

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Departamento de Diseño

Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos



Título

**Diseño y desarrollo de un sitio web para difundir productoras
audiovisuales de Ciudad Juárez**

Proyecto de investigación

presentado por:

ENRIQUE ORTIZ TORRES

Para obtener el título de Licenciado en Diseño Digital de Medios Interactivos

Director(a): MDDP. Adrián Alonso Duran Coronado

Ciudad Juárez, Chihuahua, noviembre 2023.


Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Departamento de Diseño


En nuestro carácter de director y lectores, hacemos constar que el proyecto de investigación: *Diseño y desarrollo de un sitio web para difundir productoras audiovisuales de Ciudad Juárez* presentado por ENRIQUE ORTIZ TORRES, con matrícula 182023, cuenta con las características de aportación novedosa y solidez metodológica exigida por la normativa universitaria.



MDDP. Adrián Alonso Durán Coronado
Director del Proyecto de Investigación



Ing. Oliver Granillo Vargas
Evaluador



Mtra. Anahí Solís Chávez
*Coordinadora de la Licenciatura
Diseño Digital de Medios Interactivos*



Mtra. Lucía Alejandra de la Torre Rodríguez
Evaluadora

Noviembre de 2023

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación se dedica a mis padres, quienes han sido fuente inagotable de apoyo y aliento a lo largo de mi travesía académica. Gracias a su esfuerzo, se ha logrado alcanzar las metas deseadas, y su influencia positiva ha dejado una marca en mi desarrollo personal y académico. Su ejemplo de dedicación y sacrificio ha sido fundamental para superar desafíos y perseverar en la búsqueda del conocimiento.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece enormemente a mis profesores y compañeros de carrera (DDMI) que estuvieron conmigo. Agradezco especialmente al MDDP. Adrián Duran por su orientación en el desarrollo del proyecto de investigación y al Ing. Oliver Granillo por motivarme y confiar en mis capacidades. De igual manera, a la Dra. Iris Mendez y la Mtra. Anahí Solis por guiarme durante mi estancia universitaria.

También agradezco a Valeria Ortiz por su constante apoyo y motivación. Este proyecto y mi crecimiento académico han sido posibles gracias al respaldo de estas personas.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	8
I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	8
I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	10
I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	10
I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	10
<i>I.5.1 Objetivo General.....</i>	<i>11</i>
<i>I.5.2 Objetivos Específicos</i>	<i>11</i>
I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	11
CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL	12
II.1 DISEÑO Y DESARROLLO WEB.....	12
<i>II.1.1 Diseño.....</i>	<i>12</i>
<i>II.1.2 Diseño web</i>	<i>13</i>
<i>II.1.3 Desarrollo web.....</i>	<i>14</i>
II.1.2.1 HTML	15
II.1.2.2 CSS.....	15
II.1.2.3 JavaScript.....	16
<i>II.1.4 Sitio web</i>	<i>16</i>
II.2 DIFUSIÓN.....	17
<i>II.2.1 Importancia de la difusión.....</i>	<i>17</i>
<i>II.2.2 Diferencia entre difusión y publicidad.....</i>	<i>18</i>
II.3 PRODUCTORAS AUDIOVISUALES.....	18
<i>II.3.1 Productora</i>	<i>18</i>
<i>II.3.2 Productora audiovisual</i>	<i>19</i>
<i>II.3.3 Diferencia entre agencia de publicidad y productora audiovisual</i>	<i>19</i>
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	20
III.1 METODOLOGÍA.....	21
<i>III.1.1 Tipo de Investigación.....</i>	<i>21</i>

III.1.2 Alcance de la investigación	21
III.1.3 Diseño de la Investigación.....	21
III.1.4 Muestra u objeto de estudio.	22
III.1.5 Instrumento (s) de recolección de datos	22
III.2 PLAN METODOLÓGICO.....	23
III.2.1 Etapa 01: Requerimientos del sistema.....	24
III.2.2 Etapa 02: Requerimientos de software	24
III.2.3 Etapa 03: Análisis	25
III.2.4 Etapa 04: Diseño	25
III.2.5 Etapa 05: Codificación.....	25
III.2.6 Etapa 06: Verificación.....	25
III.2.7 Etapa 07: Mantenimiento.....	26
CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA	26
IV.1 ETAPA 01: REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	26
IV.1.1 Hardware.....	27
IV.1.2 Dominio	27
IV.1.3 Host.....	27
IV.2 ETAPA 02: REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	29
IV.2.1 Software de diseño.....	30
IV.2.2 Software de programación	31
IV.2.3 Navegadores.....	31
IV.3 ETAPA 03: ANÁLISIS.....	32
IV.3.1 Preguntas de encuesta 01	32
IV.3.2 Lista de requerimientos.....	33
IV.4 ETAPA 04: DISEÑO.....	36
IV.4.1 Wireframes	36
IV.4.2 Paleta de color	38
IV.4.3 Tipografía	39
IV.4.4 Logotipo.....	39
IV.4.5 Elementos gráficos.....	40
IV.4.6 Iconos y botones	43
IV.4.7 Vistas de alta fidelidad	43
IV.4.8 Prototipo	44
IV.5 ETAPA 05: CODIFICACIÓN	45
IV.5.1 Creación de proyecto.....	45
IV.5.2 Estructura HTML	46

IV.5.3 Implementación de estilo CSS	49
IV.5.4 Implementación de JavaScript	52
IV.5.4 Implementación de PHP	52
IV.6 ETAPA 06: VERIFICACIÓN	53
IV.6.1 Verificación del sitio web	53
IV.6.2 Implementación de sitio en Netlify.....	54
IV.7 ETAPA 07: MANTENIMIENTO.....	56
CAPÍTULO V: RESULTADOS.....	56
V.1 RESULTADOS	57
V.1.1 Preguntas de encuesta 02	57
V.1.2 Gráficas y resultados	58
CONCLUSIONES.....	61
REFLEXIÓN FINAL.....	62
BIBLIOGRAFÍA.....	63
ANEXO 01: ENCUESTA INICIAL	70
ANEXO 02: ENCUESTA FINAL.....	77

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN

Las producciones audiovisuales han adquirido una gran importancia en la actualidad, debido a que vivimos en un mundo cada vez más visual y digital. El primer capítulo se concentrará en profundizar la problemática existente por falta de difusión de productoras audiovisuales que generan diferentes contenidos de video ya sean comerciales o cinematográficos.

Antezana (2017) menciona que “se considera como productos comerciales aquellos que son spot, videoclip, cobertura de eventos y videos promocionales, cuyo objetivo es vender, promocionar y convencer” normalmente dirigidos a empresas o instituciones. Por otro lado, la Universidad de Guanajuato (2022) afirma que “la producción cinematográfica se refiere entonces a todo el proceso en el que se engloba la creación de un cortometraje o largometraje”, es decir, una producción que transmite un mensaje artístico o social a través de la narrativa y la imagen, sin necesariamente buscar una ganancia económica, a diferencia de un video comercial que busca promocionar un producto o servicio.

Dentro del presente proyecto de investigación se observarán los antecedentes y el planteamiento del problema, así como la delimitación del tema, preguntas que nos ayudarán a dirigir lo que se quiere lograr con la investigación, objetivos que se proponen y la justificación del por qué es importante tocar dicho tema, además, de dar una posible solución.

I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Las productoras audiovisuales son empresas dedicadas a la creación de videos y son importantes a la hora de querer contratar un servicio de calidad, ya que como menciona García (2021) “se trata de empresas orientadas a lograr la máxima satisfacción de sus clientes y que poseen capacidades menos limitadas que otras compañías encaminadas a mercados menos concretos”.

Existe gran variedad de productoras audiovisuales en México, según Señal News (2021) “se destaca que existen 2,422 casas productoras registradas, de las que 199 permanecen activas.” Por lo que es común que de igual manera existan lugares donde las puedas consultar con facilidad. En este caso, existen sitios web donde te muestran las diferentes productoras audiovisuales de todo el mundo, incluyendo México.

Por ejemplo, existe la plataforma *Behance* que se puede ingresar desde la web, siendo un espacio para subir portafolios y darse a conocer. Salvato (2016) menciona que Behance “se trata de un espacio virtual que no solo los creativos acuden, sino también los que quieren encontrar nuevos talentos para contratar.”

El problema con dicha plataforma es que es un repertorio mundial, con gran cantidad de países, estados y ciudades, por lo tanto, si se interesa buscar una ciudad en concreto, se demora un tiempo para lograr filtrar lo que se desea. Las herramientas que permiten acceder a la información deben ser de uso sencillo ya que deben proporcionar la información de la manera más fácil posible. (Marcos y Rovira, 2006)

I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las productoras audiovisuales son un pilar fundamental en la creación de contenido para diferentes medios de comunicación, al no encontrarse información detallada acerca de las productoras audiovisuales en Ciudad Juárez, se optó por realizar una encuesta virtual a través de *Google Forms* a 300 personas en febrero del 2023 en Ciudad Juárez, Chihuahua (Ver *anexo 01*), donde se obtiene que el 73.3% de las personas encuestadas no conocen ninguna productora audiovisual en Ciudad Juárez y tan solo el 2.7% conoce más de 5, es decir, que existe un problema con la difusión de dichas productoras ya que la gente no suele conocerlas. El 44.3% de las personas encuestadas son dueños de algún negocio y a pesar de que el 22.3% de dichos dueños ya han contratado a una productora audiovisual para que les realice un video, el 36.3% nunca lo ha hecho, sin embargo, comentaron que les gustaría, simplemente no conocen quién se dedica a la realización de videos comerciales.

Por otro lado, se demostró que alrededor del 50% del total de encuestados jamás ha visto un cortometraje o video musical realizado en Ciudad Juárez. Con dichos datos, podemos concluir que gran parte de la gente no conoce producciones audiovisuales que se desarrollan en la ciudad, ni a las empresas que realizan dichas producciones.

I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El presente proyecto de investigación se desarrolla en Ciudad Juárez, Chihuahua en el año 2023 y se centra en el análisis de dos grupos principales: por un lado, las personas que tienen un negocio y suelen contratar servicios de producción de videos, como comerciales, spots publicitarios, videos corporativos o musicales; y por otro, las personas interesadas en consumir contenido audiovisual producido en la ciudad, como cortometrajes, videos musicales y documentales. Se ha decidido enfocar la investigación en dichos grupos porque su análisis permitirá conocer las necesidades y demandas de los consumidores de contenido audiovisual en Ciudad Juárez fomentando el consumo de contenido local. Cabe destacar que esta investigación no va enfocada en personas que buscan cubrir algún evento social, como lo es una quinceañera, boda, cumpleaños, entre otros.

I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Qué información es relevante incluir en un sitio web que muestre diferentes productoras audiovisuales para atraer y convencer a las personas de contratar sus servicios?
2. ¿Cuál es la percepción de las personas respecto a la presencia de un sitio web que da a conocer productoras locales de video?

I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

I.5.1 Objetivo General

Desarrollar un sitio web para difundir productoras audiovisuales en Ciudad Juárez.

I.5.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar e implementar un sitio web para difundir las diferentes productoras audiovisuales en la ciudad.
- Dar a conocer el sitio web, una vez que se encuentre en un servicio de alojamiento web, mediante técnicas de marketing digital.
- Validar la efectividad del sitio web mediante pruebas a usuarios.

I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Es esencial que las personas que cuentan con un negocio y aquellas interesadas en consumir contenido producido en Ciudad Juárez conozcan diferentes productoras audiovisuales. Esto se debe a que, al estar informados acerca de las opciones de producción audiovisual disponibles en la ciudad, podrán elegir aquella que mejor se adapte a sus necesidades y requerimientos específicos. En resumen, conocer diferentes productoras audiovisuales puede ser beneficioso tanto para los consumidores de contenido audiovisual como para las propias productoras.

Según la encuesta virtual realizada a través de *Google Forms* a 300 personas en febrero del 2023 en Ciudad Juárez, Chihuahua (Ver *anexo 01*), se observa que el 94% de las personas no conocen ningún sitio web que te muestre las productoras audiovisuales de la ciudad, a pesar de que si suelen existir como es el caso de *Clutch* y de *Sortlist*, hasta el momento no existe un lugar en línea que recopile las productoras antes mencionadas en el estado de Chihuahua, México. Concretamente, el 87% de los encuestados afirmaron que ingresarían a un sitio web para conocer las diferentes productoras audiovisuales que hay en Ciudad Juárez, donde te muestren sus trabajos y contacto de cada una.

Beltrán y Zamudio (2022) mencionan que “los empresarios prefieren la creatividad y la calidad, por encima del precio al momento de contratar un servicio de producción audiovisual”, es decir, que en la mayoría

de las ocasiones el contratar a una productora profesional estás recibiendo un producto de alta calidad, por lo tanto, un sitio web donde cualquier persona con acceso a internet pueda tener la oportunidad de contratar un servicio de calidad es necesario. Por el contrario, si la persona no tiene necesidad de contratar un servicio de video, pero si es consumidora de contenido como cortometrajes, videos musicales o documentales, podrá acceder al sitio web y conocer a las productoras que realizan dichos videos.

Conocer diferentes productoras audiovisuales en una ciudad puede tener un impacto positivo en la economía local y regional, ya que la demanda de servicios de producción audiovisual podría aumentar. Como resultado, se pueden crear nuevos empleos y oportunidades comerciales en la industria.

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo proporciona una introducción básica a las áreas de conocimiento necesarias para comprender el alcance de la investigación a realizar. Aquí se establecerán las bases teóricas necesarias para abordar adecuadamente esta investigación, brindando una comprensión más profunda del propósito y alcance del trabajo.

II.1 DISEÑO Y DESARROLLO WEB

II.1.1 Diseño

El diseño es una de las bases del presente proyecto de investigación, ya que está presente en todo momento, dando forma y función a los objetos con los que interactuamos, los espacios que habitamos y las experiencias que disfrutamos. En una era de constante evolución, el diseño es creatividad que impulsa la innovación y responde a las necesidades cambiantes de la sociedad,

por medio de elementos que sirven para comunicar algún mensaje o concepto general (Sánchez, 2022).

Según Eames (2010), el diseño es “un plan que dispone elementos de la mejor manera posible para alcanzar un fin específico”, es decir, que un diseño va dirigido a satisfacer una necesidad específica. En este contexto, el diseño se relaciona con la creación de productos, espacios o experiencias que sean estéticamente agradables a la vista y funcionales, de igual manera es el estudio y disposición de los elementos que integran una composición tendencialmente funcional cuyos elementos cumplen una función dentro de una estructura (Rivadeneira, 2022). Con esto podemos decir que el diseño se configura como una fase de planificación altamente creativa, orientada a encontrar respuestas a problemas específicos, especialmente dentro de ámbitos como la ingeniería, la industria, la arquitectura, la comunicación y disciplinas similares como el diseño gráfico y digital.

El diseño es más que simplemente presentar un mensaje visual; el proceso incluye definir, planificar y crear el contenido del mensaje, así como el contexto en el que aparece el mensaje, lo que significa no sólo visualizar la información, sino también seleccionarla, estructurarla, priorizarla y organizarla para crear coherencia, relevancia e información efectiva (Rivadeneira, 2022). En resumen, se puede decir que el diseño es un proceso completo que no se limita únicamente a la representación visual de un mensaje. En su esencia, involucra la definición, planificación y creación del contenido, teniendo en cuenta detenidamente el entorno en el que se mostrará dicho mensaje. Esto significa que va más allá de la simple visualización de información, ya que implica elegir, estructurar y organizar la información de manera que sea coherente, relevante y capaz de comunicar de manera efectiva.

II.1.2 Diseño web

El diseño web es esencial en la era digital actual, ya que influye en la primera impresión que los visitantes tienen de un sitio web y mejora la experiencia del usuario, un buen diseño no sólo se ve bien, sino que también mejora la usabilidad y puede contribuir a un éxito en línea. Para Urmeneta (2022) los diseñadores web se especializan en diseñar interfaces de usuario, organizar elementos, elegir colores, fuentes y gráficos, y crear experiencias de usuario atractivas. El diseño web se enfoca en la estética de un sitio, apariencia que influye en la percepción de la marca y la eficacia

del sitio para transmitir información y facilitar la interacción. Por lo tanto, el diseño web no es superficial, sino esencial para sitios efectivos y atractivos.

El diseño web es una disciplina fundamental, ya que desempeña un papel crucial en la creación de experiencias en línea atractivas y funcionales. El diseño visual de una página web tiene como objetivo ofrecer a los usuarios una manera más sencilla y atractiva de acceder a cualquier secuencia o apartado de ella (Malqui, 2018). Siguiendo una línea similar, Zaharía (2017) menciona que “la calidad, utilidad y el diseño de una página web provoca la satisfacción final del usuario, de modo que, si en una página web el diseño no funciona la audiencia no está informada, no se comunica, compra y aprende”, destacando la importancia crítica del diseño web en la satisfacción del usuario y el éxito de una página. Cuando el diseño no está a la altura, los usuarios no pueden acceder a la información que necesitan, la comunicación se ve afectada y las oportunidades de interacción y transacción se reducen significativamente. En consecuencia, Zaharía (2017) resalta la necesidad de invertir en un diseño web efectivo y atractivo para garantizar que los usuarios tengan experiencias positivas y satisfactorias.

II.1.3 Desarrollo web

El desarrollo web se divide en dos componentes esenciales que trabajan en conjunto para brindar experiencias de usuario completas y efectivas: el FrontEnd y el BackEnd. Pérez, Quispe, Mullicundo y Lamas (2021) afirman que el FrontEnd son “todas aquellas tecnologías que corren del lado del navegador web y se encargan de estilizar la página de tal manera que la misma pueda presentar la información de forma agradable para el usuario”, es decir, que el FrontEnd se responsabiliza de la apariencia y de la interacción con los usuarios, ya que es lo que ellos observan. Calderón et al. (2022) menciona, de la misma manera, que el FrontEnd “es un componente visual dentro del desarrollo web, está compuesto por todas aquellas tecnologías que se ejecutan del lado del cliente”, a diferencia del BackEnd, que para Pérez et al. (2021) es “a la capa de acceso a los datos de un software que no es accesible para el usuario final. Además, esta capa contiene toda la lógica de la aplicación que maneja los datos”, por lo que, se puede describir como la parte funcional de una página web. Estos dos pilares del desarrollo web desempeñan roles complementarios y trabajan juntos para crear sitios web efectivos y atractivos.

El desarrollo y rendimiento de las páginas web se encuentran estrechamente vinculados a la elección de los lenguajes de programación utilizados en su elaboración. Estos lenguajes cumplen la función de establecer una comunicación efectiva entre los desarrolladores y las máquinas, posibilitando que los sitios web adquieran vida y proporcionen una amplia gama de funcionalidades. Guerra, González y Febles (2016) sugieren que “el uso correcto de HyperText Markup Language (*HTML*) y de Cascading Style Sheets (*CSS*) son fundamentales para lograr un Responsive Web Design (RWD)”, es decir que, el uso de ambos, son utilizados para que la página web tenga un buen diseño responsivo. *HTML*, *CSS* y *JavaScript* son esenciales en el desarrollo web. *HTML* dando estructura el contenido, *CSS* dando estilo y *JavaScript* agregando interactividad.

II.1.2.1 HTML

HTML, conocido como HyperText Markup Language, desempeña un papel esencial en la esfera del desarrollo web. Su función principal radica en establecer los cimientos de una página web, lo que posibilita la organización y visualización del contenido en el entorno digital. Según el Equipo Vértice (2009), “*HTML* es un lenguaje artificial que los ordenadores son capaces de interpretar y diseñado para que los programadores redacten instrucciones que los navegadores ejecutan para originar la página web”.

HTML es el idioma principal en el desarrollo de sitios web y el medio que los navegadores emplean para presentar páginas web a los usuarios. Es ampliamente utilizado en la red para organizar y combinar contenido textual, elementos de sonido e imágenes a voluntad. También permite la incorporación de hipervínculos que enlazan con otras páginas web (Cornejo, 2012).

II.1.2.2 CSS

En el diseño web, *CSS* (Cascading Style Sheets) se utiliza ampliamente como herramienta básica, ya que permite dar estilo y diseño a páginas web de manera eficiente. Con *CSS*, los diseñadores pueden controlar aspectos como el formato del texto, el color, los márgenes, el espaciado, el diseño de los elementos y muchas otras características visuales. Brinda la flexibilidad para crear páginas web atractivas y consistentes, brindando una experiencia de usuario agradable y consistente en todos los dispositivos y navegadores web (Guerra

et al., 2016). La capacidad de manejar el diseño y la presentación de una página web mediante CSS resulta esencial para los profesionales del diseño y desarrollo web, ya que les permite personalizar el aspecto de los sitios y mantener la uniformidad en la experiencia de los usuarios.

II.1.2.3 JavaScript

JavaScript, un lenguaje esencial en el desarrollo web, brinda interactividad y dinamismo a las páginas, permitiendo experiencias más ricas para los usuarios. *JavaScript* es un lenguaje interpretado, lo que implica que el código se procesa en tiempo real, línea por línea, en el navegador del usuario, sin requerir una etapa de compilación previa (Wilton, 2004). Sus capacidades van desde validaciones de formularios hasta animaciones y actualización de contenido en tiempo real.

González y Rodríguez (2017) señalan que una funcionalidad de *JavaScript* es que “permite proporcionar la validación para elementos *HTML* de captura de datos, tales como input, donde la validación de tales elementos puede ser vista instantáneamente sobre el área de trabajo”. La versatilidad y presencia de *JavaScript* en navegadores lo hacen crucial para la creación de sitios web, siendo esencial en el desarrollo de páginas web modernas, ya que posibilita la interacción, la dinámica y la mejora de la experiencia del usuario, desempeñando un rol crucial en la creación de sitios web.

II.1.4 Sitio web

Los sitios web son componentes vitales en la era digital actual, desempeñando un papel crítico en nuestra presencia en línea, proporcionando información e interacciones que son esenciales en nuestro entorno digital. Alonso (2008) afirma que los sitios web “se han constituido en la herramienta común más ampliamente generalizada para plantear propuesta de información y/o comunicación de carácter estable”. Por lo que, un sitio web es fundamental en la difusión de contenido y la interacción con el público en la era digital.

La presencia en línea a través de sitios web es esencial para alcanzar una destacada visibilidad en el inmenso universo de internet, lo que posibilita a personas y empresas establecer conexiones efectivas con audiencias a nivel global (Moráguez & Perurena, 2014). Es válido sostener que los

sitios web se han convertido en una herramienta comúnmente utilizada. Además, desempeñan un papel crítico en la interacción con audiencias a nivel global, lo que subraya su relevancia en el contexto digital.

II.2 DIFUSIÓN

II.2.1 Importancia de la difusión

La difusión es un término fundamental en el ámbito de la comunicación y, de manera específica, en relación con los sitios web. En términos generales, se refiere a la acción de dar a conocer información a una audiencia determinada. Mateos (2012) afirma que la “difusión cultural es la encargada de transmitir los valores del patrimonio cultural al visitante no especializado”. Para sintetizar, su relevancia radica en su capacidad para dar a conocer algo en específico a un público más amplio.

El concepto de difusión, según lo discutido por economistas que se enfocaron en examinar cómo la investigación y desarrollo afecta la productividad, destaca la relevancia de este proceso para el impacto que tendrá con un público objetivo (Castrillón & Mares, 2013). Según Peres, Muller y Mahajan (2010), la difusión “se puede definir como el proceso de penetración de mercado de nuevos productos o servicios, que es impulsada por la influencia social y estas influencias incluyen todas las interdependencias entre consumidores que afectan varios jugadores de mercado”.

De acuerdo con Robledo, Duque y Zuluaga (2013), se genera un impacto de difusión cuando “comienza la penetración del mercado y se posiciona el producto en los consumidores.” A pesar de que las perspectivas previas han focalizado su atención en los agentes iniciales del proceso y en las particularidades de la red como elementos determinantes en el proceso de difusión, el punto de inflexión de la adopción sigue siendo un elemento de vital importancia para el éxito de la difusión de un producto o idea (Robledo et al., 2013). Esto resalta la importancia de la difusión como un proceso esencial para que los productos o conceptos lleguen a una audiencia más amplia y se integren con éxito en el mercado.

II.2.2 Diferencia entre difusión y publicidad

Al igual que la difusión, la publicidad es un elemento esencial en la esfera de la comunicación y el marketing que desempeña un papel central en la sociedad actual, sobre todo a la hora de transmitir algún mensaje, producto o servicio. Erickson, B. (2010) argumenta que “la publicidad consiste en informar a una o varias personas sobre un producto o servicio por medio de un anuncio pagado, con la intención de conseguir un objetivo”. Por consiguiente, la persuasión es fundamental en la publicidad, ya que representa una estrategia comunicativa destinada a impactar en las actitudes, creencias, valores y conductas de las personas, siendo una herramienta esencial en la creación de mensajes efectivos.

Silva (2021) señala que “la difusión o distribución de contenidos es el proceso de compartir, publicar y promocionar tu contenido”, a diferencia de la publicidad que inicia al forjar palabras y mensajes con el propósito de persuadir, abarcando desde la venta de productos hasta la promoción de ideas (Nieto, 2018). En resumen, la difusión es la transmisión de información a una audiencia, mientras que la publicidad es un tipo específico de difusión que implica la promoción de productos, servicios o ideas a través de anuncios pagados con fines persuasivos.

II.3 PRODUCTORAS AUDIOVISUALES

II.3.1 Productora

La relevancia de una productora radica en su habilidad para convertir ideas y conceptos en productos tangibles o experiencias significativas que influyen de manera directa en la sociedad y el mercado. Según la Real Academia Española (s.f.), por definición una productora es una “empresa o asociación donde cada una de las personas intervienen en la producción de bienes o servicios.” De igual manera, Marketing Directo (s.f.) señala que “una productora es una empresa que se encarga de la realización de producciones”, en este contexto, es crucial reconocer que la perspectiva de una productora no está limitada a un sector industrial específico. Más bien, se amplía para abarcar cualquier organización que brinde servicios, independientemente de la industria en la que se desenvuelva.

II.3.2 Productora audiovisual

Las productoras audiovisuales juegan un papel crucial en la concepción y elaboración de contenidos visuales y auditivos dirigidos a audiencias diversas. Existen diferentes enfoques por cada productora, sin embargo, López (2023), se refiere a una productora audiovisual como aquella que “sus trabajos se extienden en diferentes ramas de la producción audiovisual, entre ellas: producción de comerciales, campañas institucionales, documentales, cortometrajes, entre otros”, es decir, que se considera un producto audiovisual aquel que comparte audio y video. Según Castelan (2022), “la producción audiovisual se trata del arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, tomando en cuenta el aspecto financiero, los recursos, la organización y el desempeño de tareas específicas”. Las productoras audiovisuales son agentes clave en la creación de diversos productos de video, abarcando desde producciones cinematográficas y documentales hasta contenido comercial y corporativo, contribuyendo a la diversificación y enriquecimiento del panorama audiovisual.

Estas empresas no solo se destacan por su destreza técnica, sino también por su habilidad para transmitir narrativas y emociones de manera impactante y significativa. Déniz Sánchez (2020) afirma que “el mercado de producción audiovisual es una industria que se encuentra en constante crecimiento”, ya que, diversos negocios y personas buscan satisfacer sus necesidades con dichas producciones. La Productora Audiovisual Barcelona & Madrid (2023) menciona que “una productora audiovisual puede ayudarte a crear contenido audiovisual de calidad que sea atractivo y atractivo para tu público objetivo. También pueden ayudarte a gestionar el proceso de producción, desde la ideación hasta la postproducción”. El contar con una productora audiovisual es un recurso invaluable para la creación de contenido audiovisual de alta calidad y atractivo para la audiencia específica.

II.3.3 Diferencia entre agencia de publicidad y productora audiovisual

Según Munte (2018), “una agencia de publicidad es una organización que asesora al anunciante en todo lo que se refiere a la ejecución de una campaña publicitaria”, de la misma manera, afirma que “la agencia presta sus servicios para la creación, ejecución y distribución de una campaña publicitaria”. Mientras que la agencia MARKNIAC (2016), señala que “una agencia, por lo general,

no produce. Una productora, por lo general, no plantea creatividad ni estrategia al cliente final”, siendo ámbitos diferentes.

La productora Media (2012) diferencia a la agencia de publicidad afirmando que “su trabajo es prestar servicios publicitarios, principalmente estrategias de comunicación, creatividad, investigación de mercado y compra de medios”, sin embargo, la productora audiovisual “se responsabiliza de la segunda parte del proceso en la que la idea se convierte en un spot o anuncio propiamente dicho. En ocasiones la propia agencia de publicidad posee un departamento de producción audiovisual”. Por lo tanto, son dos empresas totalmente diferentes, ya que cada una tiene sus propios objetivos.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

INTRODUCCIÓN

La sección de metodología juega un papel vital en cualquier trabajo de investigación, a continuación, se describirá el camino que guiará el estudio, se sentarán las bases para comprender cómo se llevará a cabo la investigación. Además, se discutirá el tipo de investigación utilizado, ya sea cualitativo, cuantitativo o una combinación de ambas y se profundizará en el tipo de metodología que se seguirá para desarrollar la propuesta.

III.1 METODOLOGÍA

III.1.1 Tipo de Investigación

Para llevar a cabo el proyecto, se optó por un enfoque de investigación mixto combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Delgado, Gadea y Quiñonez (2017), mencionan que “para implementar la metodología mixta, con el fin de conseguir una mayor eficacia en la investigación, los investigadores deben tener en cuenta todas las características pertinentes de los métodos cuantitativo y cualitativo”. Este enfoque permite obtener una comprensión integral de nuestro tema de investigación. A través del análisis cuantitativo, se recopilaban datos numéricos y estadísticas confiables que respaldan nuestros hallazgos. Por otro lado, la investigación cualitativa brinda una perspectiva más profunda al explorar las experiencias y perspectivas de las personas involucradas. La combinación de estos métodos enriquece nuestra investigación ya que tienen como objetivo extraer conclusiones de todos los datos recopilados y contribuir a una comprensión más profunda del fenómeno en estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2020).

III.1.2 Alcance de la investigación

Teniendo en cuenta los objetivos, se utilizará un nivel aplicativo para determinar el alcance de la investigación. La investigación aplicada plantea resolver problemas, es decir, que se abordará un problema con un enfoque que permite el uso de métodos estadísticos para evaluar el éxito de la intervención donde se busca traducir los resultados de la investigación en soluciones aplicables (Supo, 2011).

III.1.3 Diseño de la Investigación

Para el diseño de esta investigación se designó utilizar la investigación experimental. Guevara, Verdesoto y Castro (2020) señalan que la “investigación experimental se centra en controlar el fenómeno a estudiar y emplea el razonamiento hipotético-deductivo”. Al utilizar este enfoque de investigación, se establecen relaciones causales entre variables, proporcionan evidencia confiable y controlada que servirá para observar los efectos. Por tal motivo, se optó por modelo de

investigación longitudinal según el número de ocasiones en que mide la variable de estudio. Supo (2011) menciona que “la variable de estudio es medida en dos o más ocasiones; por ello, de realizar comparaciones (antes – después) son entre muestras relacionadas”, en consecuencia, en nuestra investigación se llevarán a cabo dos diferentes muestras que describirán más adelante.

III.1.4 Muestra u objeto de estudio.

En el transcurso de esta investigación, se llevaron a cabo dos encuestas estratégicas con el objetivo de obtener una visión integral de las percepciones y preferencias en torno a las diferentes productoras que crean videos en nuestra comunidad. La recolección de datos se realizó mediante un muestreo por conveniencia. Casal y Mateu (2003) afirman que “consiste en la elección por métodos no aleatorios de una muestra cuyas características sean similares a las de la población objetivo”, segmentando a dos grupos específicos de individuos. Por un lado, se abordan personas que gestionan negocios y que frecuentemente contratan servicios de producción de videos, tales como comerciales, spots publicitarios, videos corporativos o musicales. Por otro lado, se dirige hacia aquellas personas interesadas en consumir contenido audiovisual producido en nuestra ciudad, incluyendo cortometrajes, videos musicales y documentales.

III.1.5 Instrumento (s) de recolección de datos

Alelú et al. (2010) señalan que “la encuesta es uno de los métodos más utilizados en la investigación de mercados porque permite obtener amplia información de fuentes primarias.” Se realizaron dos encuestas virtuales a través de *Google Forms*. En la primera se encuestó a 300 personas, en febrero del 2023 en Ciudad Juárez, Chihuahua (Ver anexo 01), la cual se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://docs.google.com/forms/d/1fV9Zt-av1Ha3ziWJbPm08gNmrnqTJcuy24ke3iv9zrk/prefill>

La segunda encuesta se realizó en noviembre del 2023 en la misma ciudad, para mostrar el producto y obtener resultados en base a la experiencia de los usuarios que probaron el sitio web, la cual se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://docs.google.com/forms/d/1ozRy3IKoMj7wK1YDrqA-QDNAc69TEFAhuLRPMLZPSkU/prefill>.

Las encuestas son muy importantes en la investigación porque aseguran una recopilación de datos eficiente y representativa directamente de las personas involucradas en el tema de investigación. Este enfoque ofrece una perspectiva singular sobre las opiniones y puntos de vista de los participantes, lo que facilita una comprensión más profunda de los temas en estudio y contribuye de manera sustancial a la validez y pertinencia de los resultados obtenidos.

III.2 PLAN METODOLÓGICO

En el presente proyecto de investigación se utilizará la metodología en cascada, que se usa ampliamente en el desarrollo de software y sitios web. Este enfoque se caracteriza por un enfoque secuencial como menciona Velásquez et al. (2019), “también llamado ciclo de vida clásico o lineal; plantea un enfoque sistemático y secuencial para el desarrollo del software. Es la metodología tradicional más empleada, y refleja fielmente los principios de las metodologías convencionales”. Como resultado es una metodología donde cada paso comienza después de la finalización del paso anterior. Según Coloma (2018), “la metodología en cascada es aquella que hace referencia mediante un proceso lineal, en el desarrollo del software se da como un grupo de tareas que son ejecutadas de manera sincronizadas una a una”, por consiguiente, ayuda a crear una estructura clara y ordenada para el desarrollo de proyectos. De esta manera, facilita la implementación de un sitio web efectivo para la promoción de las productoras audiovisuales en Ciudad Juárez.

La metodología consta de diferentes fases que se deben seguir para que el proyecto sea exitoso. La fase de análisis y la de codificación aportan el valor más directo al producto final; las demás fases deben dotarse de personal y planificarse de forma diferente para aprovechar al máximo los recursos del programa. Con respecto a este modelo en cascada, retrasa el diseño del sistema cuando el modelo de análisis aún está por aprobar, y retrasa la codificación si el diseño aún está por aprobar (Van Casteren, 2017). Las etapas que forman parte de dicha metodología se pueden observar a continuación de una manera clara (Figura 01).

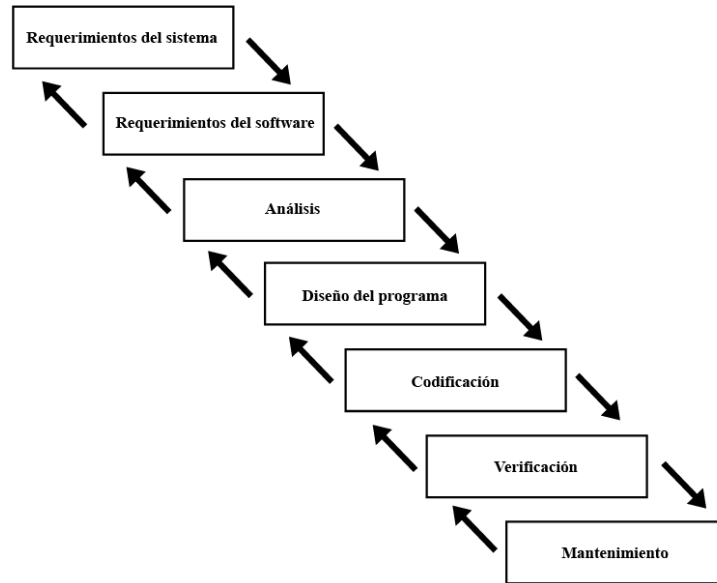


Figura 01. Adaptado de *El modelo de cascada: relación iterativa entre fases sucesivas*. (Van Casteren, 2017)

III.2.1 Etapa 01: Requerimientos del sistema

La etapa de requisitos del sistema debe determinar los aspectos técnicos y funcionales del sitio web, como la elección de un nombre de dominio, la capacidad de alojamiento web, la ubicación del alojamiento, el lenguaje de programación utilizado y la plataforma de desarrollo.

III.2.2 Etapa 02: Requerimientos de software

Durante la etapa de requisitos de software, se deben tener en cuenta los aspectos técnicos para garantizar que el sitio web funcione bien en diferentes navegadores y dispositivos. Por ejemplo, es necesario determinar con qué versiones de navegadores debe ser compatible un sitio web y determinar los requisitos técnicos para un diseño responsivo adecuado para asegurar que el contenido del sitio web se adapte de manera óptima a las diferentes resoluciones de pantalla. Además de seleccionar los softwares en los que se estará desarrollando el proyecto.

III.2.3 Etapa 03: Análisis

En el enfoque en cascada para la construcción de un sitio web, la fase de análisis es esencial porque proporciona información sobre las necesidades del cliente y el proyecto en sí. En dicha fase, se recopila información sobre los requisitos del sitio web y establece objetivos. También se define la estructura del sitio web y se crean pautas de diseño de la interfaz de usuario que se desarrollarán en la siguiente etapa. En general, la fase de análisis es fundamental para el éxito del proyecto, ya que determina el proceso y la dirección del desarrollo del sitio web

III.2.4 Etapa 04: Diseño

La etapa de diseño del método en cascada define los aspectos visuales y funcionales del sitio web. En esta etapa se definen los criterios de diseño, estructura e interacción del usuario con el sitio. También se identifican los requisitos técnicos necesarios para la implementación como los lenguajes de programación y el software que se utiliza. El resultado de esta fase debe ser un documento detallado que describa la apariencia del sitio mediante bocetos, vista de baja fidelidad y alta fidelidad.

III.2.5 Etapa 05: Codificación

Laoyan (2022) menciona que en esta etapa “el equipo inicia un proceso de desarrollo pleno para elaborar el software que se ha previsto tanto en la fase de requerimientos como en la de diseño del sistema”, es decir, que se crea el código para darle el funcionamiento al sitio web siguiendo como base los requerimientos obtenidos en la primera etapa de análisis y el diseño de la interfaz desarrollada en la etapa de diseño.

III.2.6 Etapa 06: Verificación

La fase de verificación es crucial en el método de cascada de desarrollo de sitios web. En esta etapa se realizan verificaciones para asegurar que el sitio cumple con todos los requisitos establecidos en las etapas anteriores. Esto incluye probar la funcionalidad, la usabilidad, el rendimiento y la seguridad. Además, verifique que el sitio cumpla con los estándares y requisitos

que se establecieron durante la fase de desarrollo. Una vez que se completa la prueba, puede pasar a la etapa final de mantenimiento y actualizaciones del sitio.

III.2.7 Etapa 07: Mantenimiento

La fase de mantenimiento del método en cascada de desarrollo de sitios web es esencial para mantenerlo en funcionamiento y actualizado constantemente. Esta fase incluye actividades como corregir errores o mal funcionamiento, actualizar el contenido y optimizar el rendimiento del sitio web. Además, se pueden realizar mejoras y agregar nuevas funciones para aumentar la eficiencia y satisfacer las necesidades de los usuarios. En general, el objetivo de la fase de mantenimiento es garantizar que el sitio web funcione correctamente durante su vida útil.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presentará el desarrollo de una propuesta para la creación de un sitio web para dar difusión a las productoras audiovisuales en Ciudad Juárez. Se describirá en detalle el proceso seguido para implementar la metodología en cascada y las fases descritas en el plan metodológico. Además, se explicarán decisiones sobre el diseño, contenido y funcionalidad del sitio web con el objetivo de crear una plataforma atractiva y funcional.

IV.1 ETAPA 01: REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Esta primera etapa constituye el punto de partida clave en el desarrollo de nuestro sitio web. Aquí, se toman decisiones cruciales sobre el dominio, alojamiento web y hardware necesario que se utilizará para desarrollo del proyecto, estableciendo los cimientos esenciales que guiarán todo el proceso. Cada elección en esta fase contribuye directamente a la funcionalidad y rendimiento del sitio web.

IV.1.1 Hardware

Se decidió desarrollar el proyecto en su totalidad en una laptop con los siguientes componentes:

- **Modelo:** HP EliteBook 840
- **Procesador:** Intel(R) Core(TM) i7-6600U CPU @ 2.60GHz 2.81 GHz
- **RAM Instalada:** 16 GB RAM
- **Tipo de sistema:** Sistema operativo de 64 bits
- **Tarjeta gráfica:** Intel(R) HD Graphics 520

La elección de utilizar una computadora específica como hardware para el desarrollo del proyecto se fundamentó en la consideración de sus componentes, los cuales se ajustan de manera óptima a las necesidades y exigencias del proyecto.

IV.1.2 Dominio

Por otro lado, el dominio seleccionado para el proyecto web es "*productorasjrz.com*", una elección que responde a la identidad y relevancia del contenido que se presentará en la plataforma, siendo escogido estratégicamente por ser corto y coherente con la temática del sitio web, asegurando una conexión efectiva con la audiencia objetivo.

IV.1.3 Host

Para el alojamiento web (host), se optó por la plataforma de hospedaje *Netlify*, porque tiene una muy buena accesibilidad y facilidad para subir sitios web, contando con una capacidad para ofrecer un despliegue rápido y seguro, así como la comodidad de gestionar el contenido de manera ágil y eficaz. La integración fluida con herramientas de desarrollo y su enfoque centrado en el rendimiento hacen que *Netlify* sea una elección idónea para garantizar una experiencia web

óptima. De igual manera, se optó por utilizarlo, ya que cumple con las funcionalidades que requiere el sitio web en su versión gratuita, como se muestra a continuación (Figura 02).



Main features:

- ✓ Single member seat
- ✓ Global edge network
- ✓ Live site previews with collaboration UI
- ✓ 100GB bandwidth
- ✓ 300 build minutes
- ✓ Instant rollbacks
- ✓ Static assets
- ✓ Dynamic serverless functions

Figura 02. Características de *Netlify*

Los requisitos para subir una página web en *Netlify* incluyen registrarse en la plataforma para tener una sesión activa (Figura 03), luego, optar por la función "arrastrar y soltar manualmente", donde se puede trasladar una carpeta designada que contiene todos los archivos esenciales, incluyendo código e imágenes necesarios para su funcionamiento. En nuestro caso, cambiar el nombre de dominio al que se eligió previamente (Figura 04).

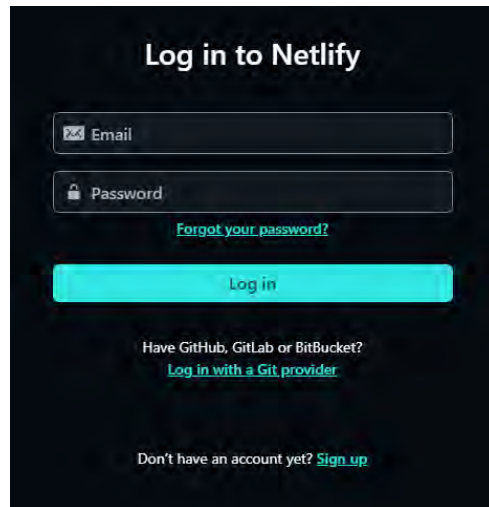


Figura 03. Inicio de sesión en *Netlify*

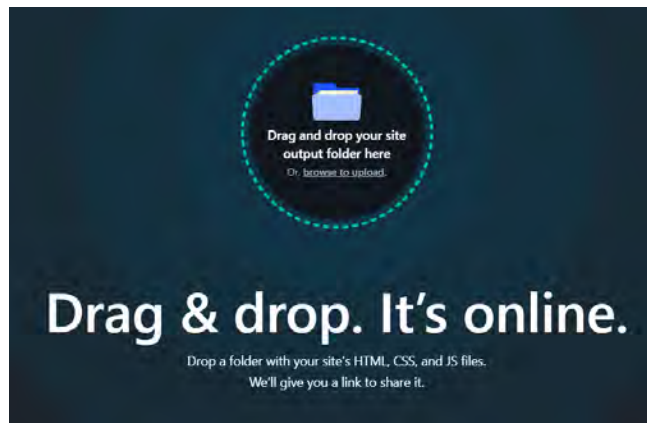


Figura 04. Función "drag and drop" en *Netlify*

IV.2 ETAPA 02: REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

En esta etapa, se detallarán los programas esenciales para el desarrollo del proyecto del sitio web. Se destacarán los programas de diseño y programación que desempeñarán un papel clave en la creación y ejecución del proyecto, justificando cada elección de software en función de su contribución al éxito del desarrollo web.

IV.2.1 Software de diseño

En cuanto a programas de diseño, se decidió emplear *Adobe Illustrator* y *Adobe Photoshop* para la creación de elementos gráficos del sitio web (Figura 05). Esta elección se basa en la versatilidad y capacidades avanzadas de estas herramientas en diseño, lo que posibilita la creación de imágenes y gráficos de alta calidad que se alinean con los objetivos estéticos del proyecto. La combinación de Illustrator y Photoshop ofrece un enfoque integral para el diseño visual, garantizando la coherencia y el profesionalismo de los elementos gráficos en el sitio.



Figura 05. Logotipos de *Adobe Illustrator* y *Adobe Photoshop*

Por otro lado, se eligió *Figma* como herramienta para elaborar el prototipo del sitio web debido a su capacidad para facilitar la creación de prototipos interactivos (Figura 06). Esta elección se basa en las características que permiten a diseñadores y desarrolladores garantizar una representación precisa de la interfaz del usuario y la estructura del sitio. *Figma* ofrece funcionalidades de prototipado intuitivas, convirtiéndose en una herramienta eficiente para visualizar y validar el diseño antes de su implementación.



Figura 06. Logotipo *Figma*

IV.2.2 Software de programación

Se seleccionó *Visual Studio Code* como la plataforma de codificación para el proyecto, debido a su interfaz intuitiva y características avanzadas que facilitan el desarrollo (Figura 07). Asimismo, se decidió emplear los lenguajes de programación de *HTML*, *CSS*, *JavaScript* y *PHP* con el objetivo de asegurar la creación de un sitio web dinámico y funcional. Esta decisión se basa en la versatilidad y compatibilidad de estos lenguajes, lo que permite una implementación eficaz de la interfaz de usuario y las funciones interactivas del sitio.



Figura 07. Logotipo *Visual Studio Code*

IV.2.3 Navegadores

La mayoría de los navegadores puede correr un sitio web que utiliza los lenguajes de programación antes mencionados, por lo tanto, se ha optado por emplear el modelo de diseño conocido como *Flexbox* en la implementación del diseño en el sitio. *Flexbox* es un modelo de diseño unidimensional que permite organizar elementos en una dirección específica, ya sea de manera horizontal o vertical, además, constituye un sistema eficiente para estructurar y distribuir el espacio entre los elementos dentro de un contenedor, facilitando la creación de diseños más adaptables y responsivos (Attardi, 2020).

Sin embargo, es esencial considerar que la compatibilidad de *Flexbox* puede variar según las versiones de los navegadores, por lo que se deben tener en cuenta estas disparidades al diseñar y desarrollar para garantizar una experiencia uniforme en diversas plataformas. A continuación, se incluye una imagen que detalla las versiones de los navegadores que son compatibles con *Flexbox* (Figura 08).

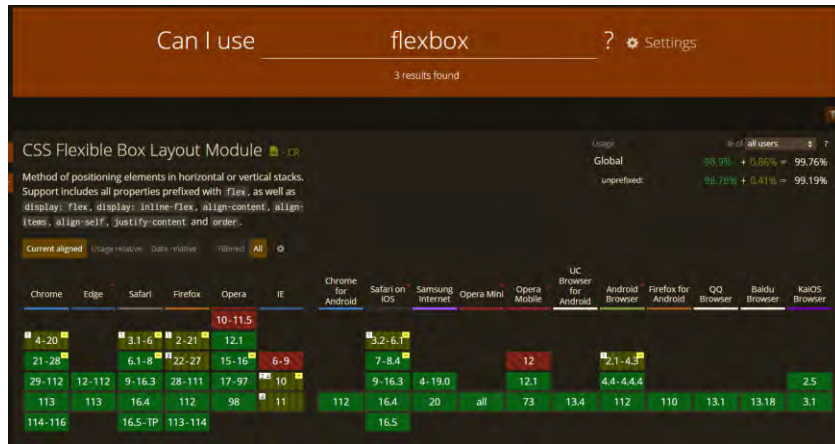


Figura 08. Versiones de navegadores que soportan flexbox (Can I Use, 2023)

IV.3 ETAPA 03: ANÁLISIS

En esta etapa, el enfoque se centra en una evaluación detallada de todos los elementos necesarios para el desarrollo del sitio web. Parte del análisis se basa en las respuestas recopiladas a través de una encuesta virtual realizada mediante *Google Forms* a una muestra de 300 personas en Ciudad Juárez, Chihuahua, en febrero de 2023 (Ver anexo 01). Las respuestas obtenidas se utilizan como insumo clave para comprender las necesidades, preferencias y expectativas de la audiencia, lo que guiará las decisiones de diseño y desarrollo del sitio. El resto del análisis se recopiló a lo largo de la misma investigación, siguiendo los objetivos propuestos en un inicio.

IV.3.1 Preguntas de encuesta 01

Se plantearon una serie de preguntas con el propósito de, además de comprender la problemática, facilitar la identificación de los requerimientos del sitio web. A continuación, se muestran las preguntas que se realizaron en la encuesta descrita anteriormente:

- Edad
- Ocupación
- ¿Conoces alguna productora o empresa que cree videos en Ciudad Juárez?

- Menciona cuales productoras o empresas conoces.
- ¿Has visto cortometrajes realizados en Ciudad Juárez?
- ¿Has visto videos musicales realizados en Ciudad Juárez?
- ¿Has contratado a alguien para que te realice un video comercial, musical o corporativo?
- ¿Qué tipo de videos te gustaría que te hicieran? Si no tienes un negocio, ¿qué tipo de videos consumirías?
- ¿Qué medio usas o usarías para contratar un servicio de video?
- ¿Contratarías un servicio de video sin conocer el trabajo que hacen previamente?
- ¿Contratarías un servicio de video por medio de recomendaciones?
- ¿Conoces sitios web donde te muestren diferentes productoras audiovisuales?
- Menciona los sitios web que conozcas.
- ¿Ingresarías a un sitio web en tu computadora o celular para conocer las diferentes productoras audiovisuales que existen en Ciudad Juárez donde te muestren sus trabajos, redes sociales y contacto?

IV.3.2 Lista de requerimientos

Parte de los requerimientos del sitio web se basaron en las siguientes gráficas ilustrativas que representan los resultados detallados de la encuesta realizada, proporcionando una visualización clara de las preferencias y necesidades recopiladas para la construcción del sitio web.

¿Qué tipo de videos te gustaría que te hicieran? Si no tienes un negocio, ¿qué tipo de videos consumirías?

300 respuestas

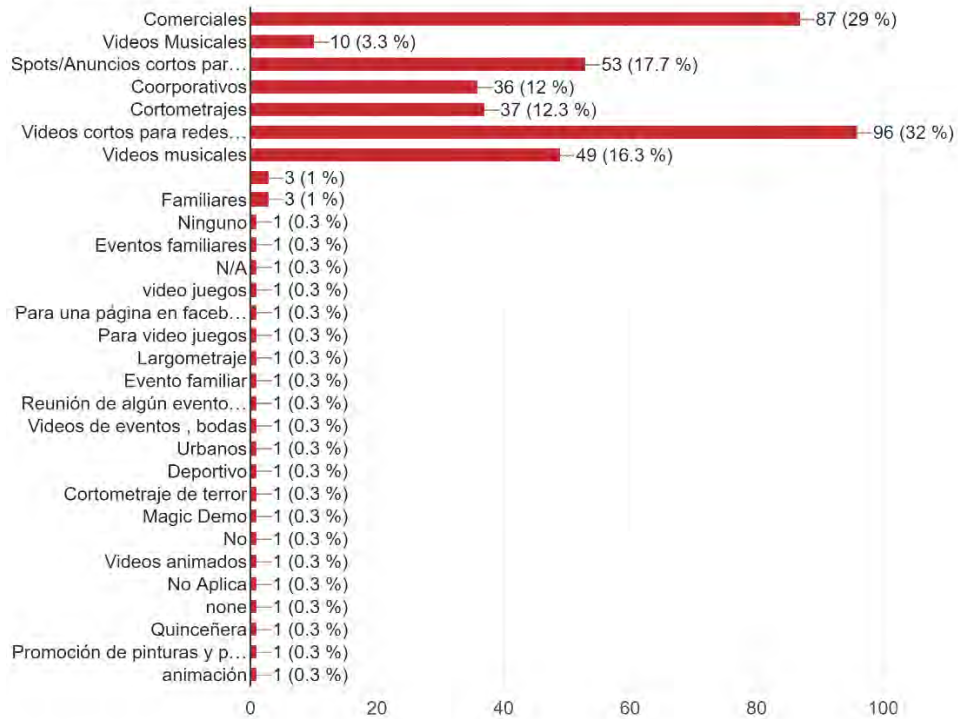


Figura 09. Gráfica #8 extraída de la encuesta inicial

¿Contratarías un servicio de video sin conocer el trabajo que hacen previamente?

300 respuestas

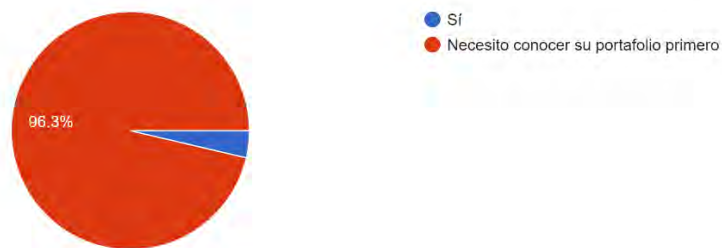


Figura 10. Gráfica #10 extraída de la encuesta inicial

¿Qué medio usas o usarías para contratar un servicio de video?

300 respuestas

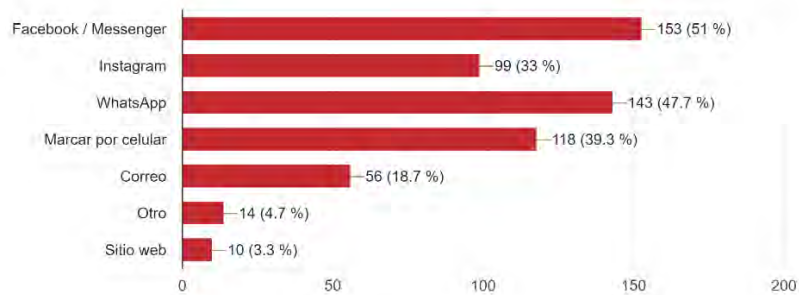


Figura 11. Gráfica #9 extraída de la encuesta inicial

Estos elementos han sido identificados a través de un análisis exhaustivo y la recopilación de información obtenida anteriormente.

- **Lenguajes de programación:** Se decidió utilizar *HTML* para la estructura de las diferentes páginas, *CSS* para el diseño, *JavaScript* para ciertas animaciones y funciones, y *PHP* para realizar un formulario.
- **Cantidad de productoras:** Se optó por incluir en el sitio web por lo menos 10 productoras audiovisuales de Ciudad Juárez que se enfocan en realizar videos cinematográficos, musicales, comerciales y corporativos.
 - o Senseless Films
 - o Two Hearts Media
 - o Creativos del Desierto
 - o Intelia Films
 - o ED Films
 - o Achemy Storytellers
 - o CreaTV
 - o Contraluz
 - o Namuju
 - o JVC Visuals
 - o Orfeo Films
 - o Orozco Films
 - o Black M. Films

- **Portafolio:** Se determinó incluir una sección de portafolio por cada productora audiovisual, como se observa en Figura 10, creando una galería de videos para que se pueda observar el trabajo que realiza cada una.
- **Categorías:** Se decantó por elegir las siguientes categorías; cortometrajes, videos musicales y publicidad, ya que en base a la gráfica vista en Figura 09, las personas quieren ver dichos apartados.
- **Contacto:** Al observar los resultados vistos en Figura 11, se eligió solo mostrar las redes sociales, celular y página web (si es que tienen), en especial redes sociales como YouTube, Facebook, Instagram y Vimeo.
- **Arquitectura web:** Se optó por generar una arquitectura básica, conformada por un menú de navegación, cabecera, cuerpo y pie de página.
- **Diseño de interfaz:** Se decidió realizar un diseño moderno con un buen uso de una paleta de color, gráficos visualmente atractivos y descriptivos, iconos, botones con bordes curvados, fondos con gradientes, entre otras características.

IV.4 ETAPA 04: DISEÑO

A lo largo de esta etapa, se centrará en mostrar la creación visual que dará vida a nuestro sitio web. Desde la elaboración de wireframes hasta la ejecución de un prototipo, exploraremos detalladamente el proceso completo de diseño que ha dado forma a cada elemento visual en nuestro proyecto. De igual manera, resaltaremos las elecciones creativas y cómo estas contribuyen a la experiencia estética y funcional que buscamos ofrecer a nuestros usuarios.

IV.4.1 Wireframes

Se llevaron a cabo wireframes, partiendo desde bocetos iniciales hasta versiones vectorizadas, los cuales fungen como una representación visual esquemática de la estructura y disposición de los elementos en cada página del sitio web (Figura 12). La creación de estos wireframes no solamente ofrece una comprensión precisa de la estructura de navegación del sitio, sino que también define

la distribución prevista de imágenes, textos y otros elementos en las diferentes secciones. Esto posibilita la anticipación de la experiencia del usuario y la optimización de la presentación de contenidos.

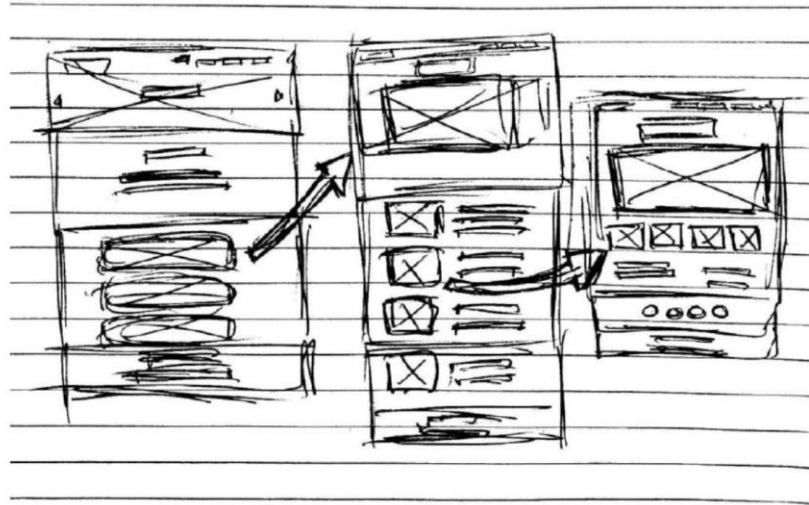


Figura 12. Bocetos wireframes

El sitio web está diseñado con una estructura de navegación clara y eficiente. En la página principal, se presentan las tres categorías principales. Al hacer clic en una categoría específica, se redirige a una nueva página que muestra las productoras audiovisuales asociadas a esa categoría. Al seleccionar una productora en particular, se accede a otra página que presenta el perfil detallado de dicha productora. Además, el menú de navegación ofrece acceso directo a una página de contacto, junto con las categorías principales. Para regresar a la página principal en cualquier momento, los usuarios pueden hacer clic en el logo, ubicado también en el menú de navegación (Figura 13).

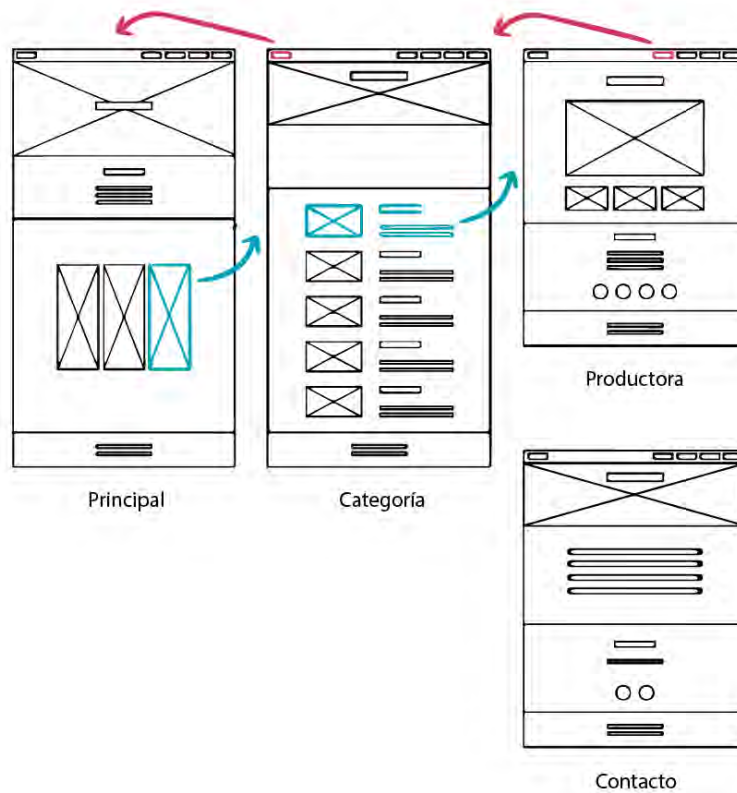


Figura 13. Wireframes

IV.4.2 Paleta de color

Se eligió una paleta de colores consistente para todo el sitio web, que incluye diferentes tonalidades de morado, desde un morado fuerte hasta un morado claro, junto con blanco y rosa fucsia (Figura 14). Estos colores se estarán aplicando de manera uniforme en elementos gráficos, fondos, logotipo, botones y textos, brindando coherencia visual a la plataforma.



Figura 14. Paleta de color

La elección de dichos colores se basa en principios de psicología del color. Los tonos morados se asocian con un diseño moderno, actual y juvenil, transmitiendo una sensación de creatividad y

originalidad. La inclusión de rosas saturados sirve para proporcionar contraste entre los tonos morados, manteniendo una armonía visual en el diseño general. El blanco se incorpora para reflejar limpieza y seguridad, contribuyendo a una apariencia fresca y profesional del sitio web. En conjunto, esta paleta de colores busca crear una experiencia visual atractiva y cohesiva para los usuarios.

IV.4.3 Tipografía

Se ha optado por la tipografía *Roboto*, una Sans Serif moderna y legible, con el objetivo de ofrecer uniformidad y claridad en la presentación del texto en el sitio web. La versatilidad de Roboto permite adaptarse eficazmente a diferentes estilos y tamaños de texto, proporcionando una apariencia moderna y limpia (Figura 15). La elección se hizo considerando cuidadosamente la búsqueda de una experiencia de lectura cómoda y consistente en todas las secciones del sitio.



Figura 15. Tipografía

IV.4.4 Logotipo

El logotipo fue diseñado con un enfoque claro y descriptivo, compuesto por un icono y el texto "Productoras Jrz". El icono representa una cámara de video, que se eligió intencionalmente para comunicar de inmediato la temática del sitio web, centrada en empresas que se dedican a la producción de videos. La elección del nombre "Productoras Jrz" añade un componente descriptivo, indicando que la plataforma se centra en productoras audiovisuales en Ciudad Juárez (Figura 17). Esta combinación de icono y nombre tiene como objetivo facilitar la identificación del

sitio, garantizando que los visitantes comprendan rápidamente la naturaleza de los servicios ofrecidos.

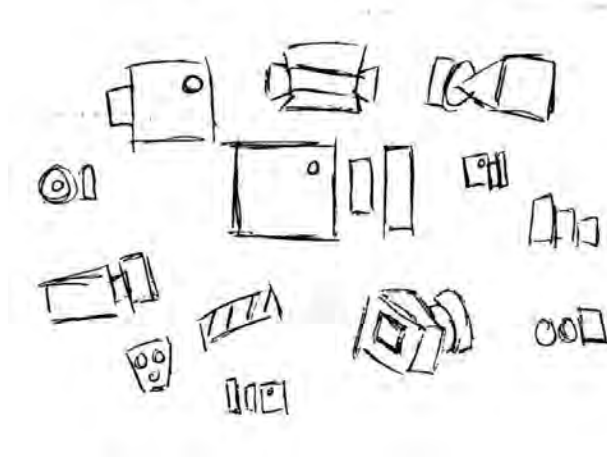


Figura 16. Bocetos logotipo



Figura 17. Logotipo

IV.4.5 Elementos gráficos

Se crearon tres elementos distintivos que fungen como identificadores de las categorías principales del sitio web. Se diseñó una claqueta de cine para la sección de "Cortometrajes", una guitarra para la sección de "Videos Musicales" y un envase de café para la sección de "Publicidad" (Figura 19). Estos elementos, diseñados bajo la misma paleta de colores descrita anteriormente, no solo proporcionan una identidad visual única para cada categoría, sino que también refuerzan la coherencia y armonía en el diseño global del sitio web.



Figura 18. Diseño de claqueta



Figura 19. Diseño de categorías

Además de los elementos distintivos para cada categoría, se diseñaron elementos gráficos más pequeños, como estrellas, resplandores y patrones de puntos, que complementan y enriquecen los fondos del sitio web. Estos detalles visuales no solo aportan un toque estético adicional, sino que también contribuyen a crear una atmósfera visualmente atractiva y coherente en todo el sitio, mejorando la experiencia general del usuario. Gran parte de ellos se utilizaron para acompañar los diferentes fondos del sitio web (Figura 22).



Figura 20. Fondo principal



Figura 21. Fondo de la sección Contacto

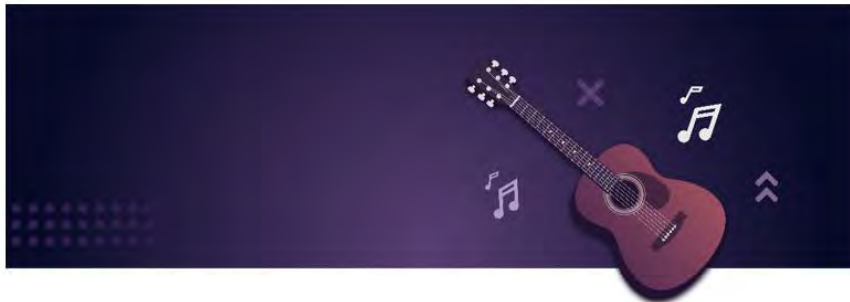


Figura 22. Fondo de la sección Videos Musicales

IV.4.6 Iconos y botones

Se diseñaron distintos iconos específicamente destinados a las redes sociales, el teléfono celular y la página web que cada productora audiovisual incluirá en la sección de contacto. Estos iconos siguen un patrón de diseño consistente, donde cada plataforma está representada por un icono distintivo y se presenta dentro de un círculo (Figura 23). Este enfoque busca no solo brindar coherencia visual, sino también facilitar la identificación y comprensión de las diferentes formas de contacto que ofrecen las productoras en el sitio web.



Figura 23. Iconos

Así mismo, los botones del sitio web han sido diseñados con un fondo de color rosa fucsia, texto blanco y bordes redondeados. Esta elección de diseño busca no solo seguir la paleta de colores establecida para el sitio, sino también aportar un estilo moderno y llamativo. El contraste entre el rosa vibrante y el blanco contribuye a una apariencia fresca y contemporánea, mientras que la forma redondeada de los bordes añade suavidad, dinamismo y armonía al conjunto de los elementos visuales (Figura 24).



Figura 24. Botones

IV.4.7 Vistas de alta fidelidad

Para obtener una vista más detallada y realista del sitio web, se han diseñado vistas de alta fidelidad utilizando los elementos gráficos y la paleta de colores definidos. Estas representaciones

proporcionan una previsualización precisa de cómo se verá cada sección y página del sitio, permitiendo realizar ajustes finos y garantizando coherencia en la presentación visual (Figura 25).

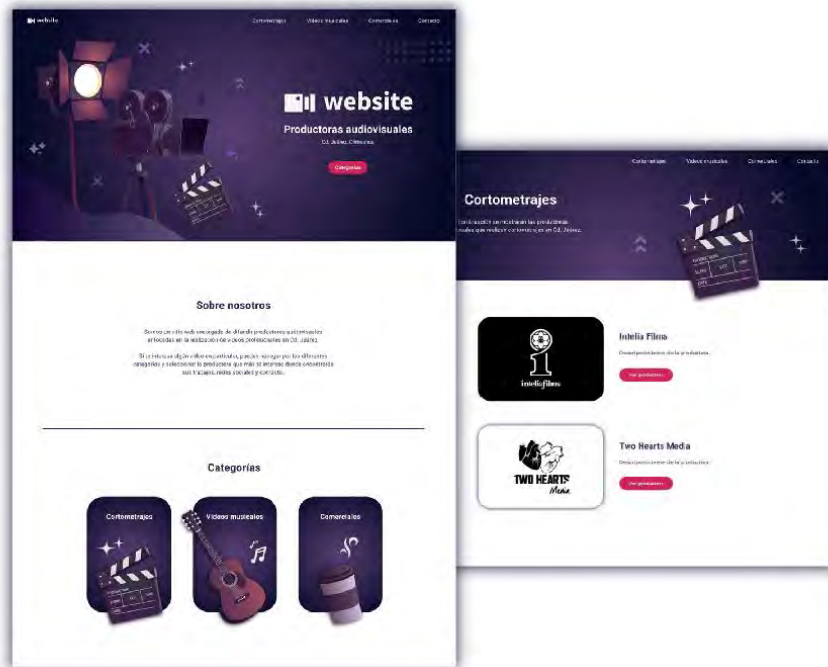


Figura 25. Vistas de alta fidelidad

IV.4.8 Prototipo

Se desarrolló un prototipo del sitio web en *Figma*, representando un paso crucial para la visualización y prueba de la interacción planeada. Integrando todos los elementos visuales, desde el logotipo hasta los iconos y botones, el prototipo da vida al diseño previamente establecido en los wireframes (Figura 26). Este prototipo no solo proporciona una vista preliminar del aspecto visual del sitio, sino que también permite una experiencia de usuario interactiva, facilitando la navegación por las distintas páginas. De esta manera, se evaluó la fluidez y la coherencia de la interfaz antes de pasar a la fase de codificación.

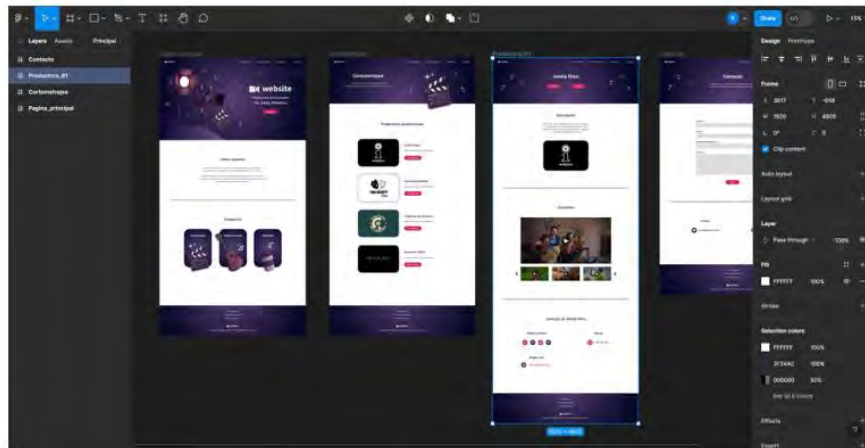


Figura 26. Prototipo

IV.5 ETAPA 05: CODIFICACIÓN

En esta etapa del proyecto, se marca el inicio del proceso donde las ideas y el diseño visual toman forma funcional en el sitio web. Utilizando *Visual Studio Code* como entorno de desarrollo, se llevó a cabo la programación que dará vida a cada elemento planeado en las fases anteriores, traduciendo los conceptos de diseño en código, implementando la estructura *HTML*, los estilos *CSS* y la interactividad con *JavaScript* y *PHP*. A través de este proceso, se asegura la coherencia entre el diseño visual y la funcionalidad del sitio, preparándolo para su despliegue y prueba.

IV.5.1 Creación de proyecto

En el inicio de la etapa de codificación, el primer paso consistió en la creación de un nuevo proyecto en *Visual Studio Code*. Aquí, se crearon las diversas páginas (*.HTML*) que formarían parte del sitio web, junto con la hoja de estilo en cascada (*.CSS*), el script para funciones dinámicas (*.js*) y la página en *PHP* para el formulario que contine. Además, de la creación de una carpeta para

todos los elementos gráficos que se crearon a en la etapa de diseño. Este proceso marcó el punto de partida para la materialización de la estructura y funcionalidades del sitio web (Figura 27).

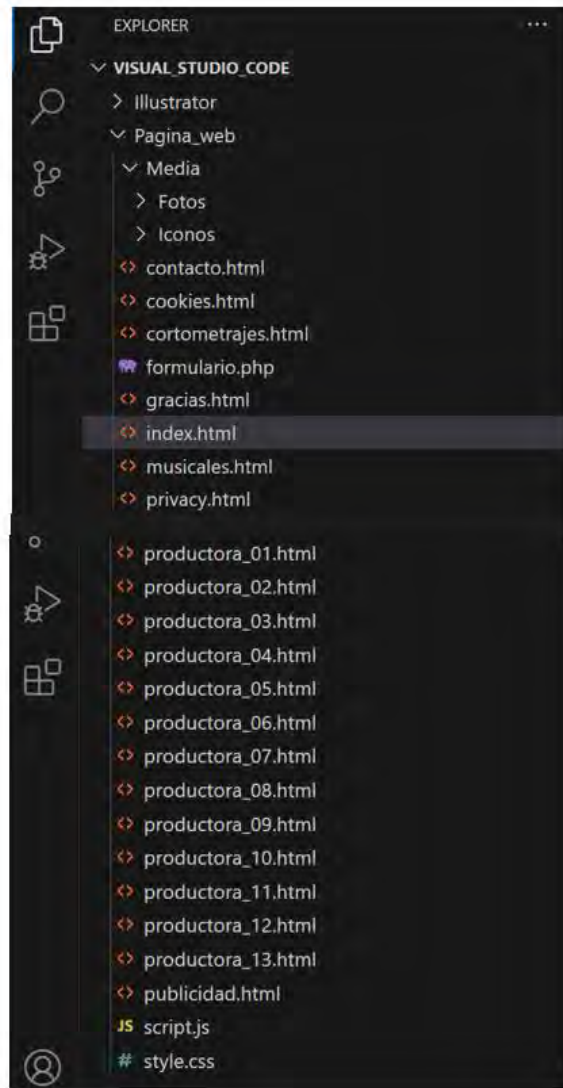
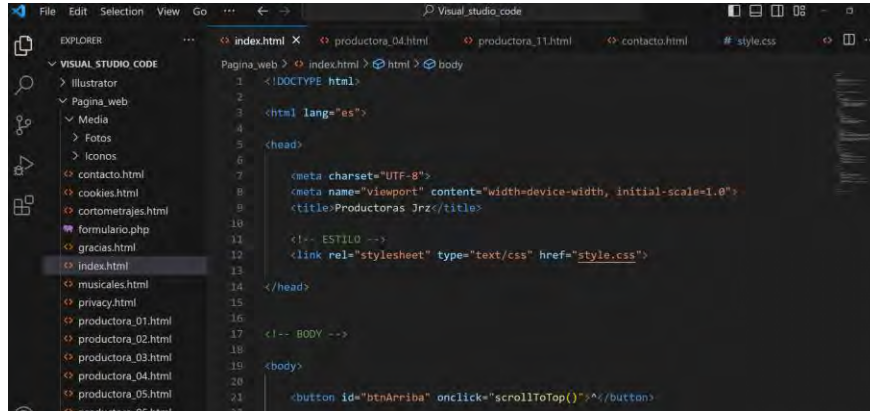


Figura 27. Carpetas en *Visual Studio Code*

IV.5.2 Estructura *HTML*

Durante este apartado, se procedió a la creación de la estructura *HTML* de cada página del sitio web. Manteniendo una consistencia en la organización, se incluyeron elementos clave en el `<head>` para enlazar la hoja de estilo (`.CSS`), y en el `<body>`, se diseñó un esquema que consta de

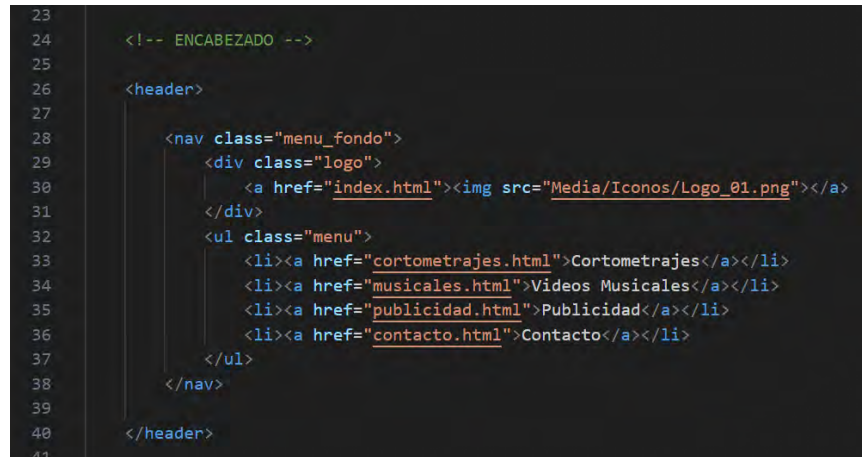
un encabezado `<header>`, diversas secciones `<section>` según la página, un pie de página `<footer>`, y el enlace al script (.js) para funcionalidades dinámicas. En esta fase, se logró establecer la navegación entre las distintas páginas, aunque aún no se aplicó ningún estilo visual (Figura 28).



```
1 <!DOCTYPE html>
2
3 <html lang="es">
4
5 <head>
6
7   <meta charset="UTF-8">
8   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
9   <title>Productoras Jrz</title>
10
11   <!-- ESTILO -->
12   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
13
14 </head>
15
16 <!-- BODY -->
17
18 <body>
19
20   <button id="btnArriba" onclick="scrollToTop()"></button>
```

Figura 28. Código extraído de index.html

Dentro del elemento `<header>`, se diseñó un menú de navegación uniforme que se mantiene consistente en todas las páginas del sitio. Este menú incluye el logotipo distintivo, las tres categorías principales y un enlace directo a la página de contacto. Esta elección busca proporcionar a los usuarios una experiencia de navegación coherente y accesible, facilitando la exploración de las distintas secciones del sitio (Figura 29).



```
23
24 <!-- ENCABEZADO -->
25
26 <header>
27
28   <nav class="menu_fondo">
29     <div class="logo">
30       <a href="index.html"></a>
31     </div>
32     <ul class="menu">
33       <li><a href="cortometrajes.html">Cortometrajes</a></li>
34       <li><a href="musicales.html">Videos Musicales</a></li>
35       <li><a href="publicidad.html">Publicidad</a></li>
36       <li><a href="contacto.html">Contacto</a></li>
37     </ul>
38   </nav>
39
40 </header>
41
```

Figura 29. Código del menú de navegación

Se han implementado secciones específicas para organizar el contenido en cada página. Por ejemplo, en el archivo `index.HTML`, se diseñó una sección destinada a mostrar las tres categorías principales del sitio. Por otro lado, en la página `cortometrajes.HTML`, se creó una sección dedicada

a exhibir todas las productoras audiovisuales relacionadas con la categoría de cortometrajes. Esta estructura modular contribuye a la claridad y navegación intuitiva del sitio, facilitando a los usuarios la ubicación y exploración de información relevante en cada sección específica (Figura 30).

```
81 <!-- CATEGORIAS -->
82
83 <section id="categorias">
84
85     <br><br><br>
86
87     <p class="titulo">Categorías</p>
88
89     <div class="tres_categorias">
90         <a href="cortometrajes.html">
91             
92         </a>
93         <a href="musicales.html">
94             
95         </a>
96         <a href="publicidad.html">
97             
98         </a>
99     </div>
100
101 </section>
102
```

Figura 30. Código de la sección Categorías

```
60 <!-- PRODUCTORAS AUDIOVISUALES -->
61
62 <section id="seccion_productoras">
63
64     <p class="titulo_productoras">Productoras audiovisuales</p>
65
66     <div class="contenedor_productoras">
67
68         
69
70         <div class="contenido_texto_01">
71
72             <p class="titulo_p01">Senseless Films</p>
73             <p class="texto_p01">Damos vida a historias de terror a través de
74             <a href="productora_01.html">
75                 <button class="btn_ver_productoras">Ver productora</button>
76             </a>
77         </div>
78     </div>
79
80 </section>
81
```

Figura 31. Código de la sección Productoras

De igual manera, se implementó un pie de página consistente que se mantiene invariable en todas las páginas del sitio web. En este *<footer>*, se encuentran enlaces esenciales como la política de privacidad y la política de cookies del sitio, proporcionando a los usuarios acceso directo a información relevante. Además, se incluye el logotipo del sitio, ofreciendo una identidad visual

constante y facilitando la navegación a través de las distintas secciones del sitio desde cualquier punto de la página (Figura 32).

```
104 <!-- FOOTER -->
105
106 <footer>
107
108   <div class="footer">
109
110     <a href="privacy.html">Política de privacidad</a>
111     <a href="cookies.html">Política de cookies</a>
112
113     <div class="logo_footer">
114       <a href="index.html"></a>
115     </div>
116
117     <p class="texto_footer">
118       Copyright © 2023 Website | Todos los derechos reservados
119     </p>
120
121   </div>
122
123 </footer>
124
```

Figura 32. Código del pie de página

IV.5.3 Implementación de estilo CSS

Se ha desarrollado una hoja de estilo *CSS* integral que otorga diseño y coherencia visual a todas las páginas *HTML* del sitio web. Basada en el prototipo y las vistas de alta fidelidad concebidas en la etapa de diseño, esta hoja de estilo unifica la apariencia del sitio, aplicando la paleta de colores, tipografía y elementos gráficos previamente definidos. Este enfoque garantiza una experiencia de usuario consistente y estéticamente agradable en cada sección del sitio (Figura 33).

```

2  /*----- GENERAL -----*/
3
4  body {
5      font-family: "Roboto", sans-serif;
6      letter-spacing: 0.8px;
7      line-height: 1.4;
8      margin: 0;
9  }
10
11
12 /*----- ENCABEZADO -----*/
13
14 header {
15     position: fixed;
16     top: 0;
17     left: 0;
18     z-index: 1;
19     width: 100%;
20     background-color: #2F244C;
21     color: white;
22     padding: 10px 0;
23     background-image: url('Media/Fotos/Menu_navegacion_01.png');
24     background-size: 100% 100%;
25     background-repeat: no-repeat;
26 }
27

```

Figura 33. Código extraído de la hoja de estilos

Se ha empleado el modelo de *flexbox* para el diseño del sitio web, una elección fundamentada en su capacidad para organizar el contenido de manera altamente estructurada y adaptable. Flexbox ofrece una disposición eficiente de los elementos en la página, permitiendo una distribución equitativa y flexible. Este enfoque contribuye significativamente a la creación de una interfaz de usuario visualmente atractiva y funcional (Figura 34).

```

398  /*----- SECCION VIDEOS MUSICALES -----*/
399
400  #seccion_musicales {
401      background-image: url('Media/Fotos/Seccion_musicales.png');
402      background-size: cover;
403      background-position: center;
404      display: flex;
405      justify-content: center;
406      align-items: center;
407      padding: 50px;
408      color: #fff;
409      text-align: center;
410      max-width: auto;
411      min-height: 55vh;
412      margin-top: 10px;
413  }
414
415  .contenedor_musicales{
416      margin-left: -700px;
417      margin-top: -65px;
418      max-width: 36%;
419  }
420

```

Figura 34. Estilo de la sección Videos Musicales

Igualmente, se ha implementado una sutil animación de *hover* en los elementos interactivos del sitio web, que consiste en un efecto de escala al pasar el cursor sobre botones u otros elementos interactivos. Esta animación proporciona una respuesta visual a la interacción del usuario, agregando un toque dinámico y atractivo a la experiencia de navegación. La escala suave destaca de manera efectiva los elementos seleccionados, mejorando la usabilidad y brindando una experiencia más envolvente al visitante del sitio (Figura 35).

```

314  /*----- BOTONES -----*/
315
316  .texto_principal button {
317      border-radius: 30px;
318      font-size: 17.5px;
319      background-color: rgb(218, 39, 83);
320      color: white;
321      padding: 14px 29px;
322      cursor: pointer;
323      border: none;
324      font-weight: bold;
325      margin-top: 15px;
326      transition: transform 0.2s;
327  }
328
329  .texto_principal button:hover {
330      background-color: rgb(162, 11, 69);
331      transform: scale(1.06);
332  }
333

```

Figura 35. Estilo de los botones

IV.5.4 Implementación de *JavaScript*

Se incorporó un script en el lenguaje de programación de *JavaScript* para dotar al sitio web de funcionalidades adicionales. Entre estas, se incluyen interacciones de botones que permiten la navegación directa a secciones específicas de la página. Esto no solo mejora la experiencia del usuario al facilitar la exploración del contenido, sino que también añade dinamismo y versatilidad al sitio (Figura 36).

```
1
2 // BOTON CATEGORIAS
3
4 var botonCategorias = document.getElementById('btnCategorias');
5 if (botonCategorias) {
6     botonCategorias.addEventListener('click', function() {
7         var categoriasSection = document.getElementById('categorias');
8         if (categoriasSection) {
9             categoriasSection.scrollIntoView({ behavior: 'smooth', block: 'start' });
10        }
11    });
12 }
13
14
15 // BOTON HACIA ARRIBA
16
17 window.onscroll = function() {
18     var btnArriba = document.getElementById('btnArriba');
19     if (btnArriba) {
20         if (document.body.scrollTop > 20 || document.documentElement.scrollTop > 20) {
21             btnArriba.style.display = 'block';
22         } else {
23             btnArriba.style.display = 'none';
24         }
25     }
26 };
27
28 function scrollToTop() {
29     window.scrollTo({ top: 0, left: 0, behavior: 'smooth' });
30 }
31
```

Figura 36. Código de las funciones de scroll para botones

IV.5.4 Implementación de *PHP*

Se decidió utilizar una página con código en *PHP* para la creación de un formulario interactivo en la página de contacto. Este formulario permite a los usuarios ingresar sus datos y enviar sus consultas de manera sencilla. *PHP* proporciona la funcionalidad necesaria para procesar la información del formulario y enviar mensajes, lo que contribuye a una experiencia fluida y eficiente para los visitantes del sitio que quieran enviar alguna petición de productora audiovisual (Figura 37).

```

3 // ERRORES
4
5 error_reporting(E_ALL);
6 ini_set('display_errors', 1);
7
8
9 // FORMULARIO
10
11 if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST") {
12     $nombre = $_POST["nombre"];
13     $correo = $_POST["correo"];
14     $productora = $_POST["productora"];
15     $mensaje = $_POST["mensaje"];
16
17     $destinatario = "enrique14.2009@gmail.com";
18     $asunto = "Prueba mensaje";
19
20     $cuerpo = "Nombre: $nombre\n";
21     $cuerpo .= "Correo: $correo\n";
22     $cuerpo .= "Nombre de la Productora: $productora\n";
23     $cuerpo .= "Mensaje:\n$mensaje";
24
25     mail($destinatario, $asunto, $cuerpo);
26
27     header("Location: gracias.html");
28     exit();
29 }
30 ?>

```

Figura 37. Código del formulario

IV.6 ETAPA 06: VERIFICACIÓN

En esta etapa, se llevaron a cabo pruebas exhaustivas en el sitio web para garantizar su funcionamiento óptimo. Se verificó cada función, desde la navegación entre páginas hasta la interactividad de los elementos. Además, se planificó la próxima fase de alojamiento web, donde el sitio estará disponible para el público. Este proceso de verificación es crucial para garantizar que el sitio sea robusto y cumpla con los estándares de calidad establecidos durante el desarrollo.

IV.6.1 Verificación del sitio web

Primeramente, se llevaron a cabo pruebas locales del sitio web. Estas pruebas se realizaron directamente en la laptop donde se desarrolló el proyecto con el objetivo de identificar posibles fallos en el código. Se pusieron a prueba tanto la funcionalidad como el diseño del sitio,

asegurándose de que todos los elementos estuvieran ubicados correctamente y de que todas las interacciones, como hacer clic en botones o menús, funcionaran de manera óptima. Este proceso garantizó una experiencia de usuario libre de problemas antes de avanzar a la siguiente fase del proyecto (Figura 38).

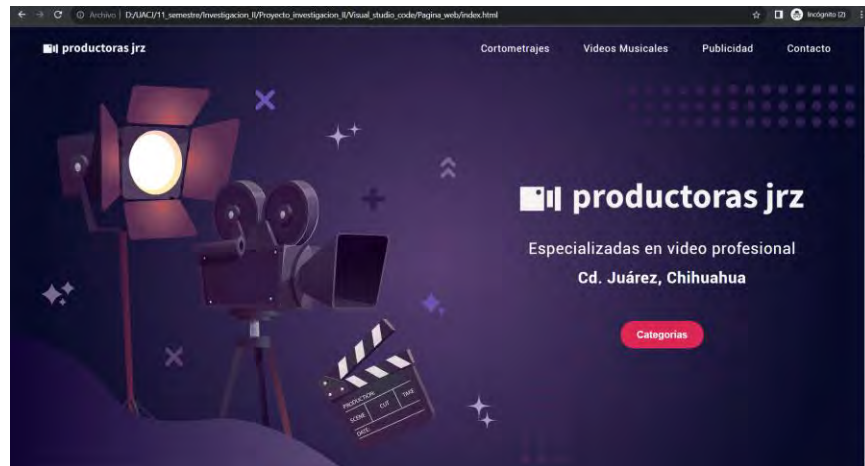


Figura 38. Sitio web en servidor local

IV.6.2 Implementación de sitio en Netlify

Después de corroborar que el sitio web se visualizaba correctamente, se procedió a subirlo a *Netlify*. En este servicio de alojamiento web, el sitio ahora se encuentra disponible en línea, permitiendo a cualquier persona acceder y explorar su contenido de manera accesible. Esta etapa marca un paso importante al hacer que el proyecto sea accesible al público y listo para ser utilizado (Figura 39).

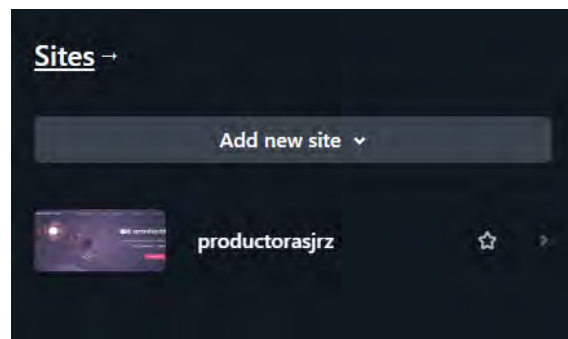


Figura 39. Implementación de sitio web en *Netlify*

A partir de este momento, el sitio web ya se encuentra disponible para que cualquier persona con acceso a internet pueda visitarlo (Figura 40). A continuación, se muestra el enlace al sitio web:

<https://productorasjrz.com/>



Figura 40. Captura #01 del sitio web en navegador

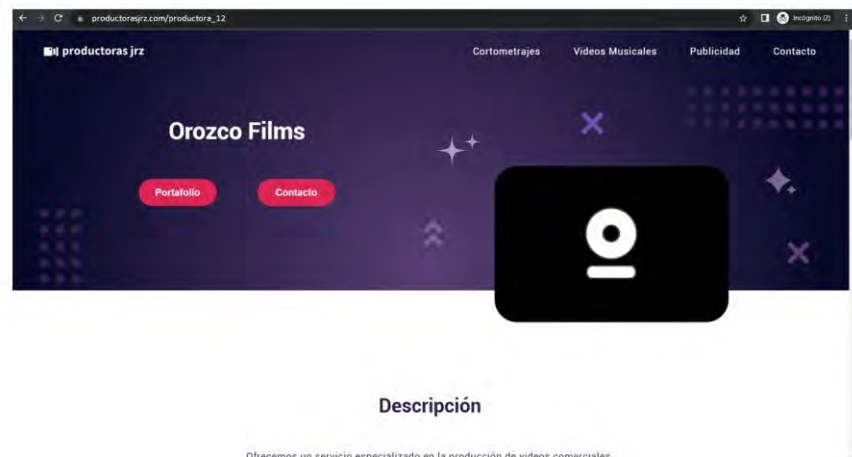


Figura 41. Captura #02 del sitio web en navegador

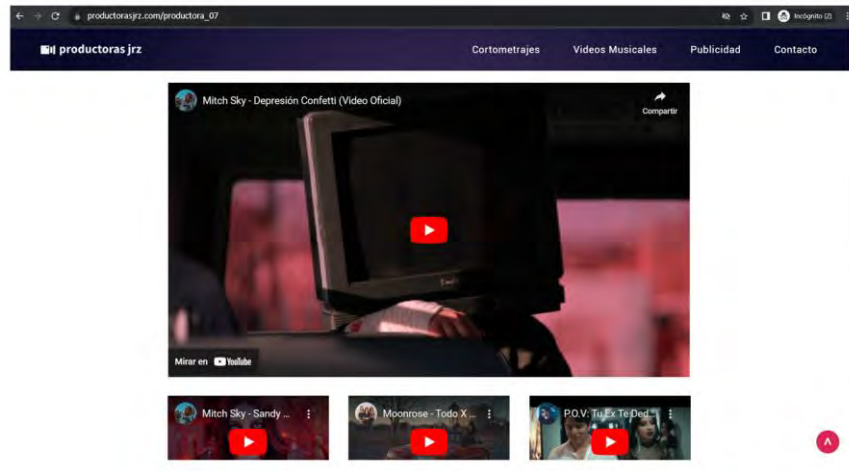


Figura 42. Captura #03 del sitio web en navegador

IV.7 ETAPA 07: MANTENIMIENTO

Finalmente, esta última etapa se centró en perfeccionar detalles en el código para garantizar el correcto funcionamiento del sitio en el servicio de alojamiento web. Además de la corrección de posibles errores, se busca una retroalimentación valiosa de los usuarios a través de pruebas interactivas. Esta información será crucial para futuras actualizaciones y optimizaciones, permitiendo que el sitio se mantenga siempre actualizado y responda de manera eficiente a las necesidades y expectativas de los usuarios.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

V.1 RESULTADOS

Este capítulo analiza los resultados recopilados a través de una segunda encuesta virtual realizada mediante *Google Forms* a una muestra de 100 personas en Ciudad Juárez, Chihuahua, en noviembre de 2023 (ver anexo 02). Al ser una investigación mixta se mostrarán resultados cuantitativos y cualitativos basándose en la experiencia y percepciones de los usuarios que probaron el sitio web. Estos resultados son fundamentales para extraer patrones y tendencias que influirán en las conclusiones y reflexiones finales.

V.1.1 Preguntas de encuesta 02

Se diseñaron preguntas específicas para obtener la opinión de los usuarios que visitaron el sitio web. El objetivo es recopilar comentarios valiosos que ayuden a evaluar la usabilidad, la satisfacción del usuario y cualquier área de mejora identificada durante la prueba. A continuación, se muestran las preguntas que se realizaron en la encuesta descrita anteriormente:

- Edad
- Ocupación
- ¿Ya conocías alguna productora antes de visitar el sitio web?
- ¿Te resultó fácil navegar por el sitio web?
- ¿La interfaz tiene un diseño atractivo?
- ¿Qué elementos consideras que pueden modificarse del sitio web?
- ¿Contratarías alguna productora que viste?
- Después de visitar el sitio ¿tienes un conocimiento más amplio sobre las productoras que operan en la ciudad?
- ¿El sitio te generó interés en consumir contenido local, como cortometrajes o videos musicales?
- En general, ¿cómo fue tu experiencia al visitar el sitio web?
- ¿Qué opinas acerca de que más gente conozca las productoras audiovisuales que existen en Ciudad Juárez?

V.1.2 Gráficas y resultados

A continuación, se presentarán las gráficas clave que destacan los resultados obtenidos en el proyecto de investigación. Estas visualizaciones proporcionarán una perspectiva clara de los datos recopilados y ayudarán a identificar patrones, tendencias y áreas de interés en la experiencia de los usuarios con el sitio web.

Para el 91% de los usuarios les fue sencillo y rápido navegar a través del sitio web (Figura 43), es decir, sugiere que el sitio web cuenta con una interfaz efectiva y amigable para el usuario, esto es importante, ya que muchas personas no están acostumbradas a utilizar sitios web, por lo tanto, al tener una navegación sencilla es clave.

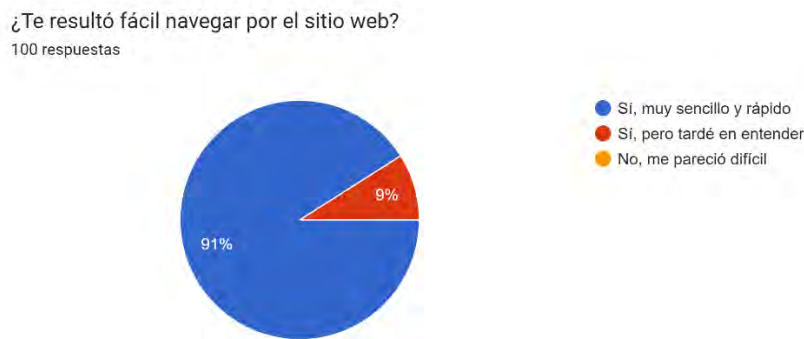


Figura 43. Gráfica #04 de la encuesta final

Asimismo, para el 93% de los usuarios les pareció muy atractivo el diseño de la interfaz del sitio web (Figura 44), cumpliendo así, con realizar un diseño moderno y agradable a la vista, siendo uno de los requerimientos que se tienen en la etapa de análisis.

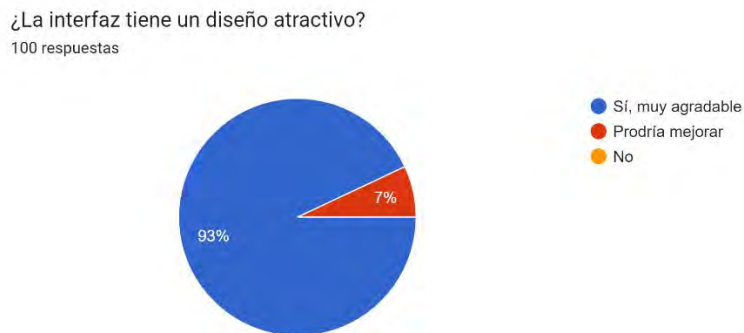


Figura 44. Gráfica #05 de la encuesta final

La encuesta se realizó a diferentes edades y ocupaciones, por lo que no todos requieren los servicios de una productora, sin embargo, el 53% de los usuarios respondieron que si contratarían una productora audiovisual, mientras que el 41% lo consideraría (Figura 45), resultando es que si hay bastante gente interesada en que les hagan videos profesionales, ya sean cinematográficos, musicales o comerciales.

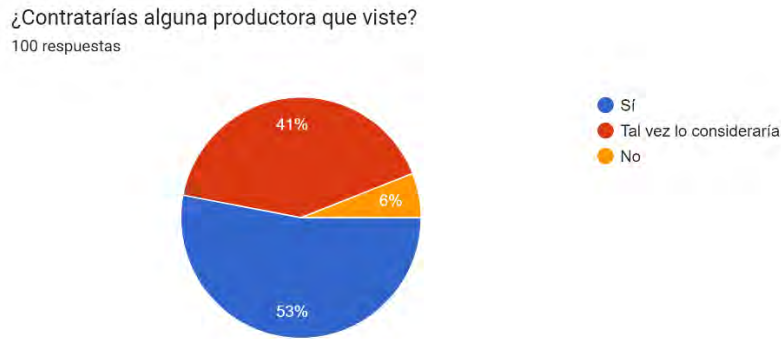


Figura 45. Gráfica #07 de la encuesta final

Por otro lado, el 89% de los usuarios generaron interés en consumir contenido que se hace en Cd. Juárez como lo son cortometrajes y videos musicales (Figura 46), donde, a pesar de que muchos no ocupan contratar alguna productora están contribuyendo a que se genere una cultura de contenido audiovisual en la ciudad.

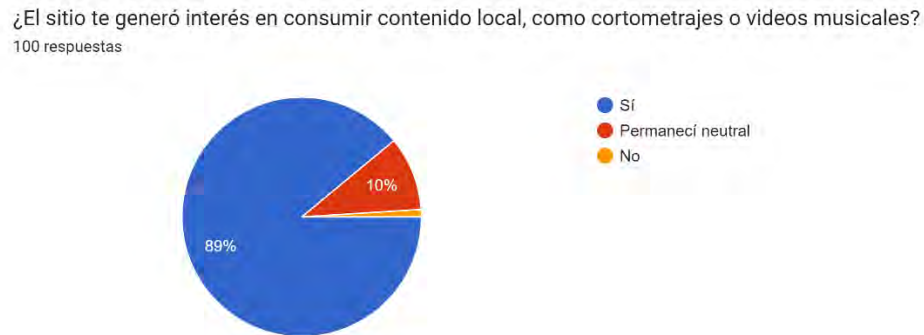


Figura 46. Gráfica #09 de la encuesta final

Es importante conocer la experiencia general de los usuarios que visitaron el sitio web, por lo que, al hacer dicha pregunta, el 84% de ellos tuvo una excelente experiencia, seguido de un 13% que

tuvo una buena experiencia (Figura 47), es decir, que la mayoría estuvieron satisfechos con todo lo que engloba el sitio.

En general, ¿cómo fue tu experiencia al visitar el sitio web?
100 respuestas

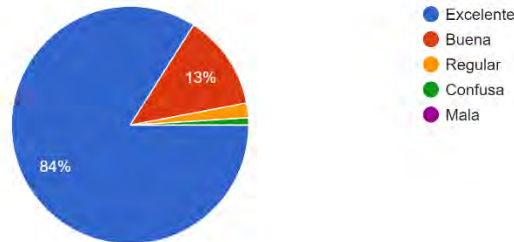


Figura 47. Gráfica #10 de la encuesta final

El objetivo principal de este proyecto de investigación fue crear un sitio web para difundir las productoras audiovisuales que existen en Ciudad Juárez, por lo tanto, una de las preguntas más importantes en la encuesta es si después de visitar el sitio web, les sirvió para conocer las productoras que operan en la ciudad, tomando en cuenta que en la primera encuesta el 73.7% de las personas no conocían ninguna empresa que se dedica a hacer videos (Figura 1). En este momento, cabe resaltar que el 96% de los usuarios tiene más conocimiento sobre las productoras audiovisuales que existen (Figura 48), por lo que, se estaría cumpliendo con éxito dicho objetivo de la investigación.

Después de visitar el sitio ¿tienes un conocimiento más amplio sobre las productoras que operan en la ciudad?
100 respuestas

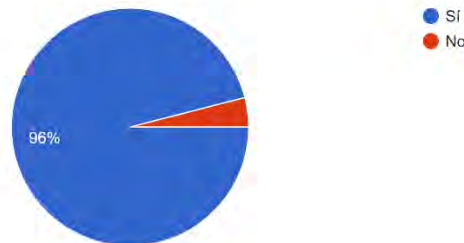


Figura 48. Gráfica #08 de la encuesta final

Por último, a lo largo de esta investigación se observaron las respuestas abiertas de ambas encuestas (Ver anexo 01 y anexo 02). Donde la mayoría de los participantes expresan entusiasmo por la idea de dar a conocer las productoras audiovisuales de Ciudad Juárez, considerándolo beneficioso para resaltar el talento local en la industria audiovisual. Además, subrayan la utilidad del sitio web al simplificar la búsqueda de servicios, al proporcionar información detallada sobre el trabajo de cada productora y los medios de contacto necesarios, contestando así las preguntas planteadas en la investigación.

CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto de investigación, hemos alcanzado con éxito cada uno de los objetivos propuestos. El objetivo principal de desarrollar un sitio web para difundir las productoras audiovisuales en Ciudad Juárez fue alcanzado de manera integral. La implementación del sitio web no solo cumplió con este propósito principal, sino que también cumplió con los objetivos específicos, tales como el diseño de un sitio funcional y accesible, lo que se tradujo en una presentación organizada y fácil de usar de las diversas productoras.

Cada etapa de la metodología, desde la identificación de los requerimientos del sistema y de software hasta el diseño, la codificación, verificación y mantenimiento, fue abordada de manera metódica y precisa. La aplicación de la investigación y la ejecución efectiva de cada fase permitieron la realización exitosa del proyecto en su conjunto. La difusión del sitio web mediante estrategias de marketing digital se llevó a cabo según lo planeado, y las pruebas con usuarios confirmaron la efectividad y la usabilidad del sitio.

Este proyecto no solo fue una oportunidad para cumplir con los objetivos establecidos, sino también para aprender y crecer. A lo largo de la investigación, se adquirieron conocimientos fundamentales sobre el desarrollo de un producto completo, como un sitio web, desde cero. Este proceso no solo permitió alcanzar los objetivos del proyecto, sino que también brindó una valiosa experiencia y habilidades que pueden aplicarse en futuros proyectos y situaciones profesionales.

REFLEXIÓN FINAL

Este proyecto no solo proporcionó la oportunidad de aplicar y consolidar habilidades de diseño y desarrollo web, sino que también dejó una valiosa lección sobre la importancia de la investigación en la creación de productos significativos. La investigación fue el cimiento de todo el proceso, desde la identificación de las necesidades de los usuarios hasta la validación de la efectividad del sitio web. Se aprendió que una investigación sólida no solo mejora la calidad del producto final, sino que también orienta todo el proceso de diseño de manera más efectiva.

En términos de la carrera profesional, este proyecto es una pieza fundamental en el portafolio. La experiencia de crear un sitio web completo, desde la concepción hasta la implementación, ha fortalecido habilidades técnicas y creativas. Además, se ha ganado una comprensión más profunda de cómo la investigación puede potenciar el diseño, proporcionando una base sólida para la toma de decisiones informadas.

Investigar, como evidencia este proyecto, es esencial para un diseñador. Permite comprender a fondo las necesidades y expectativas de los usuarios, lo que resulta crucial para crear soluciones de diseño efectivas y centradas en el usuario. Esta habilidad de investigación se traducirá directamente en la carrera profesional, capacitando para abordar proyectos con un enfoque informado y estratégico.

En cuanto a las perspectivas futuras, este proyecto podría ampliarse para abarcar otras ciudades cercanas, como El Paso o Chihuahua. Esto no solo contribuiría a una visión más integral de las productoras audiovisuales en la región, sino que también ofrecería la oportunidad de establecer colaboraciones más amplias y fortalecer la red de la industria audiovisual local. La experiencia adquirida en este proyecto sienta las bases para abordar desafíos más amplios y ambiciosos en el futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, 5, 226-247. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/33488>
- Antezana, C.M. (2017). LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE COCHABAMBA. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 22(35),24-37. [fecha de Consulta 3 de marzo de 2023]. ISSN: 1815-0276. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421854968003>
- Attardi, J. (2020) Flexbox. *Modern CSS: Master the Key Concepts of CSS for Modern Web Development*. 205-228.
- Beltrán, I., & Zamudio, N. (2022). Plan de negocios: Mayo Producciones Empresa Audiovisual en la ciudad de Villavicencio. Corporación Universitaria del Meta. Recuperado de <https://repositorio.unimeta.edu.co/bitstream/handle/unimeta/868/Trabajo%20de%20grado%20Mayo%20Producciones%2021%20de%20junio%20Zh.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, J., et al. (2022). El Frontend: Diseño web adaptativo y diseño web responsivo para el desarrollo de aplicaciones web. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/be90/ea8ec9f2528cdd6d29993848d56f88d80d83.pdf>
- Casal, J., & Mateu, E. (2003). Tipos de muestreo. [Archivo PDF]. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55524032/TiposMuestreo1-libre.pdf?1515813042=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTIPOS_DE_MUESTREO.pdf&Expires=1694506324&Signature=gdwrh0p7TMV5onNN3skEChvZgwBjgrD24VFC2~q5zxR8ona6fHSO~0J~wR05rQTLIkM9F02XwDuxnEeAOm0arRqLFYEHQ-3gwcC5mCo3KQSLC~hilvvhVcgFo7g9mG6~6l70fSkvMBOTAji9RKxuJA5p2aMtEnYOzohML~f38MHmqxdZI9ylk4xrhIfT5WCgubTo1AOTNwJWMxOaSPqpnjDG3NzMuKHFcbZaasy5wvHrcdpL0jXN3j4S

bZ4FXP3lokVjzUgLwhG5Uvb4u5qJst-
91zq4B0gfj8P9BKRgEQjrc9Plwy3q35BJ~p33wc01gmOxpZOSK-rJrx5hVcVNbQ__&Key-Pair-
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Castelan, J. (2022). ¿Qué hace un productor audiovisual? ¡Lleva tus ideas a la pantalla! Recuperado de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/trabajo-productor-audiovisual/>

Castrillón, M., & Mares, A. (2013). Innovación empresarial, difusión, definiciones y tipología: una revisión de literatura. *Dimensión empresarial*, 11(1), 45-60.

Coloma, A. (2018). DISEÑO DE UN SISTEMA DE CONTROL PARA LOS CAMIONES DE CARGA DE LA BANANERA "ROSA ANGELICA". Recuperado de <https://repositorio.itb.edu.ec/bitstream/123456789/1591/1/PROYECTO%20DE%20GRADO%20DE%20MU%c3%91OZ%20HIDALGO.pdf>

Cornejo, A. (2012). Manual de *HTML*. En A. Cornejo, Manual de *HTML* (pág. 7). feedbooks.

Delgado, K., Gadea, W., & Quiñonez S. (2017). Rompiendo barreras en la investigación. Recuperado de https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2

Déniz, B. (2020). Proyecto de creación de la productora audiovisual Brooky Studios.

Eames, C. (2010). ¿Qué es diseño? *Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/pdf/arq*, (49).

Erickson, B. (2010). La publicidad. Firms Press.

Equipo Vértice. (2009). Diseño básico de páginas web en *HTML*. Editorial Vértice. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Q4VL8Tiy7gcC&oi=fnd&pg=PP2&dq=HTML+en+páginas+web&ots=Vkc8AXbqvj&sig=cCwLkTknaVklZHoCTh6ivy4ypGk#v=onepage&q=HTML%20en%20páginas%20web&f=false>

- García, F. (2021). ¿Cómo funciona una productora audiovisual? Recuperado de <https://www.occamagenciadigital.com/blog/como-funciona-una-productora-audiovisual>
- González, C., & Rodríguez, R. (2017). Editor web visual para *HTML*, *CSS* y *JavaScript* de apoyo a la docencia. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 8(14), 136-152.
- Guerra, Y., González, R., & Febles, J. (2016). Diseño web adaptativo para la plataforma educativa ZERA. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 10(2), 100-115.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. Recuperado de <http://recimundo.com/index.PHP/es/article/view/860>
- Hassan, Y., et al. (2004). Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información. Recuperado de http://eprints.rclis.org/8998/1/Dise%C3%B1o_Web_Centrado_en_el_Usuario_Usabilidad_y_Arquitectura_de_la_Informaci%C3%B3n.pdf
- Hernández, M., et al. (2010). Estudio de encuestas. [Archivo PDF]. Recuperado de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24005w/Estudio_cuentas_S13.pdf
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mcgraw-hill. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1694500143&Signature=LMZbjy~UIz71sx5-V-WlpBTUbujiKi~n8KKUDv32QFKLSrArfE~yJwmawwl-gAz82UVm-G-qzblKwH7he2OW48PMYXxXg92I2I85gum6NZTiSnL2~yBbkGqhhMb81wEtHJFKHaYBcY2ISJXI7u2hfgTYJk7OomUh1s-J0VzMMD-FogtPpsxqpGFxXie1gRo8tMTP6IQIPASIrV2xYYyosk6CQCkLAVYyk~mnomuQ7jUqIkDP1nnQb~zzc1xhIfEQlzeB0YHxkGXsP5Wjx3HreSMvEfVUIkfi5yGpjAVAXT1NI2KscvLoGfnOltY5CgNIUxG~3hXN9570eNi5-G-lyyA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- IONOS. (2019). Gráfico simplificado del modelo en cascada [JPEG]. Recuperado de <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/el-modelo-en-cascada/>
- López, J. (2023). Productora audiovisual Greit Media. Recuperado de <https://repositorio.unitec.edu/bitstream/handle/123456789/12073/11511175-abril2021-107-pp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Malqui, D. (2018). Diseño y desarrollo Web accesible utilizando *HTML5* y *CSS3* con nivel de conformidad A, respecto a las pautas WCAG. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11181/5479>
- Marcos, M. C., & Rovira, C. (2006). Las webs parlamentarias: funciones y elementos de su interfaz en el acceso a la información. *Revista Española De Documentación Científica*, 29(1), 13–35. <https://doi.org/10.3989/redc.2006.v29.i1.285>
- Marketing Directo. (s.f.). Productora. Marketing Directo. Recuperado de <https://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/productora>
- MARKNIAC. (2016). ¿Agencia o productora? Recuperado de <https://www.markniac.com/agencia-o-productora/>
- Martínez, E., & Ceballos, C. (2013). Diseño web adaptativo o responsivo. Recuperado de https://www.ru.tic.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2097/art07_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mateos, S. (2012). Difusión cultural. La Magdalena de los productos patrimoniales. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/36056>
- Mayol, J., Perales, F., Negre-Bennasar, F., & Nadal, G. (2019). El diseño web y material didáctico accesible en la enseñanza universitaria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(60). <https://doi.org/10.6018/red/60/06>

- Media. (2012). Agencia de Publicidad y Productora audiovisual: Diferencias y similitudes. Recuperado de <https://medya-audiovisual.com/agencia-de-publicidad-y-productora-audiovisual-diferencias-y-similitudes/>
- Moráguez, M., & Perurena, L. (2014). Propuesta de factores a considerar en el posicionamiento de los sitios web de salud (Proposal of Factors to be considered for positioning of Health Websites). *Gecontec: Revista internacional de gestión del conocimiento y la tecnología*, 2(1).
- Muente, G. (2018). Agencia de publicidad: qué es y cómo funciona en la práctica. Recuperado de <https://rockcontent.com/es/blog/agencia-de-publicidad/>
- Nieto, B. (2018). Fundamentos de la publicidad. Alpha Editorial.
- Peres, R., Muller, E., y Mahajan, V. (2010). Innovation diffusion and new product growth models: A critical review and research directions. *International Journal of Research in Marketing*, 27(2), 91–106. doi:10.1016/j.ijres-mar.2009.12.012
- Pérez, S., Quispe, J., Mullicundo, F., & Lamas, D. (2021). Herramientas y tecnologías para el desarrollo web desde el FrontEnd al BackEnd. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120476>
- Productora Audiovisual Barcelona & Madrid. (2023). La importancia de seleccionar una productora. LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/la-importancia-de-seleccionar-una-productora#:~:text=Una%20productora%20audiovisual%20puede%20ayudarte,la%20ideaci%C3%B3n%20hasta%20la%20postproducci%C3%B3n>
- Real Academia Española. (s.f.). Productor. Recuperado de <https://dle.rae.es/productor>
- Rivadeneira, A. (2022). Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (104), 179-212.

Robledo, S., Duque, N., & Zuluaga, J. (2013). Difusión de productos a través de redes sociales: una revisión bibliográfica utilizando la teoría de grafos. *Respuestas*, 18(2), 28–42.
<https://doi.org/10.22463/0122820X.361>

Salvato, E. (2016). Behance: que es y por qué cada creativo debería tenerla. Recuperado de <https://www.stampaprint.net/es/blog/acerca-de-la-impresion/behance-creativos>

Sánchez Fuentes, Sergio. (2022). Diseño Universal para el Aprendizaje. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 16(2), 17-20. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782022000200017>

Señal News. (2021). ¿Cómo fue la producción de cine en México durante 2020? Recuperado de <https://senalnews.com/es/contenidos/como-fue-la-produccion-de-cine-en-mexico-durante-2020#:~:text=Se%20destaca%20que%20existen%20%2C422,las%20que%20199%20permanecen%20activas>.

Silva, A. (2021). Qué es la difusión de contenidos. Recuperado de <https://www.jesuslopezseo.com/noticias/que-es-la-difusion-de-contenidos/>

Supo, J. (2011). Seminarios de investigación científica. [Archivo PDF]. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/235692925/SEMINV-Libro-de-TextoJose-Supo-Seminario-de-la-Investigacion-Cientifica#>

Universidad de Guanajuato. (2022). Clase digital 6. Fases de la producción cinematográfica. Recuperado de <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-6-fases-de-la-produccion-cinematografica/>

Urmeneta, G. (2022). Conceptualización y desarrollo de una web de venta de ropa de segunda mano en 2022. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54744/TFG-N.%201909.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Van Casteren, W. (2017). The Waterfall Model and the Agile Methodologies: A comparison by project characteristics. Recuperado de <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36825.72805>

Velásquez, S. M. et al. (2019). Una revisión comparativa de la literatura acerca de metodologías tradicionales y modernas de desarrollo de software. *Revista Cintex*, 24(2), 13-23. Recuperado de <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.PHP/cintex/article/view/334/312>

Wilton, P. (2004). *Beginning JavaScript*. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-mp4J3nVS6MC&oi=fnd&pg=PR6&dq=what+is+JavaScript&ots=izJrD9VF_h&sig=YHvRo-IOksKkSE929xQ-GGcZIKw#v=onepage&q=what%20is%20JavaScript&f=false

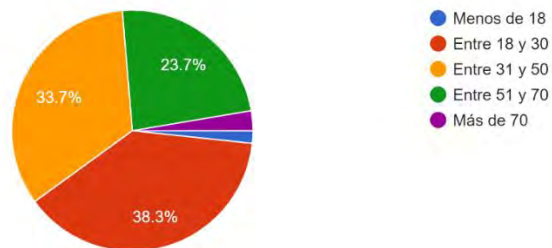
Zaharía, A. (2017). Usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información en el diseño web. Fundamentos y nociones básicas para el profesional de la información. *Periodismo en nuevos formatos*, 113-124.

ANEXO 01: ENCUESTA INICIAL

En este apartado, se expondrán los resultados derivados de la primera encuesta virtual, llevada a cabo en *Google Forms* en noviembre de 2023 en Cd. Juárez, Chihuahua, con una muestra de 300 personas. Se puede consultar las preguntas específicas realizadas a través del siguiente enlace:

<https://docs.google.com/forms/d/1fV9Zt-av1Ha3ziWJbPm08gNmrnqTJcuy24ke3iv9zrk/prefill>

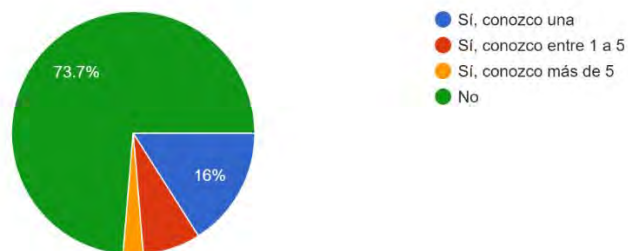
Edad
300 respuestas



Ocupación
300 respuestas



¿Conoces alguna productora ó empresa que crea videos en Cd Juárez?
300 respuestas



Menciona cuales **productoras ó empresas** conoces.

52 respuestas

Kinematica

Two hearts media

Intelia

Intelia Films

Two Hearts Films

KFilms

EdFilms

Contraluz

JVC visuals

Big red media, creativa, punto rojo, etc. Cualquier

Intelia, Namuju

NA

Personal

Central 4 y big media

N/A

Key Innovation y Vup Point

CreaTv, Black Films, Namuju y Alchemy Films

Two Hearts Media, Intelia, Autum Films, Cine Oculto, Starz

Intelia

Yes yes

Cocina creativa, intelia

Two hearts media, magneticoH y varios freelancers

intelia films, autumn leaves

Oscar Fernandez Producciones

Límite Norte, Fase2, intelia, ALF, Lemur

Exhibit, audio forma

Two hearts

Contacto a Consultores de Medios y ellos lo conectan pero un nombre en específico no lo tengo

QUBO

Aphex Corp

Two Hearts Media

Producciones Arcade

Real Entertainment

Zarape estudio

Two heart media

Bigmedia o algo así, su logo es un elefante

EM production

Creativos del Desierto

EdFilms

atmosfera

No me sé los nombres

Crea TV

ubica a una pero recuerdo su nombre ;;

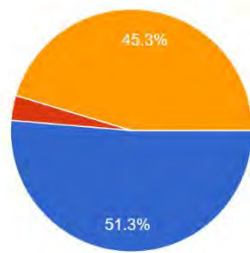
NAMUJU

Cocina Creativa, Creatum Productions

Hearts Media

¿Has visto cortometrajes realizados en Cd. Juárez?

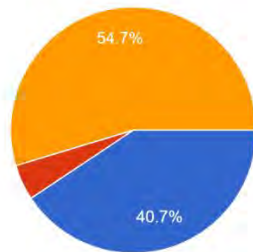
300 respuestas



- Sí, pero muy pocos
- Sí, he visto más de 20 cortos
- No

¿Has visto videos musicales realizados en Cd. Juárez?

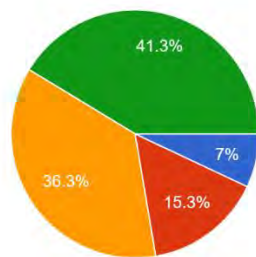
300 respuestas



- Sí, pero muy pocos
- Sí, he visto más de 20 videos musicales
- No

¿Has contratado a alguien para que te realice un video comercial, musical ó corporativo?

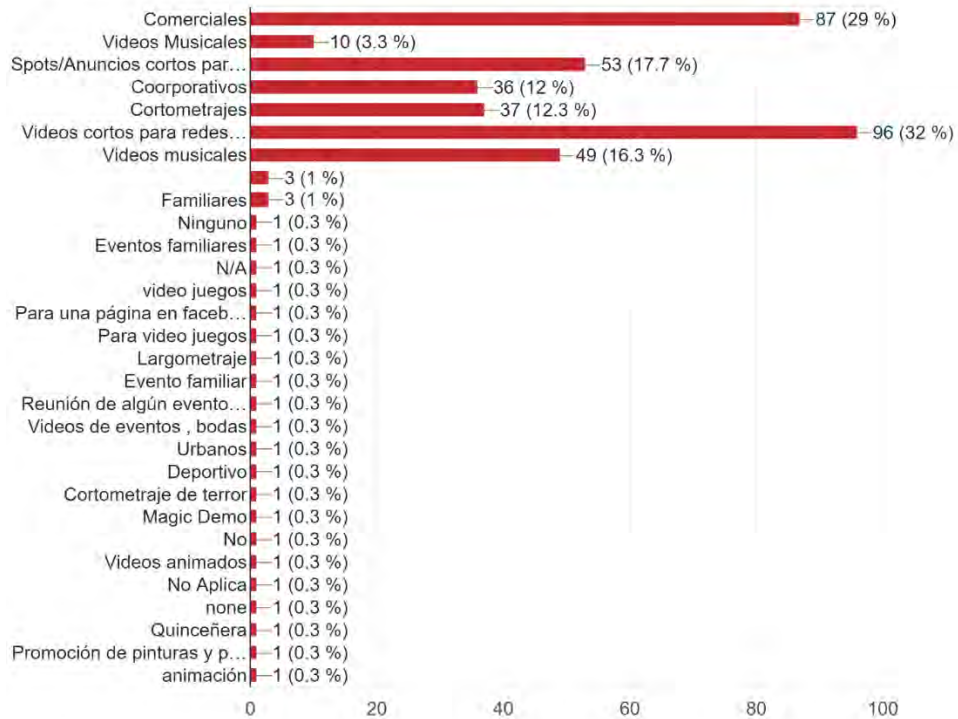
300 respuestas



- Frecuentemente
- Alguna vez
- No, pero me gustaría
- Nunca

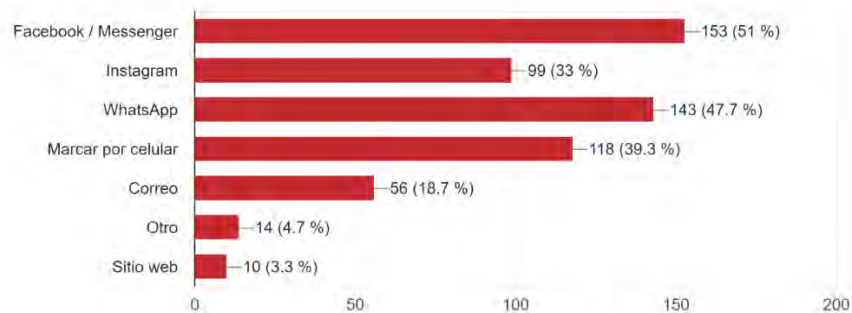
¿Qué tipo de videos te gustaría que te hicieran? Si no tienes un negocio, ¿qué tipo de videos consumirías?

300 respuestas



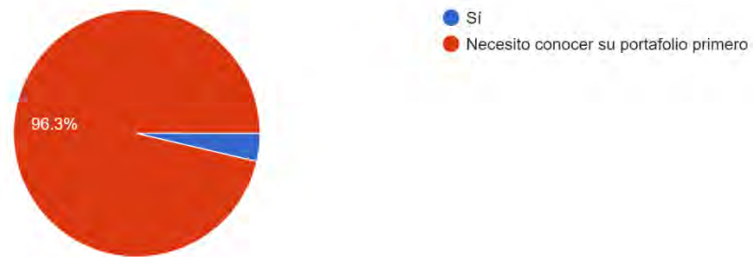
¿Qué medio usas o usarías para contratar un servicio de video?

300 respuestas



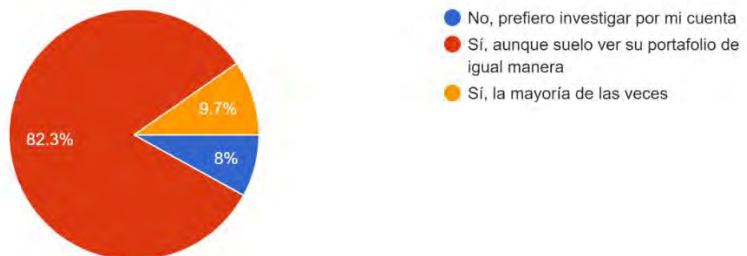
¿Contratarías un servicio de video sin conocer el trabajo que hacen previamente?

300 respuestas



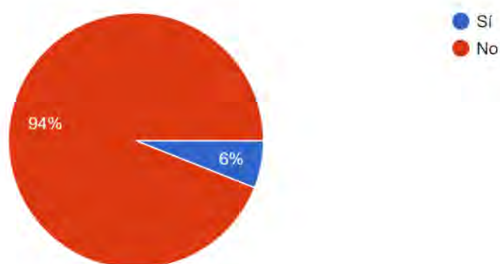
¿Contratarías un servicio de video por medio de recomendaciones?

300 respuestas



¿Conoces sitios web donde te muestren diferentes productoras audiovisuales?

300 respuestas



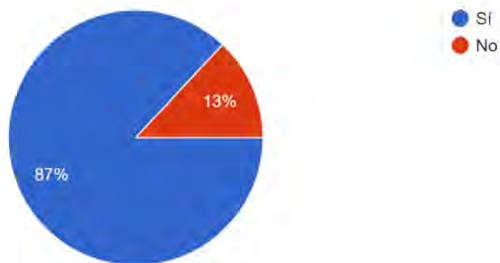
Menciona los **sitios web** que conozcas.

8 respuestas

- .
- Twitter
- Google, YouTube, Facebook
- newgrounds.com
- Behance
- Fiverr
- Behance
- Hearts Media Films

¿Ingresarías a un sitio web en tu computadora o celular para conocer las diferentes productoras audiovisuales que existen en Cd Juárez donde te muestren sus trabajos, redes sociales y contacto?

299 respuestas

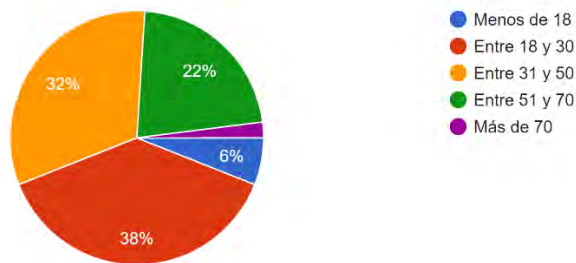


ANEXO 02: ENCUESTA FINAL

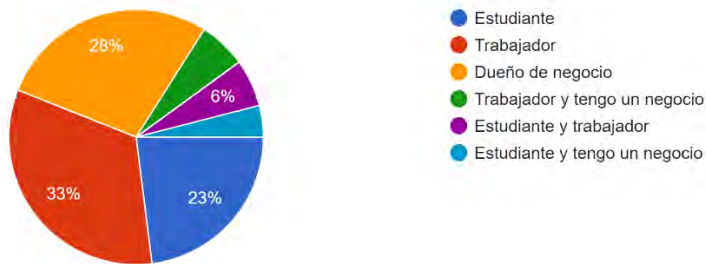
En esta sección, se expondrán los resultados derivados de la segunda encuesta virtual, llevada a cabo en *Google Forms* en noviembre de 2023 en Cd. Juárez, Chihuahua, con la participación de 100 personas. Se puede consultar las preguntas específicas realizadas a través del siguiente enlace:

<https://docs.google.com/forms/d/1ozRy3IKoMj7wK1YDrqA-QDNac69TEFAhuLRPMLZPSKU/prefill>

Edad
100 respuestas

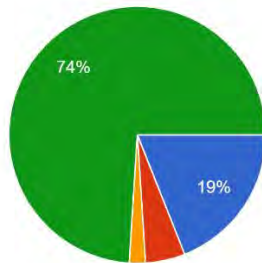


Ocupación
100 respuestas



¿Ya conocías alguna productora antes de visitar el sitio web?

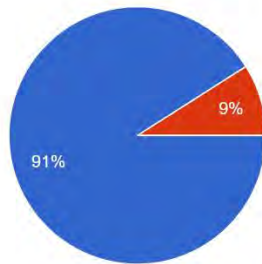
100 respuestas



- Sí, conocía una
- Sí, conocía entre 1 a 5
- Sí, conocía más de 5
- No

¿Te resultó fácil navegar por el sitio web?

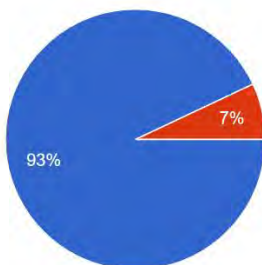
100 respuestas



- Sí, muy sencillo y rápido
- Sí, pero tardé en entender
- No, me pareció difícil

¿La interfaz tiene un diseño atractivo?

100 respuestas



- Sí, muy agradable
- Prodría mejorar
- No

¿Qué **elementos** consideras que pueden **modificarse** del sitio web?

13 respuestas

nada

no me queda muy claro si la pagina comparte videos realizados por ellos mismos o promociona otras empresas y sus trabajos

Todo bien

mejor visualización de bienvenida a la pagina.

Agregar un boton que te de scroll a las productoras

creo que un menu de opciones a la vista y mas rapido en lugar de estar deslizando la pantalla hacia abajo..

Ninguno

Mas opciones de adaptabilidad para diferentes dispositivos

pondria mas a la vista el proposito de la pagina, inclusive agregar una Mision y Vision de la compania.

dar un aspecto mas moderno y un mejor layout (acomodo de los links). El aspecto actual es muy sencillo y basico.

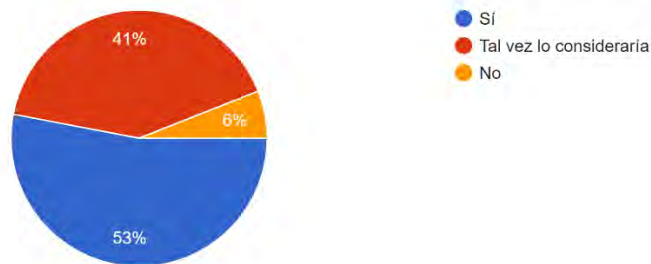
No cambiaría nada

el zoom al entrar es muy grande

Creo agregar un poco mas de efectos especiales al dar click para pasar a la siguiente interfaz :)

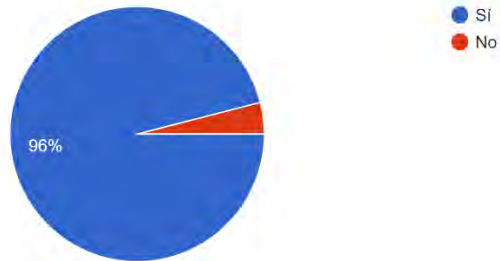
¿Contratarías alguna productora que viste?

100 respuestas



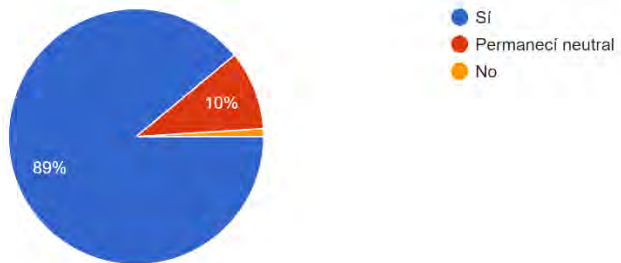
Después de visitar el sitio ¿tienes un conocimiento más amplio sobre las productoras que operan en la ciudad?

100 respuestas



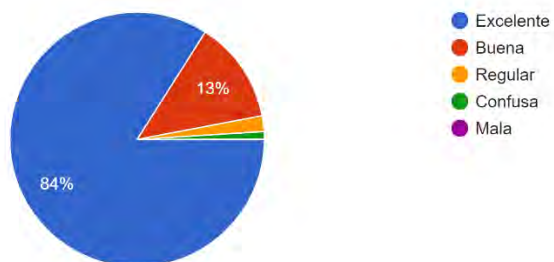
¿El sitio te generó interés en consumir contenido local, como cortometrajes o videos musicales?

100 respuestas



En general, ¿cómo fue tu experiencia al visitar el sitio web?

100 respuestas



¿Qué **opinas** acerca de que más gente **conozca** las productoras audiovisuales que existen en Cd. Juárez?

34 respuestas

Es muy bueno

Cres que es un ambito que requiere promoción. Es ua forma de promover el talento local y abrir espacios para los artistas. Estos artistas pueden tneer un impacto positivo ne la sociedad y en la ciudad. Muy buena idea.

mejora la industria cinematografica local

es bueno conocer productoras audiovisuales para tenerlas en consideración por si se requiere de su servicio en un futuro.

me agrada la idea de apoyar el talento local

Se tiene que hacer mas propaganda o difusion para que mas gente conozca que existen estas productoras

Que esta bien la informacion para saber en caso de que se requiera una en algun momento

Nos sirve para conocer con cuales contamos localmente para requerir sus servicios

bueno

Excelente que existan esas opciones aca y no tener que recurrir a Mexico

Que buena iniciativa para que volteen a ver lo que se hace acá en el norte

Es bueno para dar oportunidades y exposicion a quienes tienen el talento.

Nunca pense que existieran tantas personas que reallizan video profesional en Juárez, me encanta la idea de que más gente los conozca

Creo que hay talento y es necesario seguir promoviendo el trabajo que realizan..

Me parece una muy buena iniciativa

Ahora me doy cuenta que existe mucho talento local gracias a esta pagina

Muy buena idea ya que así llega la información a más gente

esta muy interesante y si me gustaría compartir con demás gente para que conozcan

Es atractiva la idea

muy bueno, debido a que no es tan fácil buscar estas opciones para las personas que no se dedican a eso

Visibiliza las empresas que se dedican a hacer videos

Es una gran oportunidad de apoyar el talento local y las ideas frescas. Sería un error ignorar la creatividad que hay en ciudad Juárez.

es muy buena idea

excelente propuesta para un acercamiento con la comunidad en general. Esta propuesta cubre necesidades, por ejemplo, de publicidad para nuevos negocios, de entretenimiento con videos musicales para fiestas, bodas, eventos, etc. También para cortometrajes que expresen la creatividad de la gente que quiere involucrarse en el mundo del cine o similares. Es bueno saber que hay opciones para producción de contenido visual.

Es muy buena idea porque normalmente considero que se batalla mucho para encontrar productoras audiovisuales nuevas por Internet, normalmente salen que son de otros estados porque salen las más reconocidas y a veces como las productoras tienen nombres muy específicos se vuelve más complicado sobre todo si no estás en el mundo audiovisual.

Es bueno que la gente conozca el talento local

Muy buena idea tener todo en una página, está a la mano

Aumento de clientes por mejor publicidad

Es de gran ayuda para la promoción de negocios locales

Uede ser de gran ayuda para dar a conocer algún negocio , hablando de publicidad

Inscribible experiencia, esperemos más gente conozca estas empresas

Es bueno para dar a conocer el talento local

Increíble idea y muy fácil de usar para cuando se requiera

Super padre, tienen muy buenas bases