

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Y COMPUTACIÓN



TESIS

Desarrollo de un sistema web para la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

Para optar el título profesional de:

Ingeniero de Sistemas y Computación

Autores:

Bach. Manuel Florencio QUISPE CASQUERO

Bach. Wilhelm Humberto JANAMPA CASTRO

Asesor:

Msc. Herbert Carlos CASTILLO PAREDES

Cerro de Pasco – Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Y COMPUTACIÓN



TESIS

**Desarrollo de un sistema web para la planificación de Eventos
Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Lisbeth Gisela NEGRETE CARHUARICRA
PRESIDENTE

Mg. Pit Frank ALANIA RICALDI
MIEMBRO

Mg. José Luis SOSA SANCHEZ
MIEMBRO



**Universidad Nacional Daniel Alcides
Carrión Facultad de Ingeniería
Unidad de Investigación**

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 042-2024-UNDAC/UIFI

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión en mérito al artículo 23° del Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales aprobado en Consejo Universitario del 21 de abril del 2022, La Tesis ha sido evaluado por el software antiplagio Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Tesis:

**Desarrollo de un sistema web para la planificación de Eventos
Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023**

Apellidos y nombres de los tesistas:

**Bach. QUISPE CASQUERO, Manuel Florencio
Bach. JANAMPA CASTRO, Wilhelm Humberto**

Apellidos y nombres del Asesor:

Mg. CASTILLO PAREDES, Herbert Carlos

Escuela de Formación Profesional
Ingeniería Sistemas y Computación

Índice de Similitud

22%

APROBADO

Se informa al decanato para los fines pertinentes:

Cerro de Pasco, 7 de febrero del 2024

UNDA UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE INGENIERÍA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
Luis Villa Reguis Carbajal
DOCTOR EN CIENCIAS - DIRECTOR

DEDICATORIA.

A mis padres por su apoyo incondicional.

A mis hermanos por guiarme con sus enseñanzas y consejos.

A mi alma mater por acogerme en sus aulas y brindarme los conocimientos obtenidos en mi estancia de desarrollo profesional.

El autor

AGRADECIMIENTO

A la empresa KANDAVU por permitirme realizar sin obstáculos el sistema web de la presente tesis.

A mi asesor, jurados y docentes de la Universidad Daniel Alcides Carrión por guiarme y hacer realidad la presente investigación.

A mis padres, que me brindaron su apoyo emocional al día a día ayudándome a que no me rindiera en mis metas trazadas.

A mis hermanos, que me guiaron con sus conocimientos y experiencia para seguir creciendo profesionalmente.

A los autores citados en la esta tesis, ya que, fueron sustento teórico y práctico de la presente investigación.

RESUMEN

El trabajo de investigación que realice se titula: “Desarrollo de un sistema web para la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023”. Se interesa principalmente en conocer cómo la implementación de dicho sistema web ayuda en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales de la Empresa KANDAVU 2023. Este estudio ha sido diseñado para ser cuasi experimental. Analizamos 39 eventos de la población de la Compañía KANDAVU 2023, que incluye 50 eventos Nacionales e Internacionales. Para evaluar, utilizamos el instrumento junto con el formulario de registro. Las tablas de contingencia utilizadas en el análisis descriptivo revelan que la concentración de planificación de eventos virtuales en la Empresa KANDAVU es igual al 23% cuando el grupo experimental cruza los niveles BAJO y bajo del grupo de control, respectivamente. Se ha podido comprobar la hipótesis con un resultado de 0,04, que es inferior a 0,05, y se considera para determinar si será aceptada. El resultado indica que la utilización de un sistema web ha influido notablemente en la capacidad de la empresa KANDAVU para planificar eventos regionales y globales, con el objetivo de cuantificar el impacto significativo de su integración con la planificación de eventos. En definitiva, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman equivale a 0,849. En esencia: De manera similar, los gastos de la Compañía KANDAVU 2023 para la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales están fuertemente influenciados por el desarrollo de un sistema basado en web, como lo demuestra la tabla 12 donde el nivel de significancia es 0,00 con resultados inferiores a 0,05.

Palabras Clave. Sistema Web, Planificación.

ABSTRACT

The research work I carried out is titled: "Development of a web system for planning National and International Events for the KANDAVU 2023 Company." It is mainly interested in knowing how the implementation of said web system helps in the planning of National and International Events of the KANDAVU Company 2023. This study has been designed to be quasi-experimental. We analyzed 39 events from the KANDAVU Company 2023 population, which includes 50 National and International events. To evaluate, we use the instrument together with the registration form. The contingency tables used in the descriptive analysis reveal that the concentration of virtual event planning in the KANDAVU Company is equal to 23% when the experimental group crosses the LOW and low levels of the control group, respectively. The hypothesis has been tested with a result of 0.04, which is less than 0.05, and is considered to determine if it will be accepted. The result indicates that the use of a web system has significantly influenced the KANDAVU company's ability to plan regional and global events, with the objective of quantifying the significant impact of its integration with event planning. In short, Spearman's Rho correlation coefficient is equal to 0.849. In essence: Similarly, KANDAVU 2023 Company's expenditures for planning National and International Events are strongly influenced by the development of a web-based system, as demonstrated by table 12 where the level of significance is 0.00. with results less than 0.05.

Keywords. Web System, Planning.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el ámbito de la organización de eventos ha experimentado cambios importantes, dando como resultado un evento que ya no se ciñe a los protocolos y conocimientos básicos tradicionales.

Es importante familiarizarse con nuevas ideas y teorías obsoletas antes de adentrarse en el desafiante mundo de la comunicación, el diseño, las nuevas tecnologías, la producción o la estenografía.

Los capítulos y secciones siguientes comprenden esto.

La sección inicial del capítulo comprende: Identificar e identificar el problema, definir la investigación, desarrollar el tema, establecer objetivos razones límites de la investigación.

En el segundo capítulo hay secciones sobre teorías científicas, terminología, hipótesis y variables, y una explicación práctica.

El Capítulo 3 cubre una descripción general completa de los métodos de investigación, diseño de muestras, técnicas de recolección y análisis de datos (como simulaciones por computadora), procesamiento de datos estadísticos, diseño/uso de estudios y pautas éticas para la investigación en general.

En el Capítulo 4 se discuten los resultados y el tratamiento, con descripciones detalladas del trabajo, análisis de los hallazgos, prueba de hipótesis y análisis de las mismas. Finalmente se presentan conclusiones, sugerencias, referencias y apéndices.

El autor.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.	3
1.3.	Formulación del problema	3
1.3.1.	Problema general:	3
1.3.2.	Problemas específicos:	3
1.4.	Formulación de objetivos	4
1.4.1.	Objetivo general.	4
1.4.2.	Objetivos específicos.....	4
1.5.	Justificación de la investigación	4
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio.	6
2.2.	Bases teóricas – científicas.....	13
2.3.	Definición de términos básicos.	24
2.4.	Formulación de Hipótesis	25
	2.4.1. Hipótesis General.....	25
	2.4.2. Hipótesis Específicas	25
2.5.	Identificación de Variables	25
2.6.	Definición Operacional de variables e indicadores.....	25

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación	26
3.2.	Nivel de investigación	26
3.3.	Métodos de investigación	26
3.4.	Diseño de investigación	27
3.5.	Población y muestra	28
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación. .	30
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	30

3.9. Tratamiento Estadístico.	31
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.....	31

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	32
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	49
4.3. Prueba de Hipótesis	56
4.4. Discusión de resultados.....	60

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.Operacionalización de variables.....	25
Tabla 2.Tabla de juicio de expertos	30
Tabla 3.Tabla de frecuencia de la dimensión tiempo del grupo de control	50
Tabla 4.Tabla de frecuencia de la dimensión costos del grupo de control.....	51
Tabla 5.Tabla de frecuencia de la variable planificación de eventos grupo de control	52
Tabla 6.Tabla de frecuencia de la dimensión tiempo grupo de experimento	53
Tabla 7.Tabla de frecuencia de la dimensión costo del grupo de experimento.....	54
Tabla 8.Tabla de frecuencia de la variable planificación de eventos grupo experimento	55
Tabla 9.Prueba de normalidad para la variable Planificación de eventos.....	57
Tabla 10.Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la variable de la planificación de eventos.	58
Tabla 11.Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la dimensión tiempo.	59
Tabla 12.Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la dimensión costo.	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.Estudio de mercado Mottard y Muñoz 2019	2
Figura 2.Dimensiones de la Usabilidad basado en ISO 9241-11.....	14
Figura 3. Arquitectura de un sistema web	15
Figura 4.Ciclo de metodología SCRUM	16
Figura 5.Calculadora de muestras	28
Figura 6.Proceso para iniciar sesión	43
Figura 7.Procesos de creación de publicaciones	43
Figura 8.Proceso de registro de usuarios.....	44
Figura 9.Base de datos.....	44
Figura 10.Frecuencia de la dimensión tiempo grupo de control	50
Figura 11.Frecuencia de la dimensión costos grupo de control.....	51
Figura 12.Frecuencia de la dimensión costos grupo de control.....	52
Figura 13.Frecuencia de la dimensión tiempo del grupo de experimento.....	53
Figura 14.Frecuencia de la dimensión costos del grupo de experimento	54
Figura 15.Frecuencia de la dimensión costos del grupo de experimento	55

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

A nivel mundial las empresas dedicadas a promover eventos musicales, deportivos, sociales y culturales hacen uso de TI principalmente países del primer mundo. Sin embargo, "...lo que está sucediendo que las empresas le están dando prioridad a la inversión en tecnología física (Hardware) y están descuidando la parte de Software..." (Fortune, 2019). Por otro lado "...Si bien la web ha creado oportunidades, ha hecho más fácil nuestra vida diaria, también se ha creado una oportunidad para los estafadores..." (Berners-Lee, 2019), es por esta razón que todavía hay temor en la digitalización de procesos.

"El mundo de la organización de eventos ha evolucionado mucho en los últimos años, y las reglas protocolarias clásicas y los conocimientos básicos de organización de un evento ya no son suficientes para tener éxito. Hoy hay que conocer las nuevas propuestas y actualizar las técnicas y teorías obsoletas antes de sumergirse en el desafiante mundo de la comunicación, el diseño, las nuevas tecnologías, la producción o la escenografía" (IMEP, 2020).

Figura 1.
Estudio de mercado Mottard y Muñoz 2019



Como se ve en la Figura 1, la investigación de mercado muestra que la demanda de organización de eventos está creciendo rápidamente. Según GES Formación, el 70% de todas las cancelaciones de eventos se deben a una mala planificación.

Por este motivo, es fundamental utilizar programas informáticos para planificar y gestionar eventos. Por otro lado, uno de los mayores problemas del Perú es la inversión en baja tecnología. Algunos propietarios y organizadores de empresas aún no comprenden la naturaleza de la digitalización de los procesos diarios de las personas. Sin embargo, el uso de la tecnología web en el Perú está creciendo. “Perú ocupa el puesto 76 entre 131 economías en el ranking global de innovación” (A Gestión, 2020). A pesar de la digitalización de la vida cotidiana de las personas, algunos empresarios y organizadores siguen desinformados al respecto. Como hasta ahora todo ha sido un proceso manual, puedes tomar decisiones para adaptar el proceso a tus objetivos.

Los planes de los eventos realizados se gestionaban manualmente en papel y los detalles se gestionaban en hojas de cálculo Excel, lo que agregaba tiempo y costos importantes a la actividad y generaba pérdida de información.

Registros de la empresa y detalles financieros ya que no están respaldados por el uso de herramientas técnicas.

Por este motivo y todo lo anterior, este estudio pretende automatizar el proceso de ayudar a las empresas a planificar eventos virtuales. Software de red recomendado por KANDAVU. La solución está diseñada desde cero y es totalmente escalable a nuevos requisitos de escala. Sin embargo, también se puede ver en cualquier dispositivo con un navegador web.

1.2. Delimitación de la investigación.

1.2.1. Espacial

Con la presente investigación se diagnosticó, analizó, selecciono y utilizo análisis de desarrollo del sistema web para la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

1.2.2. Temporal

En el 2023 se llevó a cabo la investigación.

1.2.3. Conceptual

Concepto de Desarrollo de un Sistema Web y la planificación de eventos.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general:

¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?

1.3.2. Problemas específicos:

¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?

¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

1.4.2. Objetivos específicos.

Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Teórica

Las empresas que promueven y organizan eventos culturales, sociales, deportivos o musicales necesitan una planificación previa para garantizar una alta calidad y la satisfacción del cliente. Pero para la mayoría de las empresas, la planificación no es una prioridad absoluta. Por lo tanto, una mejor planificación es un punto crucial. Estos avances se lograrán a través de buenas prácticas teóricas y metodológicas, pero esta nueva era irá inevitablemente acompañada de nuevas tecnologías y sistemas de información. En base a esto, es necesario introducir e integrar esta tecnología en empresas especializadas en la organización de eventos virtuales. En resumen, el propósito de este estudio es determinar el impacto que existe entre la implementación de sistemas basados en web y la planificación de eventos virtuales y dotar a las empresas de eventos de herramientas informáticas y tecnológicas para facilitar y mejorar la planificación de eventos.

1.5.2. Metodológica

Para lograr nuestros objetivos de investigación, utilizamos métodos de encuesta para medir la eficacia de los sistemas en línea, como el procesamiento de formularios de registro y software estadístico. Por lo tanto, el propósito de este estudio es desarrollar una herramienta de recopilación de datos que pueda medir el impacto de los sistemas de red en la planificación de eventos virtuales. En el futuro, la herramienta podrá utilizarse en otros estudios para lograr el mismo objetivo.

1.5.3. Práctica

Dependiendo de los objetivos de la investigación, los resultados pueden abordar cuestiones relacionadas con la planificación empresarial. Con base en estos resultados, podrá recomendar cambios de proceso a los organizadores del evento. Además, la propuesta puede ser copiada o utilizada como referencia para su uso e implementación por otras empresas que necesiten herramientas técnicas útiles para mejorar la planificación.

1.6. Limitaciones de la investigación

Este proyecto será dirigido por alguien que deberá desempeñar el papel de SCRUM Master, Analyst, DBA y Developer. Para garantizar el éxito de la investigación, se utilizan métodos ágiles en los siguientes proyectos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.

2.1.1. A nivel Internacional

- Según Montaña (2018) en su trabajo de investigación titulado “Desarrollo De Una Aplicación Web Para La Gestión De Publicaciones De Eventos Científicos En La Espoch” El propósito de este trabajo fue desarrollar una aplicación web para la gestión de publicación de eventos científicos de la Universidad Politécnica Superior de Chimborazo y evaluar la usabilidad de la aplicación aplicando la norma ISO 9126-1. Fue desarrollado utilizando Agile Scrum. Esta técnica consta de tres pasos. Los requisitos funcionales y no funcionales del sistema y el plan de entrega se definen en la fase de planificación y los requisitos en la fase de desarrollo del sprint. Esta es la etapa final donde las pruebas de usabilidad evalúan el diseño y la funcionalidad del sistema y, finalmente, la evaluación de la aplicación y la gestión del proyecto. Esto está representado por un gráfico de progreso que le permite seguir el progreso de su proyecto. Para desarrollar el proyecto se utilizaron potentes herramientas de software libre como Sublime Text 3, base de datos MySQL, lenguaje de programación PHP, entorno de desarrollo web Wamp Server, Bootstrap y Apache. En la ejecución y consecución del resultado previsto de la ejecución

del proyecto. El sistema fue sometido a una prueba de usabilidad que incluyó bloques como Identityand#039; y #038: 65 % de aceptación, 2 % de contenido (intervalo de confianza del 85 %), 87 % de navegación y #1f9iness (99 % de confianza) y “Utilidad” logré "la tasa de aceptación es del 80%, un total del 78% logra la aceptación que lo cataloga como un software de calidad en términos de usabilidad. Esta aplicación web cumplió con los requisitos de gestión de eventos, se adaptó a las necesidades de la instalación y demostró ser fácil de usar e intuitiva para los usuarios. En el futuro, recomendamos habilitar el acceso en línea para evitar nuevas publicaciones que utilicen datos de revisión.

- Según Valdiviezo (2018) en su trabajo de investigación titulado “Desarrollo de un Sistema Web, para la gestión y seguimiento de los proyectos públicos o sociales para la Junta Parroquial de Licán” El propósito de este trabajo fue desarrollar un sistema basado en web para la gestión y seguimiento de proyectos públicos o sociales del Ayuntamiento de Licán. Se desarrolló utilizando el método SCRUM.’ El. La aplicación fue desarrollada utilizando el enfoque SCRUM. La fase de planificación definió los requisitos del sistema y qué técnicas y métodos de recopilación de datos se utilizarían. Herramientas de desarrollo como MariaDB y PHP 5 se utilizan en cada sprint de desarrollo.6 para el desarrollo backend del proyecto y JavaScript y HTML para crear un sistema web dinámico e interactivo con los usuarios, esto se implementó utilizando: CSS. Proporciona al sistema una interfaz de usuario que se puede utilizar para presentar objetos colocados en el sistema al usuario final. El último paso fue evaluar el control del sistema representado por un gráfico de progreso que muestra la finalización del sprint. Además, se determinó que el sistema empleó alrededor del 92% del tiempo necesario para completar ciertas tareas en comparación con realizarlas manualmente. Los resultados obtenidos muestran que la compatibilidad funcional del sistema es excelente con un 64,28%, la precisión es del 65,71% y la seguridad es del 57%. Además, se

encontró que el sistema redujo el tiempo requerido para realizar ciertos procesos en un 92% en comparación con realizar el proceso manualmente. En definitiva, se puede afirmar que la aplicación desarrollada es óptima, funcional y cumple con los objetivos planteados. Por ello, recomendamos ingresar datos reales sobre sus proyectos exitosos utilizando el sistema implementado y mantenerlo de manera inteligente.

- Según Blanco y Madrid (2011) en su trabajo de investigación titulado “Implementación de una aplicación web para la gestión de eventos académicos de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga” Este documento describe el proceso de desarrollo de una aplicación web para la gestión de eventos académicos (congresos, talleres, seminarios y diplomados) de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga, aplicando una metodología de software ágil. En segundo lugar, este documento se centra en documentar aplicaciones de pruebas funcionales. Esto es para garantizar que el comportamiento observado de la aplicación cumpla con los requisitos y la lista de verificación se proporciona como parte del proceso de prueba. O verifique el uso previsto del programa en lugar de su funcionalidad. Finalmente se muestran las pruebas válidas realizadas mediante la aplicación. Permite determinar el alcance funcional de la aplicación y su cumplimiento de los requisitos marcados por el cliente.
- Según Ricaurte (2022) en su trabajo de investigación titulado “Implementación de un Sistema Web de gestión de eventos y facturación para la empresa BOCKCAO” El objetivo principal del proyecto fue un sistema de gestión de transacciones y facturación en línea, que agilizaría el proceso de planificación de BOCKCAO. Ayuda a planificar y gestionar eventos organizados por la empresa. La razón de esto es que los eventos que se realizan a lo largo del año no están bien organizados, lo que resulta en un apoyo inadecuado para cada evento. Durante el desarrollo del sistema, se utilizó PHP para el diseño

de páginas web, CSS para maquetación y diseño y MySQL para modelado de tablas. Utilizando como método el proceso integrado de desarrollo de software (RUP), realizamos entrevistas a directivos de la empresa para recopilar información. Un proyecto enfocado en desarrollar una plataforma en línea para gestionar transacciones de BOCKCAO, enviar facturas y proporcionar métodos eficientes y fáciles de usar para planificar y coordinar eventos. Te permite actuar en procesos automatizados y generar informes oportunos que mejoran tus eventos, amplían los servicios en todo el país y aceleran la toma de decisiones.

- Según Moyano (2015) en su trabajo de investigación titulado “Desarrollo de un Sistema Web para administración de eventos y control de entrada y salida de empleados caso de estudio: centro de formación social "BETHANIA" Este documento presenta el enfoque para el desarrollo de un sitio web de gestión de eventos, desde la metodología de desarrollo, las herramientas utilizadas, hasta la implementación del sistema en el Centro de Capacitación Bethania. La metodología de software utilizada "Disciplined Agile Delivery" proporciona un marco de desarrollo de software ágil basado en diversas técnicas de modelado, ciclo de vida y desarrollo de software (Programación Extrema, Scrum Kanban, etc.) para la implementación de proyectos en grandes empresas. Este método utiliza una filosofía "fácil". definir sus principios, que son cada vez más populares entre los desarrolladores. El sistema desarrollado utiliza una arquitectura web basada en Model-View-Controller y herramientas como Java Persistence API, Java RESTful Services, Angular JS, HTML5 y CSS3. Permiten una mayor dinámica de la ruta de datos y optimizan el rendimiento para equilibrar las cargas de trabajo entre aplicaciones. Clientes y servidores de cargas de trabajo. El sistema facilita el proceso continuo de gestión de incidentes del personal administrativo de Bethania, permitiendo una gestión eficiente del tiempo y liberando tiempo ahorrado para diversas tareas.

Estar cerca del cliente durante el desarrollo del proyecto nos dio la oportunidad de desarrollar una solución utilizable que cubra de manera óptima tantos requisitos como sea posible. Por tanto, esta característica es uno de los rasgos más distintivos de la filosofía de desarrollo ágil. En definitiva, se puede decir que la aplicación de metodologías ágiles junto con modernas herramientas de desarrollo de software y una constante cercanía al cliente permiten crear una solución óptima de automatización desde la creación de procesos hasta el ahorro de tiempo y la realización de tareas sencillas. repetido.

2.1.2. A nivel Nacional

- Según Almeyda (2022) en su trabajo de investigación titulado “Sistema web con el Framework Django para la Gestión de Eventos en la Fraternidad Artística Morenos Ardientes, Lima - 2017”. Se está examinando un sistema en línea que emplea el marco Django para evaluar la efectividad de la gestión de eventos artísticos en la comunidad de artistas de Moreno Ardientes. Se realiza este tipo de investigación y el diseño es un estudio piloto utilizando 36 registros de pagos de transacciones recopilados en la primera semana de julio de 2017. La muestra es la misma porque el número es menor, 50. Los sistemas web que incorporan el marco Django experimentaron una disminución del 79,70 % en la velocidad de las transacciones, el tiempo de registro de pagos y el cronograma de pagos debido a la implementación. %. Responde rápidamente. Este hallazgo confirma que un sistema web que utiliza el framework Django tiene un impacto significativo en la gestión de eventos artísticos en la comunidad artística de Moreno Ardientes.
- Según Hurtado (2019) en su trabajo de investigación titulado “Implementación de un Sistema Web y Móvil para gestión de eventos musicales que emplea herramientas de data analytics” Se construyeron e implementaron módulos que respaldan cada etapa del proceso de negocio. Además, se implementaron en consecuencia. Finalmente, se han aplicado algoritmos de aprendizaje

automático a datos históricos de eventos pasados con el objetivo de identificar patrones que sean útiles para guiar eventos futuros. Al finalizar la tesis se lanzó un sistema web y móvil para la administración. Un ejemplo de evento musical utilizando herramientas de análisis de datos.

- Según Lopez (2021) en su trabajo de investigación titulado “Sistema Web para la Planificación de eventos virtuales de la Empresa el Pirqueño 2021” El objetivo de la investigación es conocer el impacto del sistema online en la planificación de eventos virtuales de EL PIRQUEÑO en el año 2021. Nuestro enfoque es coordinar eventos en línea para una empresa que tenga stock disponible. El método utilizado es la investigación aplicada con enfoque cuantitativo. Utilizando un diseño experimental a nivel cuasi-experimental y dos conjuntos de eventos virtuales planificados, se llevó a cabo este estudio. Una muestra representa el grupo control y la otra el grupo experimental. Los datos se recopilan durante un período de tiempo mediante el desarrollo de una nota grupal que consta de elementos como fecha, ID del evento, hora de inicio, hora de finalización, tiempo total, tiempo promedio, costo fijo, costo variable y costo total. Balanced Event tabula estos datos, los almacena y los procesa con el software SPSS v. Los resultados se representan en gráficos y materiales escritos. El estudio señala que la implementación de un sistema en línea tiene un impacto significativo en la planificación de eventos. De Pirqueño 2021 (señal de dos colas = $0.004 < 0.05$), el coeficiente de correlación rho de Spearman es 0.469.
- Según López y Saavedra (2014) en su trabajo de investigación titulado “Sistema de gestión de eventos deportivos basado en redes sociales, aplicaciones web y móviles” El presente trabajo tiene como objetivo presentar el proyecto TUPICHANGA.COM, el cual tiene como objetivo optimizar la organización de eventos deportivos recreativos en nuestro país. Todos ellos se basan en el concepto de redes sociales y su interacción con las redes

existentes. El grupo objetivo del proyecto son los deportistas recreativos y profesionales y los administradores de instalaciones deportivas. Ambas partes intercambian información a través de medios sociodeportivos, utilizando los distintos servicios de la empresa. El principal valor es la organización eficiente del evento deportivo y el diálogo constante entre los deportistas y la administración.

- Según Rojas (2019) en su trabajo de investigación titulado “Sistema informático web para la gestión de eventos académicos en la Universidad San Pedro-Provincia de Barranca” Su objetivo fue desarrollar un sistema informático basado en web para la gestión de incidentes en la Universidad de San Pedro en la provincia de Barranca. La metodología de este estudio se aplicó según la dirección del estudio y fue de carácter descriptivo siguiendo el método contrastivo. Transversal no experimental. Se aplicó la metodología RUP para crear planes y diagramas de casos de uso que permitan un mejor análisis del software. Utilizó el administrador de bases de datos MySQL y el lenguaje de programación PHP para crear la base de datos. La Universidad de San Pedro de la provincia de Barranca ha implementado un sistema informático de gestión de eventos en línea basado en este informe. Tiene la capacidad de monitorear eventos, organizar oradores para conferencias, inscribirse en cursos y registrarse para recibir pagos. Tu evento virtual.

2.1.3. A nivel Local

- En los repositorios locales no se encontró referencias que tengan que ver con las variables presentadas de la investigación.

2.2. Bases teóricas – científicas.

2.2.1. Sistema web.

Según Báez (2012) en el artículo titulado sistemas web publicado en KnowDo, plantea una definición de sistemas web de la siguiente manera:

Los "sistemas Web" o también conocido como "aplicaciones Web" son aquellos que están creados e instalados no sobre una plataforma o sistemas operativos (Windows, Linux). En cambio, está alojado en un servidor de Internet o una intranet (red local). Aunque se parece mucho a las páginas web que vemos habitualmente, el "sistema web" en realidad tiene funciones muy poderosas que brindan respuestas a casos específicos. El sistema web se puede utilizar con cualquier navegador web (Chrome, Firefox, Internet Explorer, etc.), independientemente del sistema operativo. Cuando utilizan una aplicación web, los usuarios se conectan al servidor donde está alojado el sistema, por lo que no es necesario instalar la aplicación web en cada computadora.

Otro autor define, que un sistema de información web utiliza una arquitectura web para proporcionar información (datos) y funcionalidad (servicios) a usuarios finales a través de una interfaz de usuario basada en presentación e interacción sobre dispositivos con capacidad de trabajar en la web (Medina, 2009. p. 15).

De forma similar, (Molina J., Zea M., Contenido M, García F., 2018) en artículo publicado en 3Ciencias titulado comparación de metodologías en aplicaciones web define lo siguiente:

Una aplicación Web (Web based application) es una aplicación cliente/servidor, donde tanto el cliente (el navegador, explorador o visualizador) como el servidor (el servidor Web) y el protocolo mediante el que se comunican (HTTP) están estandarizados y no han de ser creados por el programador de aplicaciones.

De manera similar, en su libro Internet Programming: WEB Clients, Sergio menciona tres niveles del entorno web en el que se ejecutan las aplicaciones web, y describe y comenta sobre clientes y servidores web.

En las aplicaciones web suelen distinguirse tres niveles (como en las arquitecturas cliente/servidor de tres niveles): el nivel superior que interacciona con el usuario (el cliente web, normalmente un navegador), el nivel inferior que proporciona los datos (la base de datos) y el nivel intermedio que procesa los datos (el servidor web). (Lujan, 2001, p.7).

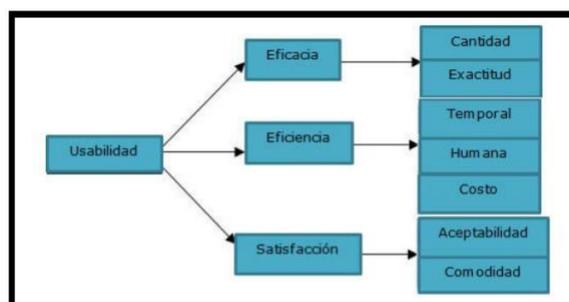
2.2.2. Características.

Según Lujan (2014) en su libro Programación en internet: Cliente WEB define tres características importantes:

La usabilidad:

La usabilidad para la Web surgió a partir del nacimiento y desarrollo de Internet como red de comunicación. "Si el software es capaz de atraer al usuario, tiene calidad, y podemos afirmar que hay una técnica de usabilidad correctamente aplicada" (Moráguez, Perurena, 2013, sp). Fue desarrollado formalmente basándose en los escritos de Jakob Nielsen, considerado el "padre de la usabilidad". Por esta razón, la interacción persona-computadora en la investigación ha surgido como un campo destinado a brindar a los usuarios una sensación de comodidad al utilizar cierto software, con base en las dimensiones descritas en la Figura 2.

Figura 2.
Dimensiones de la Usabilidad basado en ISO 9241-11



La seguridad

La comunicación directa del servidor web con el usuario es un aspecto crucial de la seguridad en Internet. Más que errores en estas áreas, los desarrolladores son responsables de la mayoría de los problemas con los servicios en línea. En los sistemas de información la seguridad se logra iniciando sesión con un usuario y contraseña. Suele dar acceso a determinadas páginas y a varios usuarios.

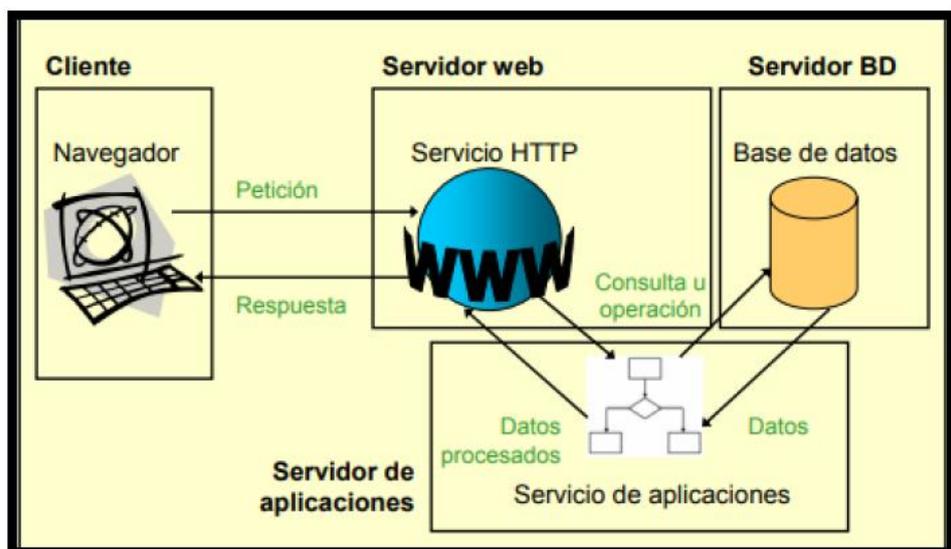
La disponibilidad

El porcentaje de tiempo que un sistema puede funcionar a plena capacidad es la medida de disponibilidad en el dominio de TI. Un porcentaje del tiempo dedicado a un servicio de mensajería se considera tiempo de uso en los sistemas de mensajería.

2.2.3. Arquitectura

Según Lujan (2014) Representa el diseño de un sistema web del cual forman parte ciertos elementos, como se muestra en la Figura 3.

Figura 3.
Arquitectura de un sistema web



Ciente.

El cliente web es navegador o explorador web, con el que interrelaciona el interesado para ejecutar peticiones a un servidor web, en el exportar los recursos que se espera conseguir mediante el protocolo HTTP.

Servidor Web.

Es un programa que está esperando continuamente las solicitudes de conexión mediante el protocolo HTTP por parte de los clientes web.

Servidor de Base de Datos.

Son repositorios de datos que esperan y responden las peticiones en entornos cliente/servidor a través de APIs como ODBC.

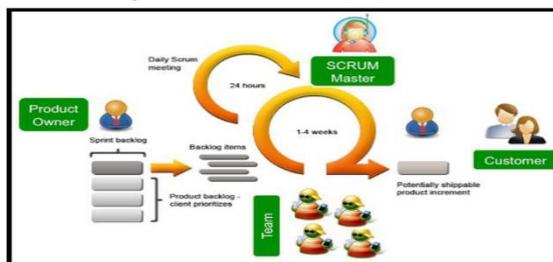
2.2.4. Desarrollo de un sistema web

Metodología Scrum

Según Alaimo (2013) Scrum es un framework que permite encontrar nuevas prácticas en áreas complejas como la gestión de proyectos de innovación. En lugar de proporcionar una descripción completa y detallada de cómo se realizarán las tareas del proyecto, se genera un contexto relacional e iterativo de revisión y ajuste continuos, que permite a las partes interesadas crear sus propios procesos. (p.21).

Esto sucede debido a que no existen ni mejores ni buenas prácticas en un contexto complejo, ya que es el equipo de involucrados quien encontrará la mejor manera de resolver los inconvenientes que poseen.

Figura 4.
Ciclo de metodología SCRUM



Roles de SCRUM

Ponluiza, J. (2016) indica que en un "equipo scrum o team scrum se espera la intervención de tres roles en la construcción del producto solicitado: Product Owner (Propietario del producto), Equipo de Desarrollo y Scrum Master" (p. 50)

Product Owner

El propietario del producto es responsable de garantizar que el producto sea exitoso desde la perspectiva de las partes interesadas. Concéntrese en maximizar la rentabilidad del producto y utilice la priorización para lograrlo. De esta manera, puede ordenar la cola de trabajo de su equipo de desarrollo para que puedan crear previamente las funciones más solicitadas o necesarias. Otra responsabilidad importante del propietario del producto es gestionar las expectativas de las partes interesadas comprendiendo plenamente los problemas de la empresa y desglosándolos al nivel de requisitos funcionales.

Scrum Master

Scrum Master es un entrenador de equipo que ayuda al equipo a alcanzar el más alto nivel de productividad. Además, el Scrum Master debe identificar cualquier problema o conflicto que pueda surgir dentro del grupo de trabajo. Se trata de respetar la filosofía de autoorganización del equipo. Idealmente, el equipo debería resolver estos problemas por sí mismo, pero si no pueden, el Scrum Master debería participar.

Equipo de Desarrollo (Scrum Team)

El Scrum Team o el equipo de desarrollo está formado como indica Alaimo (2013, p.27) por todas las personas necesarias para la construcción del producto y es el único responsable por la construcción y calidad del producto terminado. Los equipos de desarrollo siempre son autodirigidos y no dependen de un administrador externo para asignar tareas o resolver problemas. El proceso de trabajo y resolución de problemas está gestionado por el equipo de desarrollo.

2.2.5. Metodologías de desarrollo

Proceso Unificado Racional (RUP)

Rational Unified Process (RUP) es una metodología para el desarrollo de diversas aplicaciones cuyo principal objetivo es asegurar la máxima calidad de la aplicación (sistema o software). Una de sus principales características es que está orientado a objetos. Ahora, con el objetivo de completar el proyecto en mente, priorizamos la documentación del software y avanzamos hacia un entregable (prototipo) en etapas. Esto requiere un liderazgo eficaz y eficiente del equipo que trabaja en el desarrollo del producto. "RUP fue desarrollado por Rational Software y ahora pertenece a IBM. Se basa en un marco de procesos de trabajo que puede ser adaptados por las organizaciones que hagan desarrollo y por los desarrolladores, seleccionando los elementos más apropiados del proceso (Triagas, 2012, p17).

Programación Extrema (XP)

XP (Programación Extrema) es una metodología de desarrollo ágil cuyo objetivo principal es mejorar la productividad del proceso de desarrollo de aplicaciones y crear programas personalizados que básicamente contienen sólo lo necesario para realizar el trabajo. satisfacción al proporcionar software de calidad.

XP tiene muchos beneficios, incluida la comunicación continua entre todos los involucrados en el desarrollo, la posibilidad de realizar múltiples cambios y pruebas continuas durante todo el proceso de desarrollo de la aplicación. Sin embargo, no recomendamos utilizar esto al desarrollar aplicaciones pequeñas. Es decir, "XP es una metodología ágil centrada en potenciar las relaciones interpersonales como clave para el éxito en el desarrollo de software, promoviendo el trabajo en equipo, preocupándose por el aprendizaje de los desarrolladores, y propiciando un buen clima de trabajo" (Amaro, Valverde, 2007, p13).

Metodología SCRUM.

Este es el nombre de un método de desarrollo ágil, incremental e interactivo. La metodología SCRUM se caracteriza porque uno de sus principales objetivos es maximizar la productividad del equipo de desarrollo, y entre sus principales características está el enfoque en la iteración y prueba de cambios con el objetivo de la satisfacción del cliente. La desventaja es que depende de que todos los actores estén presentes en el proceso de desarrollo en todo momento. De la misma manera, "La metodología Scrum para el desarrollo ágil de software es un marco de trabajo diseñado para lograr la colaboración eficaz de equipos en proyectos, que emplea un conjunto de reglas y artefactos y define roles que generan la estructura necesaria para su correcto funcionamiento." (Cadavid, Fernández, Morales, 2013, p.33)

Framework para desarrollo web

En un artículo llamado Tópicos generales de Ingeniería de Software Prado (2014) afirma: "Un framework (armazon), es una abstracción en la que cierto código común provee una funcionalidad genérica que puede ser sobrescrita o especializada de forma selectiva por medio de código con funcionalidad específica provisto por los clientes del framework (desarrolladores de software / programadores)".

Según Gamma (1997), citado por Galindo (2008, p.38), un framework define la arquitectura o modelo de una aplicación. Este es un punto de vista práctico, ya que el framework es el encargado de representar la estructura global, sus capas o particiones en clases y objetos, las funciones clave, así como la interrelación entre dichas clases y objetos. Todos los aspectos señalados anteriormente son definidos por el framework, haciendo que el usuario no tenga que definirlos y se pueda canalizar en procesos clave de la aplicación.

Express js

Express js es un marco Node.js rápido, mínimo y flexible. Le permite crear fácilmente API y aplicaciones web y proporciona una variedad de funciones como administración de rutas (direccionamiento), archivos estáticos, uso de motores de plantillas, integración de bases de datos, manejo de errores y middleware.

PostgreSQL

La base de datos PostgreSQL, también conocida como "Post-GRES" debido a su flexibilidad, confiabilidad y soporte para estándares de tecnología abierta, es un ejemplo de base de datos de código abierto. PostgreSQL, que forma parte de IBM, se distingue de otros RDMBS (sistemas de gestión de bases de datos relacionales) admite tipos de datos tanto relacionales como no relacionales. Esto la convierte en una de las tiendas de relaciones más compatibles, estables y avanzadas de la actualidad. El nombre POSTGRES, que ahora se conoce como PostgreSQL, fue acuñado originalmente en 1986 como continuación del proyecto de base de datos relacional de código abierto INGRES que fue creado por el profesor de informática Michael Stonebraker en Berkeley a principios de los años En 1994, el proyecto añadió soporte SQL y pronto nació PostgreSQL. Actualmente, PostgreSQL está siendo desarrollado y mantenido por un equipo mundial entusiasmado por mejorar constantemente este proyecto de base de datos gratuito y de código abierto. ¿Por qué utilizar PostgreSQL? En el entorno digital actual, mantener un sistema de base de datos dinámico es esencial, especialmente dada la velocidad con la que surgen nuevas tecnologías. Escalable y versátil, PostgreSQL puede admitir rápidamente una variedad de casos de uso profesionales, desde tipos de datos de series temporales hasta análisis geoespaciales, con un ecosistema potente y extensible. El diseño versátil y fácil de usar de PostgreSQL lo convierte en una solución única para muchas empresas que buscan formas rentables de mejorar sus sistemas de gestión de bases de datos. El desarrollo de PostgreSQL como una solución de base de datos

de código abierto lo realiza el enlace externo ibm.com sin restricciones de licencia, posible dependencia de proveedores y riesgo de uso excesivo. PostgreSQL cuenta con un fuerte apoyo de desarrolladores y empresas experimentados que comprenden las limitaciones de los sistemas de bases de datos tradicionales. Trabajan arduamente para producir sistemas de gestión de bases de datos relacionales probados en campo y de clase mundial.

Consumo de API

Un API no lo consume una persona, la consume un programa. Al consumirla no lo hace a través de un navegador de internet, sino que envía un pedido a una dirección http también, pero en lugar de recibir un HTML, una API va a regresar un contenido JSON para ser consumido por el programa que envió el pedido.

Servidor web

Un servidor web, que es un programa de software que sirve páginas web basadas en HTML con texto y elementos visuales como enlaces, imágenes, formularios y descripciones. Un servidor web se ejecuta en una computadora, escucha las solicitudes de los navegadores web y responde a ellas. muestra páginas web en un navegador o muestra mensajes cuando se detecta un error. Al utilizar navegadores web, se lee el código HTML, lo que implica la visualización de fuentes y texto, así como colores y objetos. El servidor web simplemente envía el código de la página sin interpretarlo.

Un servidor web es un programa que atiende y responde a las diversas peticiones de los navegadores, proporcionándoles los recursos que solicitan mediante el protocolo HTTP o el protocolo HTTPS, la versión segura, cifrada y autenticada de HTTP. (Carlos Mateu, 2004).

Hosting

El término hosting se refiere al alquiler de servidores y servicios físicos, técnicos y humanos asociados para el mantenimiento de la información de la

empresa. Un servidor puede ser un servidor web o un servidor de correo electrónico, pero lo más habitual es que sea un servidor de aplicaciones o un servidor de bases de datos.

2.2.6. Planificación

Según Miklos & Tello MA. (2010) afirma: Es el proceso de planificación que implica considerar las acciones necesarias para pasar del presente al futuro. El objetivo de dicho tratamiento es establecer el procedimiento necesario para lograr ese objetivo. El proceso de toma de decisiones y las acciones subsiguientes de un curso futuro implican organizar las decisiones y eventos para formar "la tarea de planificación" Como organización, tomar estas decisiones y acciones significa aceptar y aceptar las opciones más aceptables para definir un futuro deseable. Significa utilizar información objetiva existente para tomar decisiones sobre el futuro del comportamiento organizacional. Para Robbins y Coulter (2014). La planificación es una función de gestión que implica definir objetivos organizacionales y desarrollar estrategias para lograr esos objetivos y crear planes para integrar y coordinar actividades laborales. Por tanto, tanto el fin (qué) como los medios (cómo) son importantes. (p. 220).

Finalmente, se define que la planificación significa que los directivos consideran sus objetivos y acciones con antelación y que sus acciones se basan en algún método, plan o lógica más que en la intuición. Estos planes definen los objetivos de la organización y establecen procedimientos adecuados. Para lograr esas metas. Son una guía para que las organizaciones obtengan e inviertan los recursos que necesitan para alcanzar sus objetivos. (Gestadmon, 2011).

Elementos de la planificación

La planificación tiene los siguientes elementos:

- Objetivos (¿Qué?)
- Problema que se resuelve con un objetivo (¿Para qué?)

Evento

- Las actividades (¿Cómo?)
- Recursos o medios para los ejecutores (¿Con qué?)
- Cronología, secuencia y tiempo (¿Cuándo o en cuánto tiempo?)
- En qué cantidad, la meta (¿Cuánto?)
- Responsables y ejecutores (¿Quiénes?)
- En qué lugar (¿Dónde?)

Un evento es una posibilidad de que algo pueda suceder. El objetivo básico es crear vínculos de comunicación entre personas de diferentes campos. Desde el punto de vista de la comunicación, se trata de una reunión de varias personas y requiere una serie de actividades y coordinación.

Importancia del tiempo

El tiempo es parte fundamental de cualquier sistema de planificación. El mayor logro de saber planificar el tiempo no se reduce a la consecución de las metas a corto o largo plazo, sino que dará la oportunidad de poder gestionar mejor el tiempo que se invierte en las obligaciones sin perder de vista otras responsabilidades. Gracias al tiempo, podemos organizar los hechos de manera secuencial. Este orden deja establecido un pasado (aquello que ya sucedió), un presente (lo que está pasando en el momento) y un futuro (aquello que va a pasar próximamente). Por esta razón, todos los planes y los sistemas de planificación tienen un componente de tiempo, una dimensión del negocio que representa años, meses, semanas o cualquier otro intervalo de tiempo.

Importancia del costo

Toda inversión se realiza con la finalidad de que genere ingresos futuros, las cuales se deben analizar todos los costos necesarios. "Se entiende por costo la suma de las erogaciones en que incurre una persona para la adquisición de un bien o servicio, con la intención de que genere un ingreso en el futuro", (Rojas,

2007, p.9). los costos permiten realizar los análisis contables para determinar la eficiencia del proyecto sean a cortos o largos plazos

2.3. Definición de términos básicos.

- **Extranet:**

Ofrezca a los usuarios fuera de su organización diferentes niveles de acceso y permisos sobre lo que pueden y no pueden ver. Se trata de una intranet que proporciona a los usuarios autorizados fuera de la organización acceso temporal a la empresa propietaria de la intranet. Las redes externas son la base del comercio electrónico de empresa a empresa.

- **Internet:**

Un grupo de dos o más redes informáticas interconectadas. Los arquetipos están dispersos. Cada computadora (computadora host) en Internet es independiente.

- **Intranet:**

Los sitios de intranet funcionan como cualquier otro sitio y están protegidos por un firewall para evitar el acceso no autorizado. Es una red informática basada en los protocolos que rigen Internet (TCP/IP), propiedad de una organización y accesible sólo por sus miembros, empleados y otro personal autorizado.

- **Gestión de eventos:**

La planificación de eventos es el proceso de organización, planificación y ejecución de una reunión, festival, ceremonia, fiesta, conferencia. Algunas de las tareas que incluye la organización de un evento son desarrollo del presupuesto y el cronograma, la selección y reserva del espacio en el que se desarrollará el encuentro, la tramitación de permisos y autorizaciones, la supervisión de los servicios de transporte, los servicios gastronómicos o catering, la coordinación logística integral, entre otros (IMEP, 2017)

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El desarrollo de un sistema web influye significativamente en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

2.4.2. Hipótesis Específicas

El desarrollo de un sistema web influye significativamente en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

El desarrollo de un sistema web influye significativamente en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variables independientes

Sistema Web.

2.5.2. Variables dependientes

Planificación.

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

Tabla 1.

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES
INDEPENDIENTE	
Sistema Web	- Análisis
DEPENDIENTE	
Planificación	- Tiempo. - Costos.

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Este estudio es experimental porque la variable independiente puede manipularse y analizarse su efecto sobre la variable dependiente. También es cuasiexperimental en el sentido de que toda la muestra dentro de un grupo se prueba por igual y se analizan los efectos de las variables. Se incluye un grupo de control para que los valores normales encontrados por el grupo puedan compararse con los resultados del grupo experimental. Esto le permite examinar el desarrollo de grupos seleccionados.

3.2. Nivel de investigación

“La presente investigación es de nivel explicativo van más allá de la descripción. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Se centran en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste. Las investigaciones explicativas son más estructuradas” (Hernández Sampieri, 2014)

3.3. Métodos de investigación

El método que se usara es deductivo.(Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

3.4. Diseño de investigación

Un diseño cuasiexperimental implica manipular deliberadamente al menos una variable independiente y observar sus efectos sobre una o más variables dependientes. Sin proscritión, se diferencian de los experimentos " puros" en el grado de certeza que se puede obtener sobre la equivalencia inicial de los grupos. En un diseño cuasiexperimental, los sujetos no se dividen aleatoriamente en grupos ni se forman en parejas, sino que se forman grupos antes del experimento son grupos intactos(la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento) (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

Diagrama:

GE: O1 ----- X----- O2

GC: O1 ----- - -----O2

Donde:

GE: Grupo de estudio o experimento

GC: Grupo de control

X: Sistema web

O1: Mediciones antes de la variable planificación de eventos virtuales

O2: Mediciones después de la variable planificación de eventos virtuales.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Según (Arias, 2006) se refiere a la población como “un conjunto finito o infinito de elementos que cuentan con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.

50 eventos Nacionales e Internacionales de la Empresa KANDAVU 2023.

3.5.2. Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2013) "la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población".

Para determinar nuestra muestra hemos empleado un software web creado por AEM tomando en cuenta los siguientes datos:

Tamaño de la población (50 eventos)

Nivel de confianza al 99%

Probabilidad de éxito (0.5)

Probabilidad de fracaso (10%)

Precisión (Error máximo admisible en términos de proporción 0.01).

Figura 5.
Calculadora de muestras

Calculadora de Muestras

Margen de error: 10%
Nivel de confianza: 99%
Tamaño de Población: 50
Calcular

Margen: 10%
Nivel de confianza: 99%
Población: 50
Tamaño de muestra: 39

Ecuacion Estadística para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra
z= Nivel de confianza deseado
p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
e= Nivel de error dispuesto a cometer
N= Tamaño de la población

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q}{e^2 + \frac{z^2 \cdot p \cdot q}{N}}$$

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los métodos de recopilación de datos son el conjunto de actividades y herramientas utilizadas para recopilar, examinar y analizar la información necesaria para lograr los objetivos de la investigación.

Técnica

La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo con ciertos principios para llevar a cabo la observación.

Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (Pardinas, 2005).

En conclusión, la observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

Instrumento

Los equipos respaldan la tecnología porque permiten almacenar información.

En resumen, las herramientas de recolección de datos son los recursos que utilizan los investigadores para abordar los fenómenos y extraer información de ellos. Hay muchas herramientas útiles de recopilación de datos disponibles para todo tipo de investigación, incluidos los métodos cualitativos, cuantitativos y mixtos.

En la siguiente fase del estudio, las tarjetas de notas se utilizarán como herramienta para estimar el tiempo y el costo en los grupos de planificación, control y experimentales de eventos.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Selección de datos.

Para determinar la validez del instrumento de recolección de datos se aplicó el "juicio de experto". Los expertos son personas cuya especialización, experiencia profesional, académica o investigativa relacionada al tema de investigación, les permite valorar, de contenido y de forma, cada uno de los ítems incluidos en la herramienta.

La validez de contenido no puede expresarse cuantitativamente es más bien una cuestión de juicio, se estima de manera subjetiva o intersubjetiva empleando, usualmente, el denominado Juicio de Expertos. Se recurre a ella para conocer la probabilidad de error probable en la configuración del instrumento. Mediante el juicio de expertos se pretende tener estimaciones razonablemente buenas, las mejores conjeturas (Coral, 2009).

Tabla 2.

Tabla de juicio de expertos

Experto	Grado	Calificación
1	Ingeniero	Aceptable
2	Ingeniero	Aceptable
3	Ingeniero	Aceptable

Los expertos confirmaron la "claridad, pertinencia y pertinencia" de los ítems correspondientes a diferentes aspectos de las variables de investigación. En ambos casos, los expertos coincidieron con la valoración y expresaron la siguiente opinión sobre la aplicabilidad: "Aplicable".

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Los datos obtenidos durante el trabajo de campo se procesan mediante técnicas y métodos estadísticos descriptivos como tablas estadísticas, estadísticas, etc.

3.9. Tratamiento Estadístico.

Se usará el software estadístico SPSS, porque nos permitirá procesar y analizar las variables tales como:

- Digitalización de datos.
- Tablas y gráficos con frecuencias y porcentajes.
- Elaboración del reporte final de la investigación.
- Presentación del reporte final de la investigación

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.

Se respeta la confidencialidad de los datos obtenidos.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

4.1.1. Organización

4.1.1.1. Descripción

KANDABVU ENTERTAINMENT, somos la empresa líder en conciertos y espectáculos internacionales. Con más de 20 años de trayectoria, hemos obtenido la confianza de los principales agentes de la industria musical a nivel mundial.

Contamos con un equipo de gestión y producción de eventos con gran experiencia cuyo objetivo es brindar a los asistentes y patrocinadores un espectáculo de óptima calidad garantizado con los más altos estándares de servicio, seguridad y entretenimiento.

4.1.1.2. Ubicación.

La sede de la empresa KANDABVU ENTERTAINMENT se encuentra en la dirección Av. Manuel Olguin 211 Oficina 701. Santiago de Surco.

4.1.1.3. Requerimientos Funcionales

1. Registro de Usuarios

Los usuarios deben poder registrarse en el sistema proporcionando un nombre de usuario, correo electrónico y contraseña.

2. Inicio de Sesión

Los usuarios registrados deberían poder iniciar sesión en su cuenta utilizando su nombre de usuario o correo electrónico y contraseña.

3. Creación de Publicaciones

Los usuarios deben poder crear publicaciones proporcionando un título, un tipo, una categoría, una descripción del porque deberían votar por tu publicación y un link de referencia; adicional a eso subir un máximo de 3 fotos para crear una galería

4. Eliminación de publicaciones

Los usuarios con el rol de administrador podrán eliminar las publicaciones.

5. Votación en otras publicaciones

Los usuarios registrados deben poder votar en las encuestas proporcionadas por otros usuarios.

6. Visualización de resultados

Después de votar, los usuarios deben poder ver los resultados de las encuestas, mostrando el recuento de votos.

7. Compartir Encuestas

Los usuarios deben poder compartir enlaces a las encuestas en redes sociales o por correo electrónico para fomentar la participación de otros usuarios.

8. Filtrado y búsqueda

Los usuarios deben poder buscar encuestas por palabras clave o categorías, y filtrar las encuestas por popularidad, fecha de creación, etc.

9. Historial de actividades

Los usuarios deben poder ver un historial de sus actividades, incluyendo las encuestas que han creado y votado.

10. Gestión de perfil

Los usuarios deben poder editar su información de perfil, cambiar contraseñas y gestionar preferencias de notificación.

11. Compatibilidad móvil

Garantizar que el sistema sea totalmente funcional y fácil de usar en dispositivos móviles y tablets para una experiencia de usuario óptima.

12. Sistema de puntuación

Los usuarios pueden calificar las respuestas en una encuesta, permitiendo a otros usuarios ver la popularidad de cada opción.

13. Encuestas en tiempo real

Los resultados de la encuesta se actualizan en tiempo real, por lo que los usuarios verán cambios a medida que lleguen más votos.

4.1.1.4. Requerimientos no funcionales

Usabilidad

La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar.

Rendimiento

El sistema debe ser capaz de manejar altos picos de tráfico sin degradación significativa en el rendimiento.

Seguridad

Los datos que se generen y se registren dentro de la aplicación, deben ser almacenados de forma segura utilizando cifrado.

Escalabilidad

El sistema debe ser escalable para manejar un aumento en el número de usuarios y encuestas sin requerir cambios significativos en la arquitectura.

Disponibilidad

El sistema debe estar disponible y funcional 24 x 7.

Mantenimiento

Las actualizaciones y mantenimiento del sistema no deben afectar la disponibilidad del servicio durante las horas laborables normales.

Compatibilidad

El sistema debe ser compatible con todos los navegadores web.

Documentación

Debe haber documentación detallada para los desarrolladores y administradores en caso de problemas.

Cumplimiento Legal y Regulatorio

El sistema debe cumplir con las leyes de privacidad y protección de datos y cualquier otra normativa aplicable al país o industria en el que se utiliza.

4.1.1.5. Backlog

ID	Backlog item	Prioridad	Estimación (semanas)
1	Registro de Usuarios		
2	Inicio de Sesión		
3	Creación de Publicaciones		
4	Eliminación de publicaciones		
5	Votación en otras publicaciones		
6	Visualización de resultados		

7	Compartir Encuestas		
8	Filtrado y búsqueda		
9	Historial de actividades		
10	Gestión de perfil		
11	Compatibilidad móvil		
12	Sistema de puntuación		
13	Encuestas en tiempo real		

4.1.1.6. Historias de usuarios

Historia de usuario	
Número: 1	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Registro de usuarios nuevos	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 13
Descripción: Como usuario final quiero registrarme para tener acceso al sistema web.	
Validación: El usuario final puede registrarse al sistema web.	

Historia de usuario	
Número: 2	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Inicio de Sesión	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 12
Descripción: Como usuario quiero iniciar sesión por medio del usuario y contraseña para interactuar con el aplicativo y no tener restricciones.	
Validación:	

Historia de usuario	
Número: 3	Usuario: Usuario: Usuario final
Nombre historia: Creación de Publicaciones	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 8
Descripción: Como usuario quiero crear publicaciones para que otros interactúen con mi publicación	
Validación: El usuario puede crear publicaciones en el sistema web.	

Historia de usuario	
Número: 4	Usuario: Administrador
Nombre historia: Eliminación de publicaciones	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como administrador del sistema quiero eliminar las publicaciones que son muy antiguas para no saturar los servidores con publicaciones que están en un periodo de antigüedad de 2 a 3 años.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El administrador puede eliminar las publicaciones hechas por los usuarios que superan el periodo de antigüedad mayor a 3 años.</p>	

Historia de usuario	
Número: 5	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Votación en otras publicaciones	
Prioridad en negocio: Media	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 5	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como usuario quiero votar por una publicación para mostrar mi interés en esa publicación de otro usuario.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El usuario puede ver reflejado en el sistema su voto a una publicación de otro usuario.</p>	

Historia de usuario	
Número: 6	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Visualización de resultados	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
Descripción: Como usuario quiero ver la cantidad de votos que cuenta una publicación para saber cuántos usuarios están interesados en dicha publicación.	
Validación: El usuario puede ver la cantidad de votos que tienen las publicaciones del sistema.	

Historia de usuario	
Número: 7	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Compartir Encuestas	
Prioridad en negocio: Media	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 5	Iteración asignada: 14
Descripción: Como usuario quiero compartir las publicaciones de las encuestas en mis redes sociales (facebook, Instagram, twitter) para mostrar mi interés en dicha publicación a mi circulo social.	
Validación: El usuario puede compartir en sus redes sociales publicaciones desu interés	

Historia de usuario	
Número: 8	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Filtrado y búsqueda	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como usuario quiero buscar publicaciones de mi interés para interactuar con ellas.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El usuario puede buscar las publicaciones de su interés y filtrarlo según el tipo de publicación que busque.</p>	

Historia de usuario	
Número: 9	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Actividad en el sistema	
Prioridad en negocio: Baja	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como usuario quiero mi actividad en el sistema web para tener un resumen de mis publicaciones y mis votos.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El usuario puede ver sus publicaciones y sus votos que tuvo dentro del sistema web.</p>	

Historia de usuario	
Número: 10	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Gestión de perfil	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como usuario quiero gestionar mi información dentro del sistema web para mantener actualizada mis datos y foto de perfil.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El usuario puede actualizar los datos de su perfil en cualquier momento que desee.</p>	

Historia de usuario	
Número: 11	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Compatibilidad móvil	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 15
<p>Descripción:</p> <p>Como administrador quiero que el sistema web se visualice en cualquier dispositivo para facilitar la interacción con este.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El sistema web se puede visualizar en cualquier dispositivo con acceso a un navegador web.</p>	

Historia de usuario	
Número: 12	Usuario: Usuario final
Nombre historia: Sistema de puntuación	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como administrador quiero visualizar la puntuación de cada publicación para evaluar el potencial de una posible inversión.</p>	
<p>Validación:</p> <p>El administrador puede visualizar la cantidad de votos que tiene una publicación, por tanto, puede evaluar una posible inversión.</p>	

Historia de usuario	
Número: 13	Usuario: Administrador/Usuario final
Nombre historia: Encuestas en tiempo real	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 10	Iteración asignada: 14
<p>Descripción:</p> <p>Como administrador/usuario quiero que el resultado de las encuestas se actualice en tiempo real para poder visualizar la aceptación de los usuarios</p>	
<p>Validación:</p> <p>El administrador/usuario puede ver la aceptación de una publicación en tiempo real sin la necesidad de actualizar manualmente el sistema web.</p>	

4.1.1.7. Procesos

Figura 6.
Proceso para iniciar sesión

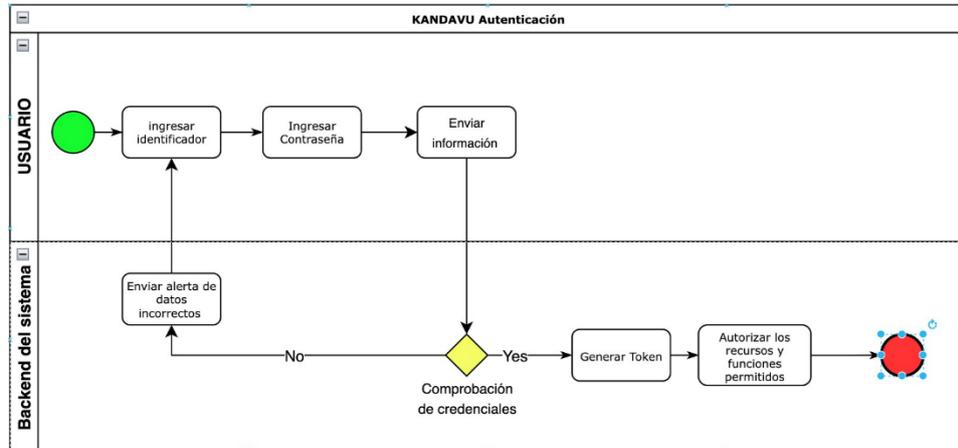


Figura 7.
Procesos de creación de publicaciones

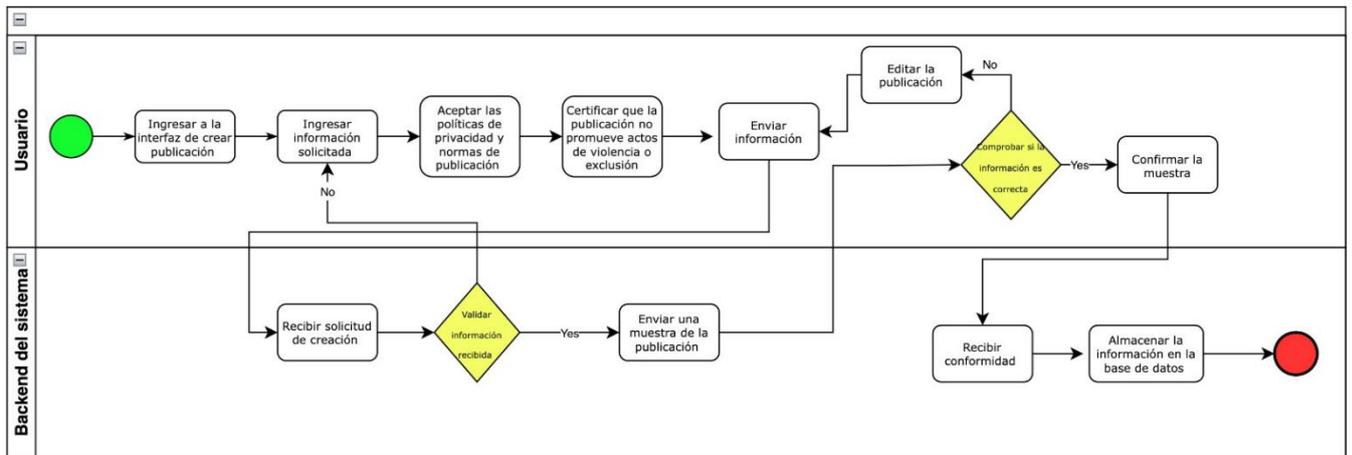
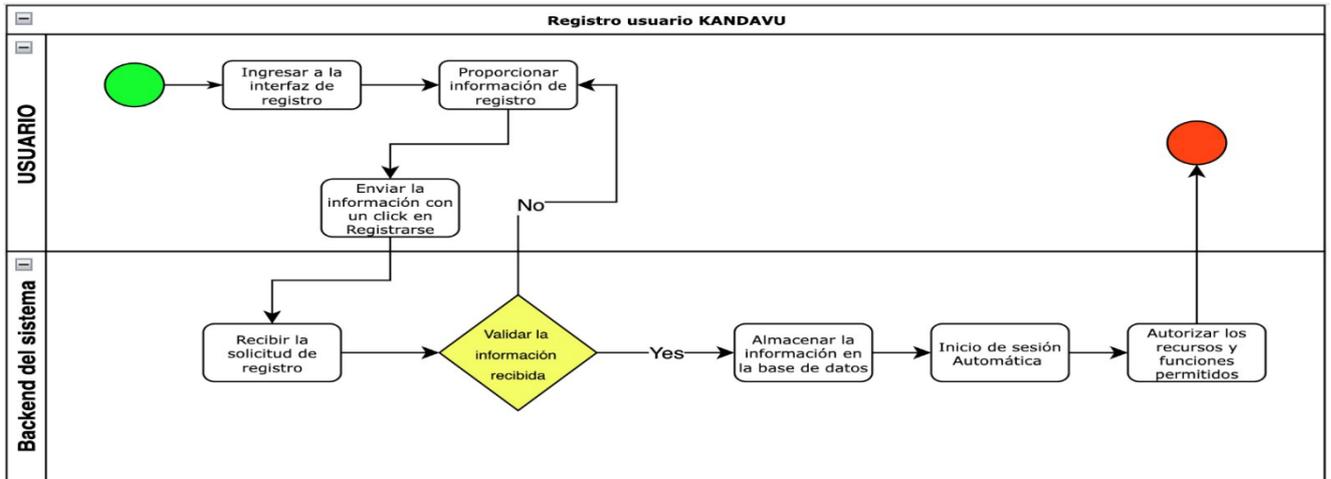
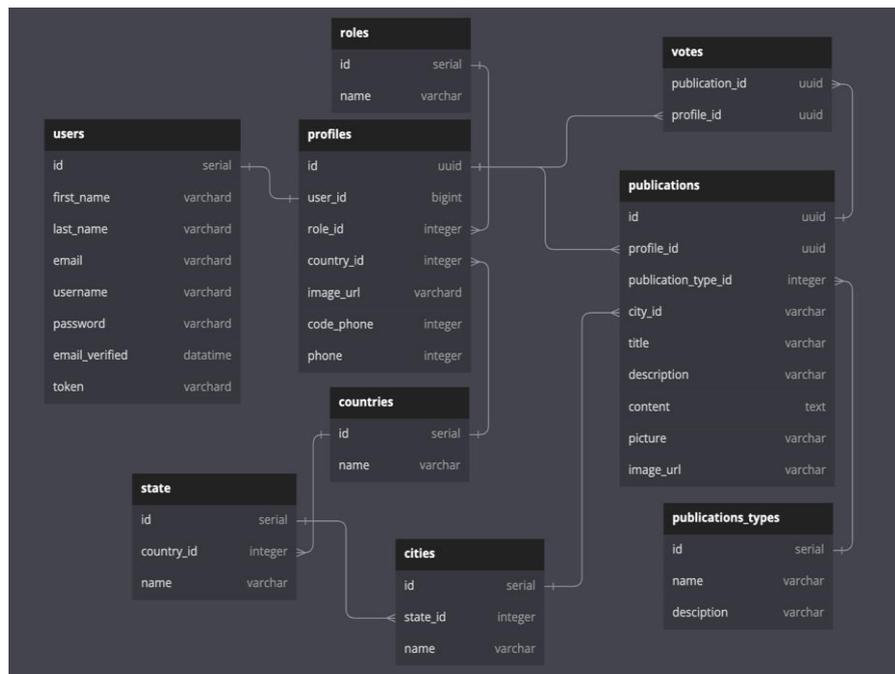


Figura 8.
Proceso de registro de usuarios



4.1.1.8. Diseño de la base de datos

Figura 9.
Base de datos



users: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados de los usuarios del sistema.

Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador del usuario
first_name	varchard	50	Representa los nombres del usuario
last_name	varchard	80	Representa los apellidos del usuario
email	varchard	30	Representa el correo electrónico del usuario
username	varchard	30	Representa el alias del usuario
password	varchard	40	Representa la contraseña para inicio de sesión del usuario
email_verified	datetime	-	Representa la fecha de verificación del

token	varchard	-	Representa el token de autenticación del usuario
-------	----------	---	--

profiles: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados de los perfiles del sistema

Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	uuid	-	Este campo representa al identificador del perfil
user_id	bigint	-	Representa al identificador del usuario
role_id	integer	-	Representa al identificador del rol del usuario
country_id	integer	-	Representa al identificador del país del usuario
image_url	varchar	-	Representa la url de la imagen del perfil
code_phone	integer	-	Representa el prefijo telefónico
phone	integer	-	Representa el número telefónico

roles: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados de los roles del sistema

Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador del rol
name	varchar	30	Representa al nombre del rol

countries: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados de los países involucrados del sistema			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador del país
name	varchar	30	Representa al nombre del país

state: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados a los estados de los países involucrados			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador del estado
country_id	integer	-	Representa al identificador del país al que pertenece el estado
name	varchar	30	Representa al nombre del estado

cities: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados a la ciudades de los países involucrados			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador de la ciudad

state_id	integer	-	Representa al identificador del estado al que pertenece la ciudad
----------	---------	---	---

name	varchar	30	Representa al nombre de la ciudad
------	---------	----	-----------------------------------

votes: En la siguiente tabla se presentan la cantidad de votos de una publicación			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
publication_id	uuid	-	Este campo representa al identificador de la publicación
profile_id	uuid	-	Representa al identificador del perfil

publications: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados de las publicaciones de eventos			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	uuid	-	Este campo representa al identificador de la publicación
profile_id	uuid	-	Representa al identificador del perfil que hizo la publicación
publication_type_id	integer	-	Representa al identificador del tipo de publicación
city_id	varchar	-	Representa al identificador de la ciudad donde se desarrollará
title	varchar	200	Representa al título

description	varchar	400	Representa a la descripción de la publicación
content	text	-	Representa al

			contenido de la publicación
picture	varchar	-	Representa la imagen referente a la publicación
image_url	varchar	-	Representa al url de la imagen de la publicación

publications_types: En la siguiente tabla se presentan los datos relacionados a los tipos de publicaciones			
Campo	Tipo de dato	Longitud	Descripción
id	serial	-	Este campo representa al identificador del tipo de publicación
name	varchar	30	Representa al nombre del tipo de publicación
description	varchar	200	Representa a la descripción del tipo de publicación

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Análisis Descriptivo

Se detallarán los resultados obtenidos, incluida la recopilación de datos mediante las técnicas y equipos descritos en el capítulo anterior. Después de un diseño de estudio cuasi experimental, los resultados se incluirán en el análisis de los grupos de control y también del experimental. Se utilizaron dimensiones y variables para generar los datos analizados. Al utilizar las escalas, las calificaciones se escalaron y agruparon las puntuaciones de las dimensiones de

las variables dependientes de este estudio en un nivel de análisis apropiado. La representación de la muestra de toda la población es crucial para su representatividad. La comparación más cercana posible a las características más relevantes de la población cuando sirve como estándar interpretativo o punto de referencia es una muestra de referencia.

Análisis descriptivo de la dimensión tiempo del grupo de control

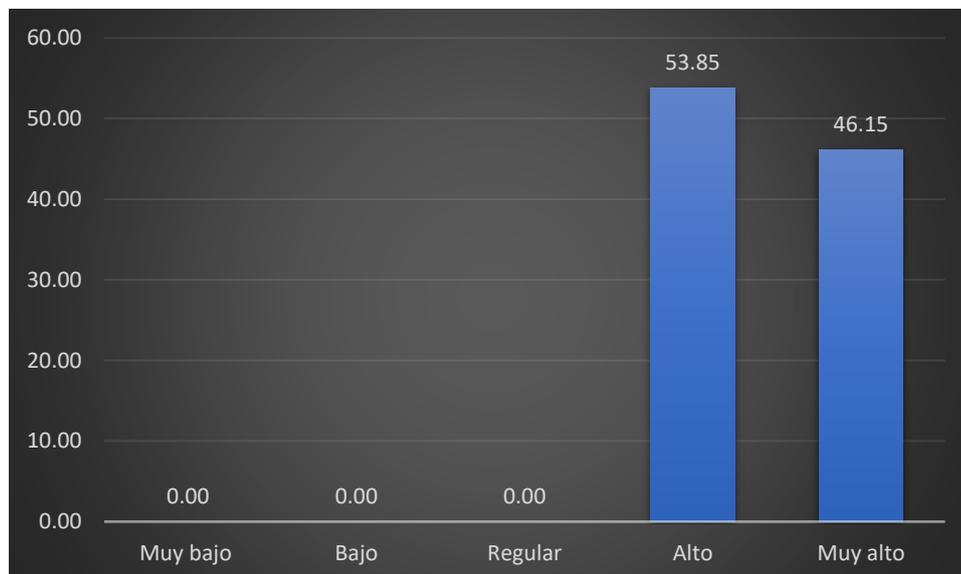
Tabla 3.

Tabla de frecuencia de la dimensión tiempo del grupo de control

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	0	0.00	0.00	0.00
Bajo	0	0.00	0.00	0.00
Regular	0	0.00	0.00	0.00
Alto	21	53.85	53.85	53.85
Muy alto	18	46.15	46.15	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 10.

Frecuencia de la dimensión tiempo grupo de control



En la Tabla 3 y Figura 10 se observa la distribución de frecuencia de la dimensión tiempo para el grupo de control con respecto al número de horas planificadas, observándose igualdad entre los niveles muy bajo, bajo y normal. El porcentaje es 0%. Por otro lado, hubo 21 respuestas en el nivel alto, lo que corresponde al 53,85% del total de unidades probadas en el grupo de control. Asimismo, el nivel muy alto es el nivel menos frecuente, con 18 respuestas que representan el 46,15% de las unidades de aprendizaje completadas en este grupo.

Análisis descriptivo de la dimensión costos del grupo de control

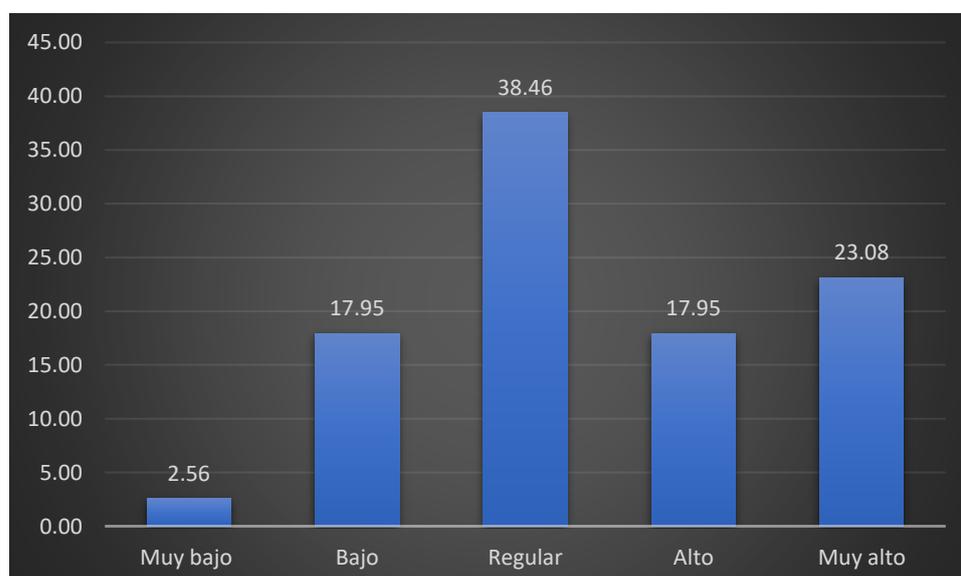
Tabla 4.

Tabla de frecuencia de la dimensión costos del grupo de control

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	1	2.56	2.56	2.56
Bajo	7	17.95	17.95	20.51
Regular	15	38.46	38.46	58.97
Alto	7	17.95	17.95	76.92
Muy alto	9	23.08	23.08	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 11.

Frecuencia de la dimensión costos grupo de control



En el Cuadro No. 4 y Figura No. 11 Se observó una distribución de frecuencia de la dimensión de costos para el grupo de control, siendo el nivel de frecuencia más bajo una tasa de respuesta muy baja del 2,56% del grupo. inspección. En comparación, los costos fueron bajos en el 17,95% de los casos, altos en el 17,95% de los casos y extremadamente altos en el 23,08% de los casos. Asimismo, se puede observar que el nivel normal con 15 respuestas es el más repetido, lo que corresponde al 38,46% de las unidades del grupo operado.

Análisis descriptivo de la variable planificación de eventos del Grupo de control

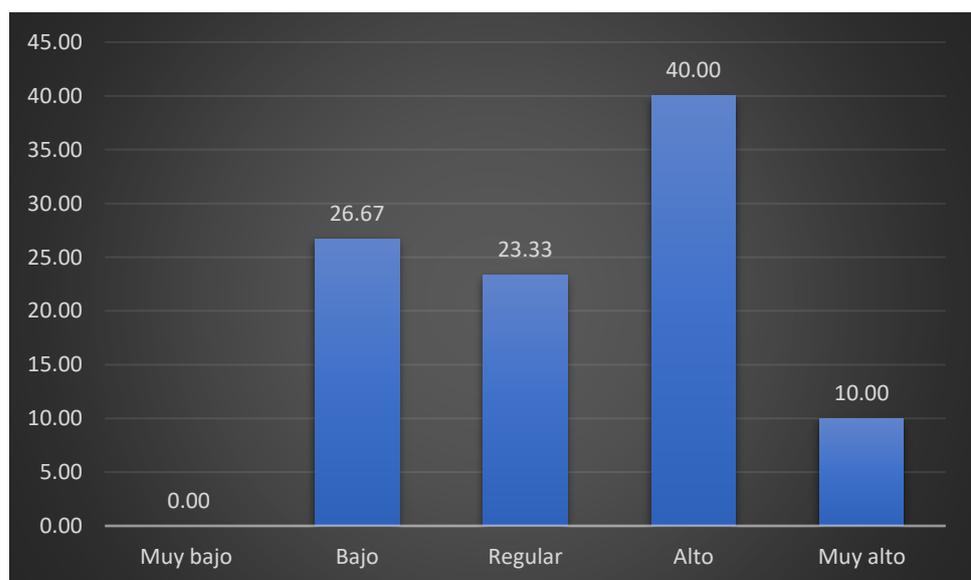
Tabla 5.

Tabla de frecuencia de la variable planificación de eventos grupo de control

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	0	0.00	0.00	0.00
Bajo	10	26.67	26.67	26.67
Regular	9	23.33	23.33	50.00
Alto	16	40.00	40.00	90.00
Muy alto	4	10.00	10.00	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 12.

Frecuencia de la dimensión costos grupo de control



Como se muestra en la Figura 12, la distribución de frecuencia más baja de la variable de planificación de actividades en el grupo de control se muestra en la Tabla 5. Entre el grupo de estudio, el 10% tuvo respuestas menos frecuentes en niveles muy altos, y estas 3 respuestas fueron raras. Además, la programación de bajo nivel tiene un valor de 26,67% mientras que la de nivel normal tiene un 23,3% y la frecuencia más baja (nivel muy alto) tiene sólo un 10%. Con 16 respuestas y el 40% del total de ítems del grupo de estudio, fue alto en su nivel más alto.

Análisis descriptivo de la dimensión tiempo del grupo de experimento.

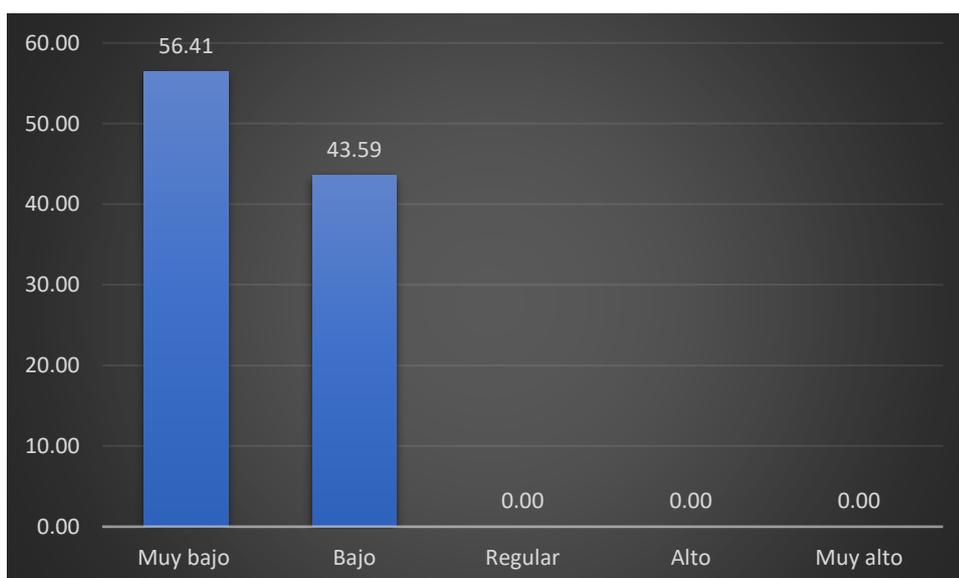
Tabla 6.

Tabla de frecuencia de la dimensión tiempo grupo de experimento

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	22	56.41	56.41	56.41
Bajo	17	43.59	43.59	100.00
Regular	0	0.00	0.00	100.00
Alto	0	0.00	0.00	100.00
Muy alto	0	0.00	0.00	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 13.

Frecuencia de la dimensión tiempo del grupo de experimento



En la Tabla 6 y Figura 13 se observa la distribución de frecuencias de la dimensión tiempo para los grupos experimentales con respecto al número de horas planificadas, y se observa paridad entre los niveles normal, alto y muy alto. 0%. El nivel bajo contiene 17 respuestas, que representan el 43,59% de las unidades del grupo de investigación. Asimismo, la mayor frecuencia de planificación se concentra en un nivel muy bajo de 22 respuestas, lo que corresponde al 56,41% de las unidades de aprendizaje procesadas en este grupo.

Análisis descriptivo de la dimensión costo del grupo de experimento.

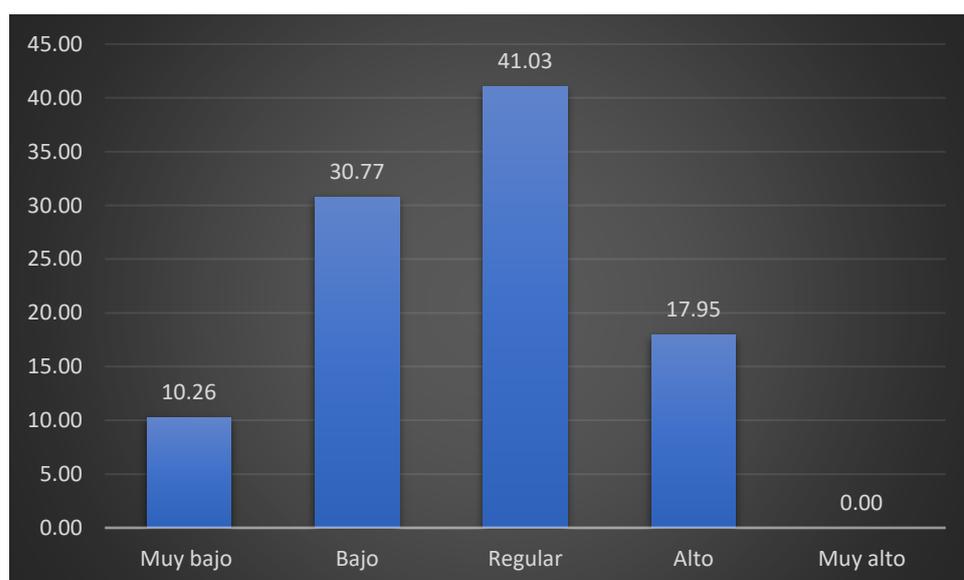
Tabla 7.

Tabla de frecuencia de la dimensión costo del grupo de experimento

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	4	10.26	10.26	10.26
Bajo	12	30.77	30.77	41.03
Regular	16	41.03	41.03	82.05
Alto	7	17.95	17.95	100.00
Muy alto	0	0.00	0.00	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 14.

Frecuencia de la dimensión costos del grupo de experimento



En el Cuadro No. 7 y la Figura No. 14 podemos ver la distribución de frecuencia de las dimensiones de costos para el grupo experimental. El nivel muy alto es 0% y la frecuencia más baja se concentra en el nivel muy bajo de 10,26%. Por otro lado, se observa equivalencia entre el valor inferior de 30,77% y el valor superior de 17,95%. La frecuencia más alta fue de 16 casos en nivel normal, correspondiente al 41,03% del grupo de estudio antes mencionado.

Análisis descriptivo de la variable planificación de eventos del Grupo de Experimento.

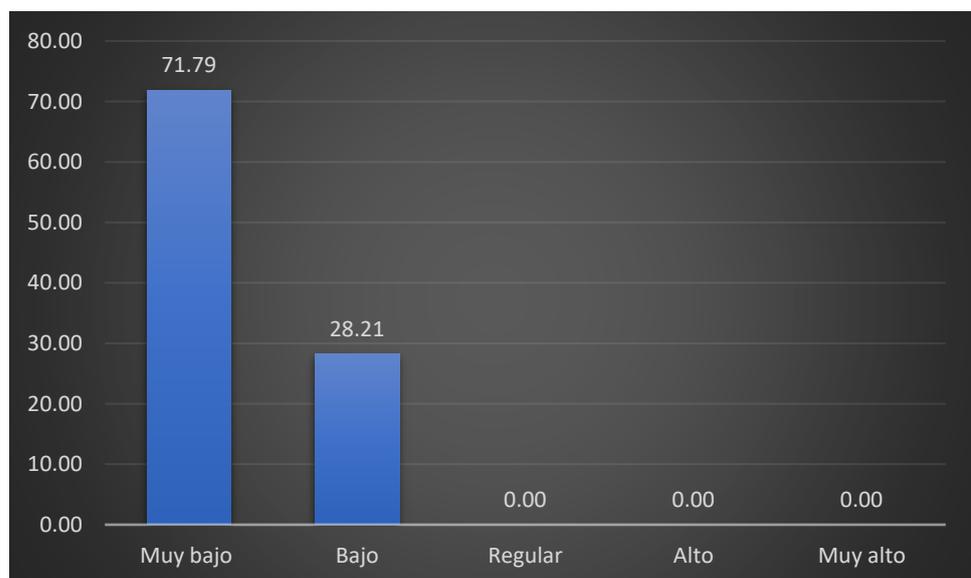
Tabla 8.

Tabla de frecuencia de la variable planificación de eventos grupo experimento

	Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Muy bajo	28	71.79	71.79	71.79
Bajo	11	28.21	28.21	100.00
Regular	0	0.00	0.00	100.00
Alto	0	0.00	0.00	100.00
Muy alto	0	0.00	0.00	100.00
Total	39	100.00	100.00	

Figura 15.

Frecuencia de la dimensión costos del grupo de experimento



En la tabla N°8 y la Figura N°15, se observa la distribución de frecuencia de la variable planificación de eventos del grupo de experimento donde se observa una igualdad entre los niveles regular, alto y muy alto tienen 0%. El nivel bajo tiene 11 respuestas que representa el 28.21% de las unidades del grupo de estudio. Asimismo, se observa que la mayor frecuencia en la planificación se concentra en el nivel muy bajo con 28 respuestas que representan un 71.79% de las unidades de estudio trabajadas en dicho grupo.

4.3. Prueba de Hipótesis

Prueba de normalidad

En la presente investigación se ha estudiado la variable planificación de eventos virtuales de la Empresa KANDAVU. En la presente sección se busca determinar si la variable de estudio tiene una distribución normal. Para el estudio se trabajó con una muestra de 39 eventos planificados que corresponden a la unidad de estudio. Con respecto a la prueba de normalidad menciona que la importancia de su forma radica principalmente en que constituye un acercamiento inicial para determinar el tipo de test estadístico que se debe utilizar para obtener las diferencias en el contraste de las hipótesis de estudio. Para poder saber si nuestros datos presentan o no una distribución normal, se podrán utilizar algunos test que permitan reconocer esta característica. (Droppelmann, 2018, p.40).

Dado que el tamaño de la muestra es igual a 39 eventos tomando en cuenta la indicación de Droppelmann (2018) donde menciona que "cuando se tienen menos de 50 valores en la variable se recomienda utilizar la prueba de normalidad Shapiro Wilk debido a que estas ajustan mejor con este tipo de tamaños" (p.41). De la misma manera Romero (2016) indica que "Cuando el tamaño muestral es igual o inferior a 50 la prueba de contraste de bondad de ajuste a una distribución normal es la prueba de Shapiro-Wilks" (p.43). Finalmente se concluye que el estadístico a utilizar para determinar si la variable de estudio

tiene una distribución normal es Shapiro-Wilk. Para lograr determinar si la variable de estudio tiene una distribución normal, se han formulado una hipótesis nula (H0) y una hipótesis alternativa(H1) respectivamente.

H0: La variable planificación de eventos tiene una distribución normal

H1: La variable planificación de eventos no tiene una distribución normal

Para determinar si existe o no una distribución normal en la variable de estudio, se toma como valor de análisis el nivel de significancia.

Tabla 9.

Prueba de normalidad para la variable Planificación de eventos

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Grupo de Experimento Variable	0,687	39	0,000

Respecto a la observación del Cuadro No. 9, considerando que el nivel de significancia es menor a 0.05, se concluye que se acepta la hipótesis alternativa de que la variable planificación de eventos no tiene distribución normal y la hipótesis nula fue negado.

La definición de QuestionPro (2018) establece: La dependencia estadística del rango entre dos variables se mide de forma no paramétrica mediante el coeficiente de correlación de Spearman. Su función principal es analizar datos. Minitab (Sf) tiene esto en cuenta y demuestra que la correlación de Pearson predice una relación lineal entre dos variables continuas, y la correlación de Spearman estima una relación monótona entre dos variables continuas u ordinales. La investigación de este artículo requiere una correlación de Spearman para probar hipótesis utilizado por los estadísticos.

a. Prueba de Hipótesis General

H0: El desarrollo de un sistema web no influye significativamente en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

H1: El desarrollo de un sistema web influye significativamente en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

Tabla 10.

Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la variable de la planificación de eventos.

		Grupo de control	Grupo experimento
Rho de Spearman	Grupo de control	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0,004
		N	39
	Grupo experimento	Coefficiente de correlación	0,469
		Sig. (bilateral)	0,004
		N	39

Por lo tanto: Los resultados de la Tabla 10, el nivel de significancia de las variables de la hipótesis de planificación para eventos nacionales e internacionales da un resultado de 0.004, que es menor que 0.05, lo cual se considera límite o se acepta la hipótesis. Con base en este resultado, concluimos que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. La significancia estadística alcanzada muestra que el desarrollo de sistemas de red afecta significativamente la planificación de las actividades nacionales e internacionales de la empresa KANDAVU 2023.

b. Prueba de Hipótesis Específica 1

H0: El desarrollo de un sistema web no influye significativamente en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

H1: El desarrollo de un sistema web influye significativamente en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

Tabla 11.

Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la dimensión tiempo.

			Grupo de control	Grupo experimento
Rho de Spearman	Grupo de control	Coefficiente de correlación	1,000	0,800
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	39	39
	Grupo experimento	Coefficiente de correlación	0,800	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	39	39

Por lo tanto: Para los resultados observacionales de la Tabla 11, el resultado del nivel de significancia para la hipótesis de la dimensión temporal es 0,000. Este resultado es inferior a 0,05 y se considera como el valor umbral para determinar la aceptabilidad de la hipótesis. Con base en este resultado, concluimos que se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0). La significancia estadística lograda muestra que el desarrollo de sistemas de red tiene un impacto significativo en la planificación de eventos nacionales e internacionales de las empresas KANDAVU 2023.

c. Prueba de Hipótesis Especifica 2

H0: El desarrollo de un sistema web no influye significativamente en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023

H1: El desarrollo de un sistema web influye significativamente en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

Tabla 12.

Correlación de Rho de Spearman entre los resultados de Grupo control y Grupo experimento de la dimensión costo.

		Grupo de control	Grupo experimento
Rho de Spearman	Grupo de control	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	39
	Grupo experimento	Coefficiente de correlación	0,849
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	39

Por lo tanto: Con relación a lo observado en la tabla 12, el nivel de significancia para la dimensión costo, arroja un resultado de 0,000 este resultado es menor a 0.05, que se considera como límite para determinar si la hipótesis será Aceptada. Como consecuencia de este resultado se concluye que sea acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (HO). El significado estadístico que se obtiene, El desarrollo de un sistema web influye significativamente en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos del análisis descriptivo mediante tablas de contingencia para el diseño de variables de eventos virtuales de la empresa KANDAVU muestran que los resultados están uniformemente concentrados. El cruce entre el nivel MUY BAJO del grupo experimental y el nivel BAJO del grupo de control, y el cruce entre el nivel BAJO del grupo experimental y el nivel ALTO del grupo de control fueron del 23%. El nivel de significancia se determinó al probar la hipótesis y el resultado fue 0,004. Este resultado está por debajo de 0,05, que se considera el límite para aceptar la hipótesis. Como resultado de este

se puede concluir que la implementación del sistema web tiene un impacto significativo en la planificación de eventos nacionales e internacionales de la empresa KANDAVU, y el objetivo es determinar la influencia significativa entre los sistemas web, sistemas, planificación de eventos, etc. Estos resultados concuerdan a los resultados encontrados por (Lopez, 2021) en el cual obtuvo resultados positivos con la implementación de un sistema web donde menciona en su investigación con el sistema web mejoro la planificación.

CONCLUSIONES

Utilizando el Coeficiente de correlación rho de Spearman, el resultado es 0,469. ¿Por qué? El nivel de significancia en la Tabla 10 da como resultado un valor de 0,004. Esta cifra está por debajo de 0,05. Se ha determinado que la implementación del sistema web jugará un papel crucial en la organización de eventos nacionales e internacionales para KANDAVU 2023.

Utilizando el coeficiente de correlación rho de Spearman, el resultado es 0,800. La Tabla 11 muestra que el nivel de significancia es igual a 1 en 190. La respuesta se acerca más a 0,05. Se espera que el desarrollo de sistemas de red desempeñe un papel decisivo en la organización de eventos nacionales e internacionales organizados por KANDAVU 2023.

Aplicando el Coeficiente de rho Spearman el valor se da 0.849. En la Tabla 12 también podemos observar que el valor del nivel de significancia es 000.0 que es menor que 005. En consecuencia, la implementación de sistemas web es un factor importante para disminuir los gastos asociados con la organización de eventos en el país y en el extranjero. Las empresas de Kandavu de 2023.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar una copia de seguridad para guardar la información.
- El mejor enfoque es contratar a un especialista en el sector de TI que pueda manejar sistemas de información de manera efectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeyda Almeyda, J. C. (2022). Sistema web con el Framework Django para la Gestión de Eventos en la Fraternidad Artística Morenos Ardientes, Lima - 2017 [UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO]. In *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1454>
- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la Metodología* (6th ed.).
https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias_g._arias._el_proyecto_de_inv
- Blanco, C., & Madrid, J. (2011). Implementación de una aplicación web para la gestión de eventos académicos de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga [Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga]. In *Revista de Química* (Vol. 9, Issue 1). http://ctic-cita.es/fileadmin/redactores/Explora/Tecnica_valoriz_ANICE.pdf%0Ahttp://bvssan.incap.org.gt/local/file/T469.pdf%0Ahttps://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1586/15/UPS-CT002019.pdf%0Ahttp://www.bdigital.unal.edu.co/6259/%0Ahttp://onlinelib
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2013). Metodología de la investigación. In S. . McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (6°, Vol. 53, Issue 9).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. In S. A. D. C. . McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Sexta, Vol. 53, Issue 9).
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la Investigación*.

- Hurtado, C. (2019). *Implementación de un Sistema Web y Móvil para gestión de eventos musicales que emplea herramientas de data analytics*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
- Lopez, E. (2021). Sistema Web para la Planificación de eventos virtuales de la Empresa el Pirqueño 2021. In *Ucv*. UNIVERSIDAD PRIVADA DEL NORTE.
- López, V., & Saavedra, G. (2014). *Sistema de gestión de eventos deportivos basado en redes sociales, aplicaciones web y móviles*. USMP.
- Montaño, G. (2018). *Desarrollo De Una Aplicación Web Para La Gestión De Publicaciones De Eventos Científicos En La Epoch* [ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO-ECUADOR].
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/9125/5/18T00749.pdf>
- Moyano, G. (2015). Desarrollo de un Sistema Web para administración de eventos y control de entrada y salida de empleados caso de estudio: centro de formación social "BETHANIA." In *Независимое Военное Обозрение* (Issue 16.1.2015). PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.
- Ricaurte, Y. (2022). *Implementación de un Sistema Web de gestión de eventos y facturación para la empresa "BOCKCAO"*. UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR.
- Rojas, M. (2019). *Sistema informático web para la gestión de eventos académicos en la Universidad San Pedro-Provincia de Barranca*. UNIVERSIDAD SAN PEDRO.
- Valdiviezo, A. (2018). *Desarrollo de un Sistema Web, para la gestión y seguimiento de los proyectos públicos o sociales para la Junta Parroquial de Licán*. ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO-ECUADOR.

ANEXOS

Matriz de Consistencia

“Desarrollo de un sistema web para la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023”

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?	Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.	El desarrollo de un sistema web influye significativamente en la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.	Sistema Web	- Análisis	Diseño: Cuasi-experimental Tipo de Investigación Básica	POBLACIÓN 50 eventos Nacionales e Internacionales de la Empresa KANDAVU 2023. MUESTRA 39 eventos
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS ESPECÍFICA	VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS - INSTRUMENTOS
¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?	Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.	El desarrollo de un sistema web influye significativamente en el tiempo de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.	Planificación	- Tiempo. - Costos	Método Deductivo Enfoque Cuantitativo	Técnicas: - Ficha de registro.
¿De qué manera el desarrollo de un sistema web influye en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023?	Determinar de qué manera el desarrollo de un sistema web influye en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.	El desarrollo de un sistema web influye significativamente en los costos de la planificación de Eventos Nacionales e Internacionales para la Empresa KANDAVU 2023.				

Desarrollo del Sistema de Información

INTERFAZ DE INICIO

Home - Desktop

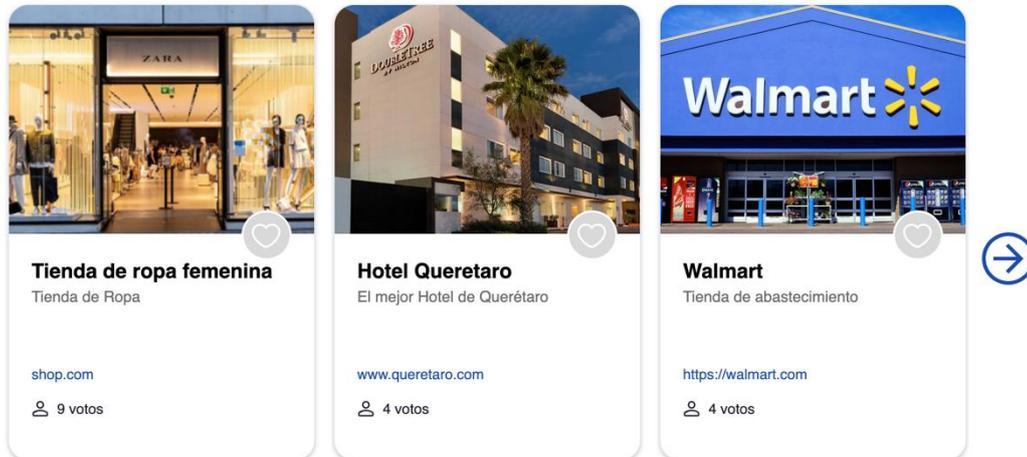


Populares en Perú

Lo que las personas piden mas

Populares en Lima

Lo que las personas piden más



Sugerencias para ti

Publicaciones que podrías colaborar



Tienda de ropa femenina

Tienda de Ropa

shop.com

9 votos



Hotel Queretaro

El mejor Hotel de Querétaro

www.queretaro.com

4 votos



Walmart

Tienda de abastecimiento

<https://walmart.com>

4 votos



¡Hagámoslo más personal!

Selecciona tus intereses para brindarte sugerencia de acuerdo a tus gustos

Deportes

Conciertos

Meet and Greet

E-Sport

F

[Ver todos los intereses](#)

Recientes

Las personas últimamente están hablando de esto



Tienda de ropa femenina

Tienda de Ropa



Hotel Queretaro

El mejor Hotel de Querétaro



Walmart

Tienda de abastecimiento



PC?



Crear
publicación

Acceso

Inscribirse

Para? Cuándo!

Marcas, artista y torneos
en

¿Qué quieres ver en tu ciudad?

Marcas y Tiendas

Artistas y Conciertos

Torneos

Populares en Lima

Lo que las personas piden más



Tienda de ropa femenina

Tienda de Ropa

[shop.com](#)

 9 votos



Hotel G

El mejor H

[www.quere](#)

 4 votos

Sugerencias para ti

Publicaciones que podrías colaborar



Tienda de ropa femenina

Tienda de Ropa

[shop.com](https://www.zara.com)

 9 votos



Hotel G

El mejor H

www.quere

 4 votos

¡Hagámoslo más personal!

Selecciona tus intereses para brindarte
sugerencia de acuerdo a tus gustos

Deportes

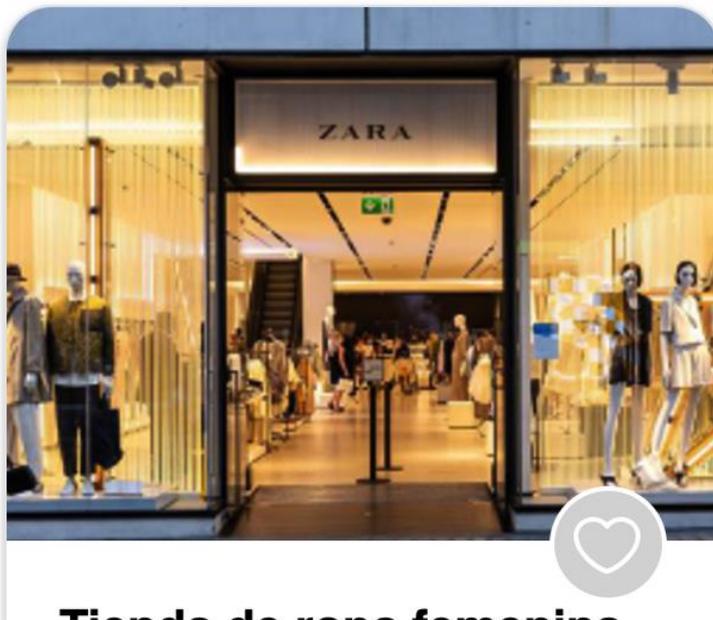
Conciertos

Meet a

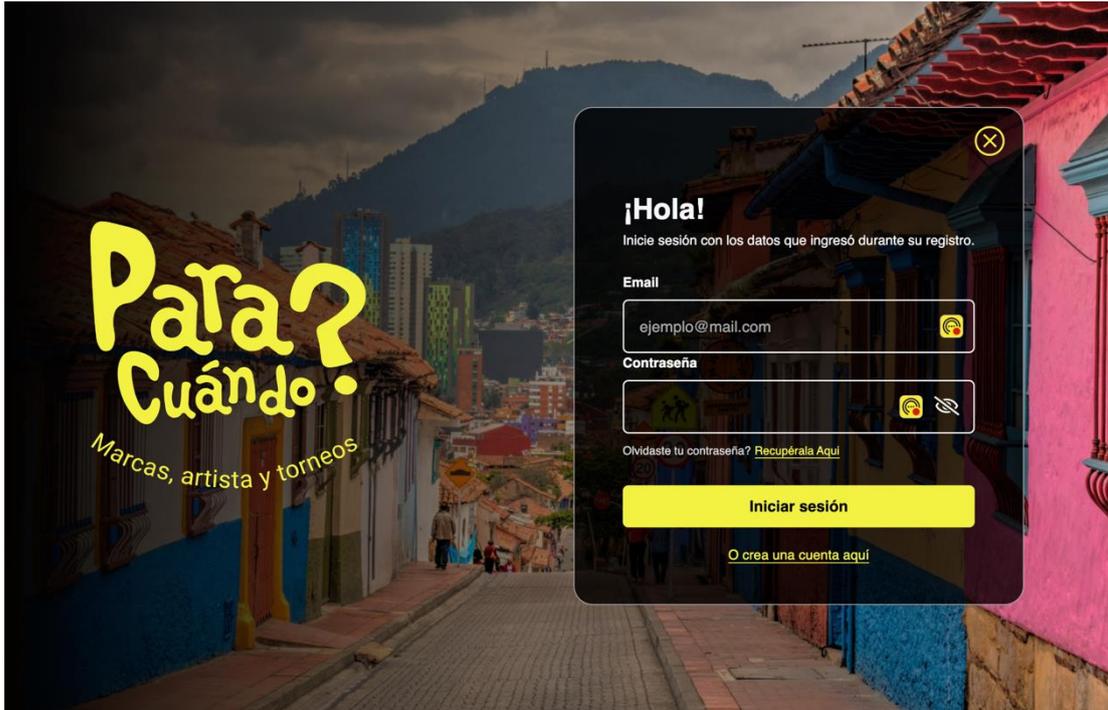
[Ver todos los intereses](#)

Recientes

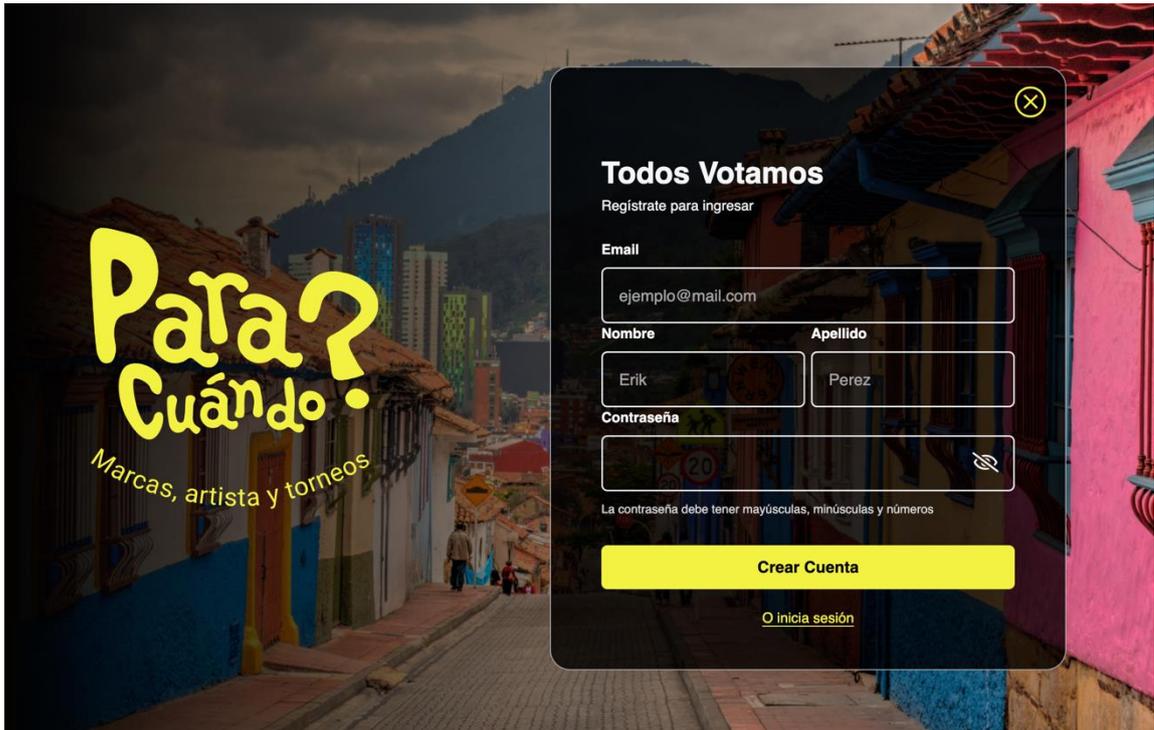
Las personas últimamente están hablando de esto



LOG IN – INICIAR SESIÓN



SIGN UP – REGISTRARCE



INTERFAZ CREACION DE PUBLICACIÓN

¡Bienvenido, creador!

A continuación puedes completar la info de la marca, artista o torneo que quieres cerca.

Ayuda

[Back](#)

Publicación

Información básica

Tipo



Categoría



¿Por qué lo recomiendas?

Siguiente

¡Bienvenido, creador!

A continuación puedes completar la info de la marca, artista o torneo que quieres cerca.

Ayuda

[Atrás](#)

Fotos

Selecciona máximo tres fotos para crear una galería

- Certifico que esta publicación no promueve actos de violencia o exclusión alguna.
- Estoy de acuerdo con las [Políticas de privacidad](#) y [Normas de publicación](#)

Publicar

Para?
Cuándo?

Marcas, artista y torneos

¡Bienvenido, creador!

A continuación puedes completar la info de la marca, artista o torneo que quieres cerca.

Ayuda

Atrás

¿Esta información es correcta?

Por favor revise esta información antes de enviar

Título de la publicación: Concierto de Lana de Rey

Tipo: Artista y conciertos

Categoría: Pop & Rock

Motivo de recomendación: Aquí en la ciudad hay muchos fans de Lana de Rey y quisiera que pronto haya un concierto de la magnitud que se hizo en Argentina el año pasado. Dale tu voto a esta





*Certifico que esta publicación no promueve actos de violencia o exclusión alguna.
 Estoy de acuerdo con las [Políticas de privacidad](#) y [Normas de publicación](#)*

[No, volver](#)

Sí, confirmo

INTERFAZ DE PERFIL LOGEADO

PC?
+ Crear publicación
♥ Mis votos
👤 erik.perez@gmail.com



⚙ Configuración

🔌 Cerrar sesión

Ayuda y soporte

Mis votos Mis publicaciones



Concierto de Lady Gaga

El concierto con la temática de Lady gaga en Las Vegas. El concierto con la temática de Lady gaga en Las Vegas. El concierto con la temática

ladygaga.com

👤 90'800'756 votos



Tienda de ropa femenina ZARA

Tienda de Ropa

ladygaga.com

👤 90'800'756 votos



Concierto de BTS

Grupo musical coreano

bts.com

👤 90'800'756 votos