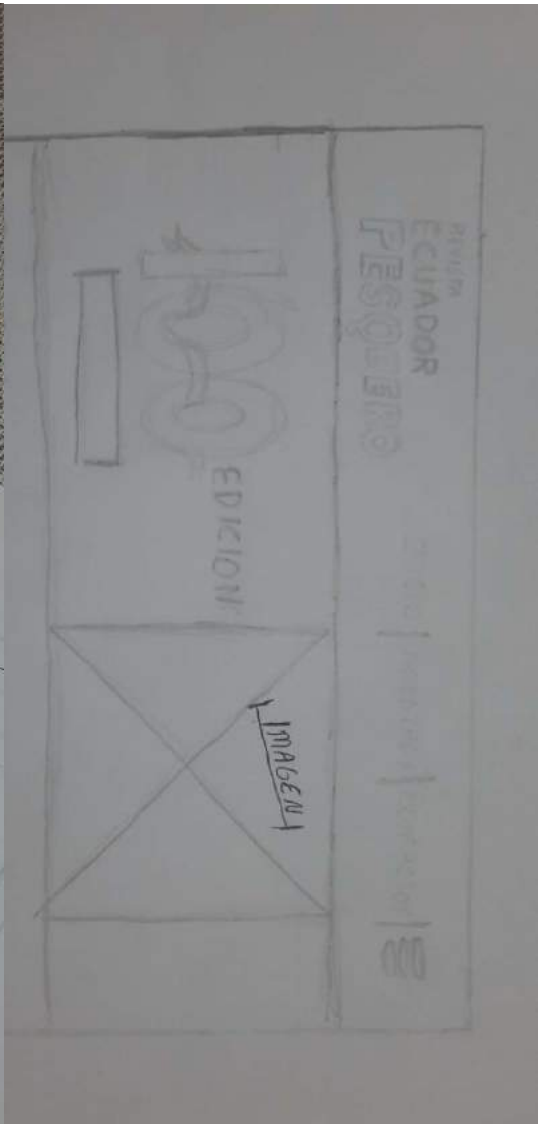
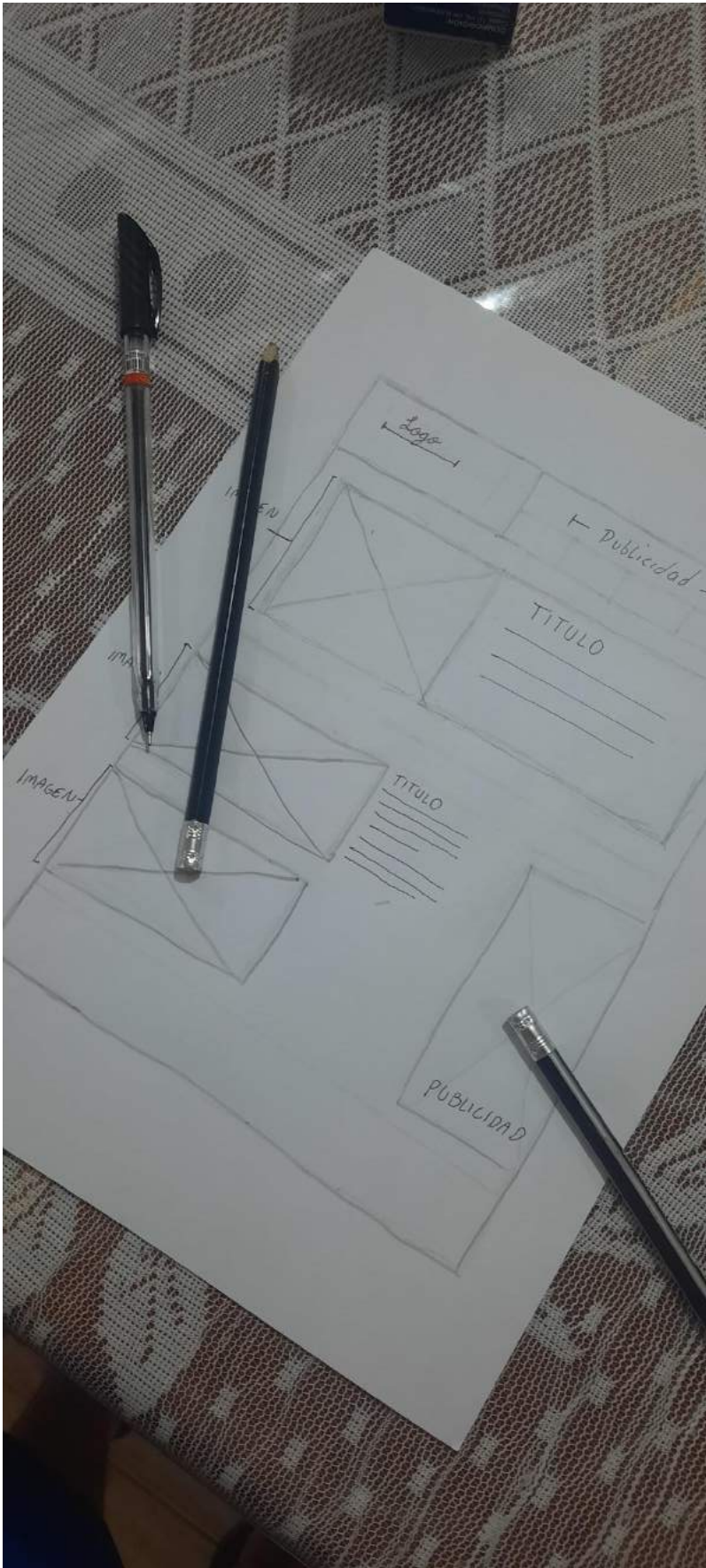
ANEXO 5. PROCESO DE CREACIÓN DEL SITIO WEB: BOCETOS







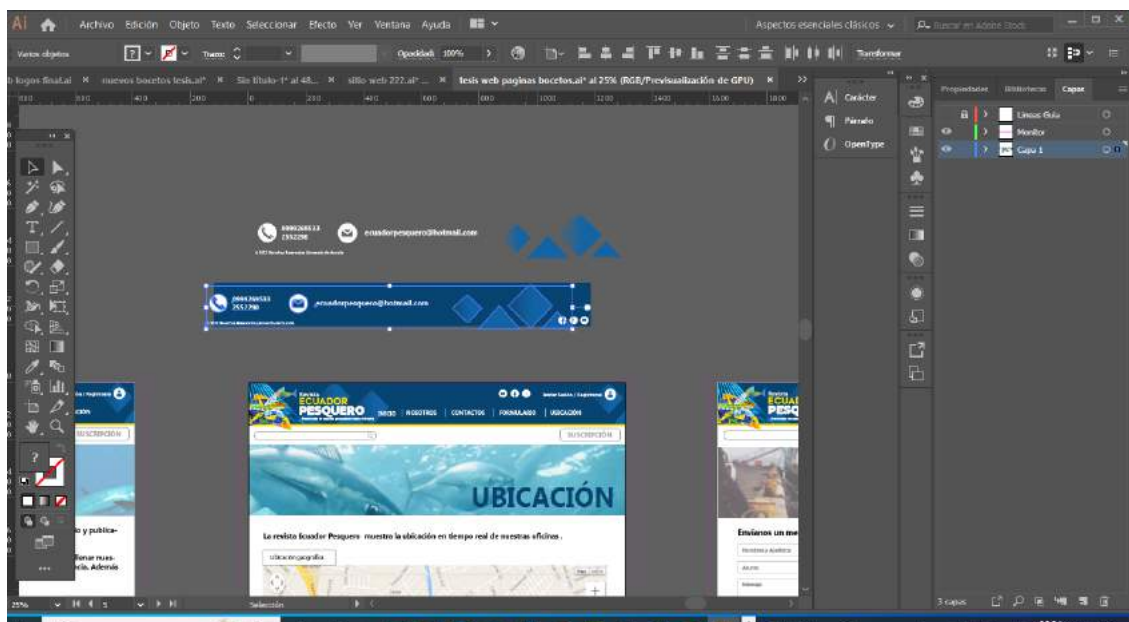


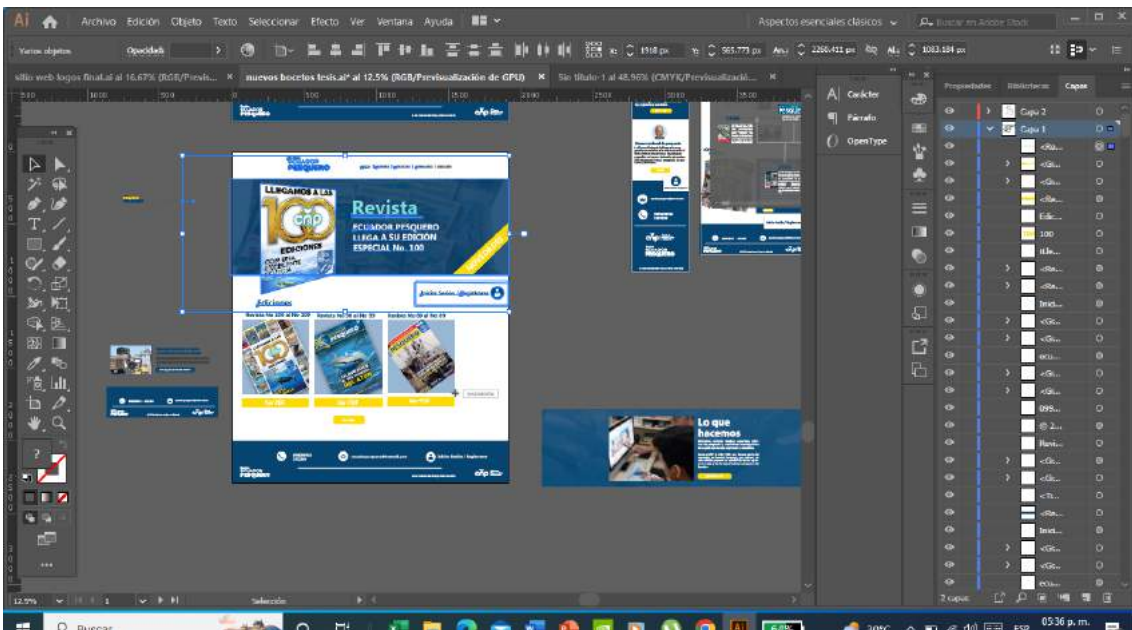
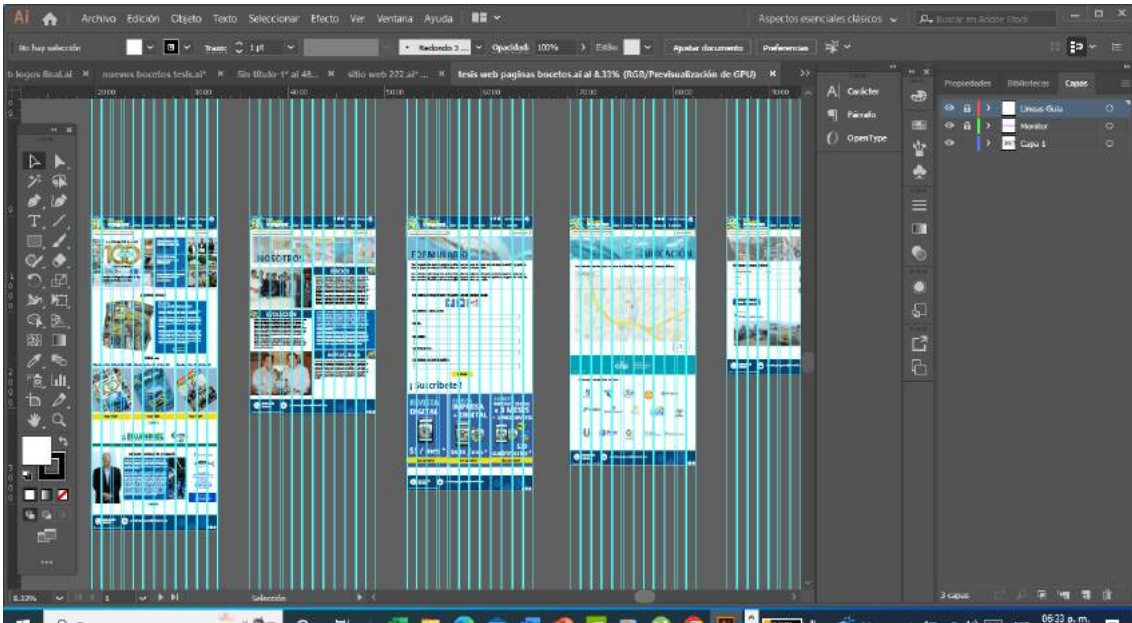


ANEXO 6. VARIACIÓN DEL LOGO, COLORES Y TIPOGRAFÍA

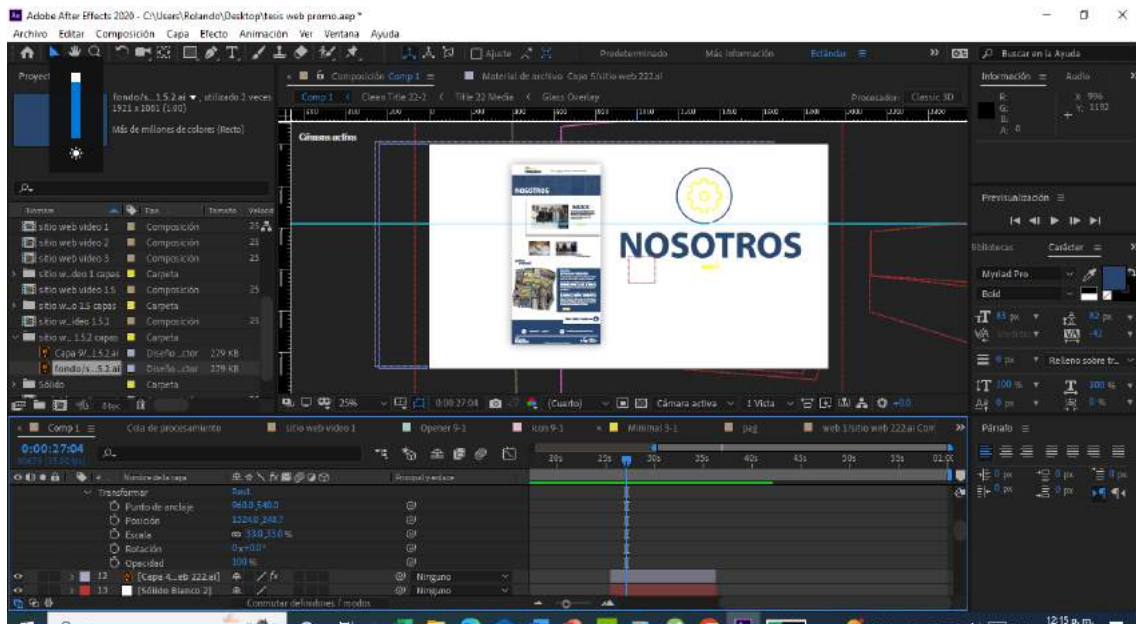
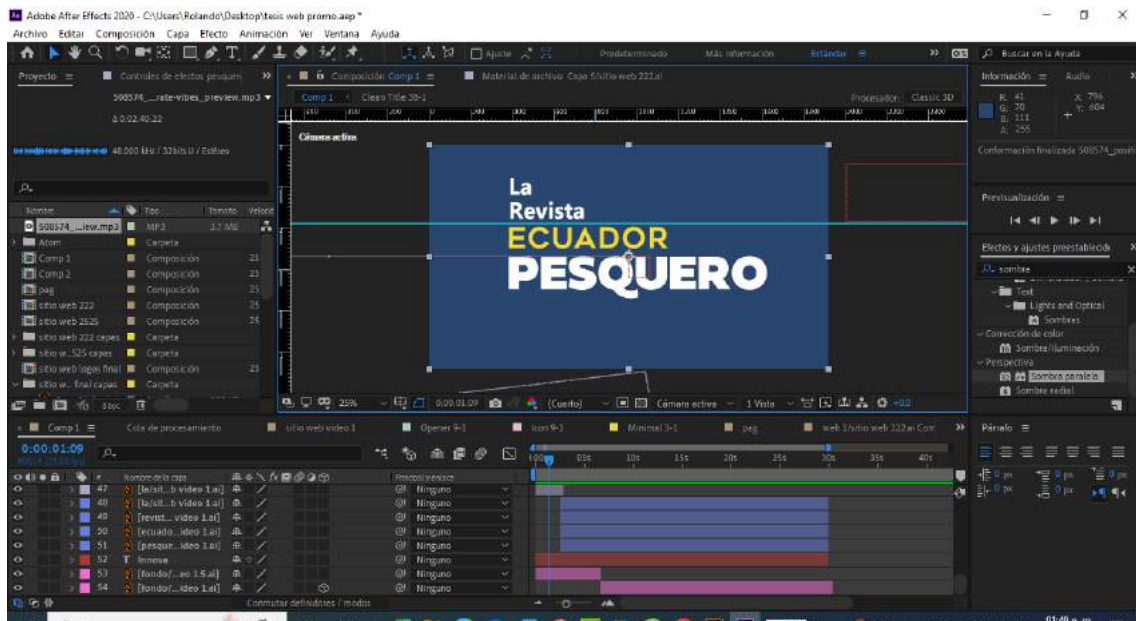


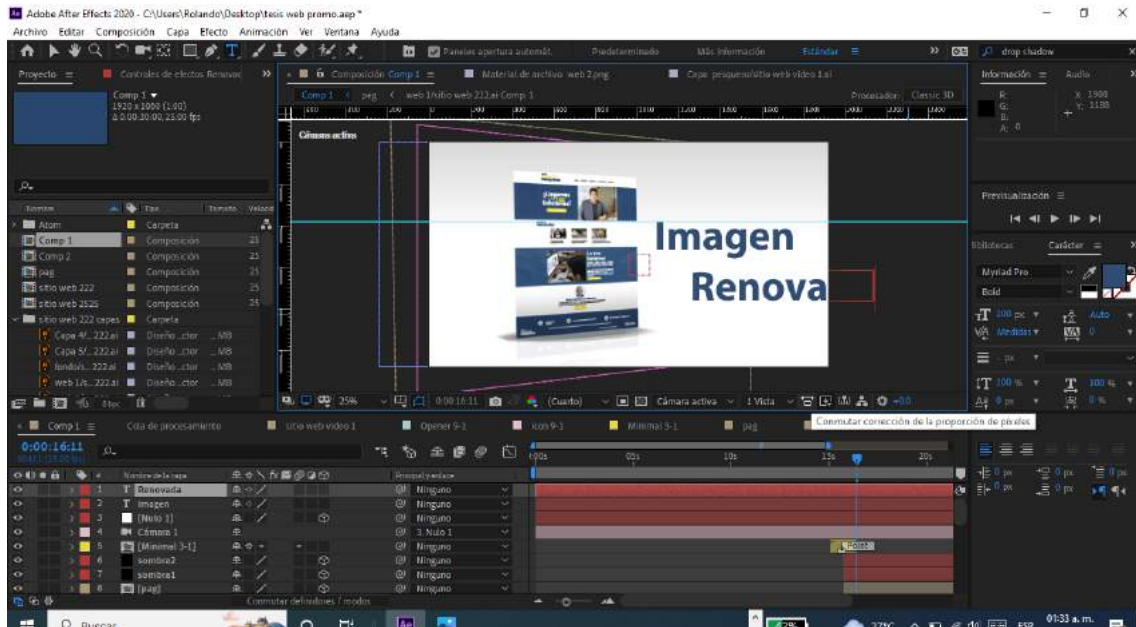
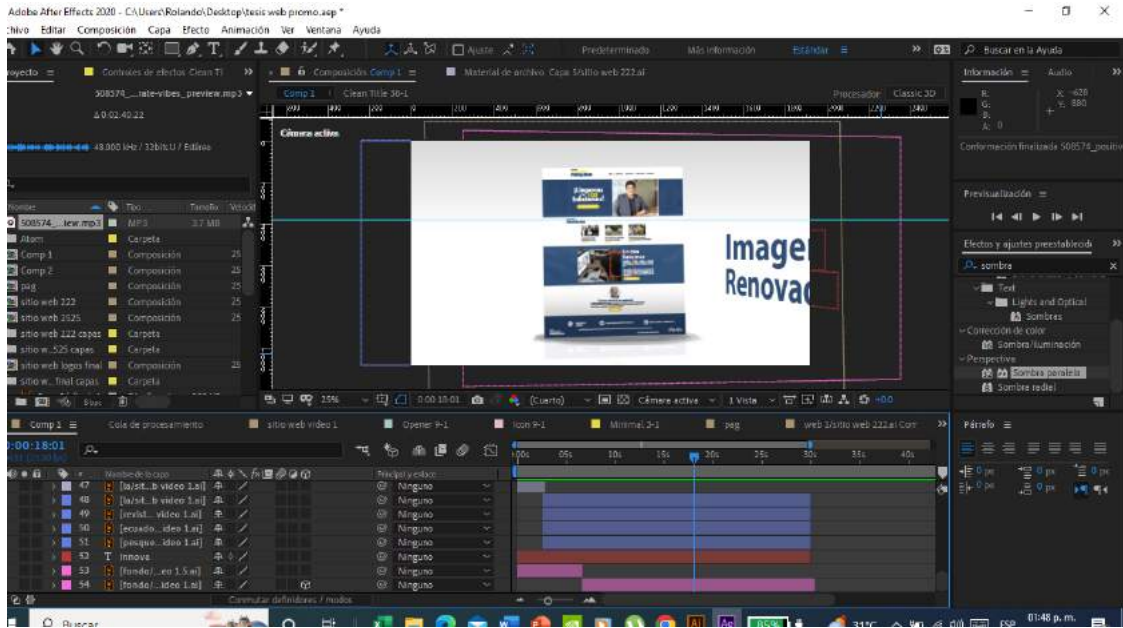
ANEXO 7. CONSTRUCCIÓN, DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL SITIO WEB Y SUS PAGINAS



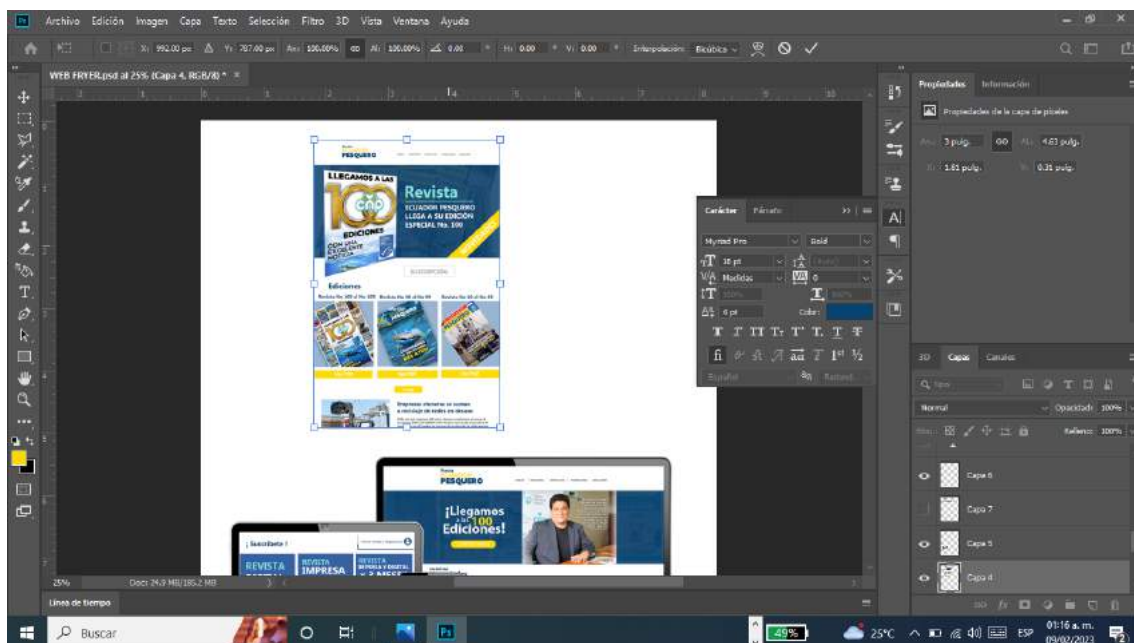
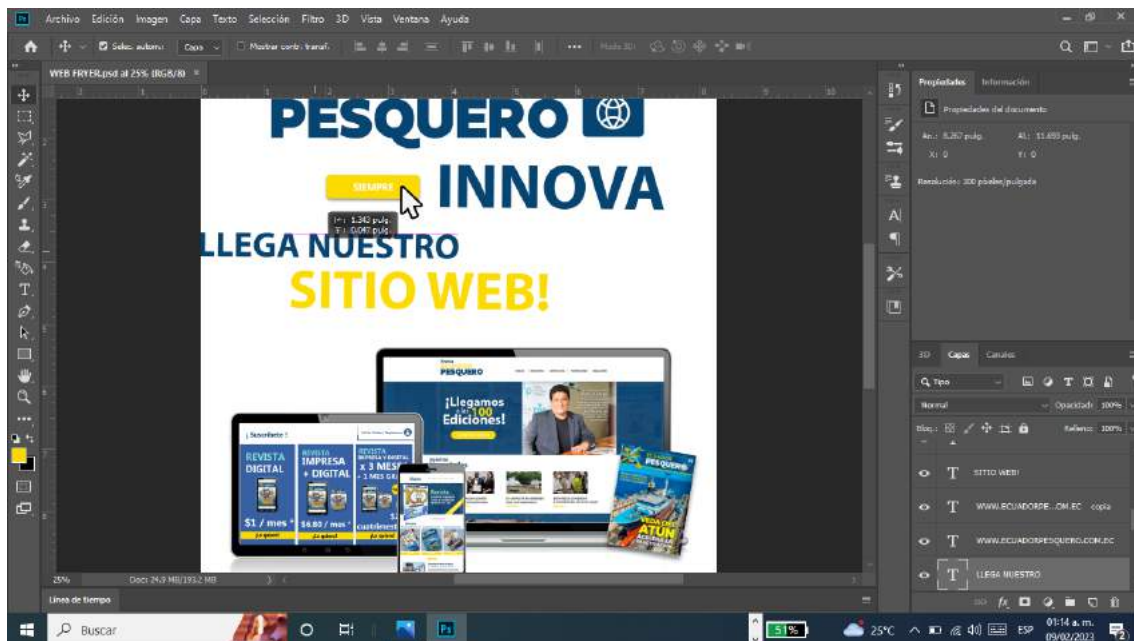


ANEXO 8. CREACIÓN DE PROMOCIONAL PARA EL SITIO WEB





ANEXO 9. CREACIÓN Y DISEÑO PUBLICIDAD DIGITAL



ANEXO 10. PUBLICIDADES USADAS DENTRO DEL SITIO

REVISTA DIGITAL
\$1 / mes *
¡Lo quiero!

REVISTA IMPRESA + DIGITAL
\$6.80 / mes *
¡Lo quiero!

REVISTA IMPRESA Y DIGITAL x 3 MESES + 1 MES GRATIS
\$20 cuatrimestre *
¡Lo quiero!

¡Llegamos a las 100 Ediciones!
CONTACTANOS

26 AÑOS ES EASTANTE TIEMPO SIN EMBARGO. RECUERDO MUY BIEN EL INICIO DE ECUADOR PESQUERO COMO SI FUERA AYER. CREO QUE CUANDO SE LLEGA A QUERER TANTO EL TRABAJO LO QUE UNO HACE, EL TIEMPO PASA SIN QUE UNO SE DE CUENTA.

LLEGAMOS A LAS 100 años Ediciones
CON UNA EXCELENTE NOTICIA

Revista ECUADOR PESQUERO
LLEGA A SU EDICIÓN ESPECIAL No. 100

NOVEDADES

ANEXO 11. PUBLICIDAD DIGITAL

Revista ECUADOR PESQUERO

¡Llegamos a las 100 Ediciones!

INNOVA

LLEGA NUESTRO SITIO WEB!

WWW.ECUADORPESQUERO.COM.EC

ANEXO 12. DISEÑO FINAL DEL SITIO WEB

Revista **ECUADOR PESQUERO**

INICIO | NOSOTROS | CONTACTOS | FORMULARIO | UBICACIÓN

¡Llegamos a las 100 Ediciones!

[CONTACTANOS](#)



“25 AÑOS ES BASTANTE TIEMPO SIN EMBARGO RECUERDO MUY BIEN EL INICIO DE ECUADOR PESQUERO COMO SI FUERA AYER. CREO QUE CUANDO SE LLEGA A OLVIDAR TANTO EL TRABAJO, LO QUE UNO HACE, EL TIEMPO PASA SIN QUE UNO SE DÉ CUENTA.”

nuestras Novedades



TUNACONS LOGRÓ CERTIFICACIÓN MSC
[Leer más...](#)



SE CAPACITA EN EMERGENCIAS CON AMONIACO
[Leer más...](#)



EXPOPESCA CONGREGÓ A PROVEDORES EN GUAYAQUIL
[Leer más...](#)

Lo que hacemos

Entrevistas, artículos técnicos, reportajes, informes de pesquerías y condiciones oceanográficas de organismos locales, regionales y mundiales.

Como el INP, la CIAT, FAO, etc. forman parte del contenido de Ecuador Pesquero, que además en cada edición presenta las estadísticas de las capturas de atún y de las exportaciones pesqueras del Ecuador.

[SERVICIOS](#)



Camara nacional de pesqueria

La Cámara Nacional de Pesquería es un gremio que aglutina a la mayor parte de la flota atunera ecuatoriana y de pelágicos pequeños, así como a industrias de producción de pescado fresco, congelado, en conservas y harineras.

[Ver Más](#)

0999269533
2552290

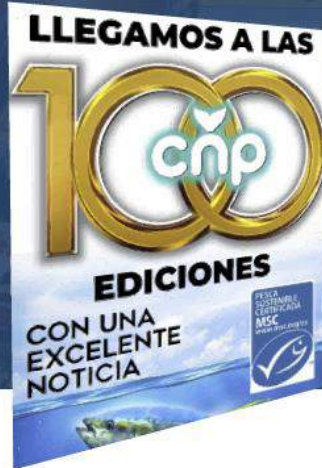
ecuadorpesquero@hotmail.com

Iniciar Sesión / Registrarse

Revista **ECUADOR PESQUERO**

© 2022 Derechos Reservados | Armando Anchundia

cnp Cámara Nacional de Pesquería



Revista

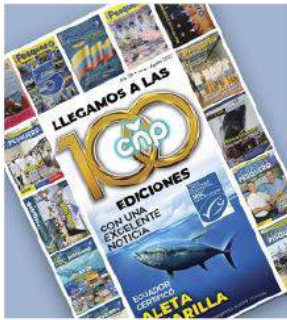
ECUADOR PESQUERO
LLEGA A SU EDICIÓN
ESPECIAL No. 100

NOVEDADES

[Iniciar Sesión / Registrarse](#) 

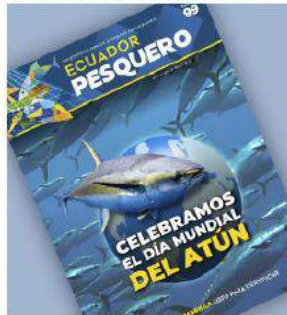
Ediciones

Revista No 100 al No 109



[Ver PDF](#)

Revista No 90 al No 99



[Ver PDF](#)

Revista No 80 al No 89



[Ver PDF](#)

[SUSCRIPCIÓN](#)

[Ver Más](#)



0999269533
2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com



[Iniciar Sesión / Registrarse](#)

¡Llegamos
a las **100**
Ediciones!

[CONTACTANOS](#)



“26 AÑOS ES BASTANTE TIEMPO, SIN EMBARGO, RECUERDO MUY BIEN EL INICIO DE ECUADOR PESQUERO COMO SI FUERA AYER. CREO QUE CUANDO SE LLIGA A QUERER TANTO EL TRABAJO, LO QUE UNO HACE, EL TIEMPO PASA SIN QUE UNO SE DÉ CUENTA”.

nuestras Novedades



TUNACONS LOGRÓ
CERTIFICACIÓN MSC
[Leer más...](#)



SE CAPACITA EN EMERGENCIAS
CON AMONÍACO
[Leer más...](#)



EXPOPESCA CONGRESÓ
A PROVEDORES EN GUAYAQUIL
[Leer más...](#)



Lo que hacemos

Entrevistas, artículos, técnicos, reportajes, informes de pesquerías y condiciones oceanográficas de organismos locales, regionales y mundiales.

Como el IMP, la CIAT, FAO, etc. forman parte del contenido de Ecuador Pesquero, que además, en cada edición presenta las estadísticas de las capturas de eslabón y de las exportaciones pesqueras del Ecuador.

[Ver más...](#)



Camara nacional de pesqueria

La Cámara Nacional de Pesquería es un gremio que aglutina a la mayor parte de la flota abarrera ecuatoriana y de pelágicos pequeños, así como a industrias de producción de pescado fresco, congelado, en conservas y harineras.

[Ver más](#)

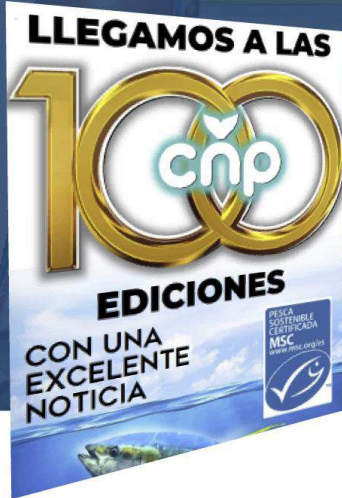
[Iniciar Sesión / Registrarse](#)



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com



Revista

ECUADOR PESQUERO
LLEGA A SU EDICIÓN
ESPECIAL No. 100

NOVEDADES

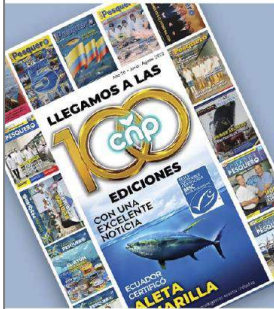
SUSCRIPCIÓN

Ediciones

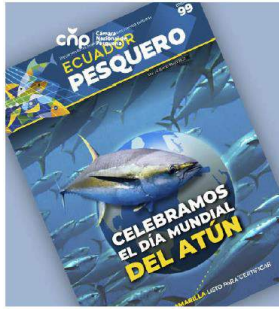
Revista No 100 al No 109

Revista No 90 al No 99

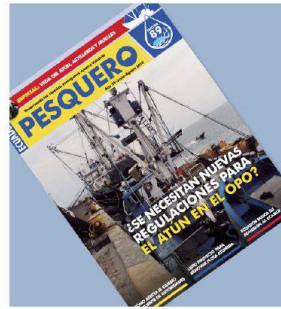
Revista No 80 al No 89



Ver PDF



Ver PDF



Ver PDF

Ver Más



Empresas atuneras se suman a reciclaje de redes en desuso

Cada vez más empresas del sector atunero ecuatoriano se suman al programa REDES DE AMÉRICA Net Positiva que desde el pasado 6 de mayo inició en el Ecuador un proceso de recolección de redes pesqueras en desuso, las que luego serán reconvertidas en nuevos productos...

en la pag 14 y 15 de esta edicion!

Iniciar Sesión / Registrarse



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com

NOSOTROS



INICIOS

Con 20 años de circulación ininterrumpida y una periodicidad trimestral, se trata del medio de comunicación que recoge y presenta los pormenores de lo que acontece en tan importante sector productivo del país.

Ver más



EVOLUCIÓN



ACTUALIDAD

línea
+ de tiempo

¿Quiénes
somos?



Revista ECUADOR PESQUERO

La revista Ecuador Pesquero es el medio informativo oficial del sector pesquero industrial ecuatoriano.

Con 20 años de circulación ininterrumpida y una periodicidad trimestral, se trata del medio de comunicación que recoge y presenta los pormenores de lo que acontece en tan importante sector productivo del país.

Entrevistas, artículos técnicos, reportajes, informes de pesquerías y condiciones oceanográficas de organismos locales, regionales y mundiales como el INP, la CIAT, FAO, etc. forman parte del contenido de Ecuador Pesquero, que además, en cada edición presenta las estadísticas de las capturas de atún y de las exportaciones pesqueras del Ecuador.

Ver más

Iniciar Sesión / Registrarse



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com

NOSOTROS

linea + de tiempo

1996
Nuestra historia tiene sus orígenes en el año 1996, convirtiéndonos en el primer gremio pesquero industrial del Ecuador y otorgándonos una trayectoria de trabajo y servicio de la cual nos sentimos orgullosos.

2000
ECUADOR PESQUERO
Llegada de un nuevo logotipo para la Revista.

1998
2 años después, se conformó la Cámara Nacional de Pesquería, que fue la continuación de la Asociación Pesquera del Ecuador, mediante acuerdo ministerial número 38 del Ministerio de Industrias, Comercio,...

¿Quiénes somos?

Revista ECUADOR PESQUERO

[Contáctanos](#)

Iniciar Sesión / Registrarse



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com

UBICACIÓN

La revista Ecuador Pesquero muestra la ubicación en tiempo real de nuestras oficinas.



Conoce a Nuestros socios :



[Iniciar Sesión / Registrarse](#)



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com

FORMULARIO

Te está gustando nuestra página te invitamos a conocer de mejor manera nuestro servicio y publicaciones y que te vuelvas un miembro más activo de nuestra web.

La revista Ecuador Pesquero, quiere brindarles un mejor servicio por eso lo invitamos a llenar nuestro formulario y registrarse a nuestra página para tener una mejor recepción de sugerencia. Además de tener nuestra revista de manera digital mucho antes que todos.



NOMBRE DE USUARIO

REGISTRATE UTILIZANDO TU CUENTA DE REDES SOCIALES:



NOMBRES Y APELLIDOS:

EMAIL:

USUARIO:

CONTRASEÑA:

CONFIRMAR CONTRASEÑA:

Entrar

LOS ARTICULOS + VISTOS DEL AÑO



0999269533 - 2552290



ecuadorpesquero@hotmail.com

CONTACTOS

Envíanos un mensaje directo.

Nombres y Apellidos Email

Asunto

Mensaje

Enviar Mensaje

Contáctanos

ecuatorpesquero@hotmail.com

Llámanos al:

(+593)098 145 9810.

Horario de Atención:

Lun - Dom 9:00 am - 7:00 pm

¡ Suscríbete !

REVISTA
DIGITAL



\$1 / mes *

¡Lo quiero!

REVISTA
IMPRESA
+ DIGITAL



\$6.80 / mes *

¡Lo quiero!

REVISTA
IMPRESA Y DIGITAL
x 3 MESES
+ 1 MES GRATIS



\$20
cuatrimestre *

¡Lo quiero!

Iniciar Sesión / Registrarse



0999269533 - 2552290



ecuatorpesquero@hotmail.com



¡Llegamos
a las
100
Ediciones!

cuatro
Novedades



TUNACONS LOGRÓ
CERTIFICACIÓN MSC

Leer más...



SE CAPACITA EN EMERGEN
CIAS CON AMONIACO

Leer más...



EXPOPESCA CONGRÉGÓ
A PROVEDORES EN
GUAYAQUIL

Leer más...



Lo que
hacemos

Estadísticas, artículos, librerías,
reportajes, laborios de pesqueros y
condiciones oceanográficas de
organismos, locales, regionales y

Leer más...



Cámara nacional de pesquería
La Cámara Nacional de Pesquería es un
organismo que aglutina a la mayor parte de la
flota industrial ecuatoriana y de pequeños
pesqueros, así como a la flota de
producción de pescado fresco, congelado,
en conserva y salmónes.

Leer más...



Iniciar Sesión / Registrarse



ecuatorpesquero@hotmail.com



0999269533
2552290