



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

**CARRERA:**

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**TEMA:**

“DISEÑO DE SITIO WEB Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA  
ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

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

**AUTOR(A):**

CAMPOVERDE HUAMBO, LAYLIN PATRICIA

**TUTOR:**

JONATÁN PORTUGAL, MGTR.

GUAYAQUIL - ECUADOR

2020 - 2021

## **RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Laylin Patricia Campoverde Huambo, 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 Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT 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.

---

Laylin Patricia Campoverde Huambo

C.C.:0922471446

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

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 Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”**, fue elaborado por el Srta. **Laylin Patricia Campoverde Huambo**, 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**

Con mucho cariño para mi abuela la Ab. Cecilia Peñaherrera porque desde pequeña me enseñó que los estudios son importantes, que el tener el conocimiento de algo es sumamente valorado, que me formo con responsabilidad y siempre inculcándome el crecimiento tanto como profesional y espiritual.

Gracias por tu paciencia, por tu amor y por que luchas cada día para darme una educación de primera, a ti te debo mucho por no decir demasiado, pero espero que con este logro que alcance te sientas sumamente orgullosa de mí y de cómo me has formado.

También te doy las gracias a ti madre mía Patricia Huambo que has estado en todo este proceso de estudios que me has visto caer y con tu infinito amor me has ayudado a levantarme cada día, gracias infinitas por todo lo que has hecho por mí y sé que te debo mucho que no sé cómo pagártelo, pero espero con este logro te sientas muy orgullosa de mí y de la hija que has formado.

Las amo con todo mi corazón madres de mi vida

Laylin Patricia Campoverde Huambo

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por permitirme terminar un logro más en mi vida, pero en especial a toda mi familia que ha estado ahí para cuidarme y guiarme para llegar al éxito, a mis abuelos, mi madre, mi padrastro, mis tíos, mi padre y mi abuela Nancy y a mi novio por estar conmigo siempre.

Agradezco a mi tutor de tesis por su apoyo, paciencia, impulso y darme la confianza necesaria para poder lograr este proyecto de la mano de usted quedo eternamente agradecida con usted.

Laylin Patricia Campoverde Huambo

## INDICE CONTENIDOS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>                                  | <b>1</b>  |
| <b>CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN.....</b>                     | <b>6</b>  |
| <b>1.1. MARCO HISTÓRICO.....</b>                           | <b>6</b>  |
| 1.1.1. Historia del Diseño Gráfico a Nivel Mundial.....    | 6         |
| 1.1.2. Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador.....      | 7         |
| 1.1.3. Historia de la Escuela de Futbol Carrera Sport..... | 8         |
| 1.1.4. Identidad Corporativa.....                          | 9         |
| 1.1.5. Historia de Diseño Web.....                         | 10        |
| 1.1.6. Importancia de las páginas web en el futbol.....    | 11        |
| <b>1.2. MARCO TEÓRICO .....</b>                            | <b>12</b> |
| 1.2.1. Diseño.....   | 12        |
| 1.2. Comunicación Visual.....                              | 14        |
| 1.2.3. Diseño Web.....                                     | 15        |
| <b>1.3. MARCO CONCEPTUAL.....</b>                          | <b>16</b> |
| 1.3.1. Arte.....   | 16        |
| 1.3.2. Diseño Gráfico.....                                 | 16        |
| 1.3.3. Elementos base del Diseño Grafico.....              | 16        |
| 1.3.3.1. Elementos Conceptuales.....                       | 16        |
| 1.3.3.2. Elementos Visuales.....                           | 16        |
| 1.3.3.3. Elementos de Relación.....                        | 17        |
| 1.3.3.4. Elementos Prácticos.....                          | 17        |
| 1.3.4. Publicidad.....                                     | 17        |
| 1.3.5. Internet.....                                       | 18        |
| <b>1.3.6. Tipos de Portales Web .....</b>                  | <b>20</b> |
| <b>1.3.7 Hosting y Dominios .....</b>                      | <b>21</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.4. MARCO JURIDICO .....</b>                      | <b>22</b> |
| <b>CAPITULO II. METODOLOGÍA EMPLEADA.....</b>         | <b>24</b> |
| <b>2.1. TIPOS DE INVESTIGACION .....</b>              | <b>24</b> |
| 2.1.2. Investigación Descriptiva .....                | 24        |
| 2.1.3. Investigación Explicativa .....                | 24        |
| <b>2.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN .....</b>            | <b>25</b> |
| 2.2.1. Enfoque Cualitativa.....                       | 25        |
| 2.2.2. Enfoque Cuantitativo.....                      | 25        |
| <b>2.3 METODO E INVESTIGACIÓN.....</b>                | <b>26</b> |
| 2.3.1. Métodos Teóricos.....                          | 26        |
| 2.3.1.1. Método Análisis y Síntesis.....              | 26        |
| 2.3.1.2. Método Histórico – Lógico.....               | 26        |
| 2.3.1.3. Método Inductivo .....                       | 27        |
| 2.3.2. Método Empírico .....                          | 27        |
| 2.3.2.1. Observación Participativa .....              | 27        |
| 2.3.2.2. Entrevista .....                             | 28        |
| 2.3.2.3. Encuesta .....                               | 28        |
| 2.3.3. Método Estadísticos .....                      | 28        |
| 2.3.3.1 Universo.....                                 | 28        |
| 2.3.3.2. Muestra .....                                | 28        |
| <b>2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>          | <b>30</b> |
| 2.4.1. Análisis de la observación .....               | 30        |
| 2.4.2 Análisis de los resultados de encuestas .....   | 30        |
| 2.4.3 Análisis de los resultados de entrevistas ..... | 33        |
| <b>2.5. HERRAMIENTAS DE ANALISIS .....</b>            | <b>34</b> |
| 2.5.1. Análisis de DAFO (FODA).....                   | 34        |
| 2.5.2. Modelo Capa.....                               | 34        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....</b>                 | <b>36</b> |
| <b>3.1. TITULO DE LA PROPUESTA.....</b>                               | <b>36</b> |
| <b>3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....</b>                             | <b>36</b> |
| <b>3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>                          | <b>36</b> |
| 3.3.1. Estado inicial del proyecto.....                               | 36        |
| 3.3.2. Requerimiento del desarrollo.....                              | 37        |
| 3.3.2.1. Requerimientos Técnicos.....                                 | 37        |
| 3.3.2.2. Requerimientos operativos.....                               | 37        |
| 3.3.2.3. Requerimientos Económicos.....                               | 38        |
| 3.3.3. Planificación de desarrollo .....                              | 39        |
| 3.3.4. Fase 1. Planificación del Proyecto .....                       | 40        |
| 3.3.4.1. Estudio previo de las características de la página .....     | 40        |
| 3.3.4.2. Boceto del sitio web .....                                   | 40        |
| 3.3.4.3. Bocetos de la publicidad digital .....                       | 41        |
| 3.3.4.4. Recopilar información de la escuela.....                     | 41        |
| 3.3.5. Fase 2. Desarrollo del sitio web y la publicidad digital ..... | 41        |
| 3.3.5.1. Fotografía.....  | 41        |
| 3.3.5.2. Edición Fotográfica .....                                    | 42        |
| 3.3.5.3. Maquetación en Adobe Illustrator.....                        | 42        |
| 3.3.5.4. Desarrollo Web en Dreamweaver .....                          | 42        |
| 3.3.5.5. Diseño de publicidades digitales .....                       | 42        |
| 3.3.6. Fase 3. Implementación.....                                    | 43        |
| 3.3.6.1. Creación de la página web .....                              | 43        |
| 3.3.6.2. Colocar los diferentes puntos a tratar de la página.....     | 43        |
| 3.3.6.3. Tamaño de las publicaciones digitales. ....                  | 43        |
| 3.3.6.4. Diseñar la publicidad digital .....                          | 44        |
| <b>3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN .....</b>                          | <b>45</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.4.1. Factibilidad administrativa .....                                    | 45        |
| 3.4.2. Factibilidad Legal.....  | 45        |
| 3.4.3. Factibilidad ecológica.....  | 45        |
| <b>3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA.....</b>                      | <b>45</b> |
| <b>3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA<br/>PROPUESTA .....</b> | <b>46</b> |
| <b>CONCLUSIONES .....</b>   | <b>47</b> |
| <b>RECOMENDACIONES.....</b>   | <b>48</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA .....</b>   | <b>49</b> |
| <b>ANEXOS .....</b>   | <b>51</b> |

## INDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Requerimientos Técnicos.....     | 37 |
| Tabla 2. Requerimientos Operativos.....   | 37 |
| Tabla 3. Requerimientos Económicos .....  | 38 |
| Tabla 4. Planificación de Desarrollo..... | 39 |

## INDICE DE ANEXOS

|  |    |
|--|----|
| ANEXO 1. FICHA DE OBSERVACIÓN .....          | 52 |
| ANEXO 2. MODELO DE ENCUESTA APLICADA .....   | 53 |
| ANEXO 3. RESULTADOS DE LA ENCUESTA.....      | 55 |
| ANEXO 4. ENTREVISTA A PROFUNDIDAD .....      | 61 |
| ANEXO 5. ENTREVISTA #2.....                  | 63 |
| ANEXO 6: ENTREVISTA #3 .....                 | 64 |
| ANEXO 7: BOCETO DE LA PAGINA WEB .....       | 65 |
| ANEXO 8: MAQUETACION DE LA PAGINA WEB .....  | 67 |
| ANEXO 9: PUBLICIDAD DE LA ESCUELA .....      | 68 |
| ANEXO 10: REDES SOCIALES DE LA ESCUELA ..... | 70 |
| ANEXO 11: DISEÑO DEL SITIO WEB .....         | 71 |

## **RESUMEN**

La evolución que cada día vivimos en el ámbito digital es impresionante tanto que hoy en el siglo 21 seguimos viendo innovaciones, en todas las áreas del diseño gráfico y si nos basamos en el social media, hoy en día no hay una sola escuela de futbol que no cuente con las redes sociales activas o que tengan un community manager para que organice toda la estrategia publicitaria.

Es por eso que este proyecto hace un estudio cualitativo y cuantitativo de los padres de familia de las características que ellos desean dentro de la página web de la Escuela de Futbol Carrera Sport de la ciudad de Guayaquil con la finalidad de facilitar los pagos e inscripciones de los nuevos chicos, y para finalizar se propuso el diseño de una página web y materiales publicitario asistidos por computadora para desarrollo de la misma que tiene como finalidad que la escuela lo emplee con fines publicitarios tanto como interna como externa para captar nuevos clientes.

## **ABSTRACT**

The evolution that we live every day in the digital environment is impressive so much that today in the 21st century we continue to see innovations in all areas of graphic design and if we rely on social media, today there is not a single soccer school that does not have active social networks or have a community manager to organize the entire advertising strategy.

That is why this project makes a qualitative and quantitative study of parents of the characteristics that they want within the website of the Carrera Sport Soccer School in the city of Guayaquil in order to facilitate payments and enrollment of new kids, and finally proposed the design of a website and computer-assisted advertising materials for development of the same that is intended to be used by the school for advertising purposes both internally and externally to attract new customers.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad mediante el internet y los diferentes sitios web es un mundo de posibilidades de carácter moderno, que ofrece una conectividad de largo alcance, hoy en día el avance de la tecnología da un paso al consumo de información a través del internet, teniendo en cuenta que para las empresas es muy factible crear una imagen empresarial que sea visible en la red, así como la difusión de noticias de manera inmediata las escuelas de futbol o formativas, también tienen espacio en la red porque a través de ella puede la sociedad estar más informados mediante la comunicación visual.

Los avances tecnológicos forman parte del diseño web, debido a que un Website puede ser visitado por las personas en cualquier parte del mundo, teniendo una plataforma en que podrán adquirir información, con medios modernos como internet que aporta significativamente a la enseñanza de técnicas para el futbol

Internet es el único medio de comunicación donde se puede jugar tanto con imágenes, música y vídeos, esta es la capacidad que hace un medio de comunicación rico y dinámico, la creación de una página web es un paso crucial en la estrategia de crecimiento de una empresa, hoy en día, la página web se ha convertido en una potente herramienta de comunicación donde se puede dar a conocer los servicios y productos de la empresa, a su vez valores y misiones de la empresa donde estará activo las 24 horas del día y los 365 días del año, pero hay algo que siempre olvidan las personas y es que no solo basta con crear un sitio web sino que también hay que dedicarle tiempo, innovar, e inversión para mantenerlo.

La necesidad que existe hoy en día es mantener comunicada a la sociedad brindando información actualizada de la escuela, mostrando los acontecimientos más importantes que sucede en la escuela.

El diseño web como bien su nombre lo indica es la forma como se crea una página web, con sus vínculos y anexos, es de gran importancia ya que permiten visualizar la información y mostrar de forma rápida cualquier noticia, comunicación, aviso o testimonio que se presente en la escuela, institución u organización.

La identidad visual tiene una gran importancia y significado en el campo empresarial, por eso en este proyecto nos enfocamos en crear una página web, debido que en Guayaquil son contadas las escuelas que tienen una página web y había una manera de comunicación con el público objetivo.

Escuela de Futbol Carrera Sport nace en la ciudad de Guayaquil el primero de septiembre de 2015 en la provincia del Guayas ciudad Guayaquil, al comienzo se obtuvo 10 chicos de la categoría 2008. La primera ubicación que tuvo la escuela fue en La Pradera junto al colegio Vicente Trujillo cancha de arcilla.

Por varios meses se mantuvo en la ubicación mencionada, pero no continuo en esa ubicación porque muchos de los chicos que estaban en la escuela comenzaron a faltar poniendo el nombre de la escuela en riesgo, estuvo sin actividad 6 meses.

Actualmente la escuela se encuentra ubicada en las calles 6 de marzo y Bolivia -centro sur de la ciudad, en ese momento contamos con el apoyo financiero de dos personas importantes en la nueva imagen de la escuela, contamos con 50 chicos desde los 5 años hasta los 12 años, la escuela tiene 5 años de fundación teniendo éxitos en los diferentes campeonatos donde ha participado.

El presente proyecto de investigación plantea desarrollar un diseño web sobre la visión, misión, enseñanza y enlaces de la Escuela de Futbol Carrera Sport en la ciudad de Guayaquil por medio de fotos. Videos de alta calidad, que refleje la calidad de enseñanza que damos en la escuela de futbol, con la finalidad de promocionar y difundir nuestro negocio a nivel nacional.

El presente trabajo de investigación es elaborado para inducir la enseñanza del futbol ecuatoriano, esto se incentiva por medio de fotos, videos, post en redes sociales de la escuela, por ende, atraerá a los padres de familia que quieran que su hijo o hija tenga una enseñanza de calidad en el futbol, para que conozcan una disciplina diferente y los beneficios que da este deporte a los chicos, que debe ser valorado a nivel nacional e internacional, a los entrenadores que dan todo para que los chicos lleguen a un nivel alto de competencia.

Con la elaboración de este proyecto nos enfocamos en cubrir las necesidades de nuestros clientes. Cabe recalcar que para el crecimiento de la escuela el consumidor juega un papel importante y fundamental. Por eso se espera que con la creación de una página web y un material publicitario la Escuela Carrera Sport sea aún más reconocida en Guayaquil para obtener el incremento de alumnos y su posicionamiento.

El problema se centra en que actualmente no contamos con una página web para nuestra escuela de futbol, a nivel nacional existen escuelas que ya cuentan con una página web donde se dan a conocer y tienen mayor acogida en el establecimiento.

Por lo tanto, contar con un sitio web y material publicitario la escuela tendrá una mejor imagen y verán que tiene un buen manejo, dando fe de que la escuela es un negocio organizado y comprometido con los jugadores, lo que les permite a los clientes ver la calidad de enseñanza que se da y como son tratados los jugadores en cada etapa de su aprendizaje en el futbol a través del sitio web que se va diseñar junto con el material publicitario.

A pesar que la escuela cuenta con 5 años de fundación es muy poco conocida para la mayoría de ecuatorianos ya que no ha tenido una difusión a nivel nacional a diferencia de las otras escuelas de futbol como son las de Alfaro Moreno en asociación con Barcelona Sporting Club, la del Club Sport Emelec entre otras, existen muchas escuelas de futbol que no tienen el renombre, por eso nuestro trabajo es llegar a ser reconocida a nivel nacional.

Actualmente en Guayaquil existen muchos emprendedores de diferentes escuelas de futbol los cuales ofrecen a sus clientes los servicios de enseñanza del futbol y son consumidos por los clientes, pero no satisfacen completamente la enseñanza del futbol. Es por eso que al crear una página web será útil para la escuela se vaya posesionando aún más en la mente los padres de familia.

A través de este trabajo será una contribución para solucionar en parte el problema que se identificó en fomentar la llegada de más chicos a la escuela, por medio de la página web que llevará videos, imágenes, y enlaces donde será más fácil la inscripción de los chicos y que la enseñanza está a la altura de las grandes ligas deportivas.

Basado en todos estos argumentos, se puede formular la hipótesis que a través del desarrollo del sitio web que contenga los mejores video e imágenes conjunto a los enlaces que muestren a toda padre familia que ingrese a la página, las practicas, imágenes de eventos que hagamos, campeonatos y de la calidad que tiene la escuela a la hora de enseñar.

De esta manera se va a lograr que los padres de familia se motiven a visitar nuestra página y a su vez nuestra escuela, para que vean una enseñanza diferente, como es el manejo del balón, la conducción del balón, entre otras cosas.

En la actualidad lo que normalmente causa impresión en una empresa u organización es su forma visual, bien sea por su imagen o por los servicios que ofrece. Depende mucho de cómo una organización se exhibe hacia su público objetivo para poder crear una huella positiva y que aumente sus ingresos o caso contrario disminuyan.

El contar con una página web y un material publicitario no solo te ofrece el reconocimiento de público objetivo, sino también te ofrece originalidad, credibilidad y confianza hacia tus futuros clientes.

Con la elaboración de la página web se busca mejorar la comunicación al consumidor y aportar en el posicionamiento del mercado. Hoy en día no existe empresa que pueda resaltar sin tener una página web y el material publicitario, por eso el contar con una página te ayudara a que tu marca sea reconocida y pueda diferenciarse antes los demás.

Esta página web será una herramienta de vital importancia que dará resultados favorables por el fácil manejo y rápida búsqueda que tendrá, que beneficiará tanto a la escuela como a los usuarios que tengan acceso a la página.

Que ayudara a que desde la página se puedan inscribir y pagar al mismo tiempo no solo las mensualidades sino las inscripciones y conocerán establecimientos y los horarios de entrenamiento.

Al elaborarse un sitio web su presentación es de manera digital, la medida del sitio web es de 940 a 1000 pixeles de ancho para el contenido de la página web, en versión Tablet las medidas son de 940 a 780 pixeles y en los teléfonos celulares la medida es de 780 pixeles.

En el manual publicitario también será de manera digital, donde se encontrará las medidas de los logos, los colores que serán escogidos de manera en la que se vea agradable a la gente y sea armónico, las tipografías acordes a lo que quiere mostrar la escuela ya que debe ser una tipografía que sea legible y entendible para que se pueda leer con claridad el nombre de la escuela.

Esta aplicación es importante ya que por medio de este sitio web la escuela va incrementar sus ventas, aumentar sus ingresos, obtener una mayor rentabilidad, ser aún más reconocida, aumentar el número de chicos que difundan la enseñanza que se brinda en nuestra escuela y más a delante poner una sucursal en otro lado quizás provincia.

Una de las funciones que tiene una empresa es siempre proyectar una imagen positiva y transmitir los valores que ella posee, esto ayudara a diferenciarse ante las competencias que existen en el mercado.

Es difícil poder resaltar entre la multitud de escuela ya existentes. Por eso es importante contar con una buena identidad visual y una página web convincente que se pueda diferenciar en este mercado tan competitivo. La identidad visual debe impresionar y generar un llamado de atención en las personas, esto te ayudara a la identificación en el mercado.

Como es de conocimiento, la página web es actualmente uno de los actores del comercio electrónico, ya sea nacional como internacional, y esta a su vez representa una de las fuentes de ingreso para distintas organizaciones o escuelas. En nuestra escuela contamos con chicos con excelente dominio de pelota.

Crear un sistema de navegación mucho más rápido, que al usuario le permita encontrar lo que está buscando de manera rápida y precisa. Es por eso que nosotros los diseñadores debemos darnos cuenta de que tenemos la responsabilidad de presentar un contenido y una navegación segura.

En este proyecto se espera tener resultados positivos, y posesionar la identidad de la escuela dando a conocer su calidad de enseñanza y todos los recursos que se utiliza para las clases mediante de videos, imágenes y enlaces que va a tener la página web.

Diseñar y elaborar un sitio web con material publicitario sobre la Escuela de Fútbol Carrera Sport de la ciudad de Guayaquil, con fotos y videos de alta calidad con el fin de promocionar y difundir nuestra escuela a nivel nacional.

Esta tesina se va a realizar un diseño de un sitio web y material publicitario en el cual va a tener contenido especializado para niños y chicos jóvenes que el deporte hoy en día es fundamental para la salud de todos y más aún en los niños y jóvenes, tendrá enlaces donde se podrán inscribir y pagar al mismo tiempo, va a haber videos, fotos, entre otras cosas.

# **CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN**

## **1.1. MARCO HISTÓRICO**

### **1.1.1. Historia del Diseño Gráfico a Nivel Mundial**

Nosotros los seres humanos siempre tuvimos la necesidad de comunicarnos uno con otros, la transmisión de conceptos, tanto de forma visual como verbal, es uno de los ejes de nuestro progreso.

A lo largo de toda la historia fuimos empleando distintas técnicas de escritura y pintura para poder transmitir ideas, y si bien es cierto que las herramientas fueron evolucionando, la esencia es siempre la misma que es establecer un vínculo con nuestros semejantes.

El principio del diseño lo podemos encontrar en las pinturas rupestres, 20 mil años A.C aproximadamente, en las misma que se observan figuras representando animales y otros humanos, se estima que es con fines religiosos, los egipcios elaboraban un avanzado sistema de escritura, los jeroglíficos, pronto diseñaron también un soporte más reciente al paso tiempo llamado papiro.

Llegando a la edad media se comienza a prestar atención a las decoraciones siendo estas atractivas misceláneas e ilustraciones a los textos principalmente religiosos, había un especial interés de la iglesia en escribir biblias llamativas para ayudar a difundir el mensaje religioso.

Llegando al año 1440 Johan Gutenberg diseña la imprenta, un artefacto que era capaz de reproducir textos e imágenes sobre papel en la escala masiva, nace la industria de la imprenta moderna, esto no solo permitió lazar un sinfín de productos impresos de todo tipo y que se crea una nueva profesión como la tipografía o cajista que es un técnico especialista en maquetación y ajuste de texto que luego serán impresión por los impresores.

Una etapa decisiva en la concepción del diseño gráfico como profesión actual, fue durante la revolución industrial, con el surgimiento de la industria mecanizada se desarrolló la economía y los mercados, los campesinos se desplazan a la ciudades para trabajar en las fábricas y aparecen en las zonas comerciales y la competencia para vender a las masas los nuevos productos elaborados, es así como se desarrolla la técnica

publicitaria que se ocupa a los posibles consumidores información acerca de las nuevas mercancías.

Esto provocó la necesidad comercial de que un profesional con los conocimientos necesarios para manejar de manera correcta diversos elementos visuales tales como las formas, texto, tipografía, tonos, ilustraciones fotográficas, debían ser ideas puntuales a los posibles consumidores, es entonces que aparecen los primeros diseñadores gráficos y la comunicación publicitaria cobra más fuerza.

A finales del siglo XX comienza la era digital, las computadoras, al principio eran muy costosa, se vuelven productos cada vez más y más masivos. Esto y el uso de programas especiales, permitió que el diseño gráfico pueda ser realizado de manera digital empujando los límites visuales más lejos y redefiniendo toda la profesión. Los diseñadores deben re adaptarse a las nuevas tecnologías.

Con los computadores los tiempos de producción se aceleran, pero también, al multiplicarse los medios y los formatos, crece la demanda de diseño gráfico. Internet es el último de los desafíos hasta el día de hoy, la interacción de animaciones, contenidos multimedia con textos y aplicaciones online, abre nuevos caminos y propone nuevos desafíos, hoy en día son comunes los híbridos diseñadores gráfico multimedia que tienen la capacidad de manejar video y contenido interactivos.

### **1.1.2. Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador**

Según (Bravo, 2003) “A partir del boom petrolero y el desarrollo que en todos los ámbitos significó para el país, el Diseño Gráfico empieza a tener una presencia cada vez más importante y calificada”

Actualmente vivimos en la “era de la imagen” donde detrás de toda imagen, de toda ilustración hay un diseñador más, sin embargo, poco o casi nada se sabe o se reflexiona del diseño gráfico que son los actores fundamentales en los diferentes campos social, cultural e histórico.

En la década de los 70 aparecen las estrategias de comunicación, marketing y gráfica publicitaria, la necesidad de conseguir marcas para que identifiquen los productos donde en las principales ciudades tienen editoriales, imprentas, agencias publicitarias las cuales se encargaron de desarrollar las estrategias de marketing, comunicación y la gráfica

publicitaria, donde crece el interés por los logotipos de las marcas o productos, en esta década aun no existían centros especializados de diseño gráfico por ende los que abarcan esta área eran los arquitectos, dibujantes y artistas plásticos.

En los 80 comenzaron a aparecer los primeros institutos de enseñanza de diseño gráfico, el diseño de editorial tuvo un gran impulso ya que se fundaron las primeras editoriales, la circulación de las primeras revistas y la publicación del primer periódico a color y los avances tecnológicos en las áreas de diseño con las técnicas de impresión donde se utilizaron las computadoras y los programas específicos para el diseño gráfico.

En los años 90 vino la expansión del diseño gráfico donde se fundaron algunas facultades, escuelas e institutos de diseño, ocurrió un hecho trascendental que fundaron la Asociación de Diseñadores Gráficos de Pichincha lo cual realizaban por primera vez en el país, aparecieron las primeras publicaciones del diseño gráfico ecuatoriano, la ilustración también se comienza a visualizar mediante libros y cuentos infantiles.

Desde el 2000 para adelante el diseño gráfico se convirtió en una actividad, también se desarrolló el “branding” como estrategia de creación de marcas de nuevos medios de comunicación como textos e imágenes que se acoplan a la animación, audio y video digital.

El diseño gráfico debe conocer o estar al tanto de las exigencias de un mundo globalizado donde se generan proyectos para promocionar y desarrollar el diseño gráfico.

### **1.1.3. Historia de la Escuela de Fútbol Carrera Sport**

La Escuela de Fútbol Carrera Sport se fundó el primero de septiembre del 2015, en una cancha de arcilla a lado del colegio Vicente Trujillo que se encuentra ubicado en la Pradera 2, ahí se empezó con la categoría 2004 que son chicos de 16 años en adelante, nuestro uniforme de entrenamiento es totalmente azul oscuro con los respectivos logos de la escuela que son Seri grafiados y pintados con base blanca y puestos en el uniforme de entrenamiento.

Nuestro primer equipo de competencia fue azul, negro y blanco unidos, con la categoría 2004 fue nuestra primera vez que competimos en el campeonato Shoes Alvarito donde anteriormente estaba en las canchas de River Sur que se encuentra ubicadas en el

sur de la ciudad en La Sopeña, actualmente seguimos en competencia en el mismo campeonato, pero ahora se encuentra ubicado en el Colegio La Gea vía a costa.

En el año 2016 tuvimos una para de casi 6 meses ya que no podíamos seguir en la cancha de arcilla, y con ayuda de unas personas especiales pudimos mudarnos a una cancha sintética en el mes de Julio, la cancha se encuentra ubicada en 6 de marzo y Bolivia se encuentra a lado de la Iglesia La Roca.

Actualmente llevamos 5 años de fundación dando un servicio de calidad, nuestro entrenador capacitado y graduado en los Estados Unidos logrando tener una licencia como entrenador, hoy en día contamos con la cantidad de chicos estables y que va en aumento porque nuestra calidad de enseñanza es buena y estable, contando con una excelente administración, con proyecciones a futuro como lograr tener nuestra propia cancha.

#### **1.1.4. Identidad Corporativa**

La imagen corporativa es una representación de la esencia de la empresa, mediante una diversidad de atributos, será la comunicación en todas las formas la que permitirá a los consumidores y público en general identificarla, posicionarla y diferenciarla en el mercado, por tanto debe estar muy bien estructurada, cuidar cada detalle que la compone, y que posteriormente a través de diversas estrategias ayudarán a alcanzar infinidad de objetivos tales como mejor 12 incremento de las ventas, introducción de nuevo clientes, posicionamiento en el mercado entre otros.

Según, (Blanco & Sánchez, 2013). La imagen corporativa se puede definir como una evocación o representación mental que conforma cada individuo, formada por un cúmulo de atributos referentes a la compañía; cada uno de esos atributos puede variar, y puede coincidir o no con la combinación de atributos ideal de dicho individuo.

La imagen corporativa es la comunicación directa que se va a tener en la mente de los consumidores finales previamente segmentados, es a quién a quienes vamos a dirigir nuestro mensaje, por tanto, la representación de la empresa a través de la imagen corporativa debe ser clara, directa, sencilla, veraz, ya que como lo indica está compuesto por diversos atributos que van a ser fundamentales al momento de diferenciarse de su competidor y de llegar a su público objetivo.

Se considera que la imagen corporativa suele estar relacionada con la calidad, precio y el prestigio que toda empresa maneja desde el momento en que ingresa al mercado, es por eso que debe de ser una meta obtener siempre una imagen positiva.

Según lo indica, (Blanco & Sánchez, 2013) Para conseguir una buena imagen corporativa, el punto de partida debe ser siempre la realidad de la empresa, es inútil intentar obtener una imagen que no refleja lo que la empresa es.

Esa realidad debe proyectarse de forma global, teniendo en cuenta todo lo que la compañía hace.

La imagen de la empresa debe encerrar todo lo que esta ofrece a sus consumidores, sin tratar de hacer creer algo contrario a la idea con la que se inició. La imagen corporativa va relacionada a como difundir de forma visual y representar formas gráficas esa en esa identidad corporativa de una empresa.

Así podemos concretar a la imagen corporativa como toda aquella comunicación visual, puede ser captada por los consumidores y encierra la idea principal de la identidad corporativa que conforma la empresa.

### **1.1.5. Historia de Diseño Web**

En un principio las páginas web eran solamente texto, pero a medida que ha evolucionado la tecnología desde los ordenadores y las redes de telecomunicaciones, se ha generado nuevas formas de desarrollar la web. La primera generación del diseño web fue en el año 1993, la página web tenía el nombre de Mosaic, un programa que permite navegar por internet con mayor facilidad, más tarde cambiaría el nombre de Netscape y en menos de un año había recibido 2 millones de visitante.

El navegador Web era capaz de mostrar tanto imágenes como textos, aunque con una limitación muy alta a la hora de diagramar la información de la página web. Los diseños web de estas páginas eran lineales y estaba orientado para científicos que eran los usuarios que compartían su información alrededor de todo el mundo mediante estas páginas web.

Desde sus comienzos por los años 60, Internet ha pasado por muchas facetas, y su instrumento principal, las páginas web, han sufrido gigantescos cambios desde entonces.

En sus orígenes, las paginas eran planas, únicamente presentaba texto, pero a medida que ha ido aumentando el desarrollo tecnológico estos sitios han ido creciendo con él.

Después empezaron a utilizar iconos en lugar de palabras, la página web comienza a poseer imágenes de fondo, aparece el diseño y uso de botones con relieve para la navegabilidad, el uso de banner en lugar de cabeceras, la estructura de texto de forma jerárquica mediante menús o listados.

1991: Se creó la WWW (World Wide Web) o red informática mundial, es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedia interconectados y accesibles a través de internet.

1993 se creó la primera versión de Mosaic por Marc Andreessen funcionaba sobre sistemas Unix y fue liberada el 22 de abril de 1993 y fue tanto éxito que en agosto 1993 se crearon para Microsoft Windows y Macintosh.

1995 se crea EBay en California que es un sitio web destinado al comercio electrónico de productos a través de internet, es uno de los pioneros en ese tipo de transacciones habiendo sido fundada en el año 1995 y desde el 2002 hasta el 2015 EBay es propietario del PayPal.

#### **1.1.6. Importancia de las páginas web en el futbol.**

Según (Bustamante, 2014) “Lejos de confundirse con la propaganda gubernamental, la comunicación institucional apunta hacia la información necesaria para una participación crítica de los ciudadanos en las decisiones y actuaciones sociales”

En la actualidad, la entrada de nuevos mercados están las herramientas tecnológicas como una herramienta de fácil acceso, tantos los clubes deportivos como las academias de futbol crean sus respectivas páginas web para ofrecer al global deportivo las nuevas herramientas informativas, participativas y de servicios.

El proceso de la nueva comunicación en diversos ámbitos de la sociedad, refresca la imagen de cualquiera escuela de futbol y aún más si es un semillero, le brindaría a los futuros clientes potenciales que en este caso serían los padres de los futuros futbolistas que se inscribirían en la escuela de fútbol.

En este sentido, páginas Web de los clubs deportivos se podrían asemejar en objetivos e intenciones a lo que se entiende por un gabinete de comunicación online, al

tratarse de sitios que realizan parcialmente su actividad comunicativa en la Red; o por el contrario limitarse a realizar a través de sus páginas actualizaciones puntuales en la Red con lo que se establecerían como complemento esporádico de un nuevo soporte como canal de comunicación o escaparate al exterior

## **1.2. MARCO TEÓRICO**

### **1.2.1. Diseño**

Según (Scott, 1970) “Diseño es un acto humano fundamental, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón, por ellos significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño.”

El diseño actualmente es importante porque a través del diseño se puede mostrar distintas sensaciones, sentimientos de dar información con respecto de un tema de manera visual.

Como lo dice Scott en la cita es algo fundamental porque si nos damos cuenta, hoy en día todas nuestras acciones llevan un diseño desde el más pequeño con sus caratulas en los cuadernos hasta los más grandes que tienen que hacer proyecto donde lleva un diseño.

Según la Real Academia de la lengua el Diseño es el “trazo y delineación de un edificio o de una figura, es un proyecto o un plan”.

“Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida” (Rojos 2012). El diseño forma parte del ser humano de manera fundamental ya que todo lo que nos rodea es diseño y para aprender a diseñar es necesario saber de los programas que nos ayudan a implementar el arte de manera digital.

Diseñar de manera sencilla lo puede hacer cualquier persona en los programas básicos que también hay, pero llegar a diseñar de una manera sólida, se debe conocer ciertos puntos fundamentales y cables para lograr un diseño sólido y llamativo.

Según (Esqueda, 2012) dice que diseñar consiste en una traducción de interpretación, que podemos llamar inter semiótica o transmutación que se genera en un sentido literal, en las reglas y el juego de lenguaje. Así, la explicación que se genera de los fundamentos del diseño gráfico es a partir de la manera en que se da los procesos que se sirven en la sintaxis, la semántica y la pragmática.

“El diseñador gráfico debe saber diseñar, presentar y producir” (Rojos, 2012),

En esta definición nos da a entender que no solo es diseñar, sino que tiene que tener una función de contenidos explícitos. El trabajo del diseñador en la actualidad es muy solicitado en la mayoría de las empresas u organizaciones, ya que en varias ocasiones y en algunas empresas el diseñador gráfico tiene que realizar el trabajo de un jefe de producción.

El diseño gráfico se lo puede emplear de las diferentes formas como imágenes, logos. Roll up, post en redes sociales, banners entre otros, es por ello que se va elaborar el diseño de una página web y material publicitario para la Escuela de Futbol Carrera Sport.

### **1.2.2. Importancia del Diseño Grafico**

El diseño gráfico tiene como objetivo dar a conocer, es un proceso de creación visual con un propósito, que cumple una función muy importante con respecto a la comunicación y que puede afectar el conocimiento, las actitudes, los afectos y el comportamiento en las personas. (Nathaly, 2015)

En la sociedad actual el diseño ha cobrado mayor importancia y esto radica en que todo negocio necesita darse a conocer como empresa además de sus productos o servicios que vende al igual que las personas y países la responsabilidad directa recae en el diseño el cual tiene múltiples propósitos como: comunicar ideas, vender, etc. El diseño cuando es bueno no sólo vende, sino que sabe cómo vender, comunicando con éxito el mensaje a la sociedad y manteniéndose en la mente de la misma. (Nathaly, 2015)

La relevancia del diseño gráfico estriba en que el mismo desarrolla diversas estrategias para lograr una comunicación desde el punto de vista visual. Este hecho es de enorme importancia desde la perspectiva del marketing, puesto que permite el elaborado de distintas presentaciones que rápidamente comunicarán valor a un potencial comprador.

### **1.2.3 Fundamentos del Diseño Grafico**

Son el conjunto de principios de los cuales se parte para la elaboración u composición de cualquier diseño, son una parte fundamental del diseño en todas sus modalidades, introduciendo en las composiciones información a lo que se denomina elementos del diseño gráfico que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir, y que a veces es tan importante en el diseño como los contenidos textuales del mismo. (Nathaly, 2015)

Los fundamentos del diseño son aquellos necesarios para la creación de un buen arte, están presentes en nuestra vida diaria en cualquier lugar al que miremos aunque algunos no son reconocibles a simple vista. Por medio de ellos se aprende a descifrar que quiso comunicar en síntesis un diseñador, además de que sirven como estructura de cualquier mensaje visual, por lo cual si una composición no está bien estructurada no se cumple el objetivo primordial “comunicar”. Cada uno de estos elementos tiene su función dentro del diseño y por tanto su grado de importancia, por lo que se debe realizar la pregunta: ¿Qué se desea comunicar?, luego se eligen los elementos que van a ser utilizados dentro de la pieza gráfica que será creada, dentro de una composición todos los elementos significan y tienen una función, es decir nada está de gratis todo tiene su razón de ser dentro de la misma. (Nathaly, 2015)

## **1.2. Comunicación Visual**

“Es el arte de transmitir ideas o información con imágenes, símbolos o signos, va aún más allá y nos ofrece nuevas experiencias, esta vez en el entorno online donde las empresas, las marcas y las personas podemos comunicarnos mediante una interfaz web cuidadosamente diseñada para poder realizar con éxito la misión de transmisión de una idea.” (Bykova, 2015)

La comunicación visual es muy importante hoy en día porque la mayoría de las personas les gusta ver el producto antes de comprarlo u obtenerlo, la publicidad que se hacen son también importantes porque das a conocer el producto que estas vendiendo o un servicio y las personas somos muy visuales que si vemos algo que no nos gusta pues no estamos en ese lugar o no obtenemos el servicio.

Y como a la tecnología esta tan avanzada por medio de páginas también los no comunicamos, podemos ver en vivo lo que sucede en los lugares y es una comunicación visual porque están dando a conocer algo o informando algo importante para nuestro entorno.

### **1.2.3. Diseño Web**

Según (Avila, 2012 ) la página web sin duda es el servicio que mayor aceptación ha tenido por para de las personas que manejan la red. El éxito que tiene radica en su facilidad de uso, ya que con una simple pulsación del mouse sobre la palabra o grafico podemos pasar de una información a otra información.

El éxito que tiene la página web radica en la facilidad de uso que tiene, ya que con una sola pulsada en el mouse en una palabra o grafico podemos pasar de una página a otra página, las páginas web son un medio de comunicación, la cual se crea mediante un lenguaje especial denominado HTML (Hypertext Markup Language, lenguaje de etiquetado de documentos hipertextual). Este lenguaje permite crear documentos multimedia en los que se pueden incluir texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc.

Según (Mora, 2002 ) dice que un sitio web es un conjunto de páginas relacionadas entre sí. Se entiende por paganía web al conjunto de códigos de HTML como a todos los recursos que se emplean tales como imágenes, sonidos, códigos JavaScript, etc.), en todo sitio web se debe distinguir dos páginas especiales: como la página principal o página de entrada y página principal o página de menú.

La página principal más conocida como splash page en inglés, es la primera página que ve un usuario al momento de ingresar a un sitio web. Normalmente, la página inicial se la realiza para promocionar la compañía u organización a la que pertenece el sitio web.

## **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **1.3.1. Arte**

Según (Medina, 2005) “El Arte, en la concepción clásica, es un sistema de reglas extraídas de la experiencia, pero pensadas después lógicamente, que nos enseñan la manera de realizar una acción tendente a su perfeccionamiento.”

El arte es la expresión gráfica de sentimientos, como son los enojos, tristeza, alegría entre otros, se la puede interpretar de esa manera o también para dar un mensaje, son reglas que se deben seguir para llegar a un perfeccionamiento.

### **1.3.2. Diseño Gráfico**

Según (Frascara, 2000) “La palabra diseño se refiere a “la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos” y diseño gráfico se define como “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas.”

El diseño gráfico es la forma de comunicar un mensaje, pero de manera visual, utilizando los distintos elementos del diseño, para que el mensaje sea efectivo y que pueda causar el efecto deseado en el target.

### **1.3.3. Elementos base del Diseño Grafico**

#### **1.3.3.1. Elementos Conceptuales**

**Punto, línea y plano:** son elementos básicos considerado en el diseño y junto a ellos se pueden crear imágenes, iconos, texturas entre otros, cada uno del diseño ya sean complejos son el resultado del punto, línea y plano.

#### **1.3.3.2. Elementos Visuales**

**Los elementos visuales son: Forma, Medida, Color y Textura** como su nombre lo dice son elementos que están creados por formas con líneas, colores, texturas, componen un lenguaje visual del concepto, formas, figuras es decir que percibes su nivel semántico y conceptual.

### **1.3.3.3. Elementos de Relación**

**Los elementos de relación son dirección, posición, espacio, gravedad** son formas que depende del modo en los que se relaciona que dan una interpretación y significado a un diseño.

### **1.3.3.4. Elementos Prácticos**

**Los elementos prácticos son: la representación, el significado, la función,** estos elementos son apartados son una conclusión de todos lo visto anteriormente ya que con todos estos formamos un producto final.

### **1.3.4. Publicidad**

La publicidad se define como la herramienta tradicional y directa del marketing, que tiene como fin, otorgar un mensaje a través de canales pagos de difusión para incrementar el consumo, posicionar una marca en el mercado y trabajar tanto con la imagen como con reputación; usando, a su vez, la investigación, el análisis y saberes tales como la psicología, antropología, economía, diseño, entre otros.

Según (Carlos, 2012) “El fútbol es un producto comercial que debe venderse lo más sabiamente posible y hay que tener mucho cuidado con el envoltorio.”

Como es de conocimiento el significado de publicad se enfoca hacía los consumidores, esto a su vez la audiencia son los hinchas y todo el entorno mediático que tiene cobertura con un club o escuela de futbol.

El futbol siendo el rey de todos los deportes sobre la faz de la tierra ,tiene un enfoque directo hacia los consumidores ya hay publicidad en el uniforme del equipo de futbol, las vallas al interior de los estadios, y la evolución de la comunicación moderna nos lleva ver spot publicitarios en las páginas webs de los clubes y escuelas de futbol, el rey de los deportes es un negocio rentable para ambas partes ya que todo lo que el aficionado (hincha) es futbol, y las publicidades llegan directo a los consumidores del futbol.

### **1.3.5. Internet**

Internet es una Red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos. Tuvo sus orígenes, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas. Tres años más tarde se realizó la primera demostración pública del sistema ideado.

Nace en los Estados Unidos de América en 1969, como un proyecto puramente militar. La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA) desarrolló una red de computadoras llamada ARPANET, para no centralizar los datos, lo cual permitía que cada estación de la red pudiera comunicarse con cualquier otra por varios caminos diferentes, además presentaba una solución para cuando ocurrieran fallas técnicas que pudieran hacer que la red dejase de funcionar. (ALDO, 2012)

Los sitios originales que se pusieron en red eran bases militares, universidades y compañías con contratos del Departamento de Defensa. Conforme creció el tamaño de esta red experimental, lo mismo sucedió con las precauciones por la seguridad. Las mismas redes usadas por las compañías y las universidades para contratos militares se estaban volviendo cada vez más accesibles al público. Como resultado, en 1984, ARPANET se dividió en dos redes separadas pero interconectadas. (ALDO, 2012)

El lado militar fue llamado MILNET. El lado educativo todavía era llamado técnicamente ARPANET, pero cada vez se hizo más conocida como Internet. En mayo de 1995, entre 35 y 45 millones de personas usaban Internet y este número fue creciendo mes a mes en un 10 a 15%. Las estimaciones actuales colocan al número de personas en Internet en enero de 1997 en 62 millones de usuarios individuales, podemos decir que el resultado final es que lo que comenzó como un proyecto de investigación gubernamental y educativa ahora se ha convertido en uno de los medios de comunicación más importante de la actualidad. (ALDO, 2012)

Nunca antes había sido posible tener acceso a tantas personas de culturas y antecedentes tan variados. Además, podemos decir que la Internet no es gratis, la pagamos básicamente nosotros, los contribuyentes, centros de investigación, educacionales, institutos y universidades, las empresas comerciales, nosotros a través del incremento en sus productos y la publicidad. Entonces podemos decir que en Internet puede encontrarse prácticamente toda la información que pueda imaginarse: texto, fotografías, audio, vídeo,

programas, datos, enciclopedias, novelas, investigaciones, y cada día hay más. Para que todos esos datos puedan ser consultados, deben estar ordenados de alguna manera.

El desarrollo actual del World Wide Web ha proporcionado herramientas de búsqueda, como "motores" o "índices". En general, el WWW tiene una interfaz de usuario muy amigable, que tiene como nombre Navegador o "Browser", capaz de interpretar "páginas Web" e "hipervínculos" y mostrar esta información al usuario. (ALDO, 2012)

Una página Web es una vía de comunicación entre una empresa y el público: clientes y proveedores, por lo tanto, es una herramienta que hay que saber usar y explotar para sacarle el mejor provecho en función de las necesidades comunicacionales de la empresa. Las posibilidades que ofrece una publicación en la Web son infinitas, tomando en cuenta su 86 flexibilidad para adaptarse a los cambios de una empresa. Esto permite dar difusión inmediata a promociones y comunicados especiales.

Una Página Web personalizada, con ilustraciones atractivas, texto y con las últimas características de programación, darán una gran oportunidad de generar nuevos negocios o de distribuir información. Para lograr que una página sea exitosa, se debe tratar de hacerla llegar a la mayor cantidad de personas posible, y para ello, debe ser desarrollada utilizando criterios de diseño que sean compatibles en todas las plataformas, bien sean sistemas bajo Windows, Macintosh o UNIX. (ALDO, 2012)

Cuando hablamos sobre diseño de páginas Web, nos referimos al lenguaje HTML que consiste en una serie de comandos que le indican al programa navegador de WWW cómo darle formato al texto que contienen los archivos. Los servicios de diseño de páginas Web cubren un rango que va desde convertir archivos de texto a formato HTML, hasta desarrollar extensos conjuntos de páginas cargadas de ilustraciones e hipervínculos relacionados entre sí. (ALDO, 2012)

### 1.3.6. Tipos de Portales Web

Existen muchas variedades de sitios web, cada uno especializándose en un tipo particular de contenido o uso, y ellos pueden ser arbitrariamente clasificados de muchas maneras. Unas pocas clasificaciones pueden incluir: (ALDO, 2012)

**Sitio archivo:** usado para preservar contenido electrónico valioso amenazado con extinción. Dos ejemplos son: Internet Archive, el cual desde 1996 ha preservado billones de antiguas (y nuevas) páginas web; y Google Groups, que a principios de 2005 archivaba más de 845.000.000 mensajes expuestos en los grupos de noticias/discusión de Usenet, tras su adquisición de Deja News.

**Sitio weblog (o blog o bitácora digital):** sitio usado para registrar lecturas online o 48 para exponer contenidos en línea con la fecha del día de ingreso; también puede incluir foros de discusión. Ejemplos: Blogger, LiveJournal, WordPress

**Sitio de empresa:** usado para promocionar una empresa o servicio.

**Sitio de comercio electrónico:** para comprar bienes, como Amazon.com Sitio de comunidad virtual: un sitio o portal social donde las personas con intereses similares se comunican unos con otros, normalmente por chat o foros o simples mensajes. Por ejemplo: MySpace, Facebook, Hi5, Orkut, Habbo, Multiply, Quepasa.

**Sitio de Base de datos:** un sitio donde el uso principal es la búsqueda y muestra de un contenido específico de la base de datos, como por ejemplo Internet MovieDatabase.

**Sitio de descargas:** estrictamente usado para descargar contenido electrónico, como software, juegos o fondos de escritorio: Download, Tucows, Softonic, Baulsoft.

**Sitio de juego:** un sitio que es propiamente un juego o un «patio de recreo» donde mucha gente viene a jugar, como MSN Games, Minijuegos.com, Pogo.com y los MMORPGs VidaJurásica, Planetarion y Kings of Chaos.

### 1.3.7 Hosting y Dominios

Un dominio o nombre de dominio es el nombre que identifica un sitio web. Cada dominio tiene que ser único en Internet. Por ejemplo, "www.masadelante.com" es el nombre de dominio de la página web de Mas Adelante. Un solo servidor web puede servir múltiples páginas web de múltiples dominios, pero un dominio sólo puede apuntar a un servidor. Algunos planes de alojamiento (pero no los gratuitos) incluyen un nombre de dominio para que sea más fácil acceder al sitio. Si no viene incluido, es el usuario quien tiene que registrar un dominio mediante un registrador o bien usar un subdominio de la misma compañía. (ALDO, 2012)

**.com** Es el sufijo o identificador que agrupa a todos los dominios inscritos bajo esa asignación, de internet es uno de los sufijos de dominio originales de internet y su año de establecimiento fue en el año 1985, es manejado por la compañía VeriSign, el .com proviene del inglés comercial, era utilizado de forma comercial más actualmente no hay restricciones de los dominios, en 1990 el .com se convirtió en el dominio más utilizado en el internet, sobre todo en las páginas concernientes a negocios, actualmente dominios dirigidos a las páginas comerciales como él .biz (del business o negocio en inglés) no ha tenido tanto éxito. 106 el dominio .com, aunque puede ser utilizado por cualquier compañía y empresa, es también utilizado por países con intenciones similares, como por ejemplo Venezuela (co.ve/com.ve), Costa Rica (co.cr), Colombia (com.co), Reino Unido (co.uk), entre otros.

**.org** Uno de los primeros dominios de Internet creado en 1985 y actualmente manejado por PublicInterestRegistry, fue uno de los dominios de primer nivel originales, originalmente para servir a organizaciones que no se clasifican adecuadamente en los otros dominios, de hecho, en la actualidad no existen requisitos específicos para registrar un dominio .org. A diferencia del dominio .com que tiene mayormente propósitos comerciales, el .org es más referente a organizaciones, asociaciones sin fines de lucro y proyectos de software libre como lo son Greenpeace, Wikipedia, OpenOffice, ONU y muchos más. (4)

**.net** Creado en enero de 1985, forma parte de sistema de dominios genéricos de internet y manejado por VeriSign a partir del año 2003. Es conocido como "el segundo .com", después del .com es el dominio más popular utilizado en la red, anteriormente se enfatizaba en el manejo de proveedores, pero igual que el .org y .com, no tiene requisitos

específicos que lo limiten, en años más reciente se enfoca el uso de este dominio en páginas de casinos y apuestas sin valor monetario (4) 107

**.edu** Es un dominio genérico de Internet, destinado o usado en su mayoría por páginas de dominio educativo.

#### **1.4. MARCO JURIDICO**

### **Constitución de la República del Ecuador**

#### **TÍTULO VII**

#### **REGIMEN DEL BUEN VIVIR.**

#### **CAPÍTULO PRIMERO.**

##### **Sección Primera.**

##### **Sección Octava.**

##### **Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales:**

**Art. 385.-** El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

- 1.** Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
- 2.** Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
- 3.** Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

### **CODIFICACIÓN DE LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

#### **LIBRO I**

#### **TITULO I DE LOS DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS**

#### **CAPÍTULO I**

#### **SECCIÓN I**

#### **PRECEPTOS GENERALES**

**Art. 4.-** Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras

**Art. 5.-** El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

### **Sección II Objeto del derecho de autor**

**Art. 8.-** La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

## **CAPITULO II**

### **DERECHOS A LA COMUNICACIÓN**

#### **SECCIÓN I**

#### **DERECHOS DE LIBERTAD**

**Art. 29.-** Libertad de información: Todas las personas tienen derecho a recibir, buscar, producir y difundir información por cualquier medio o canal y a seleccionar libremente los medios o canales por los que acceden a información y contenidos de cualquier tipo.

Esta libertad solo puede limitarse fundadamente mediante el establecimiento previo y explícito de causas contempladas en la ley, la Constitución o un instrumento internacional de derechos humanos, y solo en la medida que esto sea indispensable para el ejercicio de otros derechos fundamentales o el mantenimiento del orden constituido. Toda conducta que constituya una restricción ilegal a la libertad de información, será sancionada administrativamente de la misma manera que esta Ley lo hace en los casos de censura previa por autoridades públicas y en los medios de comunicación, sin perjuicio de las otras acciones legales a las que haya lugar.

## **CAPITULO II. METODOLOGÍA EMPLEADA**

### **2.1. TIPOS DE INVESTIGACION**

#### **2.1.2. Investigación Descriptiva**

Según (Arias, 2012) “La investigación Descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento, los resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento.”

Esta investigación se basa en crear un diseño web para la Escuela de Fútbol de Carrera Sport, donde contaremos con videos, imágenes, y la importancia de jugar el deporte como lo es el fútbol, y su importancia en el metabolismo de los niños de edades de 5 años hasta los 12 años de edad que son los chicos que tenemos actualmente en nuestra escuela de fútbol.

En diseño web también tendrá un lado donde se podrá inscribir y pagar al mismo tiempo tomando en cuenta que hay padres de familia que no pueden llevar a sus hijos a los entrenamientos, y como fin de poder facilitar la inscripción del jugador, implementaremos esa opción de poder inscribir y pagar al mismo tiempo, también tendrá transmisiones en vivo de lo que son las prácticas en los horarios de entrenamientos que son dos días a la semana los cuales son Martes y Jueves de 16:30 hasta las 18:30 este horario se divide en 2 partes es decir que de 16:30 hasta las 17:30 son chicos de la edad de 5 años hasta los 8 años y en el otra hora restante que es de 17:30 hasta 18:30 son chicos de 9 hasta los 12 años.

#### **2.1.3. Investigación Explicativa**

Según (Arias, 2012) “La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué del hecho mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.”

Se decidió hacer este proyecto porque actualmente no cuenta con un diseño web nuestra Escuela de Fútbol Carrera Sport y creemos que es importante tenerlo porque actualmente las escuelas de fútbol que tiene el Ecuador específicamente en la ciudad de Guayaquil tienen un diseño web próximo a implementarlo como página web.

Entonces creemos que es justo y necesario tenerlo debido a los años que llevamos como escuela en el mercado que son 5 años y solo nos hemos manejado por volantes o decir a nuestros amigos que difundan las voces de la escuela, es por eso que hemos decidido crear no solamente el diseño web sino también material publicitario para darla a conocer en los diferentes medios de comunicación como son las redes sociales que actualmente tiene una acogida buena y nos beneficiara de buena manera.

## **2.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

### **2.2.1. Enfoque Cualitativa**

Según el autor (Mesías 2018), “La investigación cualitativa aquella que se encuentra un espacio para hacer énfasis estructural, sistémico, gestáltico y humanista, preocupándose de la descripción de los resultados con la respectiva riqueza de sus detalles.”

El enfoque cualitativo en nuestro proyecto es en dar nuestras cualidades como Escuela de futbol a nivel nacional, contando con entrenadores de excelente calidad, con implementos que son necesario para que los chicos aprendan dominar el balón.

Trabajar de manera profesional con nuestros jugadores, involucrar a nuestros chicos en campeonatos para que sean reconocidos de manera nacional y más adelante ser reconocidos a nivel internacional consiguiendo patrocinio de diferentes empresas y multinacionales.

### **2.2.2. Enfoque Cuantitativo**

Según (Peñuelas, s.f.) “El método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo.”

En el año 2015 cuando se inició la escuela comenzamos con chicos de 14 a 16 años de edad, teníamos una cantidad de 20 chicos que entrenaban con nosotros en una cancha de arcilla, pero debido a que ya eran jóvenes se complicaba un poco por motivo de estudios.

En la actualidad contamos con más de 50 chicos inscritos y 20 en competencia que se siguen formando para llegar a ser futbolista o grandes profesionales, estamos

ubicados en una cancha sintética con miras a un local propio y poder seguir dándole a chicos la calidad de enseñanza que hemos tenido todo este tiempo.

## **2.3 METODO E INVESTIGACIÓN**

### **2.3.1. Métodos Teóricos**

#### **2.3.1.1. Método Análisis y Síntesis**

Según (Bajo, 2004) “Los conceptos de análisis y síntesis se refieren a dos actividades complementarias en el estudio de realidades complejas.”

El método Análisis y Síntesis nos sirvió para darnos cuenta que en la actualidad las redes sociales y la página web es de vital importancia para todo tipo de negocio o multinacional, porque a través de esta manera nos comunicamos con diferentes personas y damos a conocer nuestros servicio o productos.

El tener una página web y un material publicitario nos ayudara y nos beneficiara para obtener mejores resultados en nuestra escuela como la inscripción de chicos y poder conseguir patrocinadores para llegar a campeonatos de grandes ligas.

#### **2.3.1.2. Método Histórico – Lógico**

Según (Perez, 1996) “Lo lógico y los histórico se complementan y vinculan mutuamente, el método lógico debe basarse en los datos que proporciona el método histórico de manera que no constituyen un simple razonamientos especulativos.”

Este método nos ayudó a que supiéramos un poco más de historia y asociarla con nuestro proyecto y que nos dé una idea más clara de lo que queremos hacer, y tener conocimiento desde que tiempo se va utilizando una página web o un material publicitario.

Para la Escuela de futbol es importante tambien conocer este método porque basándose a su historia no cuenta con la página web pero si cuenta con redes sociales pero no son manejadas como debe ser para ser más llamativo y sacando lo lógico es que se debe actualizar cada día ambas opciones.

### **2.3.1.3. Método Inductivo**

Según (Raffino M. E., 2020)“El método inductivo es un proceso utilizado para poder sacar conclusiones generales partiendo de hechos particulares. Es el método científico más usado.”

Este método nos sirvió para ver de forma general e intuir que nos hacía falta como escuela, de mojar aún más la enseñanza, de crear un material publicitario y la página web para acatar más chicos ya que en la actualidad hacer deporte se lo debe hacer por salud ya que contamos con chicos obesos, más que nada hacerlo por salud y diversión.

De sacar deducciones de como alcanzar a esa población que necesita del deporte para llevar una vida más sana, más llena de salud y con más potencial porque el deporte nos mantiene llenos de vida y de muy buena salud.

### **2.3.2. Método Empírico**

#### **2.3.2.1. Observación Participativa**

“La observación participativa es una de las técnicas privilegiadas por la investigación cualitativa. Consiste, en esencia, en la observación del contexto desde la participación del propio investigador o investigadora no encubierta y no estructurada”

Con la observación nos pudimos dar cuenta que actualmente nosotros tenemos la calidad de enseñanza en el fútbol, pero tenemos muchas competencias, pero no todas las escuelas son buenas ya que muchas piensan en ganar torneos y obtener reconocimiento.

Pero no ven más allá de ayudar a los niños a formar un carácter, a tener disciplina ya que aparte de enseñar el futbol hemos ayudado a muchos niños en su hiperactividad y formar un carácter de disciplina, y el diseñar una página web y un material publicitario nos ayudara a mostrar más allá de lo que se pueda decir.

Cuentan con redes sociales ya establecidas pero no tiene mucho manejo por ende deben tener un community manager que los ayude a mejorar no solo la calidad de post que se muestran en las redes sociales sino tambien dar estrategias para poder obtener mas reconocimiento y a su vez no cuentan con una pagina web es por es que nuestro proyecto no solo va ayudar a la escuela a que tengan un impulso mas en el social media sino tambien va tener una página totalmente activa y que mostrara todo con respecto a la escuela.

### **2.3.2.2. Entrevista**

“Una entrevista es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar.” (Raffino M. E., 2020 )

La entrevista en el proyecto nos va ayudar a determinar si la opción de la página web es muy favorable para los padres de familia ya que en esta página se colocará unos enlaces para poder inscribir y pagar al mismo tiempo, sin tener que ir hasta la cancha solamente cuando ya sea el día del entrenamiento.

### **2.3.2.3. Encuesta**

Una vez determinada la totalidad de la población de padres de familia, se definió que la muestra a la cual fue aplicada la entrevista, es por medio de un banco de preguntas que llevan indicadores de repuesta. Los resultados se convirtieron en datos cuantitativos y nos permitió conocer los requerimientos y necesidades de los usuarios.

### **2.3.3. Método Estadísticos**

#### **2.3.3.1 Universo**

El universo de nuestra investigación lo constituyo los padres de familia de la escuela de futbol que han estado desde un inicio con nosotros que son en total 100 los que han puesto su confianza para la enseñanza de sus chicos.

#### **2.3.3.2. Muestra**

En el caso de los padres de familia se escogió un método exhaustivo, se tomaron en cuenta, a todo, pero sin embargo se tomó una muestra aleatoria simple, comenzando por calcular uno del tamaño de la muestra, a partir de la siguiente formula:

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

Donde:

n= es el tamaño de la muestra

N= es el tamaño de la población

z= vale 1,96 para una confiabilidad del 95% y 2,58 para un 99%

= es la proporción poblacional que deseamos estimar. La muestra piloto aplica aquí también.

e = el error máximo que estamos dispuestos a cometer en la estimación (en forma de proporción)

Una vez que se determinó la muestra, se procedió a su elección siguiendo un muestreo aleatorio simple, donde cada elemento tiene la misma probabilidad de ser elegido y se utilizó el programa Excel, para la generación de números aleatorios. El método estratificado proporcional fue aplicado para garantizar la representatividad de la muestra con respecto a la población. Si se tratara de una población infinita o desconocida se utiliza la formula siguiente:

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

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población =240

e2= error máximo admisible =5%

Y para el cálculo de la fracción muestral tenemos:

$$f = \frac{n}{N}$$

En donde:

F= Fracción muestral

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

## **2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS**

### **2.4.1. Análisis de la observación**

La ficha de observación aplicada ayudo a obtener información de prima y fundamental que nos sirvió de apoyo para este proyecto.

La escuela no cuenta con una página web y material publicitario, tampoco tiene una estrategia publicitaria que ayude a la venta del servicio que presta. De esta manera se evidencio que si posee un logotipo. El mismo que no ha sido bien utilizado en los diseños que tiene en las redes sociales.

Los resultados que obtuvimos en la observación realizada en la Escuela de Fútbol Carrera Sport nos brinda las pautas iniciales para comenzar a realizar la página web, entre ellos la elaboración del diseño publicitario usando correctamente su logotipo en los diseños que realizaremos.

### **2.4.2 Análisis de los resultados de encuestas**

Para la aplicación de la encuesta se tomó una muestra de 60 padres de familia, a los cuales se les pidió contestar un banco de pregunta donde tienen indicadores con su respuesta. Los resultados evidenciaron las necesidades que tienen los padres de familia. Estos datos contribuyeron a la elaboración de una página web y material publicitario para nuestros usuarios.

#### **Pregunta 1.- ¿Conoce Ud. ¿La historia del Fútbol Ecuatoriano?**

Esta pregunta se realizó con la finalidad de verificar el conocimiento de los padres encuestados en cuanto a la investigación, como era de esperarse el 64,7% tienen conocimientos de la historia del futbol ecuatoriano, mientras que el 35,3% no tienen conocimiento del futbol ecuatoriano, al porcentaje que no tiene conocimiento le dimos una breve reseña sobre el tema

#### **Pregunta 2.- ¿Conoce todas las reglas del fútbol?**

Con la finalidad que la información dada sea verídica y saber el conocimiento previo de las personas encuestadas, se formuló esta pregunta de tal manera que el 47.1% conoce sobre las reglas del fútbol mientras que el 52.9% no tiene conocimiento de las

reglas del futbol de manera general por lo que optamos por darle una breve reseña de las reglas que se utiliza en el fútbol

### **Pregunta 3.- ¿Cómo llego a nuestra Escuela Carrera Sport?**

Esta pregunta que realizamos fue con el fin de saber cómo escucharon o vieron de la escuela, un 17.6% lo vieron por redes sociales, el 41.2% fue por medio de un amigo que se pasaron la voz mientras que el 41.2% fue por otro motivo que escucharon de la escuela, por lo tanto, tenemos que impulsar más el manejo de redes sociales.

### **Pregunta 4.- Su hijo/ hija ha aprendido en nuestra Escuela de Fútbol**

El 94.1% de los padres han dicho que dentro de nuestra escuela de futbol han aprendido mucho sobre el futbol y las habilidades que tiene cada chico en mejorarla, el 5.9% a dicho que ha aprendido poco, por lo que hemos llegado a la conclusión de le daremos más concentración.

### **Pregunta 5.- Valore el grado de satisfacción de nuestra Escuela de Fútbol**

El 76.5% de los encuestados considera que la escuela tiene una gran satisfacción con los chicos y padres de familia, mientras que el 23.5% dicen que es muy bueno entonces para que el porcentaje llegue a ser excelente se dialogara con los padres de familia y los chicos.

### **Pregunta 6.- ¿Como valora usted Nuestros entrenamientos?**

El 76,5% considera que nuestros entrenamientos son excelentes para sus hijos porque los ayuda a mejorar sus habilidades con la pelota y mejora sus rendimientos tanto físico como mental. Mientras que el 23,5% considera que es muy bueno por la tanto se dialogara para que llegue a ser excelente.

### **Pregunta 7.- ¿Cómo le parece la metodología de enseñanza del entrenador?**

La metodología de la enseñanza del entrenador para los padres de familia es el 70.6% considera que es excelente de como trata a los chicos, mientras que el 29,4% considera que es muy bueno en la enseñanza que les da a los chicos.

**Pregunta 8.- ¿Conocen los horarios de entrenamientos de la escuela de fútbol?**

El 88.2% dice que si conocen nuestros horarios de entrenamientos y sabe cuáles son, mientras que el 11,8% no tiene conocimiento del horario de entrenamientos entonces con esto daremos un breve recordatorio de cuales son nuestros horarios.

**Pregunta 9.- ¿Cree usted que la escuela cuenta con los implementos adecuados para los entrenamientos?**

El 100% de la población encuestada dice que, si contamos con los implementos necesarios para hacer los entrenamientos, pero con esto vamos a seguir innovando y mejorando cada día más sobre los entrenamientos.

**Pregunta 10.- ¿Está de acuerdo que la escuela tenga una página web puedan pagar e inscribirse de manera online?**

El 100% considera que es una excelente opción el tener una página web donde se puedan inscribir y pagar de manera online ya que muchos de los padres de familia no tienen el tiempo suficiente para ir hasta el establecimiento a realizar el pago y consideran una buena opción.

**Pregunta 11.- ¿Qué desea usted ver dentro de la página web?**

Nos dieron varias opciones los padres de familia de lo que desean ver dentro de la página web, como fotos y videos, toda la información de la escuela, las actividades realizadas, los entrenamientos y partidos realizados.

**Pregunta 12.- ¿Está usted de acuerdo de acuerdo que dentro de la página web este el contenido sobre los entrenamientos?**

El 88.2% estuvo de acuerdo que dentro de la página web este todo sobre los entrenamientos de la escuela tanto los partidos, los implementos, horarios y demás cosas que se puedan poner dentro de la página.

**Pregunta 13.- Qué contenido en base de la publicidad usted ¿Le gustaría ver dentro de nuestras redes sociales?**

Nos dieron varias opciones los encuestados como, videos de entrenamientos, los partidos, promociones para las temporadas bajas y altas, sobre la nutrición de los chicos

de cómo se deben alimentar antes del partido, después de los partidos y durante sus días para que tengan un rendimiento óptimo.

#### **Pregunta 14.- ¿Cree usted que la escuela deba tener una página web?**

Los encuestados nos dijeron que si porque es necesarios estar actualizado ya que cada día va avanzando más a tecnología y el mundo digital para seguir dándonos de conocer.

#### **2.4.3 Análisis de los resultados de entrevistas**

Aplicada al dueño de la Escuela de Fútbol Carrera Sport y a los padres de familia de la misma escuela. Esta técnica empleada por medio de un banco de preguntas abiertas, permitió obtener información relevante para la construcción de a página y del material publicitario. Uno de los entrevistados es el dueño de la Escuela de Fútbol que es el Sr. Jorge Carrera que dentro de la entrevista nos dirá sus ideas y lo que desea con este diseño web y del material publicitario.

Donde nos informó que la escuela tiene su propia misión y visión establecida que nos permite orientarnos más en nuestro proyecto a futuro y poder consolidar a la escuela más formativa, nos mencionó también que dentro de la página desea ver texto, imágenes, videos, sonidos, cabe recalcar que nos indicó que el manejo de la página web sea actualizado para poder brindar un mejor servicio a los clientes.

También nos expresó la importancia de que la escuela cuente con redes sociales porque en la actualidad todo se maneja por los medios antes mencionados, la página web debe manejar un material totalmente actualizado para que los próximos clientes al momento de ingresar visualicen que es una escuela establecida y con buenas bases.

Dentro de los colores que debe llevar la página y sobre la opinión de que la escuela tenga su propio sitio web nos menciones que le gustaría que la pagina se maneje con los colores previos que ya se han usado que son los del escudo y predominan el azul, también nos menciono que para el es señal de una identidad propia en donde uno puede dar a conocer mejor el servicio que da que es la enseñanza del deporte como el fútbol.

También se entrevistó a dos padres de familia que dentro de sus opiniones nos dieron a conocer que la escuela debe tener su propia página web la cual les permita visualizar como son los entrenamientos y que metodología se práctica, porque se estaría

innovando y a su vez creciendo de tal forma que será mucho más conocida es decir poniendo en el mapa a la escuela y dando un mejor realce.

## 2.5. HERRAMIENTAS DE ANALISIS

### 2.5.1. Análisis de DAFO (FODA)

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Fortalezas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuela de fútbol Carrera Sport es un emprendimiento que comenzó desde abajo en una cancha de arcilla.</li> <li>• Tiene como sponsor a una Picantería llamada Freddy.</li> <li>• Da becas a chicos con condiciones en el futbol.</li> <li>• Nos caracterizamos por impulsar al niño o joven a que cojan este deporte como vida.</li> <li>• Cuenta con entrenador calificado para la enseñanza del futbol.</li> </ul> | <p><b>Debilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene cancha propia actualmente si alquilando.</li> <li>• No cuenta con una página web.</li> <li>• No tiene más sponsor que avale lo que se hace con chicos dentro de la escuela.</li> <li>• Desea acatar más clientes con chicos que desean aprender el futbol y fórmalo parte de vida.</li> </ul> |
| <p><b>Amenazas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No ser campeones del torneo donde actualmente se está jugando.</li> <li>• No poder conseguir una cancha para poder establecer la escuela.</li> <li>• La competencia con otras escuelas de futbol.</li> </ul>   | <p><b>Oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invertir en una cancha propia para poder establecer aún más la escuela,</li> <li>• Explotar más aun nuestra marca como Escuela de futbol.</li> <li>• Llegar a ser campeones del torneo donde actualmente estamos jugando.</li> </ul>   |

### 2.5.2. Modelo Capa

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Corregir Debilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograr conseguir un sitio donde colocar una cancha sintética, conseguir un sponsor que nos de</li> </ul> | <p><b>Afrontar las Amenazas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicar con los chicos a conciencia para lograr ser campeones del torneo donde</li> </ul> |
|--|--|

|  |  |
|--|--|
| <p>posibilidades para lograr agrandar nuestra escuela y por medio de redes sociales y pagina web acatar nuevos clientes.</p>   | <p>estamos participando, mejorar aún más la calidad de la enseñanza para estar a la par con otras escuelas y acceder más competencia para lograr ser aún más reconocido.</p>   |
| <p><b>Potenciar las Fortaleza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer de la escuela un negocio que sea capaz de mantenerse solo, seguir becando a chicos de escasos recurso y con potencial en el futbol, llegar a tener más horario de entrenamiento con otros profesores de futbol especializados.</li> </ul> | <p><b>Aprovechar las oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtener información sobre los terrenos disponibles para lograr poder ahí la cancha, llegar a ser campeones para obtener más reconocimiento.</li> </ul> |

## **CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **3.1. TITULO DE LA PROPUESTA**

Diseño de sitio web y material publicitario digital para la escuela de fútbol carrera sport de la ciudad de Guayaquil

### **3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA**

Diseñar un sitio web donde se implementará la opción de poder inscribirse y pagar al mismo tiempo por medio de tarjeta de débito o crédito y un material publicitario para dar a conocer aún más la escuela por medio de post publicitario.

### **3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

En este proyecto se va a diseñar una página web donde mostraremos la escuela desde otro punto de vista, donde pondremos su misión y su visión como escuela de fútbol dando a conocer sus inicios, como empezó, donde empezó y como se ha ido desarrollando con la competencia, para mostrar que tiene de diferente nuestra escuela.

Haremos un post publicitario para las cuentas en Instagram y Facebook donde colocaremos promociones, datos curiosos, nutrición para los chicos que vean la página y se animen a inscribirse, ya que le estamos dando no solo deporte, sino también beneficios de salud y un poco de nutrición.

Dentro del diseño de la página web estará un enlace donde se podrán inscribir de manera online y pagar al mismo tiempo, lo cual beneficiaría a muchos padres que no tienen el tiempo para ir a la cancha a inscribir a sus hijos lo harán de manera online.

#### **3.3.1. Estado inicial del proyecto**

La página web llevará como nombre Escuela de Fútbol Carrera Sport y se está haciendo el diseño con el fin de beneficiar al padre de familia y darnos a conocer más a fondo ya que dentro de la página estará la fundación como ha ido creciendo la escuela hasta la actualidad con una visión a futuro y también se van a crear post en redes sociales para crear más promoción.

Actualmente las mayorías de las escuelas cuentan con una página web y material publicitario donde se dan a conocer como escuelas de futbol donde publican cada cierto tiempo lo que sucede dentro de las escuelas por ejemplo eventos, tips nutricionales y sobre la importancia de hacer deporte.

### 3.3.2. Requerimiento del desarrollo

Para la elaboración del diseño web y el material publicitario debemos considerar una serie de requerimientos técnicos, operativos y económicos que son de vital importancia para el desarrollo del diseño web y el material publicitario estos requerimientos lo vamos a detallar de la siguiente manera.

#### 3.3.2.1. Requerimientos Técnicos

Tabla 1. Requerimientos Técnicos

| CANTIDAD | ÍTEM               | DESCRIPCIÓN  |
|----------|--------------------|--|
| 1        | Computadora        | Laptop<br>Pocesador Core I7<br>Mouse<br>Tarjeta Grafica  |
| 1        | Internet           | Velocidad de 20Mbps                                      |
| 1        | Paquete de Adobe   | Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,<br>Adobe Dreamweaver |
| 1        | Cámara Fotográfica | Canon T7   |
| 1        | Browser            | Google Chrome  |

#### 3.3.2.2. Requerimientos operativos

Tabla 2. Requerimientos Operativos

| CANTIDAD | DESCRIPCIÓN       | FUNCIONES  |
|----------|-------------------|--|
| 1        | Diseñador Grafico | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar el logo de la escuela</li> <li>• Realizar una línea grafica de la página web</li> </ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar los botones que llevarán a la página web</li> <li>• Diseño de cómo se verá la página web en los dispositivos móviles y en las computadoras</li> <li>• Implementará un formulario para sugerencias</li> <li>• Tendrá enlaces para pagar e inscribir a los chicos que desean entrenar dentro de la escuela</li> <li>• Realizar una investigación de lo que se llevará a la página web como es la misión, la visión, entre otros</li> </ul> |
|--|--|--|

### 3.3.2.3. Requerimientos Económicos

Tabla 3. Requerimientos Económicos

| RECURSO          | DESCRIPCIÓN   | CANT. | PRECIO UNITARIO | PRECIO TOTAL |
|------------------|---|-------|-----------------|--------------|
| Computadora      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop Dell</li> <li>• Procesador Core I7</li> <li>• Mouse</li> <li>• Tarjeta Gráfica</li> </ul> | 1     | \$1.089         | \$1.089      |
| Internet         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Velocidad 20Mbps</li> </ul>  | 5     | \$33,56 Mensual | \$167.80     |
| Paquete de Adobe | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe DreamWeaver</li> <li>• Adobe Ilustrador</li> </ul>   | 3     | \$53.00 Mensual | \$159.00     |

|                    |  |   |              |           |
|--------------------|--|---|--------------|-----------|
|                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Photoshop</li> </ul>                      |   |              |           |
| Camara Fotografica | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canon EOS Rebel T7 kit Premium</li> </ul> | 1 | \$ 939.00    | \$939.00  |
| Diseñador Grafico  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñador de pagina web</li> </ul>        | 1 | \$16.00      | \$80      |
|                    |  |   | <b>Total</b> | \$2434.80 |

### 3.3.3. Planificación de desarrollo

Para el desarrollo de la propuesta fue necesario hacer una planificación de las actividades que vamos a realizar con baso para desarrollar los objetivo planteados, a continuación, se presenta el cronograma de actividades.

Tabla 4. Planificación de Desarrollo

| <b>FASE 1: Planificación del Proyecto</b>                           | <b>SEMANA 1</b> | <b>SEMANA 2</b> | <b>SEMANA 3</b> | <b>SEMANA 4</b> |
|---|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Estudio previo de las características de la página.                 |                 |                 |                 |                 |
| Diseñar el boceto de la página.                                     |                 |                 |                 |                 |
| Diseñar los bocetos del material digital.                           |                 |                 |                 |                 |
| Recopilación de información sobre los puntos a tratar en la página. |                 |                 |                 |                 |
|   |                 |                 |                 |                 |
| <b>FASE 2: Desarrollo del sitio web y la publicidad digital</b>     | <b>SEMANA 5</b> | <b>SEMANA 6</b> | <b>SEMANA 7</b> | <b>SEMANA 8</b> |
| Fotografía.   |                 |                 |                 |                 |
| Realizar la edición de las fotografías.                             |                 |                 |                 |                 |
| Maquetación de la página en Adobe Ilustrador                        |                 |                 |                 |                 |

|  |                 |                  |                  |                  |
|--|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| Desarrollo de la página en Adobe Dreamweaver         |                 |                  |                  |                  |
| Desarrollo de publicaciones digitales                |                 |                  |                  |                  |
|  |                 |                  |                  |                  |
| <b>FASE 3: Implementación</b>                        | <b>SEMANA 9</b> | <b>SEMANA 10</b> | <b>SEMANA 11</b> | <b>SEMANA 12</b> |
| Creación de la página web                            |                 |                  |                  |                  |
| Colocar los diferentes puntos a tratar de la página. |                 |                  |                  |                  |
| Tamaño de las publicaciones digitales.               |                 |                  |                  |                  |
| Diseñar la publicidad digital.                       |                 |                  |                  |                  |

### 3.3.4. Fase 1. Planificación del Proyecto

#### 3.3.4.1. Estudio previo de las características de la página

La idea inicial de la página web para la Escuela de Fútbol Carrera Sport es darle una evolución a la escuela para obtener mejores resultados en todo ámbito a tratar como, captar más clientes, mejorar en todo lo que es la publicidad de la escuela, darle un manejo más estratégico a todo en el aspecto de la publicidad.

Dentro de la página va estar todo relacionado al deporte de fútbol como tal, va estar toda la historia de la escuela, va haber opciones de inscripción y pagos en línea, podrán enterarse de las nuevas noticias de la escuela como son los partidos y entre otras cosas más.

#### 3.3.4.2. Boceto del sitio web

El boceto de la página web se lo realizo en una hoja de papel bond donde colocamos lo que iba a llevar cada página desde la portada hasta la página donde se llevara a cabo la inscripción de los nuevos jugadores de la escuela, donde tambien se definió la línea grafica que colores se iban a usar en la página web.

El boceto es algo donde se coloca como referencia o como para tener una idea de cómo diagramarla al momento de usar los programas a ser utilizados.

#### **3.3.4.3. Bocetos de la publicidad digital**

En los bocetos de la publicidad digital o el material publicitario se va usar la línea grafica que se decidió usar en la página web, que son los colores principales del escudo que son celeste, blanco, verde y negro.

Van hacer publicidades llamativas, los bocetos de los realizo de manera manual en una hoja papel bond para al momento de realizarla las publicaciones en el programa de ilustrador saber dónde va ir cada imagen, las redes sociales o el logo de la escuela.

#### **3.3.4.4. Recopilar información de la escuela**

En este punto vamos a recolectar toda la informa precisa para poder desarrollar ya todo lo antes mencionado.

Que es la historia de la escuela, la historia del futbol, como se imparte la enseñanza a los jugadores, bases nutritivas, horarios de atención y de entrenamientos, videos realizados y fotos relacionadas con la escuela.

### **3.3.5. Fase 2. Desarrollo del sitio web y la publicidad digital**

#### **3.3.5.1. Fotografía**

En esta parte se va a realizar la toma de fotos de la escuela para tener material fotográfico para la página web y el material publicitario donde serán colocadas cada foto para determinar cada punto en la página tanto en la portada como en las publicaciones como evidencia de lo que se está realizando en cada entrenamiento de la escuela o contando algo novedoso, mostrando las instalaciones donde actualmente estamos dando clases.

### **3.3.5.2. Edición Fotográfica**

En la edición fotográfica usaremos el programa de Photoshop donde voy a realizar la edición de las fotos tomadas, donde se reparará la luz y el contraste de cada foto, donde también se puede realizar el fotomontaje.

Se van utilizar técnicas para modificar cada foto tomadas en el lugar donde se dan los entrenamientos, on la finalidad de darle un toque diferenciador a la foto original.

### **3.3.5.3. Maquetación en Adobe Illustrator**

En el programa de Adobe Ilustrador se va a realizar la maquetación de la página web y a su vez del material publicitario, donde se colocará todas las partes que realizamos en el boceto a mano para tener una guía donde colocar cada elemento esencial en la página web y el material publicitario.

Se lo realizara con el formato indicado para cada cosa que se va a realizar, para al momento de exportar sea más fácil poder diagramar en el programa indicada para la página web.

### **3.3.5.4. Desarrollo Web en Dreamweaver**

En el programa de Dreamweaver se va desarrollar la página web, donde se va desarrollar toda la maquetación ya antes mencionada, se usará el programa porque es de correcta usabilidad por parte de los usuarios porque garantiza una mejor diagramación.

Para ellos hay que tomar en cuenta toda la información de la escuela, el nombre del dominio que se vaya a usar, la programación dentro del programa, el diseño con los colores respectivos, colocar las fotos ya tratadas en la edición de fotos entre otros factores que se irán detallando más adelante.

### **3.3.5.5. Diseño de publicidades digitales**

El diseño de la publicidad digital se estableció bajo los mismos lineamientos ya tratados anteriormente cuando se realizó el boceto de manera manual, se los va a realizar en el programa de Adobe Ilustrador, con las medidas ya establecidas, el diseño será totalmente innovador y moderno con los colores que se eligieron en conjunto que son los

colores del escudo o se va a tomar en cuenta colores modernos que se estén utilizando actualmente.

### **3.3.6. Fase 3. Implementación**

#### **3.3.6.1. Creación de la página web**

En este punto vamos a comenzar con la creación de la página web donde se colocarán todos los puntos ya mencionados, se utilizarán fuentes llamativas, colores relacionados, aunque hemos dicho que se utilizarán los colores del escudo de la escuela, pero también vamos a combinar un poco para que sea más llamativo la página web.

#### **3.3.6.2. Colocar los diferentes puntos a tratar de la página.**

En este punto dentro de la página vamos a comenzar a poner todos los puntos que se van a colocar en la página que son las páginas donde se podrán inscribir, donde se pondrá una opción donde se podrá pagar en línea y también se pondrá una cuenta bancaria donde también podrán hacer transferencia bancaria por si algunos padres no se sienten a gusto con el pago en línea.

Dentro del diseño también se va a colocar las noticias de la escuela, las últimas novedades, sobre los entrenamientos como se ven entrenando con el docente, donde se pondrán todas las fotos tomadas dentro y fuera de la escuela como los partidos que se juegan los fines de semana, también se pondrán todos los partidos a realizar como horario y fechas dentro, las fotos del plantel con sus respectivos nombres y foto.

Se pondrá a todo el equipo técnico cargo y profesión a realizar, obtendremos una página muy llamativa, moderna y totalmente actualizada para que los padres de familia se sientan a gusto y dentro de las publicaciones de las redes sociales pondremos momentos divertidos, entrenamientos, cuando se realice cambios de uniforme entre otras novedades.

#### **3.3.6.3. Tamaño de las publicaciones digitales.**

Las imágenes en redes sociales son tan importantes porque te define visualmente lo que mostramos por medio de una foto y hacer llegar eso a nuestros

seguidores, por lo tanto es importante elegir con cuidado y sobre todo hay que optimizar la función de la red social donde se publique.

Un error muy común es que las imágenes en las redes sociales aparezcan pixeladas, en Facebook y Twitter siempre comprimen las imágenes es por eso que no escoges Twitter como red social base, más bien nos manejamos con Instagram y Facebook es por eso que a continuación detallo las medidas que utilizaremos en nuestras redes sociales.

- Instagram  
Foto de perfil: 180×180  
Imagen cuadrada: 1080×1080  
Imagen horizontal: 1080×566  
Imagen vertical: 1080×1350  
Story: 1080×1920  
Vídeo cuadrado: 1080×1080  
Vídeo vertical (ideal para IGTV): 1080×1920
- Facebook:  
Foto de perfil: 180 x 180  
Foto de portada: 820 x 312  
Móviles: 640 x 360 (FYI)  
Video Post: 1280 x 7230  
Story: 1080 x 1920  
Imagen de Evento: 1920 x 1080  
Facebook Link: 1200 x 628  
Post de foto: 1200 x 900

#### **3.3.6.4. Diseñar la publicidad digital**

Para el diseño de la publicidad digital la idea fundamental fue capturar la atención de los padres de familia y posibles padres de familia tomando en cuenta el nicho marcado al cual va dirigido el servicio que ofrece la Escuela de fútbol Carrera Sport, partiendo de ahí las características que se tienen principalmente es que se mantuvieron varios diseños donde teníamos en cuenta la esencia, legibilidad, y por último que también es importante es la armonía con la que vamos a diseñar la publicidad, donde tenemos que encontrar el objetivo principal, la permanencia en la mente de las personas.

### **3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN**

#### **3.4.1. Factibilidad administrativa**

La propuesta del diseño web y la publicidad digital no afectaría los procesos administrativos que se llevan a cabo dentro de la empresa objeto de estudio, por ende, su aplicación sería factible ya que es con la finalidad de la comunicación estratégica, y los cambios que se llevan a dar no van a modificar la estructura organizativa más bien eso sería un plus de la imagen actual.

#### **3.4.2. Factibilidad Legal**

El desarrollo del presente proyecto no infiere ninguna ley local o nacional, el estudio realizado es de auditoria propia del investigador, el diseño web y la publicidad digital es una página original, la investigación fue apoyada con estudios previos, la construcción de la página web se basó en ideas propias del autor.

#### **3.4.3. Factibilidad ecológica**

La propuesta ecológica es factible, porque la propuesta es de manera digital y no afectaría al sistema ecológico, en cuanto a papeles de impresión y el proyecto en su mayoría para el uso de la publicidad digital a través de redes sociales y pagina web.

### **3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA**

Muchos de los factores que pasa en las páginas web es que después de un tiempo la descuidan por no tener actualizado lo que son las fotos, video o noticias de la escuela, y hoy en día pasa mucho porque quizás dentro de la escuela no hay una persona encargada de la misma que se dedique de tiempo completo a renovar cada día, cada semana, o cada mes a renovar la página tanto como la web como las publicaciones de la escuela en las redes sociales que son Instagram y Facebook.

Es por es que le propusimos al dueño de la Escuela de Fútbol Carrera Sport tener en cuenta estos puntos que los mencione anteriormente, de mantener la página web y las redes sociales actualizadas porque eso también ven mucho los clientes que cada día se vaya innovando las paginas o dando nuevas propuestas.

Por eso le mencionamos que trate de tener una persona que cada día maneje las redes sociales que le de estrategias de innovación para captar más clientes, de crear video, fotos llamativas, de que cada día o mes renueve total la página con ideas nuevas para que sea más innovador.

### **3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

Hoy en día estamos en una era digital sumamente avanzada donde cada una de las escuelas de futbol tiene redes sociales y páginas web donde dan a conocer sus servicios a través de videos, imágenes donde pueden ver transmisiones en vivo.

Establecer una página web y un material publicitario le permitirá a la escuela lograr un reconocimiento más en los usuarios, la página web de una empresa debe reunir todas las características de la empresa para que se pueda proyectar en el mercado. Dada la relevancia se observó la necesidad de crear una página web y un material publicitario para la Escuela de futbol Carrera Sport como un aporte a su comunicación estrategia, se espera que la implementación llegue a captar los resultados en los aspectos económicos y sociales.

En el ámbito económico todos los beneficios serán evidenciados a través que la pagina vaya teniendo más captación de los padres de familia ya establecidos y de futuros clientes, gracias a esta investigación le permitirá a la escuela una posición más en el mercado, y los ingresos se verán reflejados en los largo del tiempo, donde se obtendrá un reconocimiento y la permanencia de los clientes, ya que la pagina reúne todas las condiciones para lograr llegar lejos, entre esas esta la simplicidad, elegancia y armonía en cada uno de los elementos.

De aplicarse todas estas recomendaciones de implementación de las escuelas establecidas en la página, la empresa lograra en poco tiempo un cambio radical, donde los padres de familia, chicos y futuros clientes se sentirán identificados, esto ayudara a generar ese sentido de pertenencia que toda escuela quisiera tener con sus clientes.

## **CONCLUSIONES**

La propuesta de implementar el diseño de página web y material publicitario para la Escuela de Fútbol Carrera Sport es una herramienta clave que va a contribuir de manera positiva en la imagen de la institución objeto de estudio.

El uso de las TIC'S se han convertido en un requerimiento a nivel mundial donde toda empresa hoy en día tiene una página web, tiene material publicitario, cuenta con redes sociales establecidas y con estrategias, hoy día la mayoría de las personas consumimos internet, están conectados al internet en lo dispositivos inteligente. Por ello se pensó en la creación de la página web porque a través de ella pueden manejar con más agilidad lo que son los registros y pagos.

Las entrevistas que se efectuaron nos permitieron en obtener información fundamental de la escuela para conocer su misión, su visión así como los principios y aspectos que sirvieron de apoyo para la construcción de la página web y el material publicitario y por medio de la encuesta se pudo ver que hay muy poco conocimiento sobre los temas de futbol y sobre la innovación de la escuela.

## **RECOMENDACIONES**

De acuerdo a los análisis de factibilidad que tuvimos anteriormente y ya presentados se considera que este proyecto para la escuela de fútbol es muy prometedor por lo cual se recomienda que se aplique en totalidad esta propuesta.

Es e suma importancia que se siga todos los lineamientos ya establecidos con anterioridad, porque es indispensable para su correcto uso y para evitar futuros errores que vayan a llevar al fracaso de este proyecto propuesto.

Se recomienda invertir en la página web y el material publicitario de la escuela para poder impulsar todo en conjunto ya que hasta al momento no se a realizado, por eso el reconocimiento que se espera por obtener depende mucho de los medios donde se empleen el mismo.

Convertir la página web de la escuela es un activo más y a la vez tan importante como todo lo demás, por lo que se recomienda que se asigne un presupuesto de manera anual o quizás mensual para ver cómo se puede llegar a realizar la página y la promoción en las redes sociales de la escuela y lograr un mantenimiento y actualizado de ambas cosas tanto como la página web y las redes sociales.

## BIBLIOGRAFIA

- ALDO, C. S. (2012). *DESARROLLO E IMPLEMENTACION DE UN PORTAL WEB*.  
Obtenido de <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/bitstream/autonmadeica/45/3/FREDY%20ALDO%20CHOQUESILLO%20SANCHEZ%20%20-%20DESARROLLO%20E%20IMPLEMENTACION%20DE%20UN%20PORTAL%20WEB.pdf>
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigacion* . Caracas - Republica Bolivariana de Venezuela : Episteme, C.A.
- Avila, A. R. (2012 ). *Iniciacion a la red internet* .
- Bajo, M. (2004). *EL ANÁLISIS Y LA SÍNTESIS EN LAS PRÁCTICAS NORMALES*.  
Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/b487/f4de9ab070f811396389fec7d871b11df830.pdf>
- Bravo, L. (2003). *Breve mirada a la iustracion ecuatoriana* . Quito, Ecuador : Papagayo.
- Bustamante. (08 de 2014). *Análisis de las páginas Web de los club deportivo*. Obtenido de <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/mediatika/14/14083105.pdf>
- Bykova, N. (2015). *COMUNICACIÓN VISUAL: QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE*.  
Obtenido de <http://alastresenpunto.com/que-es-comunicacion-visual/>
- Carlos, V. O. (2012). *EL MERCADEO EN EL FÚTBOL PROFESIONAL*. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1982/1/106587.pdf>
- Esqueda, R. (2012). *El juego del diseño* .
- Frascara, J. (2000). *Diseño Grafico y Comunicacion* . Buenos Aires : Infinito .
- Medina, M. A. (2005). *LA DEFINICIÓN CLÁSICA DE ARTE*. Madrid - España : Universidad Alfonso X el Sabio .
- Mora, S. L. (2002 ). *Progrmacion de aplicaciones web historia, principios basicos y clienetes web* .

- Nathaly, T. E. (2015). *FUNDAMENTOS DEL DISEÑO* . Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8792/1/TESIS%20FUNDAMENTOS%20DEL%20DISE%20GRAFICO.pdf>
- Peñuelas, R. (s.f.). *Metodología cuantitativa*. Obtenido de [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia\\_cuantitativa.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html)
- Perez, G. (1996). *Método de análisis histórico-lógico*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/M%C3%A9todo\\_de\\_an%C3%A1lisis\\_hist%C3%B3rico-l%C3%B3gico](https://www.ecured.cu/M%C3%A9todo_de_an%C3%A1lisis_hist%C3%B3rico-l%C3%B3gico)
- Raffino, M. E. (2020 ). *Entrevista* . Obtenido de <https://concepto.de/entrevista/>
- Raffino, M. E. (2020). *Metodo Inductivo* . Obtenido de <https://concepto.de/metodo-inductivo/#ixzz6G1hCU93Z>
- Scott, R. G. (1970). *FUNDAMENTO DEL DISEÑO*. BUENOS AIRES: EDITORIA L VÍCTOR LERU.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1. FICHA DE OBSERVACIÓN



| FICHA DE OBSERVACIÓN  |   |           |    |
|---|---|-----------|----|
| DATOS INFORMATIVOS  |   |           |    |
| <b>EMPRESA:</b> Escuela de Fútbol Carrera Sport   |   |           |    |
| <b>NOMBRE DEL DUEÑO:</b> Lcdo. Jorge Carrera  |   |           |    |
| <b>INVESTIGADOR:</b> Srta. Laylin Campoverde  |   |           |    |
| <b>OBJETIVO:</b><br>Toma de características observables dentro del lugar objeto de investigación  |   |           |    |
| Nº  | Información observada   | Categoría |    |
|   |   | Si        | No |
| 1   | Tiene definida la misión y visión   | X         |    |
| 2   | Cuenta con redes sociales   | X         |    |
| 3   | Cuenta con una página web   |           | X  |
| 4   | Cuentan con un community manager para el manejo de las redes sociales               |           | X  |
| 5   | Maneja publicidad dentro sus redes a diario   |           | X  |
| 6   | Cuenta con un departamento establecido de publicidad                                |           | X  |
| 7   | Están definidos los colores se van usar en la pagina                                | X         |    |
| 8   | Las tomas fotográficas son tomadas dentro de la escuela en horario de entrenamiento | X         |    |
| <b>Observaciones:</b><br>La escuela cuenta con colores, misión y visión, redes sociales, pero no cuenta con una pagina web ni tampoco con un departamento establecido que pueda manejar todo con respecto a la publicidad, porque tambien necesitan que a diario se suba contenido a las redes sociales sobre la escuela y eso actualmente no tiene, tambien es un dato favorable es que la fotos que se toma son dentro de la escuela durante los entrenamiento y eso nos favorece porque son imágenes propias y no bajadas de la web, eso va a cautivar mas porque las misma imágenes son las que van en la pagina web. |   |           |    |

## ANEXO 2. MODELO DE ENCUETA APLICADA

### Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial

Marque con una (x) su respuesta

- 1.- Conoce Ud. La historia del Futbol Ecuatoriano  
Si ( ) No ( )
- 2.- Conoce todas las reglas del futbol  
Si ( ) No ( )
- 3.- ¿Cómo llego a nuestra Escuela Carrera Sport?  
 Por redes sociales  
 Por medio de un amigo  
 Otro
- 4.- Su hijo/ hija cuanto ha aprendido en nuestra Escuela de Futbol  
 No ha aprendido nada  
 Ha aprendido poco  
 Ha aprendo mucho
- 5.- Valore el grado de satisfacción de nuestra Escuela de Futbol  
 Excelente  
 Muy bueno  
 Bueno  
 Malo
- 6.- ¿Como valor Ud. nuestros entrenamientos?  
 Excelente  
 Muy bueno  
 Bueno  
 Malo
- 7.- ¿Cómo le parece la metodología de enseñanza del entrenador?  
 Excelente  
 Muy bueno  
 Bueno  
 Malo
- 8.- ¿Conocen los horarios de entrenamiento de la escuela de fútbol?  
Si ( ) No ( )
- 9.- ¿Cree Ud. que la escuela cuenta con los implementos adecuados para los entrenamientos?  
Si ( ) No ( )
- 10.- Está de acuerdo que la Escuela tenga una página web donde puedan pagar e inscribirse de manera online  
Si ( ) No ( )

11.- ¿Qué desea Ud. Ver dentro de la página web?

---

---

12.- Esta Ud. De acuerdo que dentro de la página web este el contenido sobre los entrenamientos

Si ( ) No ( )

13.- Qué contenido en base de la publicidad Ud. ¿Le gustaría ver dentro de nuestras redes sociales?

---

---

---

14.- ¿Cree Ud. ¿Que la escuela deba tener una página web?

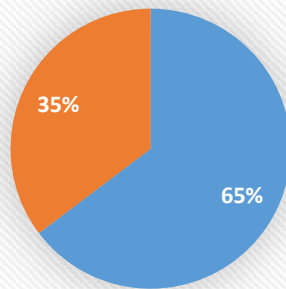
---

---

---

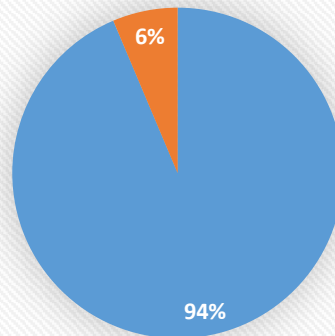
### ANEXO 3. RESULTADOS DE LA ENCUESTA

**¿Conoce Ud. La historia del Futbol Ecuatoriano?**



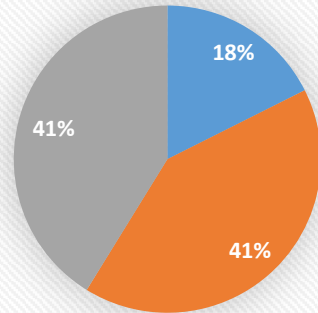
■ Si ■ No ■ ■

**Conoce todas las reglas del futbol**



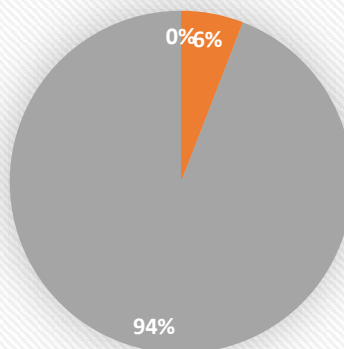
■ Si ■ No ■ ■

## ¿Cómo llego a nuestra Escuela de Fútbol Carrera Sport?



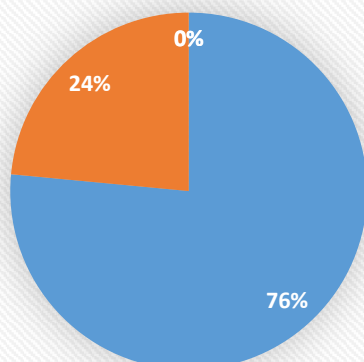
■ Por redes sociales ■ Por amigos ■ Otros ■

## Su hijo/hija cuanto ha aprendido en nuestra Escuela de Fútbol



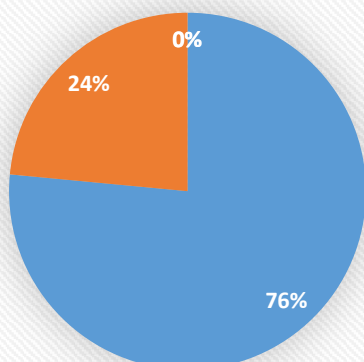
■ No ha aprendido nada ■ Ha aprendido poco ■ Ha aprendido mucho ■

### Valore el grado de satisfacción de nuestra Escuela de Futbol



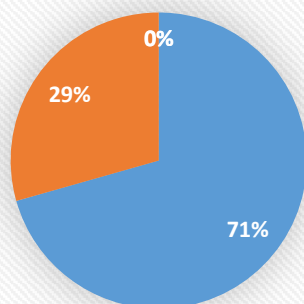
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Malo

### ¿Cómo valora usted nuestros entrenamientos?



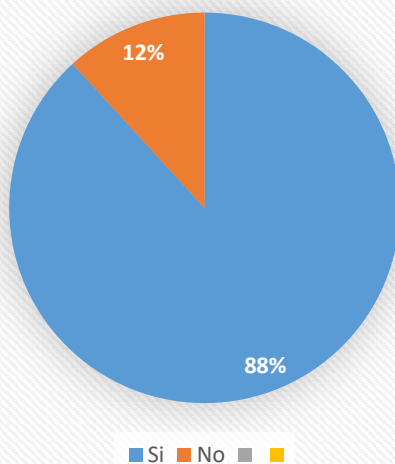
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Malo

### ¿Qué le parece a usted la metodología de enseñanza del entrenador?

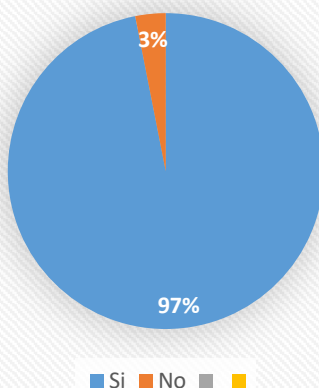


■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Malo

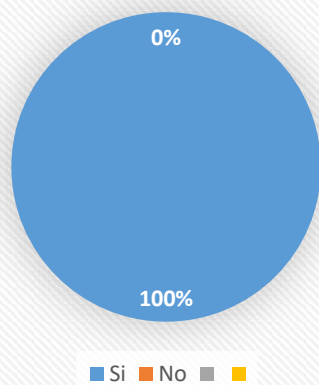
### Conoce los horarios de entrenamientos de la escuela de futbol



### Cree usted que la escuela cuenta con los implementos adecuado para los entrenamientos



### Esta de acuerdo que la escuela tenga una pagina web donde pagar e inscribirse de manera online



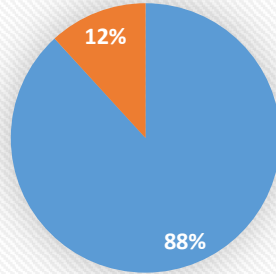
**¿Qué desea usted ver dentro de la página web?**

- Enseñanza de los alumnos en la escuela
- Horarios, videos de prácticas, partido de campeonato
- Toda la información de la escuela
- Que sea de precisa y rápida
- Logos obtenidos
- Todo lo relacionado con el futbol
- Actualidad sobre la escuela
- Horarios, rutinas de ejercicios, certificaciones y actualización del personal
- Practicas
- Fotos y videos

**Qué contenido en base a la publicidad a usted ¿Le gustaría ver dentro de nuestras redes sociales?**

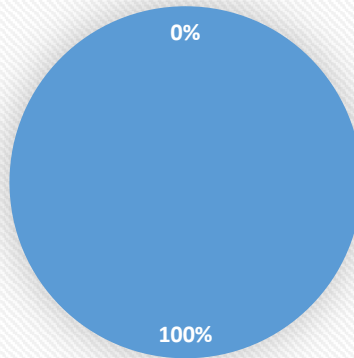
- **Ofertas**
- **Videos de entrenamientos**
- **Partidos**
- **Mini videos**
- **Los entrenamientos en vivo**
- **Nutrición**
- **Todo lo que realizan**

**Esta usted de acuerdo que dentro de la pagina web este el contenido sobre los entrenamientos**



■ Si ■ No ■

**Cree usted que la escuela deba tener una pagina web**



■ Si ■ No ■

## ANEXO 4. ENTREVISTA A PROFUNDIDAD



Dirigida al dueño de la Escuela de Fútbol Carrera Sport con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE SITIO WEB Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.”

**ENTREVISTA:** Lcdo. Jorge Carrera

### PREGUNTAS:

- **¿La escuela cuenta con una misión y visión establecida?**

Si la escuela tiene una misión y una visión establecida que nos permite orientarnos más en nuestro proyecto a futuro como consolidar una escuela formativa.

Nuestra misión es formar, orientar educar a los niños y jóvenes mediante un programa de prácticas de fútbol como medio para para que sea más fácil el mejoramiento y perfeccionamiento de las capacidades motrices básicas. Y nuestra visión es ser una institución que se identifique por su formación en el fútbol para niños y jóvenes generando espacios de sana convivencia, y procesos de formación integral.

- **¿Cuáles cree usted que son los elementos principales que debe tener la página web?**

Tiene que tener Texto, Imágenes, Nombre de la escuela, Videos, Animaciones y sonido.

- **¿Cómo considera usted que seba manejar la página web?**

Con material existente y actualizado, para brindar un buen servicio a la comunidad.

- **¿Cree usted que es importante que la escuela tenga redes sociales y una pagina web establecida?**

Es muy importante tener una página web para que las personas puedan conocer los beneficios y el trabajo que se realiza con los chicos, y la difusión en las redes sociales es muy importante para tener un mejor alcance de publicidad.

- **¿Qué colores considera usted que deba tener la página web?**

Los colores distintivos de la escuela formativa para mantener su exclusividad.

- **¿Cuál es su opinión con respecto a que la Escuela tenga su página web?**

En mi opinión que la escuela tenga su propia página web, es señal de identidad propia en la cual se puede dar un mejor servicio y presentación de lo que se está ofertando con sus respectivos contenidos sobre quienes somos.

## ANEXO 5. ENTREVISTA #2



Dirigida al dueño de la Escuela de Fútbol Carrera Sport con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE SITIO WEB Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.”

**ENTREVISTADO:** SR. VICENTE ORTIZ

**PREGUNTAS:**

- Tiene usted conocimiento sobre la misión y la visión de la Escuela de Fútbol

Sí, no a fondo, pero conozco.

- ¿Cuáles cree usted que son los elementos principales que debe tener la página web?

Nombre de la escuela, dirección precisa, fotos, videos.

- ¿Cómo considera usted que deba manejar la página web?

Siempre debe estar actualizada.

- ¿Cree usted que es importante que la escuela tenga redes sociales y una página web establecida?

Si.

- ¿Qué opciones deba tener la página web?

Videos de practica y de juegos, entrevistas a los chicos y a los familiares, fotos de las instalaciones.

- ¿Cuál es su opinión con respecto a que la Escuela tenga su página web?

Que actualmente es muy necesario tener una página web, ya que es la herramienta que usan muchas personas para acceder a un servicio o consumo de algo.

## ANEXO 6: ENTREVISTA #3



Dirigida al dueño de la Escuela de Fútbol Carrera Sport con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE SITIO WEB Y MATERIAL PUBLICITARIO DIGITAL PARA LA ESCUELA DE FUTBOL CARRERA SPORT DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.”

**ENTREVISTADO:** SRA. ROXANA PUMAGUALLI

**PREGUNTAS:**

- Tiene usted conocimiento sobre la misión y la visión de la Escuela de Fútbol

No.

- ¿Cuáles cree usted que son los elementos principales que debe tener la página web?

Información importante sobre los conocimientos impartidos en la escuela, videos de prácticas y de más.

- ¿Cómo considera usted que deba manejar la página web?

Debe manejarse de manera oportuna y siempre actualizada para tener información precisa

- ¿Cree usted que es importante que la escuela tenga redes sociales y una página web establecida?

Claro es muy importante, ya que es la metodología que se usa en la actualidad para darse a conocer y ofrecer servicios

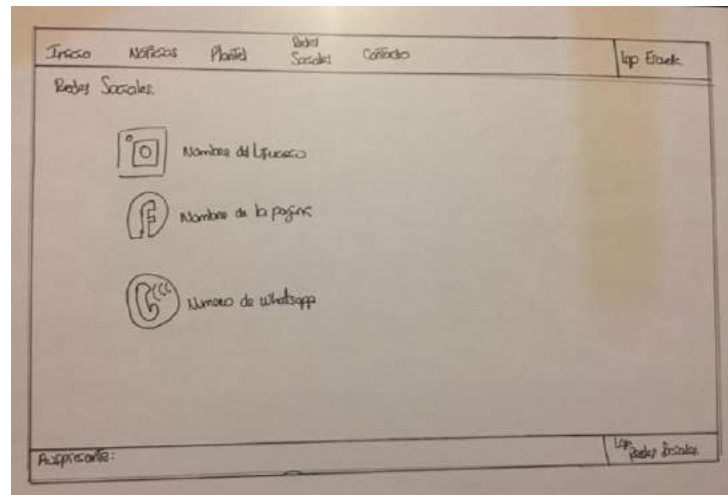
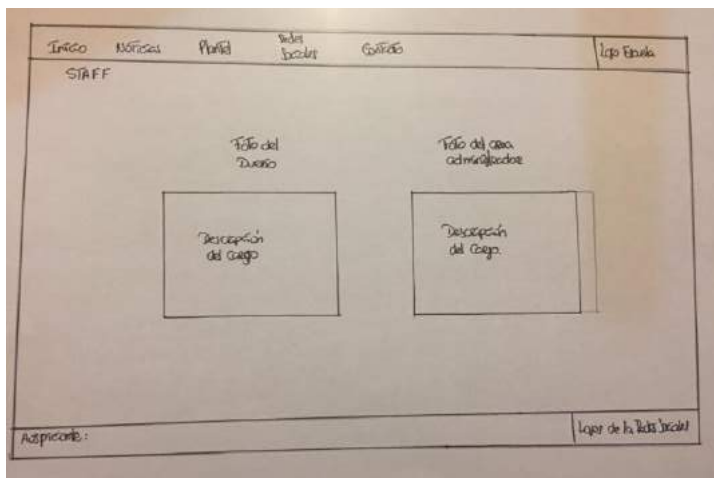
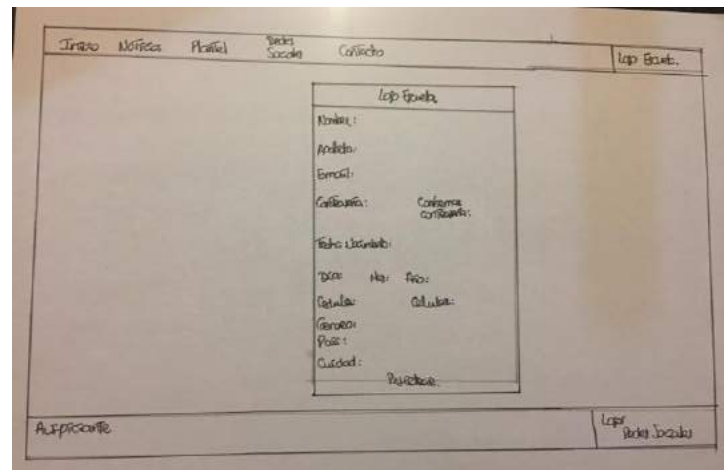
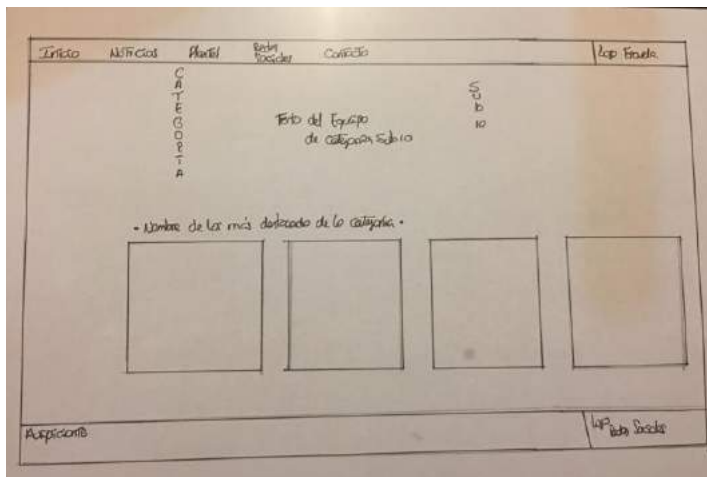
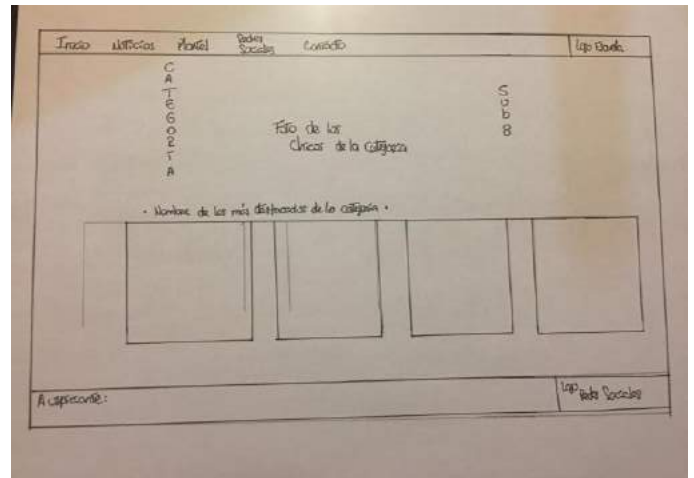
- ¿Qué opciones deba tener la página web?

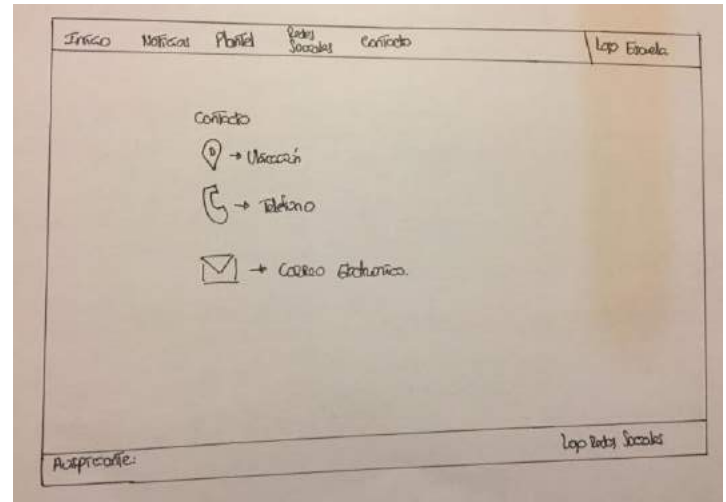
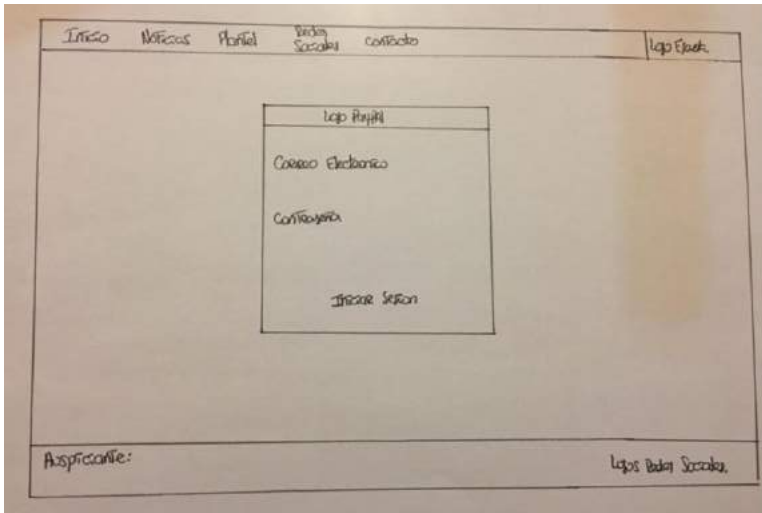
Reproducción de videos de práctica, costos de inscripción y de uniformes, dirección de la cancha y Google map para poder llegar sin problemas

- ¿Cuál es su opinión con respecto a que la Escuela tenga su página web?

Que es muy necesario para su continuidad.

## ANEXO 7: BOCETO DE LA PAGINA WEB







ANEXO 9: PUBLICIDAD DE LA ESCUELA



## VACACIONAL CARRERA SPORT

### INSCRIPCIONES ABIERTAS MARTES Y JUEVES 16:30 A 18:30

AUSPICIANTE OFICIAL



PICANTERIA FREDDY  
SVA GRAL. GOMEZ

-INICIA EL LUNES 11 DE FEBRERO DEL 2019  
-HORARIOS: LUNES - MIERCOLES Y VIERNES  
-UBICACIÓN: 6 DE MARZO Y BOLIVIA (CANCHA SINTETICA)

0990219839  
CARRERA SPORT



## VACACIONAL CARRERA SPORT

AUSPICIANTE OFICIAL



PICANTERIA FREDDY  
SVA GRAL. GOMEZ



INSCRIBETE  
YA!!

-INICIA EL LUNES 11 DE FEBRERO DEL 2019  
-HORARIOS: LUNES - MIERCOLES Y VIERNES  
-UBICACIÓN: 6 DE MARZO Y BOLIVIA (CANCHA SINTETICA)

0990219839  
CARRERA SPORT



## Les deseamos un Prospero Año Nuevo

# CARRERA SPORT

# 2019



### ESCUELA DE FUTBOL FORMATIVO

CARRERA  
SPORT



#### HORARIO DE MARTES Y JUEVES

16:30 A 17:30  
EIDADES  
5 AÑOS A 8 AÑOS

17:30 A 18:30  
EIDADES  
9 AÑOS EN ADELANTE



@ CARRERA SPORT • 090219839

*Inscripciones Abiertas*

Escuela Futbol Formativo

6 de marzo y bolivia (cancha sintetica)

0990219839

Carrera Sport

Carrera Sport

**CARRERA SPORT**

*Feliz Navidad les desea Carrera Sport*

**VACACIONAL DE CARRERA SPORT**

**VEN INSCRIBETE**

**TE ESPERAMOS EN 6 DE MARZO Y BOLIVIA (CANCHA SINTETICA)**

AUSPICIADO POR **PICANERIA FREDDY** 8VO Y GRAL GOMEZ

**CARRERA SPORT**

**CARRERA SPORT**

**CARRERA SPORT**

**0990219839**

**INICIO LUNES 6 DE MARZO**

## ANEXO 10: REDES SOCIALES DE LA ESCUELA

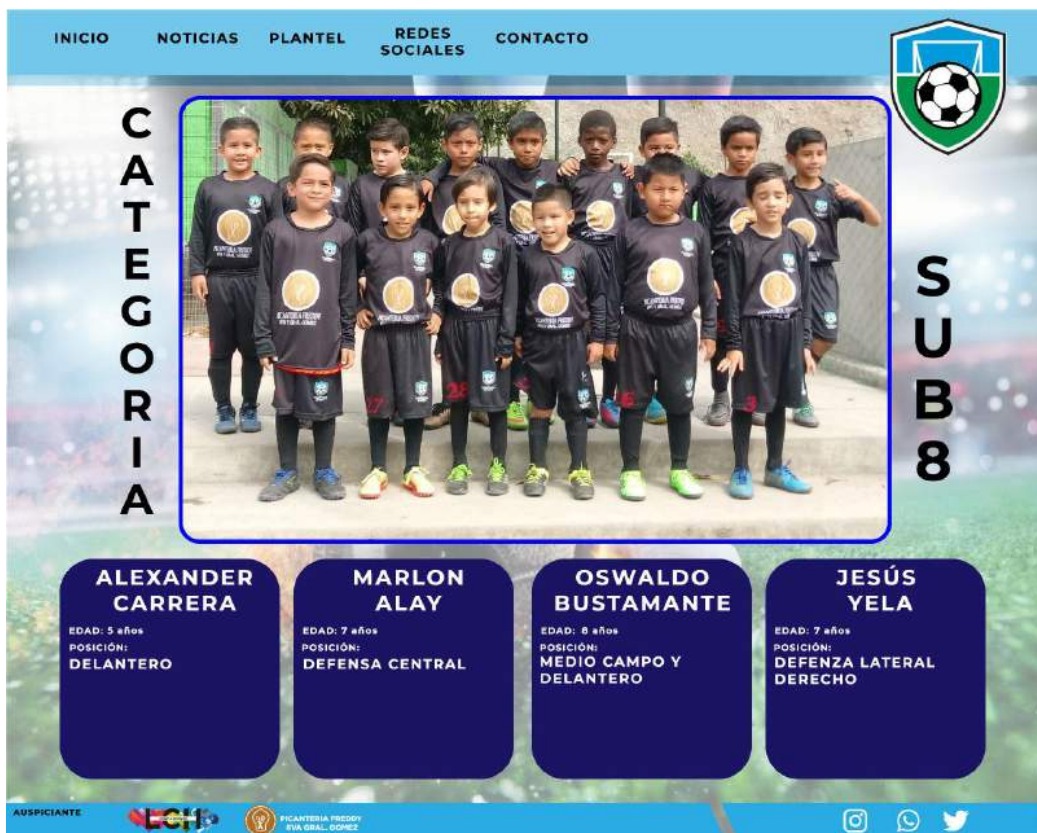
### INSTAGRAM



### FACEBOOK




## ANEXO 11: DISEÑO DEL SITIO WEB



INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO

CATEGORIA

SUB 8








**ALEXANDER CARRERA**  
 EDAD: 5 años  
 POSICIÓN: DELANTERO

**MARLON ALAY**  
 EDAD: 7 años  
 POSICIÓN: DEFENSA CENTRAL


**OSWALDO BUSTAMANTE**  
 EDAD: 8 años  
 POSICIÓN: MEDIO CAMPO Y DELANTERO

**JESÚS YELA**  
 EDAD: 7 años  
 POSICIÓN: DEFENZA LATERAL DERECHO

AUSPICIANTE   PICANTERIA FREDDY S/A. GRAL. GOMEZ

INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO



NOMBRES:

APELLIDOS:

EMAIL:

CONTASEÑA: CONFIRMAR CONTASEÑA:

FECHA DE NACIMIENTO:

DÍA: MES: AÑO:

CEDULA: NUMERO CELULAR:



GENERO:




PAIS:

CIUDAD:

**REGISTRAR**

INICIAR SESION

AUSPICIANTE   PICANTERIA FREDDY S/A. GRAL. GOMEZ

INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO



# STAFF



**LCDO. JORGE CARRERA**  
DIRECTO DE LA ESCUELA

Dueño de la escuela de futbol por lo cual lleva el mismo nombre, encargado de los entrenamientos de los chicos y que a su vez vayan evolucionando día a día para que mejoren y de organizar los partidos de cada fin de semana.



**TNGLO. LAYLIN CAMPOVERDE**  
AREA ADMINISTRATIVA

Encargada del area administrativa de la escuela de futbol de la parte inscripciones y los pagos que realizan los padres de familia, y tambien de la parte publicitaria de la escuela como son las redes sociales y grabar los entrenamientos de los chicos en sus respectivos horarios.

AUSPICIANTE   PICANTERIA FREDDY RVA GRAL. GOMEZ   

INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO



# REDES SOCIALES



@carrerasporting



Carrera Sporting Club




+593-990219839



Instagram profile view for Carrera Sport. Stats: 164 Publicaciones, 134 Seguidores, 197 Seguidos. Bio: Carrera Sport, Equipo deportivo profesional, 16 Carrera Sport, 16 Carrera Sport, Entrenamiento: Martes y Jueves, Tu sueño es el Fútbol, esta con nosotros, Ven inscribete, Te esperamos, wa:lmj027g, 6 de marzo y Bolivia, Guayaquil, Ecuador, Indesignio, karocarrera y 13 más siguen esta cuenta, Ver traducción. Action buttons: Siguiendo, Mensaje, Contacto. Bottom navigation: Competencia, Anuncios, Entrenam..., Ubicación.

AUSPICIANTE   PICANTERIA FREDDY RVA GRAL. GOMEZ   



INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO



CORREO ELECTRONICO:

CONTRASEÑA:



INICIA SESION

AUSPICIANTE  

INICIO NOTICIAS PLANTEL REDES SOCIALES CONTACTO

## Ficha de inscripción


Nombres  
Apellidos  
Edad  
Direccion  
Correo  
Nombre del papá  
Nombre de mamá  
Telefono

AUSPICIANTE  



## CONTACTO

 6 DE MARZO Y BOLIVIA (CANCHA SINTETICA)

 +593-99021-9839

 carrerasport@gmail.com

