



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

**TÍTULO: ESTUDIO DE INFORMACIÓN DE EVENTOS
UNIVERSITARIOS, Y LA IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN
DEL DISPOSITIVO DE NOTIFICACIONES AUTOMÁTICAS, PARA
LA DIFUSIÓN DE EVENTOS EDUCATIVOS EN LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL**

AUTOR:

Xavier Andrés Alejandro Evangelista

INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA

TUTOR:

Diseñador Franklin Heredia, MsC.

Guayaquil, Ecuador

2014 - 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por XAVIER ANDRES ALEJANDRO EVANGELISTA, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN

ARTES MULTIMEDIA

TUTOR

Diseñador Franklin Heredia, MsC

REVISADO POR

Lcdo Víctor Hugo Moreno, MsC

Lcdo Washington Quintana, MsC

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo Víctor Hugo Moreno, MsC

Guayaquil, a los 15 del mes de Febrero del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Xavier Andrés Alejandro Evangelista

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Estudio de información de eventos universitarios, y la implementación de la aplicación del dispositivo de notificaciones automáticas, para la difusión de eventos educativos en la ciudad de Guayaquil** previa a la obtención del Título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 15 del mes de Febrero del año 2014

EL AUTOR

XAVIER ANDRES ALEJANDRO EVANGELISTA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, Xavier Andrés Alejandro Evangelista

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: **Estudio de información de eventos universitarios, y la implementación de la aplicación del dispositivo de notificaciones automáticas, para la difusión de eventos educativos en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 15 del mes de Febrero del año 2014

EL AUTOR

XAVIER ANDRES ALEJANDRO EVANGELISTA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis padres, a mi familia, a todos los que me enseñaron y pusieron su tiempo, empeño y dedicación en guiarme en mis estudios y nutrirme de conocimientos en los diversos procesos de mi carrera universitaria y a los que me inspiraron en el debido momento para llegar a ser un mejor profesional y a los que me dieron fuerzas en este trabajo previo a convertirme en el mismo.

Gracias por su esfuerzo

XAVIER ALEJANDRO

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de tesis a mi Dios que estuvo conmigo en todo momento y me dio fuerzas cada día para seguir y continuar, a mi madre y a mi padre que nunca perdieron la confianza en mí y que son mi guía y ejemplo en las etapas de mi vida y de igual manera antes de culminar mi carrera y a mis abuelos su apoyo y afecto incondicional de toda mi vida.

Gracias por su apoyo

XAVIER ALEJANDRO

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN
(Se colocan los espacios necesarios)

(NOMBRES Y APELLIDOS)

PROFESOR GUÍA O TUTOR

(NOMBRES Y APELLIDOS)

PROFESOR DELEGADO



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA)**

CALIFICACIÓN

Diseñador Franklin Heredia, MsC

PROFESOR GUÍA O TUTOR

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción	Pag.1
1.1 Planteamiento del Problema	Pag.3
1.2 Justificación	Pag.5
1.3 Objetivos	Pag.6
1.3.1 Objetivo General	Pag.6
1.3.2 Objetivo Especifico	Pag.6
1.3.3 Hipótesis	Pag.6
2. Marco Teórico	Pag.7
2.1 Difusión	Pag.7
2.2 Formas de Difusión	Pag.7
2.3 La difusión bajo demanda	Pag.8
2.4 Difusión documental	Pag.8
2.5 Información privilegiada	Pag.9
2.6 Información pública	Pag.9
2.7 Información confidencial	Pag.9
2.8 Información externa	Pag.9
2.9 Información interna	Pag.9
2.10 Información personal	Pag.10
2.11 Información general	Pag.10
2.12 Información especializada	Pag.10
2.13 Información bibliográfica	Pag.10
2.14 Información referencial	Pag.11
2.15 Información factual	Pag.11
2.16 Información full – text	Pag.11
2.17 Información semiótica	Pag.12
2.18 Comunicación y significación	Pag.13
2.19 Ruido y redundancia	Pag.14
2.20 El signo	Pag.15
2.21 Los medios	Pag.15

2.22	Marco Referencial	Pag.17
2.23	Las Tecnologías Móviles	Pag.17
2.24	La Telefonía Móvil	Pag.18
2.25	El Teléfono Móvil	Pag.18
2.26	Funcionamiento	Pag.19
2.27	Evolución y Convergencia Tecnológica	Pag.20
2.28	Aplicación Móvil	Pag.22
2.29	Descargar y Usar Aplicaciones	Pag.22
2.30	Planes de Servicios de Datos	Pag.22
2.31	Aplicaciones Gratis	Pag.23
2.32	Las Bases de Datos	Pag.24
2.33	Preparación de Bases de Datos	Pag.24
2.34	Lenguaje	Pag.25
2.35	Características	Pag.25
2.36	Ventajas de Base de Datos	Pag.26
2.37	Consistencia de Datos	Pag.26
2.38	Compartición de Datos	Pag.26
2.39	Mantenimiento de Estándares	Pag.26
2.40	Mejora en la Integridad de Datos	Pag.27
2.41	Mejora en la Seguridad	Pag.27
2.42	Mejora en la Accesibilidad de Datos	Pag.27
2.43	Mejora en la Productividad	Pag.27
2.44	Mejora en el Mantenimiento	Pag.28
2.45	Aumento de la Concurrencia	Pag.28
2.46	Mejora en servicios de copia de seguridad	Pag.28
2.47	Desventajas de Base de Datos	Pag.35
2.48	Coste de Equipamiento Adicional	Pag.35
2.49	Vulnerable a los Fallos	Pag.29
2.50	Tipos de Campos	Pag.29
2.51	Tipos de Base de Datos	Pag.30
2.52	Método Entidad Relación	Pag.31

2.53	Estructura de Base de Datos	Pag.32
2.54	Lenguaje SQL	Pag.32
3.	Metodología	Pag.34
3.1	Diseño de la Investigación	Pag.34
3.2	Método Mixto de Investigación	Pag.34
3.3	Conceptualización de Método	Pag.34
4.	Resultados y Análisis	Pag.35
4.1	Consumo Aparente	Pag.35
4.2	Demanda Potencial	Pag.35
4.3	Competencia del Mercado	Pag.36
4.4	Estudio del Mercado	Pag.36
4.5	Calculo de Muestra	Pag.37
4.6	Entrevista Realizada	Pag.38
4.7	Contenido de la Encuesta	Pag.39
4.7.1	Resultados de Encuesta	Pag.41
5.	Propuesta de Intervención Tecnológica	Pag.48
5.1	Descripción del Proyecto	Pag.48
5.2	Alcance	Pag.48
5.3	Especificaciones Funcionales	Pag.49
5.4	Módulos de Aplicación	Pag.49
5.5	Especificaciones Técnicas	Pag.51
5.5.1	Diseño de Base de Datos	Pag.51
5.5.1.1	Descripción de Tablas	Pag.52
5.5.1.2	Formatos para almacenamiento de la información	Pag.54
5.6	Funciones del Aplicativo	Pag.54
5.7	Plan de Mercadeo	Pag.59
5.7.1	Estrategias de Servicio	Pag.59
5.7.1.1	Características del servicio	Pag.59
5.7.2	Estrategias de Precio	Pag.60
5.7.3	Canales de Distribución	Pag.60

5.7.4 Promoción	Pag.60
5.8 Análisis Financiero	Pag.60
5.8.1 Financiamiento del Proyecto	Pag.61
5.8.2 Proyecciones de Ventas y Gastos	Pag.63
5.8.3 Flujo de Caja	Pag.67
5.8.4 Retorno de Inversión	Pag.68
5.8.4.1 Estado de Resultado	Pag.69
5.8.4.2 Utilidades	Pag.69
6. Conclusiones Y Recomendaciones	Pag.70
6.1 Conclusión	Pag.70
6.2 Recomendaciones	Pag.71
7. Referencias Bibliográficas	Pag.72
7.1 Glosario	Pag.73
8. Anexos	Pag.74

ÍNDICE DE TABLAS

2.53 Tabla (1-1) Estructura de una Base de Datos	Pag.32
2.53 Tabla (1-2) Ejemplo de estructura	Pag.32
4.3 Tabla (1-3) Competencia del mercado	Pag.36
4.7.1 Tabla (1-4) Informe de eventos Institucionales	Pag.41
4.7.1 Tabla (1-5) Medios de Información de eventos	Pag.42
4.7.1 Tabla (1-6) Estrategias de tecnologías a informar	Pag.43
4.7.1 Tabla (1-7) Tipo de teléfono móvil	Pag.44
4.7.1 Tabla (1-8) Aplicación que facilite información	Pag.45
4.7.1 Tabla (1-9) Personalizar la información	Pag.46
4.7.1 Tabla (1-10) Sistema tecnológico eficiente	Pag.47
5.5.1.1 Tabla (1-11) Descripción de tabla usuario	Pag.52
5.5.1.1 Tabla (1-12) Descripción de tabla noticias	Pag.53
5.5.1.1 Tabla (1-13) Descripción de tabla eventos	Pag.53
5.8.1 Tabla (1-14) Financiamiento del proyecto préstamo	Pag.61
5.8.1 Tabla (1-15) Financiamiento del proyecto pagos	Pag.61
5.8.2.1 Tabla (1-16) Costo Producción operativo	Pag.61
5.8.2.1 Tabla (1-17) Costo Producción administrativo	Pag.62
5.8.2.1 Tabla (1-18) Costo Producción gastos producción	Pag.63

5.8.2.1 Tabla (1-19) Costo Producción gastos básicos	Pag.64
5.8.2.2 Tabla (1-20) Inversión oficina, equipo, constitución	Pag.65
5.8.2.2 Tabla (1-21) Inversión campaña, capital, inversión	Pag.66
5.8.3 Tabla (1-22) Flujo de Caja	Pag.67
5.8.3 Tabla (1-23) Tir y Van	Pag.68
5.8.4.1 Tabla (1-24) Estado de Resultado	Pag.69
5.8.4.2 Tabla (1-25) Utilidades	Pag.69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

2.27 Grafico (1-1) Evolución y convergencia tecnológica	Pag.20
2.52 Grafico (1-2) Cardinalidad de Relaciones	Pag.31
4.7.1 Grafico (1-3) Informe de eventos Institucionales	Pag.41
4.7.1 Grafico (1-4) Medios de Información de eventos	Pag.42
4.7.1 Grafico (1-5) Estrategias de tecnologías a informar	Pag.43
4.7.1 Grafico (1-6) Tipo de teléfono móvil	Pag.44
4.7.1 Grafico (1-7) Aplicación que facilite información	Pag.45
4.7.1 Grafico (1-8) Personalizar la información	Pag.46
4.7.1 Grafico (1-9) Sistema tecnológico eficiente	Pag.47
5.5.1 Grafico (1-10) Diseño de Base de datos	Pag.51
5.6 Grafico (1-11) Funciones del Aplicativo	Pag.55
5.6 Grafico (1-12) Funciones del Aplicativo ingreso	Pag.55
5.6 Grafico (1-13) Funciones del Aplicativo cuentas	Pag.56
5.6 Grafico (1-14) Funciones del Aplicativo licencias	Pag.56
5.6 Grafico (1-15) Funciones del Aplicativo noticias	Pag.57
5.6 Grafico (1-16) Funciones del Aplicativo eventos	pag.57
5.6 Grafico (1-17) Funciones del Aplicativo contáctenos	Pag.58

RESUMEN

En nacimiento de este proyecto influye de la relación entre los estudiantes y la institución o universidad, en el lazo entre usuario e institución fomentar su relación para poder darles una mejor experiencia Universitaria a los estudiantes sea de cualquier institución en la ciudad de Guayaquil, mejorar varios factores de los estudiantes como es la falta y poca información, información errónea, de sus eventos institucionales, y dejar la dependencia de un ordenador de escritorio para acceder a la plataforma institucional e informarse de notas, asistencias, y demás registros del estudiantes, pero información netamente institucional.

El objetivo de lo que proponemos es facilitará al estudiante la información a través de la difusión informativa de los diversos eventos que se desarrollan en las principales universidades e instituciones de la ciudad, manteniéndolos informados de manera sencilla, practica y oportuna para que el usuario tenga los factores importantes para poder participar en alguna o varias de ellas a través de los nuevas tendencias de aplicaciones móviles.

Se realizó una investigación mixta de campo en donde se elaboró encuestas en las principales universidades de la ciudad para tener el registro de las veces en los estudiantes asisten a las eventos de las propias instituciones, teniendo en cuenta la manera en que ellos se enteran de los eventos y cuál es su interés en asistir para nutrir su experiencia en conocimientos, para saber las tendencia que tienen en base a la tecnología móvil. Y a su vez se realizó una entrevista a un licenciado en comunicación social encargado de la plataforma institucional detallándonos la manera en que ellos manejan la promoción de los eventos de la institución dándonos resultados poco favorables para su correcta difusión en los diversos medios informativos y que están al alcance de todos.

A través de la aplicación móvil se recibirá información actualizada, oportuna y exacta de los diversos eventos, incluyendo la información de oportunidades para los estudiantes de obtener certificados o membresías de diversas herramientas que pueda fomentar la formación y el crecimiento cultural de la educación de cada alumno, que se da en cualquier institución o universidad, mejorando, preparando sus expectativas profesionales y laborales fomentando su formación académica institucional de relación entre estudiante y universidad mejorando la poca productividad de los profesionales en las empresas e instituciones educativas, a través del aplicativo de dispositivos móviles, alimentada de una base de datos en línea que estará formada por diversas noticias de eventos universitarios e instituciones de la ciudad, a través de mensajes o notificaciones automáticas

Palabras Claves: Problema, Objetivo, Metodología, resultados, información, difusión.

1. INTRODUCCIÓN

Los más recientes avances tecnológicos tanto, en lo que es hardware y software que van de la mano junto a las telecomunicaciones, están aumentando un nuevo sistema de comunicación de la nueva generación con unas herramientas tecnológicas que están creando un impacto en nuestra sociedad, ya sea en el ámbito laboral, profesional y educativo.

El conjunto de estos avances de la tecnología ha impulsado a la sociedad en general en dar un voto de confianza global y creciente a la manera de como ver las cosas y la de explorar aquellos servicios que antes no conocíamos o que se dificultaba de darse a conocer, entrando en una evolución creciente de la sociedad dando interés a la preparación académica para aportar soluciones a medida para brindar servicios que den satisfacción a los requerimientos de información.

La tecnología móvil permite al usuario conectarse a internet a través de estas herramientas que nos dan la posibilidad de realizar actividades determinadas de manera mucho más rápida y eficiente ya sea en ámbito laboral, educativo, científico, entretenimiento, social o del diario vivir de cada persona.

Los teléfonos inteligentes o mejor conocidos como Smartphone han traspasado fronteras inimaginables hace ya algunos años atrás ya que brindan la libertad del usuario de la “no dependencia” de un ordenador de sobremesa sin cables, terminales y desde cualquier lugar así las personas pueden comunicarse o tener el acceso a internet a través de conexiones wi-fi de empresas, domicilios o con paquetes de datos que muchas ocasiones vienen ya incluidos en planes tarifarios en la adquisición de estos dispositivos por las diversas empresas corporativas de telefonía móvil.

La tecnología móvil permite llevar a cabo las tareas y estar actualizado de cada movimiento de la empresa sin tener la necesidad de estar físicamente en la oficina a través diversos programas de financiamiento o estadístico que ya vienen implementados o disponibles para la descarga del dispositivo y poder realizar actividades favoreciendo el trabajo mejorando el rendimiento y dando

una definitiva solución a uno de los problemas de las empresas y sociedad como es la “baja productividad”.

La necesidad de la aplicación esta en mejorar el nivel de información educativa de los estudiantes universitarios de Guayaquil durante y después de la etapa universitaria mejorando su experiencia de nivel educativo estando actualizados sobre todos los eventos, charlas, conferencias, concursos, y oportunidades educativas que se dan en la ciudad, y poder fomentar un poco mejor en las metas profesionales de los universitarios dándole información oportuna todo en una misma aplicación sin tener la necesidad de buscar a través de internet o redes sociales acoplando de manera educativa la nueva tecnología móvil aportando en el desarrollo de mejores profesionales para el país.

El aplicativo libera al usuario de la dependencia del ordenador e informa de manera rápida y sencilla a los estudiantes universitarios de Guayaquil tiene finalidad de mejorar y fomentar el lazo entre la institución y el estudiante dándoles una mejor experiencia institucional a través de la tecnología de los dispositivos móviles, brindándoles información oportuna de los eventos y oportunidades de todas las universidades e instituciones de la ciudad para que el universitario forme parte sin la búsqueda de información educativa en páginas web o redes sociales institucionales.

Mejora la experiencia del estudiante con su universidad e integrar de mejor manera al mismo en la sociedad educativa guayaquileña y ayudarlos a cumplir sus metas de desarrollo profesional, educativo dentro y fuera de la institución a la que pertenezcan.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la ciudad de Guayaquil las instituciones académicas de educación superior, universidades públicas y privadas se ha observado que no disponen de una plataforma para dispositivos móviles que provean a los estudiantes, de una base de datos de información inmediata, de diversos eventos educativos, como charlas, conferencias y talleres en línea. Este antecedente limita la formación complementaria en el proceso de estudio universitario, sin la posibilidad de fortalecer con conocimientos adicionales al futuro profesional.

La problemática nace de la necesidad de disponer de información actualizada para alertar a los estudiantes de las universidades de Guayaquil sobre eventos académicos como congresos, charlas y seminarios científicos en línea y esté listo para que cualquier estudiante puedan leerla sin necesidad de hacer una búsqueda en páginas educativas o a través de redes sociales de las diversas instituciones de la universidad.

El primer problema es la falta de información de los universitarios por no existir un banco de información que les ayude en información acerca de oportunidades académicas de Guayaquil tanto dentro y fuera de las instituciones, incluyendo la necesidad de informar y formar parte de los talleres, charlas, conferencias que las instituciones de nivel superior de Guayaquil ofrecen a sus alumnos, dando problemas de falta de desempeño e interés de las metas académicas de los alumnos, incluyendo metas profesionales.

El universitarios necesita informarse y asistir a los mismos eventos de la institución e incluyendo las oportunidades que ofrecen otras instituciones, universidades como alternativa para poder llevar un mejor desempeño educativo de sus metas profesionales y laborales.

El estudiante no debe perder interés en sus estudios, compromisos académicos que van de la mano con el lazo institucional entre estudiante y universidad, que la mala o falta de información no promueva la desinformación, mal desempeño, bajo rendimiento y desinterés del mismo con la desinformación a promover sus metas o sueños profesionales.

El estudiante y la institución son un pilar en la formación de grandes profesionales que contribuyan en el crecimiento del país, empezando desde sus metas educativas, profesionales y laborales con la Universidad.

La frustración de los estudiantes en la desinformación, en sus expectativas profesionales, en ocasiones ocasionadas por malas influencias también es una causa de desinformación académica, cuando los universitarios se rodean de compañeros que en muchas ocasiones no forman parte o hay poco interés en tomar en serio sus compromisos institucionales se puede sucumbir a una mal desempeño tanto educativo como profesional con la institución.

El segundo problema que se origina en la comunidad universitaria, durante las actividades regulares del estudiante en cada centro educativo; que es la plataforma institucional siendo esta la única alternativa dependiente de un ordenador tradicional para acceder a la información de dichas actividades, la plataforma de las universidades ofrece información de tipo académico de los estudiantes e información netamente de la institución, no facilita información acerca de las oportunidades educativas de eventos que ofrecen en otras instituciones o entidades de la ciudad.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Según datos del INEC, en la ciudad de Guayaquil cuenta con varios centros de educación superior siendo el universo estudiantil con aproximadamente más de 120.000 universitarios distribuidos entre diversas carreras e instituciones de nivel superior. (riofrío, s.f.)

La necesidad de la información completa e inmediata, es la orientación y conocimiento sobre las nuevas experiencias estudiantiles, ya que la falta de información pueden generar un problema que afecta a todos los universitarios en la mejora de su rendimiento, mejorar su experiencia universitaria manteniéndolos informándolos de los eventos sociales institucionales de las Universidades y eventos académicos de la ciudad de Guayaquil, ya que debe ser constante.

Los avances tecnológicos nos acercan cada vez más a la facilidad de acceso de información inmediata y eficiente. Es por ello que mediante el servicio del aplicativo de notificaciones y las nuevas tendencias se puede tener acceso a la información desde cualquier parte de la ciudad por lo que es prioritario disponer de otras herramientas tecnológicas que nos den la posibilidad de realizar un sinnúmero de tareas, sin importar el lugar en el que nos encontremos, siendo las aplicaciones móviles un medio de información de nuestro aplicativo.

El aplicativo a largo plazo reemplazara la desinformación educativa del sector universitario a través de la difusión de información oportuna, desinformación que es provocada por el rápido proceso de simplificar noticias complejas presentadas por los medios conocidos, información que terminan siendo datos poco precisos y de poco interés que en muchas ocasiones termina siendo información errónea en los mismos estudiantes.

El teléfono móvil forma parte de nuestras vidas, trabajo, educación y en conjunto con el aplicativo nos permite largo plazo mejorar y prepararnos para las siguientes etapas como profesionales a través de las tendencias tecnológicas que cada vez nos permiten realizar más funciones y tareas únicas favoreciendo a los estudiantes de Guayaquil.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Implementar un sistema de información móvil para la difusión de eventos culturales y académicos de las universidades de la ciudad de Guayaquil, mediante la actualización constante de notificaciones.

1.3.2 Objetivo Especifico

- Implementar información para aportar conocimientos a estudiantes universitarios durante su formación académica.
- Crear mediante la tecnología la fácil interacción de servicios que brindan las universidades e instituciones mediante el sistema de aplicación móvil.
- Aumentar la audiencia de la aplicación con finalidad de fortalecer los vínculos interinstitucionales y actualizar eventos educativos mediante notificaciones automáticas.

1.3.3 Hipótesis

- Mejorando la información oportuna del estudiante durante su periodo educativo podrá mejorar sus expectativas, metas profesionales y laborales.
- La tecnología del aplicativo combinada con la fácil interacción de los servicios de las universidades ayudara al estudiante a mantenerse conectado con cada evento de su institución y de la ciudad.
- La tecnología móvil el que en la actualidad se considera como una extensión de sí mismo, a diferencia de los ordenadores de escritorio.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Difusión

Cualquier centro de documentos recoge y procesa la información con la intención de difundirla y de darla a conocer. La difusión de información es el proceso que se transmite al usuario dicha información necesitada o en darle la oportunidad de obtenerla. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

En otros sentidos encierra las modalidades de transmisión de documentos o referencias de información como es la comunicación de palabras también conocido como verbal de una referencia concreta (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010) (EDUARDO GONZALES, 1998)

2.2 Formas de Difusión

No existe una única forma de difusión de la información, sino de un sinnúmero de tipos de productos, servicios que nos dan la facilidad de llevar la información a los usuarios finales con la finalidad de sistematizar la información poniéndola en dos partes como es la difusión bajo la demanda y como también es la difusión documental. (EDUARDO GONZALES, 1998)

Las vías de difusión más utilizadas en la actualidad son: el papel impreso, los afiches de anuncios, aquellos que exponen sobre temas de ídolos, páginas web y más aún redes sociales, los correo electrónicos, la difusión verbal que es de persona a persona como son los cursos, conferencias), también están los clips educativos o documentales, medios audiovisuales o videos información. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.3 La Difusión bajo Demanda

También conocida como la difusión pasiva. Parte del usuario que necesita de aquella o dicha información. Se efectúa cuando el usuario se dirige a la fuente de información con el objeto de solicitar una información concreta o específica. El encargado verifica al sistema y recupera la información requerida. Se le considera también como difusión bajo demanda a la consulta en línea a una Base de datos de algún sistema de información por parte del usuario sin la mediación de una persona física encargada de proporcionársela. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.4 Difusión Documental

Es aquella difusión que implica iniciativa por parte del centro de información ofreciendo a los usuarios, productos documentales videos informativos dedicado a las necesidades ya requeridas x los usuarios de diferentes ámbitos, o resaltando sus problemas de información y ayudando e antemano a resolverlos. El centro se dedicara a estudiar a los usuarios con el objeto de interpretar el tipo de información que ellos necesitan, incluyendo el sistema de difusión adecuado para aquella necesidad requerida. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

La información es un conjunto o grupo de datos que pueden ser de distintos tipos y que se pueden utilizar para distintos fines. Con este sistema, la información se puede formar de varias maneras. Sin embargo, una de las características fundamentales es que transmita el mensaje requerido o final, ya sea a través de medios orales, escritos o audiovisuales. Con la información adecuada somos capaces de conocer o saber de algún tema específico. Llamándolo como una clasificación no oficial sobre los diversos tipos de información” (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.5 Información privilegiada

Esta información es aquella que solamente un grupo de personas conoce o solo aquel grupo puede tener acceso a ella. Por lo tanto, es una información que no es pública o que su conocimiento es muy restringido.

2.6 Información pública

Esta información es aquella que es de tipo abierta o que es para todo el público y de un fácil acceso. Por lo tanto, cualquier persona la puede conocer.

2.7 Información confidencial

Esta información es aquella que como su nombre lo indica, es secreta, no pública. Solo la conocen un círculo muy cerrado o limitado de personas. Normalmente es una información sensible e importante que por ello no puede ser divulgada abierta o fácilmente.

2.8 Información externa

Esta información es aquella que es de tipo que se hace pública según ciertos parámetros de construcción. Específicamente es un tipo de información creada para un fin muy específico.

2.9 Información interna

Es el tipo de información que se maneja al interior de un grupo de personas. En realidad no es un tipo de información especial, sino que generalmente solo les interesa a esas personas.

2.10 Información personal

Esta información es aquella que como su nombre lo dice, es el tipo de información que nos da datos sobre una persona. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.11 La Información General

Esta información es aquella que es definida como un tipo de información no especializada que tiene que ver mucho de acontecimientos o casi siempre imprevistos y sin ninguna relación entre sí, normalmente se conocen con el apelativo de sucesos su variedad no permite una definición positiva, y en este sentido esta información es todo aquello que no es político, diplomático, económico, social, judicial, deportivo ni cultural. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

2.12 La Información Especializada

Esta información es aquella que se refiere a un tema particular al cual circunscribe sus datos, mensajes. Esta información puede tener un carácter científico o técnico, cuando aquella aborda asuntos propios de conocimiento: información agrícola, médica, química, biológica, social, económica, jurídica, etc. Otro ejemplo son las bibliotecas, centros de documentación y archivos, que son objeto de estudio de la tecnología de la información. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

2.13 Información Bibliográfica

Dicha información es aquella que En las actividades las caracterizan como los procesos académicos y de transmisión de conocimientos, se utilizan fuentes de información de un muchos orígenes, los métodos de obtención de esta información exigen en casi todos los casos que existan de por medio etapas previas de selección, adquisición, catalogación, clasificación, preparación física, almacenamiento, recuperación y difusión perfiles que definen la

información bibliográfica y eventualmente la de naturaleza, la información bibliográfica debe reunir características básicas como es la pertinencia y la relevancia. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.14 Información Referencial

Dicha información es aquella que hace referencial, no como representación de documentos sino sus ejemplos comunes o conocidos, son las bibliográficas de libros, los catálogos de bibliotecas, y revistas, En ocasiones, la información bibliográfica referencial agrega descripción física de los documentos, todo lo relacionado con resúmenes sobre el contenido, ofreciendo datos par de esta manera determinar pertinencia y relevancia de los documentos. (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.15 Información Factual

Dicha información es aquella que, al contrario de la bibliográfica, se puede llegar a convertir en el dato requerido por el investigador, en la medida en que satisface de manera inmediata una necesidad específica. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

2.16 La Información FULL – TEXT (texto completo con imagen).

Dicha información es aquella que es Adicional a la información referencial y a la factual, es aquella información disponible en las computadores e información a través de Internet, o los documentos electrónicos o de CD-ROM o DVD por ejemplo, permiten consultar directamente sobre pantalla, documentos completos de texto e imágenes además de referencias bibliográficas” (González, SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION, 2011)

2.17 La información semiótica o semiología

Es la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas. "Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social" y además argumenta que: "Ella nos enseñará que con los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan". (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

Según Saussure dice que la lingüística es una parte de la semiología, ya que abarca el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos. Se cae a menudo en el error de considerar equivalentes del lenguaje y semiología, y nada más alejado de la realidad; El lenguaje es semiología, pero no toda la semiología es lenguaje. Todo sistema semiológico va de la mano con el lenguaje. Parece cada vez más difícil concebir un sistema de imágenes u objetos cuyos significados puedan existir fuera del lenguaje: para entender lo que las sustancias significan necesariamente hay que recurrir al trabajo de articulación llevado a cabo por la lengua. Saussure: La lingüística no es una parte, aunque sea privilegiada, de la semiología, sino, por el contrario, la semiología es una parte de la lingüística. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

Esta definición representa el inconveniente de transferir al término "signo" la mayor parte de los interrogantes. La Semiótica Es la Ciencia O la Filosofía Al producir un objeto teórico bien definido y claramente delimitado podremos hablar si no de ciencia, al menos, de actitud científica e introducir las aclaraciones necesarias. Diferencias entre lingüística y semiótica La concordancia en considerar a los signos lingüísticos como una categoría de signos, es casi general, lo que hace de la lingüística una parte de la semiótica. (González, SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1, 2010)

La importancia de los signos lingüísticos es tal que la semiología de inspiración saussureana, que se desarrolla a partir de la lingüística, ha mantenido la confusión entre semiótica y sociolingüística).

Pensamos que es conveniente ignorar y hasta luchar contra esta relación de dependencia establecida históricamente entre la lingüística y la semiótica para ocuparse de los signos en general antes de tratar signos lingüísticos. En efecto, parece que la dependencia teórica es a la inversa de la relación históricamente establecida. (ECO, 2000)

2.18 Comunicación y/o significación

La buena función de las sociedades se hace posible gracias a la comunicación. Esta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos. Desde un punto de vista mucho más técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje con origen del punto A llegue al punto B, la comunicación implica la transmisión de determinada información. (ECO, 2000)

El código es un sistema de signos, reglas para combinarlos, y que dé como resultado un lado arbitrario y por otra parte organizado de antemano. El proceso de comunicación que emplea el código es preciso de un canal para la transmisión de las señales, el canal sería el medio físico a través del cual se transmite dicha comunicación. Por otro lugar debemos considerar el Emisor que es una persona que se encarga de transmitir o difundir dicho mensaje o información. Esta persona selecciona los tipos de signos que mejor le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación del mensaje o de la información. (ECO, 2000)

El Receptor es aquel a quien va dirigida la comunicación y realiza un proceso inverso al del emisor, ya que al momento de recibir la información descifra e interpreta los signos elegidos por el emisor o en pocas palabras, descodifica dicho mensaje. (ECO, 2000)

Naturalmente el contenido y las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se denominan Contexto situacional o de situación, es lo que transmite el mensaje y a la vez que contribuye con su significado la

consideración del contexto siempre es necesaria para su adecuada descodificación del mensaje. (ECO, 2000)

El principio general de la teoría informativa siempre se manifiesta en el hecho empíricamente demostrado u observado que tanto palabras, frases tienden a cortarse así un expositor que habla extensamente nos va diciendo lo que ya sabemos y los interpretamos de hablador, ya que en este caso la relación no es inversa sino más bien directa.” (ECO, 2000) (EDUARDO GONZALES, 1998)

2.19 Ruido y redundancia.

Se le da el atributo de ruido a cualquier perturbación experimentada por la señal en el proceso de una comunicación, es decir, a cualquier factor que le dificulte, interrumpa e impida el acto de la comunicación a través de otros elementos. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

Las distorsiones de los ruidos o sonidos en una conversación, radio, televisión conversación vía teléfono son ruidos, hay una gran variedad de ruidos al momento de comunicación que muchas ocasión no es realmente interpretada como tal sino más bien como parte de la comunicación, la alteración de la escritura, la afonía del hablante, la sordera del oyente, la ortografía defectuosa, la distracción de los receptores, el alumno que no atiende aun así este se mantenga en silencio. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

Para evitar la presencia del ruido en la comunicación es normal introducir cierta cantidad de redundancia en la codificación del mensaje o de la información. La redundancia es una parte del mensaje que podría omitirse sin que se produzca una pérdida de información. Cualquier sistema de comunicación introduce un grado de redundancia, para asegurar que no hay pérdida de información esencial, o sea para asegurar la perfecta recepción de los mensajes. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

2.20 El Signo

SAUSSURE dice (signo lingüístico) Unión de significante y significado. Una entidad de dos caras formadas por la imagen acústica y el concepto. El signo tiene su fundamento en un proceso: la semiosis que es una relación real que subyace al signo que es algo que está en un lugar de otra cosa no como sustituto sino como una representación. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

El significante es la parte física del signo, en el caso del lenguaje hablado el significante es objeto de la percepción auditiva, y en el caso del lenguaje escrito es objeto de la percepción visual, los significantes son producidos por el aparato fonador. En suma, con respecto al significante hay muchas cosas claras: sabemos de qué material está hecho, cuál es su configuración, cómo se produce y que órganos de los sentidos lo perciben. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

El significado tiene una existencia sólo en nuestra mente y es independiente de posibles referencias externas y materiales pero incluyendo lo mental del significante, es la imagen mental. No debe confundirse el significante (mental) con la materialidad externa que se utiliza en el intercambio de signos que están hechos ideas de palabras, iconos, gestos, para el significante, pensamientos, emociones, sentimientos, conceptos, y para el significado otra cosa es la forma, que nos permite moldear la sustancia y distinguir un signo de los otros. (SAUSSURE, CURSO DE LINGUISTICA GENERAL, 1945)

2.21 Los Medios

El afiche tiene una relación entre texto verbal y texto visual, cumple funciones: Informativa, Publicidad y Propaganda, Educativa, Ambiental, Estética y Creadora.

- a) Función Informativa: nos informa el precio del producto y el lugar de venta.

- b) Función Publicidad y Propaganda: es un instrumento para convencer o seducir a los clientes. Tiene dos partes interrelacionadas, la publicitaria que tiene como finalidad poner algo en conocimiento del público y la propagandística que es convencer para conseguir el objetivo.
- c) Función Educativa: En la sociedad poblada de imágenes, es un factor más poderoso de autodidaxia o autoformación del usuario final por la contemplación.
- d) Función Ambiental: El afiche contiene elementos que componen paisajes urbanos.
- e) Función Estética: El afiche como la poesía sugiere mucho más de lo que dice o comunica. Una de las primeras reglas de la comunicación es que para comunicar hay que agradar, tener un valor estético.

Función Creadora: el afiche es uno de los creadores de deseos y de los transformadores de deseos en necesidades, lo que contribuye a poner en funcionamiento el mecanismo del consumo.

Primera: La semiótica es entendida como la teoría general de los signos, o de los lenguajes en cuantos sistemas de signos. El dominio de la semiótica la conforman los lenguajes, naturales o artificiales.

Segunda: El signo es el centro de los procesos semióticos, a partir de él se pueden configurar los textos, entendidos no sólo como construcciones lingüísticas a partir de sintagmas sino como Cadenas de significación que pueden moverse en el ámbito verbal o no verbal, y que pueden ser representadas por signos lingüísticos, icónicos, fonéticos, gustativos, expresivos, estéticos, etc. (EDUARDO GONZALES, 1998)

2.22 MARCO REFERENCIAL

2.23 Las tecnologías móviles

Las tecnologías tienen mucho tiempo entre nosotros simplificando e haciendo mucho más fáciles nuestras actividades cotidianas facilitando nuestros trabajos, estudios o vida normal de cada persona con gran variedad de aplicaciones disponibles que se han ido incrementando con el tiempo especialmente en los últimos años. (Webb, 2010)

El desarrollo de la computación y de la tecnología celular han sido el mayor cambio notorio de la evolución de estas tecnologías que se iniciaron con la incursión del Internet en la vida productiva de los usuarios a pesar de que la telefonía móvil seguía en pleno crecimiento su estructura podía soportar las aplicaciones básicas para el uso del Internet en los años de los noventas y empezando del año 2000. (Webb, 2010)

Una vez que el internet y aplicaciones sobre la web alcanzo un nivel en que nadie hubiera podido pensar ya que existiría en ella una infinidad de aplicaciones de sistemas de internet, la telefonía emprendió un muy buen camino para superar la capacidad de innovación para los usuarios, llevado a la palma de su mano, las aplicaciones de un computador cambiaron a su totalidad en su mejora y experiencia para el usuario y a velocidad que ningún modem de servicio local o banda ancha pudiera dar a ofrecer. (Webb, 2010)

Hablar de tecnologías móviles nos hace pensar inicialmente a lo simple que es un control remoto en la mano, con la diferencia que su capacidad lleva a centralizar todos los servicios en un solo dispositivo que aparte de la función de controlar el dispositivo, puede estar conectado a miles de usuarios en el usando infraestructuras de comunicaciones poco imaginables para la corta historia de estas aplicaciones entre nosotros, el estudio de la tecnologías móviles se ha convertido en una parte muy importante de la ingeniería similar a una ciencia que nos ayude a entender la situación actual de las mismas y todo el provecho que podemos sacar y llegar a tener con el uso de esta tecnología móvil. (Webb, 2010)

2.24 Telefonía móvil

La telefonía celular, está formada por dos partes: una red de comunicaciones (red de telefonía móvil) y los terminales o dispositivos (teléfonos móviles) que permiten el acceso a dicha red. La tecnología o telefonía móvil de la actualidad se ha convertido en un instrumento muy útil debido a la facilidad de comunicación entre personas. Los dispositivos cuentan con características muy efectivas para utilizarlos de cualquier manera. (Webb, 2010)

2.25 Teléfono móvil

El dispositivo móvil es inalámbrico electrónico para acceder y utilizar los servicios de la red de telefonía, se denomina también celular en la mayoría de países Latinoamérica debido a que el servicio funciona mediante una red de celdas, donde cada antena repetidora de señal es una célula. (Webb, 2010)

A partir del siglo XXI, los teléfonos móviles han adquirido funciones que van mucho más allá de limitarse solo hacer una llamada, traducir o enviar mensajes, se puede interpretar que se han juntado distintas tecnologías de dispositivos tales como PDA, cámara, agenda electrónica, reloj despertador, calculadora, micro proyector, GPS, reproductor multimedia, así como poder realizar una enorme cantidad de acciones en un dispositivo que lleva prácticamente casi todo, ganándose en estos últimos años el sinónimo de teléfono inteligente. (Webb, 2010)

En lo que respecta a la historia en 1981, los países nórdicos introdujeron un sistema celular similar a AMPS (Advanced Mobile Phone System). Por otro lado, en Estados Unidos, gracias a que la entidad reguladora de ese país adoptó reglas para la creación de un servicio comercial de telefonía celular, en 1983 se puso en operación el primer sistema comercial en la ciudad de Chicago. Con ese punto de partida, en varios países se diseminó la telefonía celular como una alternativa a la telefonía convencional inalámbrica. La tecnología tuvo gran aceptación, por lo que a los pocos años de implantarse se empezó a saturar el servicio. En ese sentido, hubo la necesidad de desarrollar

e implantar otras formas de acceso múltiple al canal y transformar los sistemas analógicos a digitales, con el objeto de darles cabida a más usuarios. Para separar una etapa de la otra, la telefonía celular se ha caracterizado por contar con diferentes generaciones. (Webb, 2010)

2.26 Funcionamiento

La comunicación telefónica es posible gracias a la interconexión entre centrales móviles y públicas. Según las bandas de frecuencias en las que opera el móvil, podrá funcionar en un país u otro de cualquier parte del mundo. (Webb, 2010)

La telefonía móvil consiste de una red de estaciones transmisoras o receptoras de radio (repetidores, estaciones base o BTS) y de centrales telefónicas de conmutación de 1er y 5º nivel (MSC y BSC), que hace posible la comunicación entre terminales telefónicos, celulares o entre terminales portátiles. (Webb, 2010)

El teléfono móvil establece comunicación con una estación y a medida que se traslada, los sistemas computacionales que administran la red van transmitiendo la llamada a la siguiente estación base de forma transparente para el usuario. Es por eso que se dice que las estaciones base forman una red de celdas, sirviendo cada estación base a los equipos celulares que se encuentran en su celda. (Webb, 2010)

2.27 Evolución y convergencia tecnológica

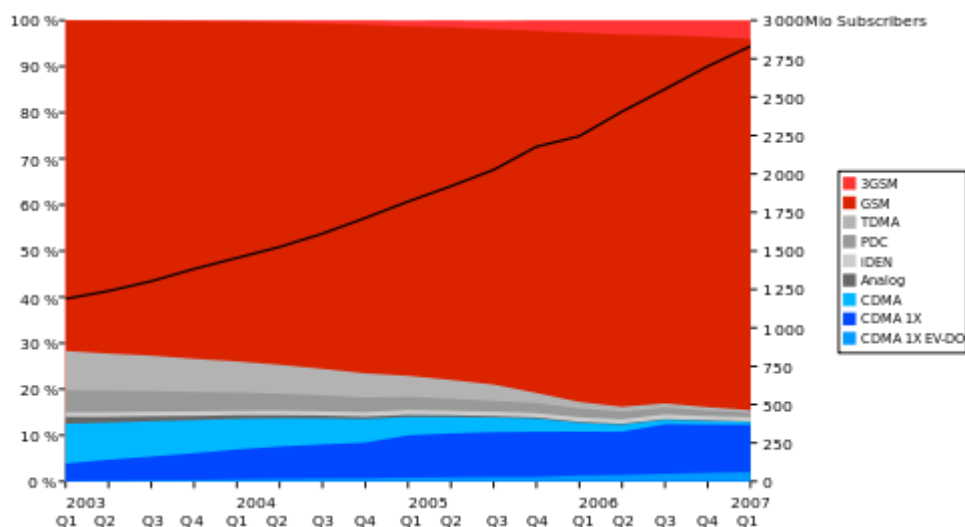


Gráfico 1-1: Evolución tecnológica

La evolución del teléfono móvil ha permitido disminuir su tamaño y peso, desde el Motorola DynaTAC, el primer teléfono móvil pesaba 800 gramos, a los actuales más compactos y con mayores prestaciones de servicio. El desarrollo de baterías pequeñas y de mayor duración, pantallas más nítidas y de colores, la incorporación de software más amigable, hacen del teléfono móvil un elemento muy apreciado en la vida moderna. (Webb, 2010)

El avance de la tecnología ha logrado que estos aparatos incorporen funciones que no hace mucho nos parecían futuristas, como juegos, reproducción de música, correo electrónico, SMS, agenda electrónica, fotografía, video digital, video llamada, navegación, GPS, incluso Televisión digital. Las compañías de telefonía móvil ya están pensando nuevas aplicaciones para los dispositivos. (Webb, 2010)

Por otro lado es notoria la falta de innovación de nuevos servicios de comunicaciones inalámbricas porque es un mercado nuevo y aun por explotar, el desarrollo lo han enfocado hacia el mercado de productos móviles, tal y

como son los teléfonos, tabletas u otros dispositivos que usan los medios tradicionales de enlace de redes móviles. (Webb, 2010)

Con la evolución de los dispositivos, habrán nuevas generaciones de teléfonos con mejoras, en su aspecto técnico que en su aspecto físico, ya que, en cuestión de tamaño y forma, esta cualidad no ha cambiado en la última década, por el contrario, las nuevas aplicaciones han obligado a contar con una pantalla más grande con mejor resolución para el uso de las cámaras digitales de foto y video. Ya que, aun estamos distantes al usar la video llamada por limitaciones técnicas en las redes de transmisión que por la capacidad de los equipos móviles disponibles. (Mayén, 2010)

En la historia del hombre siempre se considera que los beneficiados de los avances técnicos, médicos y sociales son las futuras generaciones, en el caso de la situación ambiental, se puede confirmar que el tiempo futuro no es tan prometedor que el actual y para el caso de las tecnologías móviles los beneficiarios serán los que ha experimentado los cambios antes y después de que estos se presenten, hace 20 años no se contaba con una telefonía móvil al alcance de todos, sin embargo la telefonía local cubría ese vacío existente. (Webb, 2010)

La generación que vivió con esa limitante, ahora puede experimentar esos avances que durante décadas pasadas se presentaron muy fugazmente como un futuro lejano, hasta contar con las comodidades del uso de esta tecnología y hasta que lleguen al alcance de los usuarios, en cualquier rama de sus actividades actuales de las personas, se puede determinar, que los principales beneficiarios de esta tecnología son los que verdaderamente la usan en la actualidad y pueda sentirse a gusto con ella. (Mayén, 2010)

2.28 Aplicación móvil

La aplicación móvil es un programa que usted puede descargar y al que puede acceder directamente desde su teléfono o desde algún otro dispositivo móvil. (Mayén, 2010)

2.29 Descargar y usar aplicaciones

Usted necesita un Smartphone o algún otro aparato móvil con acceso a internet. No todas las aplicaciones son compatibles en todos los terminales móviles. Cuando usted compra uno de estos debe usar el sistema operativo y el tipo de aplicaciones que corresponde al dispositivo y al sistema que utiliza, los sistemas operativos móviles famosos como de Google Android, y de Apple IOS, de Microsoft Windows Mobile y de BlackBerry OS tienen tiendas en línea (que solo funcionan con internet) de aplicaciones que operan en las cuales usted puede buscar, descargar e instalar las aplicaciones, algunos comerciantes minoristas también operan tiendas de aplicaciones en internet. Usted tendrá que usar una tienda que le ofrezca las aplicaciones que funcionen con el sistema operativo de su dispositivo. Para establecer una cuenta con la tienda dándole una identidad al usuario a través de un correo, en ocasiones es posible que tenga que suministrar el número de una tarjeta de crédito, pero es un caso opcional pero muy necesario especialmente al momento de descargar una aplicación que tiene algún valor monetario o que no es gratis. (Webb, 2010) (Mayén, 2010)

2.30 Planes de servicios de datos y wi-fi

Usted puede acceder a internet usando un plan de servicios de datos vinculado a su teléfono, o a través de un punto de acceso como wi-fi, por lo general, las compañías de telefonía móvil cobran un cargo mensual o diario por un plan de datos que le permite conectarse a internet para que el dispositivo pueda tener acceso a esas aplicaciones que lo necesiten, usualmente, las conexiones wi-fi son más rápidas, pero para poder usarlas es necesario estar dentro del rango de cobertura, la mayoría de los puntos de acceso públicos de conexión wi-fi – como los de los cafés, aeropuertos y hoteles, no encriptan la

información que usted envía a través de internet y no son conexiones muy seguras. Para establecer una conexión con una red wi-fi, tendrá que pagar el cargo de acceso a internet y el costo de un enrutador inalámbrico e incluso poner clave al mismo para que solo los que la conozcan puedan tener acceso. (Mayén, 2010)

2.31 Algunas aplicaciones gratis

Una gran variedad de aplicaciones en las tiendas son distribuidas gratuitamente especialmente en las tiendas de Android, los creadores de estas aplicaciones pueden ganar dinero de las siguientes maneras:

- Algunos venden un espacio publicitario dentro de la aplicación, los creadores de estas aplicaciones pueden ganar dinero con los anuncios, por este motivo distribuyen la aplicación gratuitamente para poder llegar a la mayor cantidad de usuarios.
- Algunas aplicaciones ofrecen versiones básicas o no completas gratuitas, quienes desarrollan estas aplicaciones esperan que al usuario le agrade la aplicación para pasarse a una versión mejorada o completa y con una mayor cantidad de funciones y ventajas por la que por esa versión si tendrá que pagar un cargo.
- Algunas aplicaciones le permiten comprar más funciones de la misma aplicación, las compras de estas funciones se facturan a través de la tienda de aplicaciones.
- Algunas aplicaciones se ofrecen gratuitamente para despertar su interés en otros productos de la compañía. Estas aplicaciones son una forma de publicidad teniendo en cuenta que estas aplicaciones parte de ofrecer una función pueden llegar a ser informativa para generalizar un interesarse en otro producto fuera de la aplicación o del dispositivo.” (Webb, 2010) (Mayén, 2010)

2.32 Las Bases de Datos

Las bases de datos son muy comunes dentro y fuera de las aplicaciones, webs y software de computadoras, se utilizan para muchas aplicaciones informáticas, tanto a nivel local como en línea y aunque se usan frecuentemente, muchos usuarios no están familiarizados con las bases de datos e incluso se intimidan por ellas. Una base de datos es, en pocas palabras, una colección organizada de cualquier tipo de datos, la manera en que la información se introduce en una base de datos hace que sea fácil de recuperar, manipular, lo único que se requiere es el conocimiento de la lenguaje de programación para el manejo de estos datos, cuando sabes cómo consultar una base de datos de la manera correcta, se obtendrán los datos específicos en el formato que solicitas. (Valdéz, 2007)

El tipo más frecuente de la base de datos es llamada "bases de datos relacionales". En una base de datos relacional, hay varias tablas que contienen información variada, cada tabla contiene datos que tienen todos los atributos relacionados con el tema de la mesa, todos los cuadros pueden estar interconectados, un usuario de base de datos podría ejecutar un informe para encontrar conexiones entre los datos de diferentes tablas, como la tabla de clientes, tabla de inventario, puede enumerar los nombres de los clientes que hayan comprado dicho producto en los últimos 50 días etc. (Valdéz, 2007)

2.33 Preparación

La construcción de una base de datos correcta es imperativa con el fin de ser capaz de recuperar la información correctamente. El primer paso que se debe tomar cuando se crea una base de datos es evaluar lo que se requiere de ella. Por ejemplo, una empresa puede querer tablas con datos sobre productos, proveedores y pedidos, mientras que una escuela puede necesitar una base de datos con las tablas de los profesores, estudiantes y asignaciones. Una vez que las categorías de las tablas se han determinado, la base de datos se puede crear. Los informes y formularios se pueden hacer después de manipular y combinar datos de diferentes tablas. (Valdéz, 2007)

2.34 Lenguaje

Otro término comúnmente utilizado en bases de datos es SQL o "Structured Query Language". Debido a las siglas, SQL se refiere a menudo como "Sequel". SQL es el lenguaje de programación utilizado para solicitar, recuperar y manipular información de una base de datos relacional. Una vez que el usuario aprende lenguaje Basic estructurado de consultas, se dará cuenta de que los datos se pueden manipular con precisión para adaptarse a las necesidades. Por ejemplo, "Select" define qué información se debe mostrar, "From" permite a los usuarios especificar de qué tabla extraer los datos y "Where" permite a los usuarios introducir una condición. Por ejemplo, "SELECCIONAR Nombre/estudiante DE las clases DONDE nivel = B" podría sacar una lista de los nombres de todos los estudiantes de una tabla nombrada "las clases que actualmente tienen un promedio de B". Con suficiente tiempo y la práctica, las bases de datos y el lenguaje de base de datos puede ser dominado por cualquiera. (Valdéz, 2007)

2.35 Características

Entre las principales características de los sistemas de base de datos podemos mencionar: Independencia lógica y física de los datos, Redundancia mínima, Acceso concurrente por parte de múltiples usuarios, Integridad de los datos, Consultas complejas optimizadas, Seguridad de acceso y auditoría, Respaldo y recuperación, Acceso a través de lenguajes de programación estándar. (Valdéz, 2007)

2.36 Ventajas de las bases de datos

Los sistemas de ficheros almacenan varias copias de los mismos datos en ficheros distintos. Esto hace que se desperdicie espacio de almacenamiento, además de provocar la falta de consistencia de datos. En los sistemas de bases de datos todos estos ficheros están integrados, por lo que no se almacenan varias copias de los mismos datos. Sin embargo, en una base de datos no se puede eliminar la redundancia completamente, ya que en ocasiones es necesaria para modelar las relaciones entre los datos. (Valdéz, 2007)

2.37 Consistencia de datos

Eliminando o controlando las redundancias de datos se reduce en gran medida el riesgo de que haya inconsistencias. Si un dato está almacenado una sola vez, cualquier actualización se debe realizar sólo una vez, y está disponible para todos los usuarios inmediatamente. Si un dato está duplicado y el sistema conoce esta redundancia, el propio sistema puede encargarse de garantizar que todas las copias se mantienen consistentes. (Valdéz, 2007)

2.38 Compartición de datos

En los sistemas de ficheros, los ficheros pertenecen a las personas o a los departamentos que los utilizan. Pero en los sistemas de bases de datos, la base de datos pertenece a la empresa y puede ser compartida por todos los usuarios que estén autorizados. (Valdéz, 2007)

2.39 Mantenimiento de estándares

Gracias a la integración es más fácil respetar los estándares necesarios, tanto los establecidos a nivel de la empresa como los nacionales e internacionales. Estos estándares pueden establecerse sobre el formato de los

datos para facilitar su intercambio, pueden ser estándares de documentación, procedimientos de actualización y también reglas de acceso. (Valdéz, 2007)

2.40 Mejora en la integridad de datos

La integridad de la base de datos se refiere a la validez y la consistencia de los datos almacenados. Normalmente, la integridad se expresa mediante restricciones o reglas que no se pueden violar. Estas restricciones se pueden aplicar tanto a los datos, como a sus relaciones, y es el SGBD quien se debe encargar de mantenerlas. (Webb, 2010)

2.41 Mejora en la seguridad

La seguridad de la base de datos es la protección de la base de datos frente a usuarios no autorizados. Sin unas buenas medidas de seguridad, la integración de datos en los sistemas de bases de datos hace que éstos sean más vulnerables que en los sistemas de ficheros. (Webb, 2010)

2.42 Mejora en la accesibilidad a los datos

Muchos SGBD proporcionan lenguajes de consultas o generadores de informes que permiten al usuario hacer cualquier tipo de consulta sobre los datos, sin que sea necesario que un programador escriba una aplicación que realice tal tarea. (Valdéz, 2007)

2.43 Mejora en la productividad

El SGBD proporciona muchas de las funciones estándar que el programador necesita escribir en un sistema de ficheros. A nivel básico, el SGBD proporciona todas las rutinas de manejo de ficheros típicas de los programas de aplicación. El hecho de disponer de estas funciones permite al programador centrarse mejor en la función específica requerida por los usuarios, sin tener

que preocuparse de los detalles de implementación de bajo nivel. (Webb, 2010)

2.44 Mejora en el mantenimiento

En los sistemas de ficheros, las descripciones de los datos se encuentran inmersas en los programas de aplicación que los manejan. Esto hace que los programas sean dependientes de los datos, de modo que un cambio en su estructura, o un cambio en el modo en que se almacena en disco, requiere cambios importantes en los programas cuyos datos se ven afectados. Sin embargo, los SGBD separan las descripciones de los datos de las aplicaciones. Esto es lo que se conoce como independencia de datos, gracias a la cual se simplifica el mantenimiento de las aplicaciones que acceden a la base de datos. (Valdéz, 2007)

2.45 Aumento de la concurrencia

En algunos sistemas de ficheros, si hay varios usuarios que pueden acceder simultáneamente a un mismo fichero, es posible que el acceso interfiera entre ellos de modo que se pierda información o se pierda la integridad. La mayoría de los SGBD gestionan el acceso concurrente a la base de datos y garantizan que no ocurran problemas de este tipo. (Valdéz, 2007)

2.46 Mejora en los servicios de copias de seguridad

Muchos sistemas de ficheros dejan que sea el usuario quien proporcione las medidas necesarias para proteger los datos ante fallos en el sistema o en las aplicaciones. Los usuarios tienen que hacer copias de seguridad cada día, y si se produce algún fallo, utilizar estas copias para restaurarlos.

En este caso, todo el trabajo realizado sobre los datos desde que se hizo la última copia de seguridad se pierde y se tiene que volver a realizar. Sin

embargo, los SGBD actuales funcionan de modo que se minimiza la cantidad de trabajo perdido cuando se produce un fallo. (Valdéz, 2007)

2.47 Desventajas de las bases de datos

Complejidad: Los SGBD son conjuntos de programas que pueden llegar a ser complejos con una gran funcionalidad. Es preciso comprender muy bien esta funcionalidad para poder realizar un buen uso de ellos. (Valdéz, 2007)

2.48 Coste del equipamiento adicional

Tanto el SGBD, como la propia base de datos, pueden hacer que sea necesario adquirir más espacio de almacenamiento. Además, para alcanzar las prestaciones deseadas, es posible que sea necesario adquirir una máquina más grande o una máquina que se dedique solamente al SGBD. Todo esto hará que la implantación de un sistema de bases de datos sea más cara. (Valdéz, 2007)

2.49 Vulnerable a los fallos

El hecho de que todo esté centralizado en el SGBD hace que el sistema sea más vulnerable ante los fallos que puedan producirse. Es por ello que deben tenerse copias de seguridad (Backup). (Webb, 2010)

2.50 Tipos de Campos

Cada Sistema de Base de Datos posee tipos de campos que pueden ser similares o diferentes. Entre los más comunes podemos nombrar:

Numérico: entre los diferentes tipos de campos numéricos podemos encontrar enteros “sin decimales” y reales “decimales”.

Booleanos: poseen dos estados: Verdadero “Si” y Falso “No”.

Memos: son campos alfanuméricos de longitud ilimitada. Presentan el inconveniente de no poder ser indexados.

Fechas: almacenan fechas facilitando posteriormente su explotación. Almacenar fechas de esta forma posibilita ordenar los registros por fechas o calcular los días entre una fecha y otra.

Alfanuméricos: contienen cifras y letras. Presentan una longitud limitada (255 caracteres).

Auto incrementables: son campos numéricos enteros que incrementan en una unidad su valor para cada registro incorporado. Su utilidad resulta: Servir de identificador ya que resultan exclusivos de un registro. (Webb, 2010)

2.51 Tipos de Base de Datos

Entre los diferentes tipos de base de datos, podemos encontrar los siguientes:

MySql: es una base de datos con licencia GPL basada en un servidor. Se caracteriza por su rapidez. No es recomendable usar para grandes volúmenes de datos.

PostgreSql y Oracle: Son sistemas de base de datos poderosos. Administra muy bien grandes cantidades de datos, y suelen ser utilizadas en intranets y sistemas de gran calibre.

Access: Es una base de datos desarrollada por Microsoft. Esta base de datos, debe ser creada bajo el programa access, el cual crea un archivo .mdb con la estructura ya explicada.

Microsoft SQL Server: es una base de datos más potente que access desarrollada por Microsoft. Se utiliza para manejar grandes volúmenes de informaciones. (Valdéz, 2007)

2.52 Modelo entidad - relación

Los diagramas o modelos entidad-relación (denominado por su siglas, ERD “Diagram Entity relationship”) son una herramienta para el modelado de datos de un sistema de información. Estos modelos expresan entidades relevantes para un sistema de información, sus inter-relaciones y propiedades.

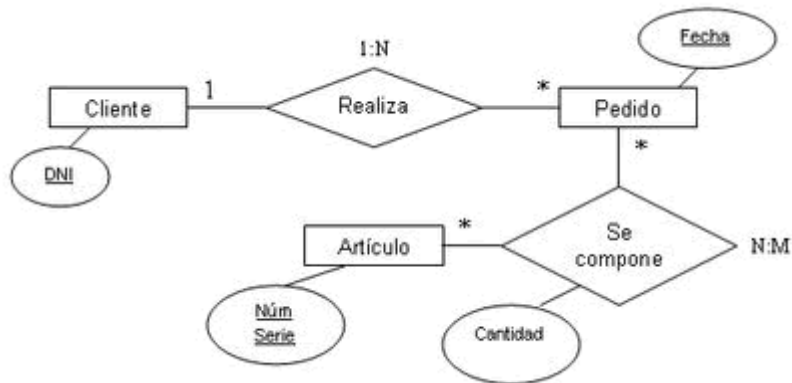


Grafico 1-2: Cardinalidad de Relaciones

El diseño de relaciones entre las tablas de una base de datos puede ser la siguiente:

Relaciones de uno a uno: una instancia de la entidad A se relaciona con una y solamente una de la entidad B.

Relaciones de uno a muchos: cada instancia de la entidad A se relaciona con varias instancias de la entidad B.

Relaciones de muchos a muchos: cualquier instancia de la entidad A se relaciona con cualquier instancia de la entidad B. (Valdéz, 2007)

2.53 Estructura de una Base de Datos

En una tabla “comentarios” que contiene 4 campos.

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>id</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	titulo	varchar(100)
<input type="checkbox"/>	texto	blob
<input type="checkbox"/>	fecha	varchar(10)

Tabla 1-1: Estructura de una Base

Los datos quedarían organizados como mostramos en siguiente ejemplo:

	<u>id</u>	<u>titulo</u>	<u>texto</u>	<u>fecha</u>
<input type="checkbox"/>	1	saludos	[BLOB - 0 B]	22-10-2007
<input type="checkbox"/>	2	como estas ???	[BLOB - 0 B]	23-10-2007

Tabla 1-2: Ejemplo de Estructura

Una base de datos, a fin de ordenar la información de manera lógica, posee un orden que debe ser cumplido para acceder a la información de manera coherente. Cada base de datos contiene una o más tablas, que cumplen la función de contener los campos. (Valdéz, 2007)

2.54 El lenguaje SQL

Es el más universal en los sistemas de base de datos. Este lenguaje nos permite realizar consultas a nuestras bases de datos para mostrar, insertar, actualizar y borrar datos.

A continuación veremos un ejemplo de ellos:

Mostrar: para mostrar los registros se utiliza la instrucción `Select`. `Select *`
`From comentarios.`

Insertar: los registros pueden ser introducidos a partir de sentencias que emplean la instrucción Insert. Insert Into comentarios (título, texto, fecha) Values ('saludos', 'como esta', '22-10-2007')

Borrar: Para borrar un registro se utiliza la instrucción Delete. En este caso debemos especificar cual o cuales son los registros que queremos borrar. Es por ello necesario establecer una selección que se llevara a cabo mediante la cláusula Where. Delete From comentarios Where id='1'.

Actualizar: para actualizar los registros se utiliza la instrucción Update. Como para el caso de Delete, necesitamos especificar por medio de Where cuáles son los registros en los que queremos hacer efectivas nuestras modificaciones. Además, tendremos que especificar cuáles son los nuevos valores de los campos que deseamos actualizar. Update comentarios Set título='Mi Primer Comentario' Where id='1'." (Valdéz, 2007) (Webb, 2010)

3. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La investigación permitirá cumplir los objetivos del marco de una ciencia, cada metodología puede ser aplicada de diferentes medios cuando se lleva a cabo unas observaciones rigurosas, por lo tanto se entiende a la metodología a aplicar en un conjunto de procedimientos que determina la investigación de tipo científico o que marcan el rumbo de una exposición doctrinal.

3.2 Método Mixto de investigación

- Cuantitativo: se recogerán y analizarán datos sobre varias variables como son las encuestas y las tabulaciones de cada pregunta.
- Cualitativo: se evitara la cuantificación a través de registros narrativos como la participación del estudiante o participantes de las entrevistas no estructuradas y observaciones.

3.3 Conceptualización del método

En el Proyecto del aplicativo se va a mejorar varios factores de los estudiantes universitarios como es la información errónea, falta y poca información de sus eventos institucionales, y dejar la dependencia de un ordenador de escritorio para informarse, a través de información oportuna y exacta de los diversos eventos, incluyendo la información de oportunidades para los estudiantes de obtener certificados o membresías de diversas herramientas que pueda fomentar la formación y el crecimiento cultural de la educación de cada alumno, que se de en cualquier institución o universidad, mejorando, preparando sus expectativas profesionales y laborales mejorando su formación académica institucional de relación entre estudiante y universidad mejorando la poca productividad de los profesionales, a través del aplicativo de dispositivos móviles, alimentando una base de datos en línea que estará formada por diversos eventos de universidades e instituciones de la ciudad.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

4.1 Consumo aparente

Según los Datos del INEC el número de estudiantes de nivel superior en las diversas Universidades y carreras inscritas en la ciudad de Guayaquil es de 120.000 estudiantes, de los cuales se seleccionó las universidades con más ingresos de estudiantes como: la Universidad Estatal de Guayaquil, Universidad Politécnica del Litoral, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Universidad Espíritu Santo, Universidad Casa Grande. Teniendo como conclusión, que un aproximado de 27.000 estudiantes utilizan dispositivos móviles potenciales. (Herrera, 2011) (Carrion)

El consumo unitario aparente (por cliente) es de:

- 12.000 personas lo utilizarían 4 veces por semana.
- 8000 lo utilizarían 3 veces por semana.
- 5000 lo utilizarían 2 vez al mes.
- 2000 lo utilizarían 1 vez al mes

4.2 Demanda potencial

Corto Plazo: Los beneficios los obtenemos cuando cubrimos las necesidades en el mercado potencial de la aplicación para actualizarla en una producción total.

Mediano Plazo: Se irá teniendo un crecimiento dentro de las aplicaciones móviles ya que es un mercado aun por explotar porque no hay competencia directa, nos daríamos a conocer dentro de otras universidades de otras ciudades.

Largo Plazo: Expandirnos a nivel nacional, y ubicarnos éntrelas mejores aplicaciones de información educativa superior.

4.3 Competencia del mercado

No tenemos competencia directa, pero si competencia indirecta, debido a los productos sustitutos que son las plataformas universitarias que existen en el mercado.

Nombre del competidor	Ubicación	Producto
Universidad Espol	Guayaquil	Páginas Web
Universidad Casa Grande	Guayaquil	Páginas Web
Universidad UESS	Guayaquil	Páginas Web

Tabla 1-3: Competencia del mercado

4.4 Estudio del mercado

Defina concretamente, de acuerdo con el cliente, el producto que ofrece.

- **Satisfacción de una necesidad:** Aplicación móvil que se puede obtener por medio de la página web de la universidad en la que se encuentre.
- **Satisfacción de Información:** La sensación o novedad de algo nuevo.
- **Solución a un problema:** Facilidad de acceso a la información de la Institución.

Que información le gustaría obtener de sus clientes con respecto a la opinión que tienen de su producto.

- Si les agrada el producto como aplicación móvil.
- Donde les gustaría aplicar este producto.
- Si están satisfecho con el precio a pagar.

De acuerdo a los conceptos planteados realizo una encuesta entre 200 personas de varias edades, y de diferentes niveles socio económico, para determinar el concepto sobre el cual vamos a desarrollar la idea del producto.

4.5 Calculo de la Muestra

$$N = 27000$$

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

$$n = \frac{(1,96)^2 0,5 0,5 27000}{(0,04)^2 (27000 - 1) + (1,96)^2 0,5 0,5} =$$

$$n = \frac{25930.8}{(0,04)^2 (27000 - 1) + (1,96)^2 0,5 0,5} =$$

$$n = 587 \text{ ESTUDIANTES}$$

4.6 Entrevista Realizada

Guayaquil, 10 de Marzo del 2014

Señor

Xavier Alejandro

Ciudad

De mis consideraciones:

De acuerdo con la conversación que tuvimos días anteriores sobre el beneficio que tendrían todas las Universidades de dar las noticias de sus actividades a todos sus alumnos; mi comentario es el siguiente:

Estamos en un mundo donde la tecnología es parte de nuestras vidas, y que cada vez que alguien crea un sistema que sirva para la información es un buen aporte a la sociedad porque nos hace partícipes del mundo que nos rodea, y si esa información es de valor educativa lo hace más valioso para la actividad universitaria, recordando que dichas noticias que serán esparcidas a todos los estudiantes deberán ser únicas y exclusivamente informativas con referentes a actividades de las diferentes instituciones.

Sin más que decir, le deseo la mejor de las suertes en este proyecto educativo que será una verdadera herramienta de trabajo a nivel educativo y que servirá para conectar a todos los estudiantes sobre las actividades estudiantiles.

Saludos,

Atte.

Gustavo Bravo Evangelista

Lcdo. En Ciencias de la Comunicación Social

4.7 Contenido de la encuesta

Esta encuesta va enfocada en la búsqueda de información educativa cultural de los estudiantes hacia sus instituciones y comunidad universitaria a través de la tecnología celular móvil que en la actualidad es considerado como una extensión personal y laboral del diario de las estudiantes.



La situación demográfica fue tanto a estudiantes de sexo masculino, femenino de edad de entre 15 a 25 contando en los primeros ciclos universitarios, de 26 a 36 años de ciclos más avanzados, y de 48 a 58 años contando con estudiantes egresados o que asisten a instituciones por maestrías o doctorados, las preguntas que se realizaron son las siguientes:

1. ¿Con qué frecuencia se informa de los eventos institucionales de tu universidad?

Siempre

De vez en cuando

una vez al mes

2. ¿Según los medios de comunicación por cuál de ellos le llega información de eventos de tu universidad y de otras universidades?

Banners/afiches

Redes Sociales

Ninguno

3. ¿Cree usted que en las universidades e instituciones necesitan utilizar estrategias tecnológicas novedosas para informar a sus alumnos de eventos y de otras oportunidades?

Sí

No

4. ¿Por favor indicar qué tipo de teléfono móvil tiene?

Samsung

IPhone

LG

Motorola

Sony

5. ¿Te gustaría tener una aplicación que te facilite ver tus eventos universidades e instituciones de todo Guayaquil?

SI

NO

6. ¿Crees que se debe personalizar la información para dispositivos a través de notificaciones de eventos que se desarrollan en las Universidades?

SI

NO

7. ¿Según su actividad, determine qué sistema tecnológico es más eficiente para acceder a información cultural?

Computadora

Redes Sociales

Mail

Internet

4.7.1 Resultados de Encuesta

1. ¿Con qué frecuencia se informa de los eventos institucionales de tu universidad?

Siempre_____ De vez en cuando_____ Una vez al mes_____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
siempre	315	54 %
Vezen cuando	153	26 %
Una al mes	115	20 %
total	587	100 %

Tabla 1-4: Informes de eventos Institucionales

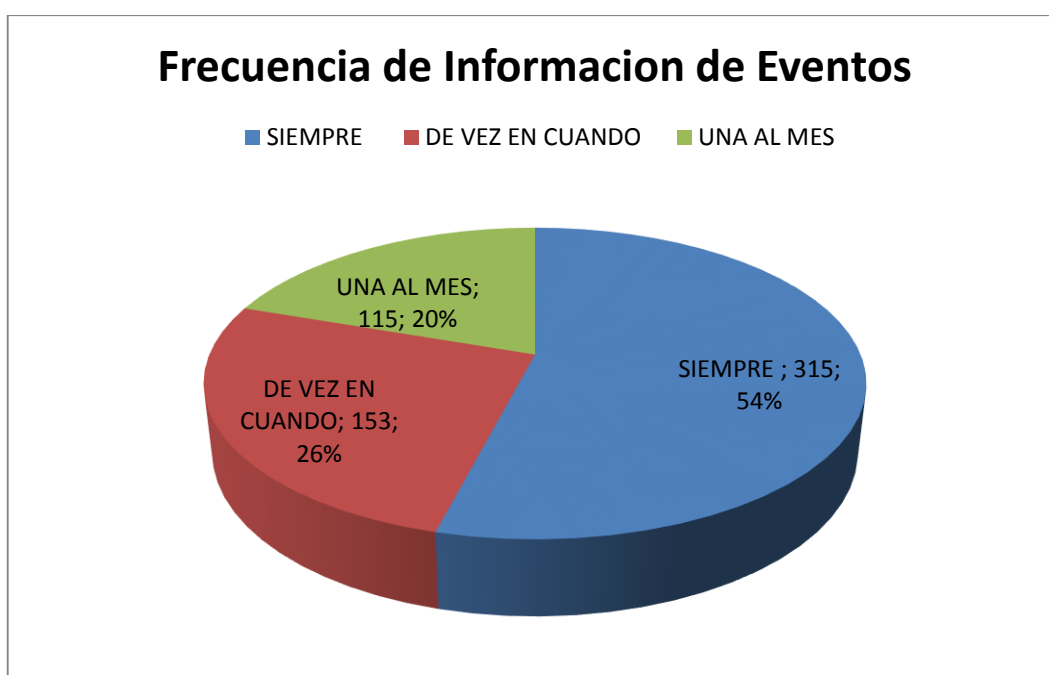


Gráfico 1-3: Informes de eventos Institucionales

Conclusión: Se concluye que el 54% de los alumnos Universitarios de la ciudad de Guayaquil se informan acerca de los eventos que se realizan en su propia institución.

2. ¿Según los medios de comunicación por cuál de ellos le llega información de eventos de tu universidad y de otras universidades?

Banners/afiches _____ Redes Sociales _____ Ninguno _____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Ninguno	105	18 %
Banners	107	18 %
Redes sociales	375	64 %
total	587	100 %

Tabla 1-5: medios de información de eventos

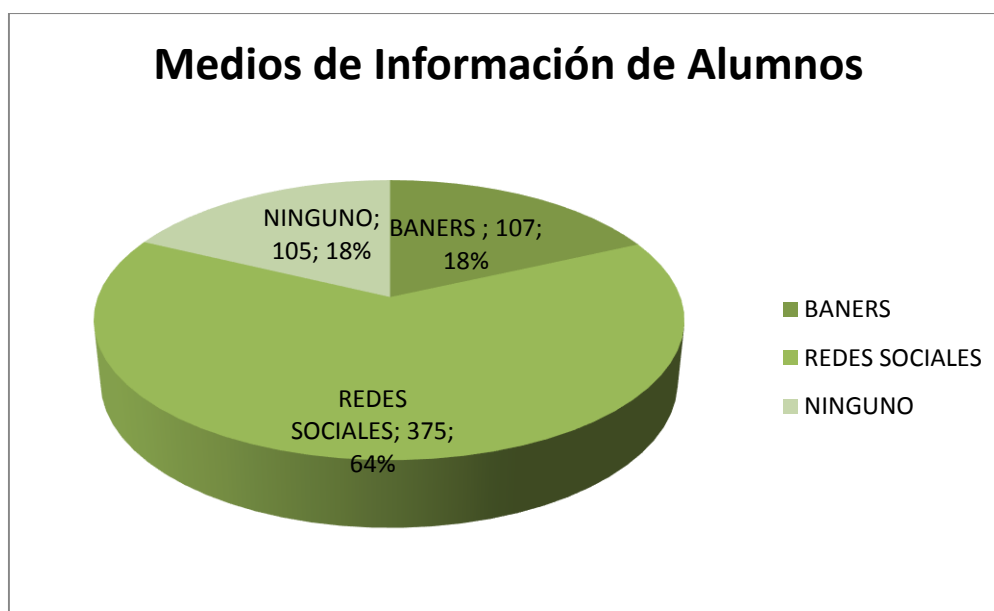


Gráfico 1-4: medios de información de eventos

Conclusión: Se concluye que el 64% de los alumnos de nivel superior, se informan de los eventos instituciones de su universidad y otras instituciones a través de redes sociales.

3. ¿Cree usted que en las universidades e instituciones necesitan utilizar estrategias tecnológicas novedosas para informar a sus alumnos de eventos y de otras oportunidades?

Si_____ No_____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	490	83 %
No	97	17 %
total	587	100 %

Tabla 1-6: Estrategias de tecnología a informar

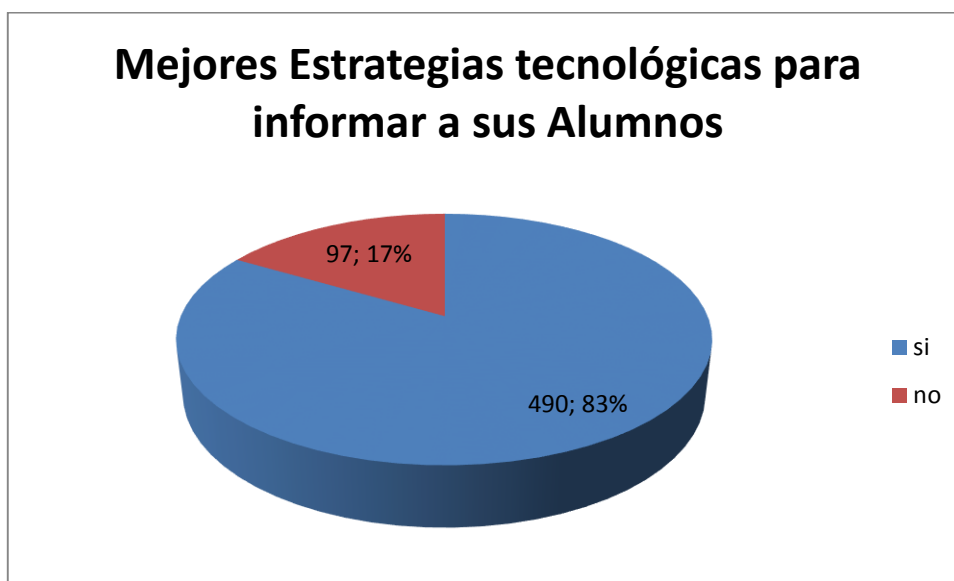


Grafico 1-5: Estrategias de tecnología a informar

Conclusión: Como conclusión tengo que un 83% de los estudiantes de Guayaquil, consideran que las instituciones deben ofrecer una mejor estrategia de información tecnológica eficiente y segura.

4. ¿Por favor indicar qué tipo de teléfono móvil tiene?

Samsung____ Lg____ Sony____ iPhone____ Motorola____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Samsung	305	52 %
Lg	45	8 %
Sony	115	19 %
IPhone	89	15 %
Motorola	33	6 %
total	587	100 %

Tabla 1-7: Tipo de teléfono móvil

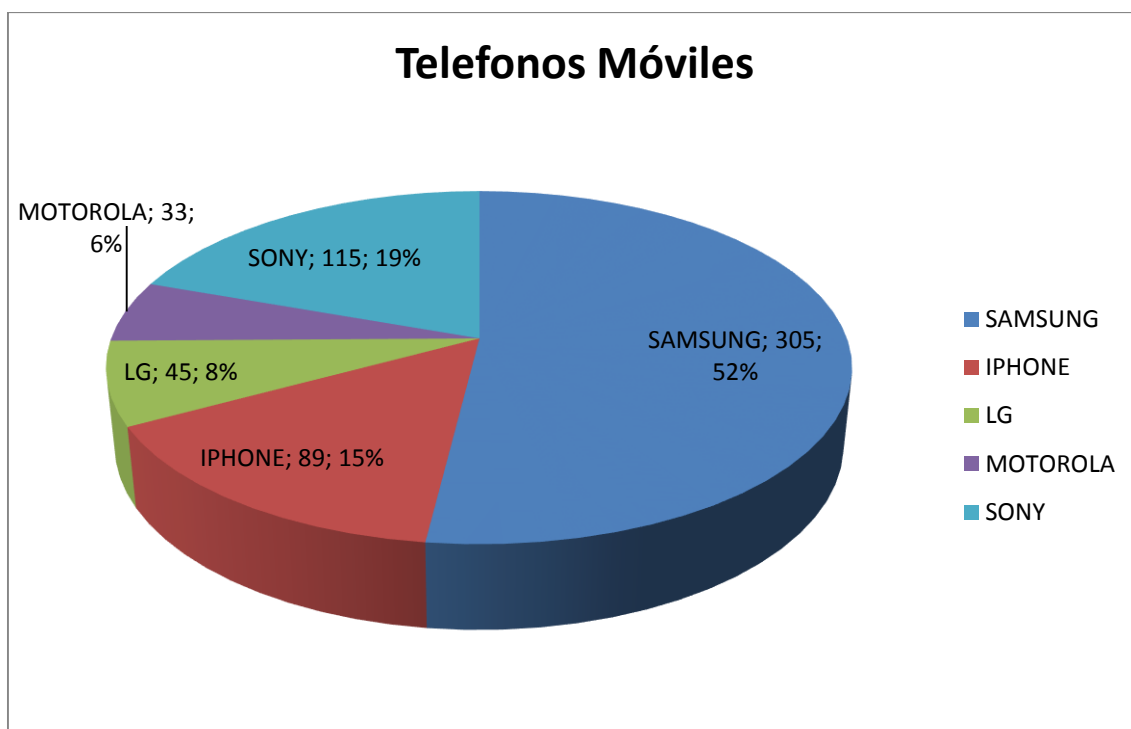


Grafico 1-6: Tipo de teléfono móvil

Conclusión: Como conclusión tengo que más de un 80% de los estudiantes encuestados poseen una dispositivo móvil con plataforma Android.

5. ¿Te gustaría tener una aplicación que te facilite ver tus eventos universidades e instituciones de todo Guayaquil?

Si _____ No _____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	468	80 %
No	119	20 %
total	587	100 %

Tabla 1-8: Aplicación que facilite información

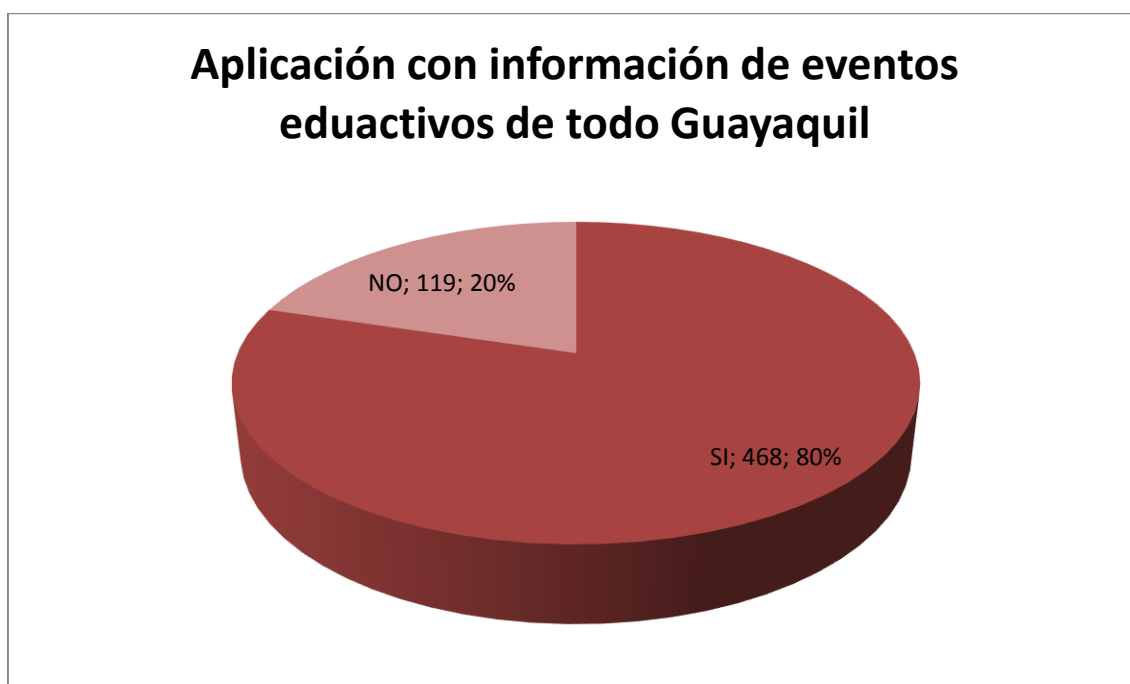


Grafico 1-7: Aplicación que facilite información

Conclusión: Como conclusión tengo que el 80% de las personas encuestadas les interesa mucho tener una aplicación que les presente noticias de eventos universitarios de todo Guayaquil.

6. ¿Crees que se debe personalizar la información para dispositivos a través de notificaciones de eventos que se desarrollan en las Universidades?

Si _____ No _____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	403	69 %
No	184	31 %
total	587	100 %

Tabla 1-9: Personalizar información

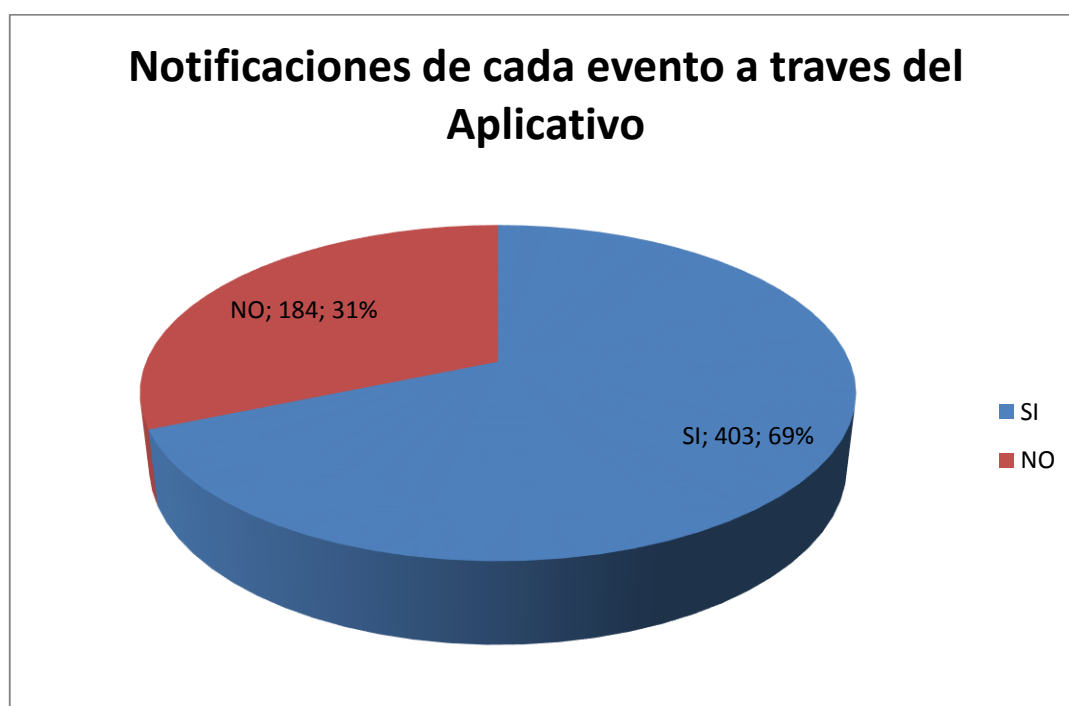


Grafico 1-8: Personalizar información

Conclusión: Como conclusión tengo que el 69% de las personas encuestadas les parece innovador que la aplicación alerte de noticias y eventos a través de notificaciones automáticas.

7. ¿Según su actividad, determine qué sistema tecnológico es más eficiente para acceder a información cultural?

Computadora_____ Redes Sociales_____ Mail_____ Internet_____

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Computadora	58	10 %
Redes Sociales	170	29 %
Mail	316	54 %
Internet	43	7 %
total	587	100 %

Tabla 1-10: Sistema Tecnológico eficiente

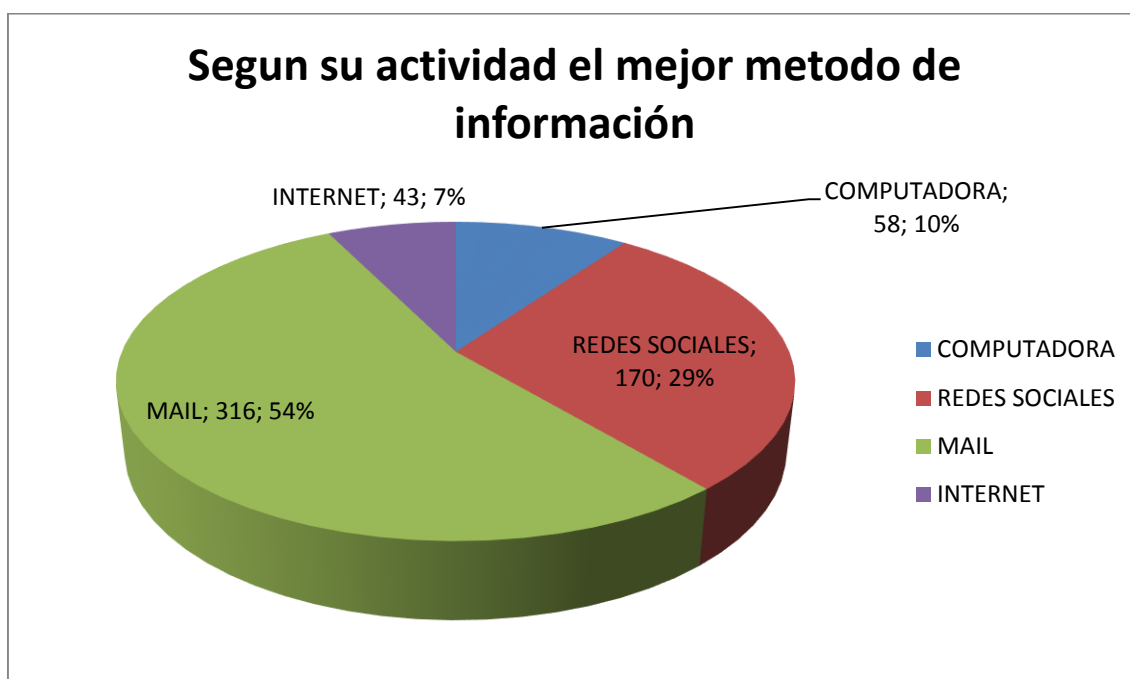


Grafico 1-9: Sistema Tecnológico eficiente

Conclusión: Se concluye que el 54% del público encuestado se entre de sus eventos institucionales a través del mail personal de ellos y de los eventos de otras universidades a través de redes sociales con un 29%.

5. PROPUESTA DE INTERVENCION TECNOLÓGICA

5.1 Descripción del proyecto

La empresa Androwin ha desarrollado el proyecto denominado “Noti-U Noticias Universitarias” es una aplicación para dispositivos Android que permite al usuario universitario de la ciudad de Guayaquil mantenerse informado sin necesidad de un ordenador de mesa o sin la búsqueda de información en redes sociales institucionales o a través de páginas específicas de los diversos eventos institucionales y de las oportunidades que ofrecen las instituciones de nivel superior y universidades de la ciudad.

Se podrá encontrar información de todos los eventos institucionales y educativos que ofrecen las universidades de la ciudad u oportunidades que ofrecen las instituciones tales como charlas, conferencias, casas abiertas, eventos de convivencia entre la institución y el alumno, conciertos, información de los eventos o cursos de oportunidad y que ofrecen un diplomado o certificado al finalizar el modulo, ya que en muchas de las instituciones es una información netamente interna ya que las plataformas no facilitan la difusión de esta información de los eventos de las universidades de la ciudad.

Noti-U Noticias Universitarias es un aplicativo netamente informativo para los estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil ya que mediante la actualización automática de la base de datos conectada a la aplicación, el usuario una vez registrado en la aplicación podrá recibir notificaciones de cada evento institucional que esté disponible, en la ciudad dando una información clara oportuna, detallando el lugar, facultad e institución y la fecha de realización.

5.2 Alcance

La aplicación “Noti-U Noticias Universitarias” disponible para usuarios con plataforma Android está dirigido a los estudiantes de nivel superior de las universidades de Guayaquil para poder fomentar y mejorar su experiencia universitaria hacia la sociedad, teniéndolos mejor informados acerca de las

oportunidades que ofrecen las diversas instituciones de la ciudad y así poder desarrollar de varias maneras su preparación profesional y desarrollar un mejor desempeño en sus metas como futuros profesionales y laborales facilitándoles información que les permita nutrir sus conocimientos.

5.3 Especificaciones funcionales

Esta aplicación será muy fácil de usar y amigable a la vista de los estudiantes de nivel superior de la ciudad de Guayaquil, todo el que dispongan de un teléfono inteligente con plataforma Android con acceso a Internet podrán descargar la aplicación desde la tienda online Google Play.

5.4 Módulos de la aplicación

El aplicativo de difusión de información “Noti-U Noticias Universitarias” contara con las siguientes Módulos:

1. Módulo Inicio de Sistema

Para el ingreso a la aplicación el estudiante deberá identificarse por medio de un usuario y contraseña, al momento de ejecutar la aplicación para poder ingresar directamente a la sistema.

2. Módulo Registro de Cuenta

Esta opción permitirá que el usuario pueda tener acceso a la aplicación directamente, el registro se realiza la primera vez q se abre la aplicación y se puede efectuar por cualquier cuenta email establecidas en el aplicativo como por ejemplo “Hotmail, Gmail, yahoo, live, outlook” incluyendo el nombre y apellido del estudiante y la contraseña que el usuario elija.

3. Módulo de Acuerdos de Licencia

Una vez registrado esta opción permite ver al estudiante acepte los acuerdos de licencia y de políticas de seguridad del aplicativo se mostrara los acuerdos y políticas del sistema una vez aceptada la se continua al menú del aplicativo.

4. Módulo Página de Menú

En esta sección se encontrara los principales botones del aplicativo 3 botones el primero que es Noticias de eventos pasados, eventos por realizar, contáctenos y el botón de salida que es para salir y cerrar la sesión de usuario del aplicativo.

5. Módulo Noticias

En esta sección se podrá encontrar las noticias de los eventos educativos universitarios que ya han sido efectuados o realizados de la ciudad, dando información de lugar, fecha, institución y afiche.

6. Módulo Eventos

Este módulo muestra los eventos universitarios que están por realizarse en las diversas instituciones de la ciudad, se mostraran dentro de un calendario establecido y dentro de los días se encontraran las noticias, mostrando el afiche publicitario, lugar, hora, facultad.

7. Módulo Contáctenos

En esta sección del aplicativo se podrá enviar acerca de cualquier inquietud sobre alguna noticia o cualquier sugerencia para el aplicativo colocando solo el nombre, apellido, numero móvil, y mail, y de igual manera incluyendo el comentario o pregunta.

5.5 Especificaciones Técnicas

5.5.1 Diseño de Base de Datos

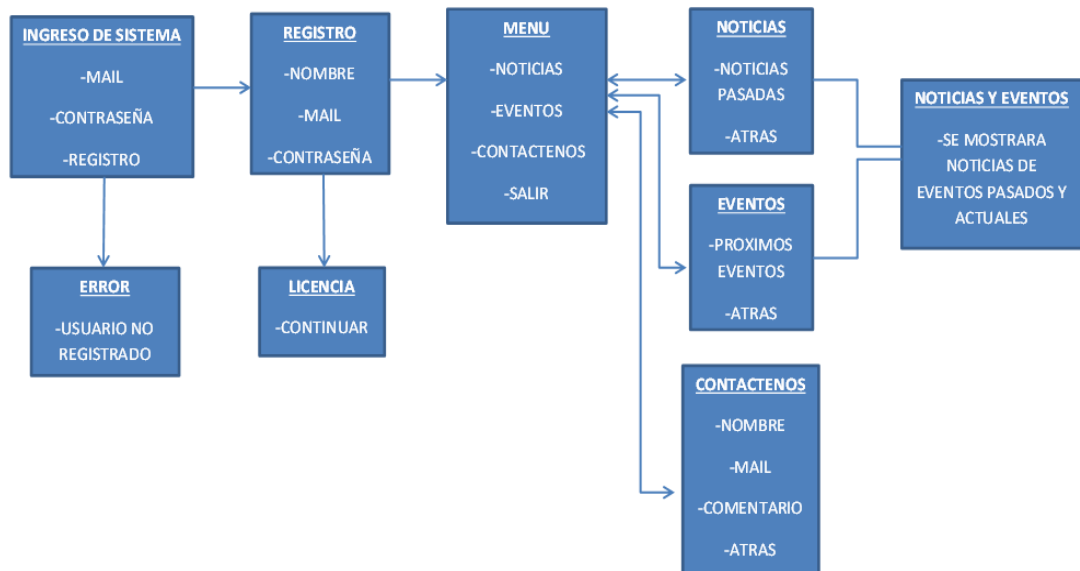


Grafico 1-10: Diseño de base de datos

1. Usuario

En esta tabla se almacena la información del estudiante y la identificación ingreso al sistema, su mail y contraseña.

2. Registro Usuario

En esta tabla se creara y almacena la información del usuario universitario como los campos de su nombre, apellido, mail, contraseña y repetición de contraseña de esta forma podrá ingresar libremente al aplicativo.

3. Noticias

En esta tabla se almacena todos los datos de las noticias que fechas pasadas como de los días de mes anteriores o del mes pasado que se halla presentado y difundido a través del aplicativo.

4. Eventos

En esta tabla se almacena las noticias de los eventos universitarios que están por darse en el mes o en el mes siguiente presentando información del evento, descripción, lugar, hora, fecha y una publicidad del evento para los estudiantes.

5. Contáctenos

En esta tabla se almacena las preguntas o comentarios que el estudiantes desee saber se almacenará el nombre, mail y número móvil para de una u otra manera hacerle llegar la respuesta a su duda, incluyendo el campo de la pregunta o del comentario.

5.5.1.1 Descripción de Tablas

Tabla de usuarios

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Descripción
id_usuarios	int(10)	Código Id de ingreso
nombre	varchar (15)	Nombre de Usuario
apellido	varchar (15)	Apellido de Usuario
email	varchar (50)	Dirección de correo
contraseña	varchar(15)	Contraseña que decida el usuario
Repetir contraseña	varchar (15)	Repetición contraseña

Tabla 1-11: Descripción de Tabla usuario

Tabla de noticias

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Descripción
id_noticia	int(10)	Código Id de cada noticia ingresada
Nombre_noticia	varchar (20)	Título de noticia
lugar	varchar (15)	Facultad del evento
fecha	varchar (15)	Fecha de fue el evento
institucion	varchar(15)	Universidad que serealizo
Hora	varchar (10)	Hora que se realizo
Descripcion	varchar (30)	Breve descripción de la noticia

Tabla 1-12: Descripción de Tabla noticia

Tabla de eventos

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Descripción
id_noticia	int(10)	Código Id de evento
Nombre_noticia	varchar (20)	Título de evento
lugar	varchar (15)	Facultad del evento
fecha	varchar (15)	Fecha del evento
institucion	varchar(15)	Universidad
Hora	varchar (10)	Hora del evento
Descripcion	varchar (30)	Breve descripción de la noticia

Tabla 1-13: Descripción de Tabla eventos

5.5.1.2 Formatos para almacenamiento de Información

1. **Integer:** Este tipo de dato es un número entero sin parte fraccionaria o decimal con un rango de valores de 0 a 430.
2. **Varchar:** Este tipo de dato almacena cadena de caracteres, este podría contener de 0 hasta 255 caracteres.
3. **Sistemas Operativos:** La aplicación móvil tendrá un desarrollo con el framework de desarrollo 'Jquery Mobile' teniendo como base el lenguaje de programación y emulándolo para controlar el diseño responsable en el emulador Ripplesites. Para esta primera parte de la aplicación será compilado para el sistema operativo Android.
4. **Entornos de Desarrollo:** Los 54ertific para desarrollar la aplicación serán: Adobe Dreamweaver CS6 que nos permitirá crear en un entorno web para interpretar visualmente el código y Adobe Photoshop CS6 para realizar la línea gráfica y el diseño del aplicativo.
5. **Publicador:** El servicio Phonegap Build administra los proyectos y le permite crear a los desarrolladores aplicaciones nativas para las plataformas móviles más habituales, entre las que se encuentran Android, compilando el aplicativo nativo mediante Adobe Dreamweaver CS6 que utiliza un lenguaje HTML, CSS y JavaScript.
6. **Base de Datos:** El desarrollo de la base de datos del aplicativo móvil se la realizara en el programa MySQL y su alojamiento estará en un servidor web. Los servicios que ofrece la aplicación tendrán conexión directa a la base de datos, a través del 54ertificad el cual deberá tener activado un paquete de datos.

5.6 Funciones del Aplicativo

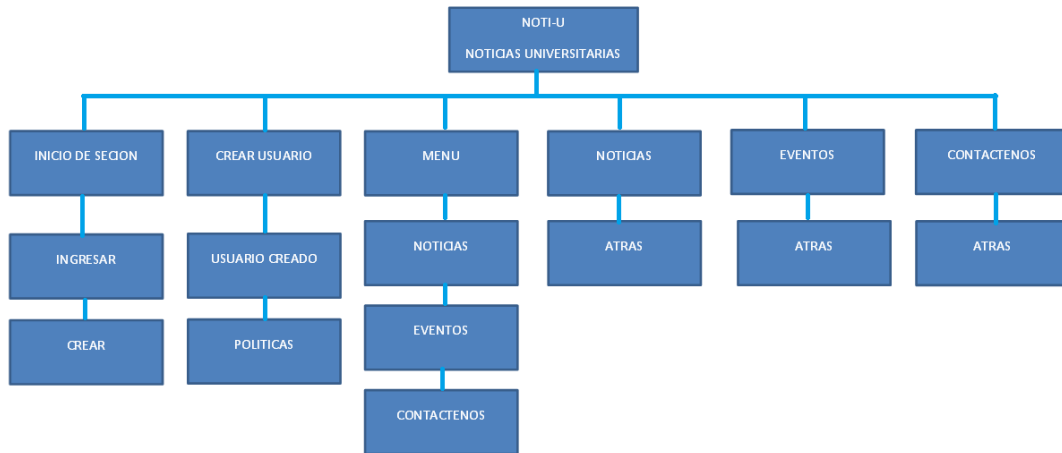


Grafico 1-11: Funciones del aplicativo

A continuación se mostraran las pantallas que muestran el funcionamiento del aplicativo.

Página Ingreso

LOGIN

NOTI-UNS
Noticias Universitarias

Usuario

@hotmail

Contraseña

Ingresar

Crear Usuario

©Copyright 2014 XAE

Grafico 1-12: Funciones del aplicativo ingreso

En esta primera página se ingresara al aplicativo a través del mail registrado o se pasara directa mente a la página del nuevo registro del mail para ingresar al sistema.

Página Crear Cuenta



¡CREAR UNA CUENTA!

NOTI-UNS
Noticias Universitarias

Nombre

Apellido

Email:

Contraseña:

Repetir Contraseña:

Enviar

Cancelar

Grafico 1-13: Funciones del aplicativo cuenta

En esta página se ingresara el mail que el usuario desee asociar a la aplicación para poder ingresar al sistema pidiendo campos como el nombre, apellido, mail y el ingreso de la contraseña.

Página Acuerdos de Licencia



Grafico 1-14: Funciones del aplicativo licencia

En esta página al momento de crear un nuevo usuario se visualizara el contrato de los acuerdos de licencia de políticas del Sistema.

Página Noticias Pasadas



Grafico 1-15: Funciones del aplicativo noticias

En esta página se podrá visualizar las noticias de los eventos que ya han pasado de la fecha actual mostrando la información de cada una, como lugar, hora, institución y afiche.

Página Eventos



Grafico 1-16: Funciones del aplicativo evento

En esta página se podrá visualizar las noticias de los eventos que están por desarrollar en la ciudad mostrando la información de cada una, como lugar, hora, institución y afiche.

Página Contáctenos

CONTACTO

Inicio Noticias Eventos

NOTI-UNS
Noticias Universitarias

*Nombre y Apellidos:

*Email:

Celular:

Observaciones:

Enviar

©Copyright 2014 XAE

Grafico 1-17: Funciones del aplicativo contáctenos

En esta página se podrá visualizar los campos a llenar acerca de los datos de los usuarios para poderles responder de manera oportuna acerca de sus dudas de los eventos, incluyendo las recomendaciones y mejoras que podría hacerse al aplicativo.

5.7 Plan de Mercadeo

5.7.1 Estrategias de Servicio

Identificamos a este producto como único por medio de una aplicación móvil para las Universidades de Guayaquil ya que su utilidad es precisa determinada y sobre todo renovadora y no caduca, se actualiza mensualmente.

El servicio que ofrecemos como aplicación móvil se trata de un sistema por el cual el estudiante podrá tener acceso a su información universitaria lo que le permitirá estar al día en el conocimiento de sus diversos eventos realizar en su institución universitaria.

Este producto se identifica por ser único en el mercado de aplicaciones móviles, ya que es dirigido a las unidades académicas universitarias de la ciudad.

5.7.1.1 Características del Servicio

Considerando las características expuestas en el apartado anterior podemos definir que el mercado al cual va dirigido nuestra aplicación es específico al alumnado de las Universidades de Guayaquil, por lo cual esperamos que tenga una acogida inmediata y favorable, ya que está hecha con la principal finalidad de ayudar al alumnado a mejorar el acceso a sus servicios.

Los beneficios con los que constará la aplicación cuyo nombre es “Noti-U Noticias Universitarias” para las Universidades de todo Guayaquil mostrara las siguientes opciones al estudiante: al momento de registrarse podrán ver las noticias de eventos a lo largo del semestre que se realiza en las instituciones de nivel superior de la ciudad.

Para tener dicha aplicación el estudiante solo deberá descargar la aplicación desde la tienda Online llamada Google Play de Google

5.7.2 Estrategias de Precio

Mi estrategia de precio se va a realizar a través del modelo de negocio Premium que va a ser en forma de pago por descarga de la aplicación la cual va a ser solventada por las publicidades de radio y televisión que se le va a ser a nuestra aplicación.

5.7.3 Canales de Distribución

El medio en que se distribuirá nuestra aplicación es de tipo tradicional y a través de internet, se entregaran volantes de las aplicación en las paradas de la metro vía paralelas a universidades, de igual manera a través de las secretarías de cada facultad de las instituciones, y en internet a través de las redes sociales más conocidas como son Facebook, twitter, instagram, y a través de mail.

5.7.4 Promoción

Como Publicidad se realizaran audiovisuales que serán a través de radio a horas establecidas y en emisoras sintonizadas diariamente por audiencia juvenil y estudiantil y en televisión en campañas publicitarias especialmente en programas educativos o cuando sea la transmisión educativa.

5.8 Análisis Financiero

Las aplicaciones móviles en general están cambiando la manera del diario vivir de las personas siendo indiferente de las tiendas de las empresas más conocidas como Apple con AppStore y Google con GooglePlay. Desde que estas tiendas online salieron a la luz han nacido muchas empresas nuevas en el desarrollo de aplicaciones móviles y ha sido un derroche en un mercado nuevo y sin explotar. Y precisamente, muchas empresas están en su mayor éxito a través de este negocio aun por explotar.

En los 4 últimos años, el número de usuarios y aplicaciones para móviles **500%** esto solo demuestra que se puede obtener muchos beneficios y ganancias incluso no cobrando por la aplicación.

A través de estas tiendas móviles de dichas empresas se han descargado más de 85 millones de aplicaciones, de los cuales 40 millones se han bajado en el último año y el mercado de las aplicaciones móviles gratuitas ha crecido en su totalidad, más que todo, en países en vías de subdesarrollados.

5.8.1 Financiamiento del Proyecto

El proyecto de la empresa Androwin va a ser financiada por el banco de Guayaquil donde detallo la tabla de amortización del préstamo que se va a realizar a un valor de \$20.600 diferido 36 meses plazo.

Tablas 1-14: Financiamiento del proyecto prestamos

PRESTAMO	\$ 20.600,00	
TASA	11,83%	ANUAL
PERIODO	36	MESES
PAGO	\$ 682,54	

Periodo	Pago	Interés	Capital	Saldo	Interés Acumulado
0				\$ 20.600,00	
1	\$ 682,54	\$ 203,08	\$ 479,46	\$ 20.120,54	\$ 203,08
2	\$ 682,54	\$ 198,35	\$ 484,19	\$ 19.636,35	\$ 401,44
3	\$ 682,54	\$ 193,58	\$ 488,96	\$ 19.147,39	\$ 595,02
4	\$ 682,54	\$ 188,76	\$ 493,78	\$ 18.653,61	\$ 783,78
5	\$ 682,54	\$ 183,89	\$ 498,65	\$ 18.154,96	\$ 967,67
6	\$ 682,54	\$ 178,98	\$ 503,57	\$ 17.651,39	\$ 1.146,65
7	\$ 682,54	\$ 174,01	\$ 508,53	\$ 17.142,86	\$ 1.320,66
8	\$ 682,54	\$ 169,00	\$ 513,54	\$ 16.629,32	\$ 1.489,66
9	\$ 682,54	\$	\$ 518,61	\$	\$

		163,94		16.110,71	1.653,60
10	\$ 682,54	\$ 158,82	\$ 523,72	\$ 15.586,99	\$ 1.812,43
11	\$ 682,54	\$ 153,66	\$ 528,88	\$ 15.058,11	\$ 1.966,09
12	\$ 682,54	\$ 148,45	\$ 534,10	\$ 14.524,02	\$ 2.114,54
13	\$ 682,54	\$ 143,18	\$ 539,36	\$ 13.984,65	\$ 2.257,72
14	\$ 682,54	\$ 137,87	\$ 544,68	\$ 13.439,98	\$ 2.395,58
15	\$ 682,54	\$ 132,50	\$ 550,05	\$ 12.889,93	\$ 2.528,08
16	\$ 682,54	\$ 127,07	\$ 555,47	\$ 12.334,46	\$ 2.655,15
17	\$ 682,54	\$ 121,60	\$ 560,95	\$ 11.773,51	\$ 2.776,75
18	\$ 682,54	\$ 116,07	\$ 566,48	\$ 11.207,04	\$ 2.892,82
19	\$ 682,54	\$ 110,48	\$ 572,06	\$ 10.634,98	\$ 3.003,30
20	\$ 682,54	\$ 104,84	\$ 577,70	\$ 10.057,28	\$ 3.108,14
21	\$ 682,54	\$ 99,15	\$ 583,40	\$ 9.473,88	\$ 3.207,29
22	\$ 682,54	\$ 93,40	\$ 589,15	\$ 8.884,73	\$ 3.300,69
23	\$ 682,54	\$ 87,59	\$ 594,95	\$ 8.289,78	\$ 3.388,28
24	\$ 682,54	\$ 81,72	\$ 600,82	\$ 7.688,96	\$ 3.470,00
25	\$ 682,54	\$ 75,80	\$ 606,74	\$ 7.082,22	\$ 3.545,80
26	\$ 682,54	\$ 69,82	\$ 612,72	\$ 6.469,49	\$ 3.615,62
27	\$ 682,54	\$ 63,78	\$ 618,76	\$ 5.850,73	\$ 3.679,40
28	\$ 682,54	\$ 57,68	\$ 624,86	\$ 5.225,86	\$ 3.737,08
29	\$ 682,54	\$ 51,52	\$ 631,03	\$ 4.594,84	\$ 3.788,59
30	\$ 682,54	\$ 45,30	\$ 637,25	\$ 3.957,59	\$ 3.833,89
31	\$ 682,54	\$ 39,02	\$ 643,53	\$ 3.314,06	\$ 3.872,91
32	\$ 682,54	\$ 32,67	\$ 649,87	\$ 2.664,19	\$ 3.905,58
33	\$ 682,54	\$ 26,26	\$ 656,28	\$ 2.007,91	\$ 3.931,84
34	\$ 682,54	\$ 19,79	\$ 662,75	\$ 1.345,16	\$ 3.951,64
35	\$ 682,54	\$ 13,26	\$ 669,28	\$ 675,88	\$ 3.964,90
36	\$ 682,54	\$ 6,66	\$ 675,88	\$ 0,00	\$ 3.971,56

Tablas 1-15: Financiamiento del proyecto pagos

5.8.2 Proyecciones de Ventas y Gastos

5.8.3 Flujo de Caja

FLUJO DE CAJA ANDROWIN	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
SALDO ANTERIOR	0,00	65,50	9.677,15	20.339,09	35.434,69	53.657,65
Ingresos						
Ventas		50.822,64	58.059,78	66.327,50	75.772,53	86.562,54
Total Ingresos		50.822,64	58.059,78	66.327,50	75.772,53	86.562,54
Egresos						
Inversión Inicial de Activos Fijos	4.570,50					
Gastos de constitución	575,00					
Campaña publicitaria inicial	5.300,00					
Capital de trabajo	10.089,00					
Inversión en Activos Fijos		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Costos de Producción		26.001,12	28.821,12	30.588,12	32.419,47	44.250,81
Gastos de administración y ventas		14.340,00	15.768,00	16.640,40	17.550,42	18.499,94
Impuestos			289,96	771,36	1.791,69	3.015,51
Utilidades de Trabajadores			204,68	544,49	1.264,72	2.128,60
Dividendos		869,87	2.314,08	2.687,53	4.523,27	3.544,75
Total Egresos	20.534,50	41.210,99	47.397,84	51.231,91	57.549,57	71.439,61
Flujo Caja	-20.534,50	9.611,65	10.661,95	15.095,59	18.222,97	15.122,93
Flujo Neto	-20.534,50	9.677,15	20.339,09	35.434,69	53.657,65	68.780,58
Préstamo	20.600,00					
Caja Final	65,50	9.677,15	20.339,09	35.434,69	53.657,65	68.780,58

Tablas 1-22: Flujo de caja

Tasa Interna de Retorno	TIR	97,48%
Valor Actual Neto	VAN	\$ 150.881,49
Tasa de Descuento	I%	6%
Número de períodos (años)	N	5

Tablas 1-23: Tir y Van

TIR y VAN

El TIR y el VAN nos permite la rentabilidad de un proyecto.

Para encontrar el TIR debemos llenar el flujo de fondos esto quiere decir que sumamos todo lo que cobramos y le restamos todo lo que gastamos en (el año). Este valor se repite en cada periodo (cada año). El primer valor debe ser el valor de la inversión.

Nuestros Porcentaje es: 97,48%

Para encontrar el VAN debemos realizar la suma de los valores actualizados de todos los flujos netos de caja esperados del proyecto, deduciendo el valor de la inversión inicial. Vamos a utilizar 14% de tasa de Descuento.

Nuestro valor final es: \$ 150.881,49

5.8.4 Retorno de Inversión

Son las ganancias efectuadas durante el periodo de 5 años lo reflejamos en los estados de los resultados y las utilidades

5.8.4.1 Estado de Resultado

ESTADO DE RESULTADO	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ventas Brutas		50.822,64	58.059,78	66.327,50	75.772,53	86.562,54
- Descuentos sobre Ventas		5.082,26	5.805,98	6.632,75	7.577,25	8.656,25
Ventas Netas		45.740,38	52.253,81	59.694,75	68.195,28	77.906,29
- Costo de Ventas		26.001,12	28.821,12	30.588,12	32.419,47	44.250,81
UTILIDAD BRUTA	0,00	19.739,26	23.432,69	29.106,63	35.775,81	33.655,48
Gastos						
Gastos Administración	0,00	13.680,00	15.048,00	15.800,40	16.590,42	17.419,94
Gastos Generales	0,00	660,00	720,00	840,00	960,00	1.080,00
Gastos de Distribución						
Gastos de Publicidad	0,00					
Permisos						
Amortización		3.192,80	3.192,80	3.192,80	3.192,80	3.192,80
Depreciación		841,95	841,95	841,95	841,95	841,95
Total Gastos	0,00	18.374,75	19.802,75	20.675,15	21.585,17	22.534,69
Utilidad antes de trabajadores	0,00	1.364,51	3.629,94	8.431,48	14.190,64	11.120,79
- Participación de trabajadores (15%)	0,00	204,68	544,49	1.264,72	2.128,60	1.668,12
Utilidad antes de impuestos	0,00	1.159,83	3.085,45	7.166,76	12.062,04	9.452,67
- Impuestos (25%)	0,00	289,96	771,36	1.791,69	3.015,51	2.363,17
UTILIDAD NETA	0,00	869,87	2.314,08	5.375,07	9.046,53	7.089,50

Margen de Utilidad Bruto		38,84%	40,36%	43,88%	47,21%	38,88%
Margen de Utilidad Neto		1,71%	3,99%	8,10%	11,94%	8,19%

Tablas 1-24: Estados de resultado

5.8.4.2 Utilidades

REPARTICIÓN DE UTILIDADES	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Porcentaje de Utilidad Retenida	0%	0%	0%	50%	50%	50%
Utilidad Retenida	0,00	0,00	0,00	2.687,53	4.523,27	3.544,75
Dividendos	0,00	869,87	2.314,08	2.687,53	4.523,27	3.544,75

Tablas 1-25: Utilidades

6 CONCLUSION Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSION

Mi proyecto es importante porque va dirigido al estudiante universitario, a su formación profesional, dándoles a conocer información actualizada y oportuna a través de un mundo móvil y eficiente, el cual junto a las velocidades de transmisión de datos nos hacen estar conectados a las más recientes tendencias tecnológicas de nivel informativo y cultural de las entidades universitarias, teniendo varias alternativas y posibilidades de la institución a la que pertenezca o a otra que presente la misma oportunidad dentro de la ciudad, teniendo un banco de información extenso al que ya se conoce, a través de la difusión de información oportuna sin pérdida de datos.

Se presenta la posibilidad de no perder las oportunidades en base a los conocimientos universitarios a través de la difusión de información que ofrece el aplicativo, de una manera fácil, sencilla y oportuna para poder fomentar conocimientos y experiencias que se generan en la participación de los eventos que nos brindan las instituciones de la ciudad y a la vez obtener referencias que nos muestren a largo plazo la calidad y beneficio como profesionales, se brindará a la comunidad Guayaquileña la temática de eventos culturales y espacios de interacción del sector universitario de la ciudad para la formación académica de profesionales y mejorar sus expectativas laborales como servidores de la sociedad.

6.2 RECOMENDACIONES

La solución de la aplicación es promover la información de los estudiantes universitarios a través de la difusión de información exacta y oportuna de mucho interés para los universitarios llevándolos a un mejor desempeño educativo y cultural hacia sus metas profesionales.

El éxito de esta herramienta de información basa en la dinámica de superación de los estudiantes en sus metas educativas profesionales a través de los dispositivos móviles con plataforma Android que tengan acceso a internet con paquetes de datos o wi-fi.

Se necesita socializar entre autoridades e instituciones para tener el compromiso de que las universidades puedan generar más actividades programadas no solo para sus estudiantes sino también para la comunidad universitaria de las demás instituciones de la ciudad y así promover a los estudiantes manteniéndolo informados de una manera más generalizada y fácil.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armijos, C. (03 de Junio de 2010). <http://www.monografias.com>. Recuperado el 20 de Enero de 2014, de <http://www.monografias.com>:
<http://www.monografias.com/trabajos14/semiotica/semiotica.shtml#ixzz2rClS0cfh>
- Carrion, H. (s.f.). *INEC Encuesta TIC Ecuador 2010*. Obtenido de INEC Encuesta TIC Ecuador 2010: http://www.slideshare.net/hcarrion/inec-encuesta-tic-ecuador-2010?src=related_normal&rel=5598455
- ECO, H. (2000). *TRATADO DE LA SEMIOTICA GENERAL*. BARCELONA: LUMEN S.A.
- EDUARDO GONZALES, I. R. (1998). *ENCICLOPEDIA BRUJULA*. COLOMBIA: NORMA S.A.
- González, C. V. (2010). *SEMIÓTICA Y TEORÍA DE LA COMUNICACION TOMO 1*. MONTERREY MEXICO: Altos Estudios S.A.
- González, C. V. (2011). *SEMIÓTICA Y TEORIA DE LA COMUNICACION*. MONTERREY MEXICO: DISTRIBUCION GRATUITA.
- Herrera, C. (19 de septiembre de 2011). *pp el verdadero*. Obtenido de pp el verdadero: <http://www.ppelverdadero.com.ec/mi-guayaquil/item/guayaquil-es-la-ciudad-mas-poblada-segun-el-censo-2010.html>
- Lucas Marin. (20 de Febrero de 2013). <http://www.tiposde.com>. Recuperado el 15 de Enero de 2014, de <http://www.tiposde.com>:
<http://www.tiposde.com/escritos/informacion/tipos-de-informacion.html>
- Mayén, G. R. (23 de Noviembre de 2010). <http://www.i.edu.mx/>. Recuperado el 25 de Enero de 2014, de <http://www.i.edu.mx/>:
http://www.i.edu.mx/aportaciones/trabajo%20final_11.pdf
- riofrio, j. l. (s.f.). *Ecuador en cifras*. Obtenido de Ecuador en cifras:
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
- Romàn, G. C.-R.-I. (01 de Agosto de 2009). <http://www.actiweb.es/>. Recuperado el 25 de enero de 2014, de <http://www.actiweb.es/>: <http://www.actiweb.es/ipgcrp/pagina5.html>
- SAUSSURE, F. D. (1945). *CURSO DE LINGUISTICA GENERAL*. Buenos Aires: Editorial Losada. S.A.
- SAUSSURE, F. D. (1945). *CURSO DE LINGUISTICA GENERAL*. BUENOS AIRES: EDITORIAL LOSADA.
- Torrente, F. (10 de marzo de 2010). www.psiquiatria.com. Recuperado el 20 de enero de 2014, de www.psiquiatria.com: www.psiquiatria.com/articulos/tdah/diagnostico/46920/

Valdéz, D. P. (26 de Octubre de 2007). *www.maestrosdelweb.com*. Recuperado el 10 de Febrero de 2014, de *www.maestrosdelweb.com*:
<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/%C2%BFque-son-las-bases-de-datos/>

Webb, T. (19 de marzo de 2010). <http://www.ehowenespanol.com>. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de <http://www.ehowenespanol.com>:
http://www.ehowenespanol.com/funciona-base-datos-como_167715/

7.1 GLOSARIO

Planes de datos: servicio de operadoras móviles con paquetes limitados e ilimitados para tener acceso internet a través de celulares, PDA, Tablet y otros dispositivos móviles

Wifi: mecanismo de conexión, en área establecida para poder tener acceso a red o a internet a través de dicha conexión.

Lenguaje programación: acción de programar en software de para creación de lenguajes u funciones, idear coordinar las acciones para la realización de un proyecto para determinar el valor máximo de una función.

8 ANEXOS