

**Universidad Evangélica de El Salvador**  
**Escuela de Postgrados y Maestrías**  
**Maestría en Administración de Recursos Humanos**  
**Seminario 2020**



Universidad Evangélica  
de El Salvador

**Proyecto de innovación**

**PROPUESTA DE BETA WEB PARA LA CONTRATACIÓN DE  
FREELANCER DE DISEÑO GRAFICO EN AGENCIA CREATIVA LA  
MACETA**

**Asesor experto: MSc. Elmer Amaya**

**Asesor Metodológico: MSc. Noé Samael Rivera**

**PRESENTADO POR**

**Jessica González**

**Armando Barrios**

**SAN SALVADOR, MAYO 2020**

## ÍNDICE

Introducción .....	3
Capítulo 1 La Necesidad de innovar .....	5
1.1 Diagnóstico y factibilidad .....	5
1.1.1 Reseña histórica de la empresa .....	6
1.1.2 Estado anterior de la empresa .....	6
1.2 Justificación de la necesidad de cambio .....	13
1.3 Fundamentación teórica .....	17
1.3.1 Reseña Histórica de FreeLancer .....	17
1.3.2 Motivos principales de aparición de FreeLancer .....	19
1.3.3 FreeLancer y los Millennials .....	19
1.3.4 FreeLancer los Baby Boomers Y Generación X.....	20
1.3.5 FreeLancer y las tecnologías .....	21
1.3.6 Tipos de FreeLancer .....	23
1.3.7 Plataformas FreeLancer actuales .....	24
1.3.8 Globalización y exportación de servicios y productos en El Salvador.....	24
1.3.9 Exportación e importación de productos y servicios .....	25
1.3.10 Marco Legal. ....	25
1.3.11 Leyes de exportación de servicios y tratados comerciales en El Salvador.....	26
1.3.12 Ley de fomento a la producción.....	26
1.3.13 Ley de servicios internacionales.....	28
1.3.14 Tratados de libre comercio .....	29
1.3.16 Tipos de contrato de servicios por tiempo .....	30
2. Implementación de la innovación.....	32
2.1 Objetivos de la innovación propuesta.....	32
Objetivo General: .....	32
Objetivo Específicos: .....	32
2.2 Diseño de innovación .....	32
2.2.1 Objetivos de la beta web de reclutamiento y selección de FreeLancer .....	33
2.3 Metodologías y Estrategias .....	34
2.4 Organización para la ejecución .....	41
2.5 Monitoreo y evaluación .....	42

2.5.1 Monitoreo y evaluación Posterior a la Beta .....	44
2.6 Recursos y presupuesto .....	45
2.6.1 Estudio de Factibilidad .....	47
Capítulo III. Resultados de la innovación .....	52
3.1 Cambios en necesidades y problemas abordados .....	52
3.2 Cambios observados en el bien.....	53
3.3 Pruebas y demostraciones de la eficacia, eficiencia y efectividad.....	54
3.4 Percepciones y evaluaciones de usuarios y beneficiarios.....	55
4. Conclusiones y Recomendaciones .....	56
4.1Conclusiones .....	56
4.2 Recomendaciones y propuesta .....	58
4.3 Socialización de resultados .....	59
Referencias.....	60
ANEXO .....	62

## **Introducción**

El trabajo de innovación tiene como principal propósito brindar una propuesta de reclutamiento de FreeLancer en el área de diseño gráfico, para compensar la demanda de proyectos, aprovechando los beneficios económicos que generan los picos de trabajo en los proyectos individuales.

De este modo, todo el planteamiento y desarrollo de este trabajo de innovación se fundamenta en generar una solución rentable para la organización; para ello se realizó un diagnóstico de la organización identificando factores y necesidades presentes, conociendo la coyuntura nacional en el marco de la publicidad en los últimos años. A partir de esto se identifica la situación o problemática necesaria abordar y cuál es el objetivo principal que se pretende alcanzar.

En el primer capítulo se explica el desarrollo del diagnóstico de la organización, tomando en cuenta la situación actual, se identifican las necesidades y problemáticas dentro de la organización. Utilizando la entrevista como herramienta de evaluación para identificar y obtener los datos que permitan realizar un análisis de la necesidad existente, la cual se pretende transformar en una propuesta de innovación que permita suplir todas las demandas y necesidades evitando pérdidas económicas, baja productividad y altos costos en el desarrollo de nuevos proyectos; teniendo en cuenta lo anterior la entrevista está dirigida a los empleados y socios de Agencia Creativa La Maceta.

A partir del análisis y el diagnóstico antes mencionado se continuará con el capítulo dos el cual describe de forma detallada los pasos a implementar en el proyecto de innovación desde los objetivos planteados, el diseño, los métodos, estrategias y todos los recursos utilizados en la implementación. Así también el monitoreo y la evaluación están planteados en el desarrollo del proyecto ya que esto permitirá tener un seguimiento de los resultados obtenidos que contribuirá a crear los posibles ajustes dentro del desarrollo del proyecto.

En el tercer capítulo se expresan los resultados proyectados que se obtendrán al final por medio de la propuesta de innovación en los períodos de corto, mediano y

largo plazo. También se incorporará el plan de socialización en donde intervendrán una serie de acciones de comunicación y discusión orientadas al público interesado en este tipo de proyecto, presentando los resultados y beneficios obtenidos de la propuesta de innovación implementada.

Se proseguirá con el capítulo cuatro en el cual se exponen las conclusiones proyectadas al implementar la propuesta de innovación reflejando en ella el alcance de los objetivos junto con sus valores agregados que se obtendrán en el desarrollo e implementación del proyecto.

Las recomendaciones o sugerencias están orientadas a la mejora y ampliación del proyecto de innovación tomando en cuenta los aspectos planteados en el marco teórico y en la propuesta.

## Capítulo 1 La Necesidad de innovar

### 1.1 Diagnóstico y factibilidad

La necesidad de innovar surge porque dentro del área de mercadeo y agencias de publicidad es necesario estar preparados con el personal y recursos suficientes para atender a los clientes. La Agencia Creativa La Maceta se especializa en marketing digital y programación web. Los socios desean mejorar ciertos procesos para responder a las exigencias de los clientes y estar actualizados a las tendencias del marketing.

Como método de adquisición de información para el diagnóstico se seleccionó la entrevista dirigida, con el fin de identificar los puntos de vista de cada participante respecto al funcionamiento interno de la organización, se toman como factores de preguntas aspectos como procesos establecidos, dificultades en la operación entre otros. Así mismo se realizó un ejercicio para determinar cómo se encuentra distribuido los tiempos del área de diseño.

Se entrevista a tres socios y dos empleados sobre las áreas o procesos que a su criterio se podían mejorar, se observó que a pesar que cada entrevistado identificaba distintos puntos de mejora hubo un aspecto en los que todos los entrevistados coincidían, con la necesidad de organizar las cargas de trabajo del área de diseño.



Las entrevistas tenían como finalidad identificar la perspectiva de los socios y los colaboradores analizando el negocio desde sus inicios hasta la actualidad, la perspectiva de los socios va enfocada en lograr un crecimiento estable dentro de la empresa, sin embargo, saben que necesitan recurso humano y procedimientos más claros con respecto a algunas áreas. En el caso colaboradores sus puntos de vista se enfocan en la distribución de las cargas de trabajo; todo ello se encuentra detallado en el diagnóstico a continuación.

### **1.1.2 Reseña histórica de la empresa**

La Maceta Agencia Creativa es una empresa enfocada a marketing digital el cual consiste en las publicaciones de diseños gráficos, fotografías e información en distintos medios digitales existentes, manejo de redes sociales enfocándose principalmente en Facebook, Instagram, LinkedIn y YouTube y programación web.

Fue fundada el 02 de enero del 2018 y constituida como Grupo y sociedad en junio 2019, sus socios fundadores son Billy William Velásquez Benítez con especialidad en Diseño Gráfico, Jennifer Saraí Rodríguez con especialidad de Mercadeo, Ruth Saraí Álvarez Alvarenga con especialidad en Neuromarketing y Armando Barrios con especialidad en Recursos humanos.

La Maceta inicio operaciones con los cuatros socios ejerciendo sus labores como empleados, durante el año 2019 se tuvo un crecimiento de personal hasta llegar a ser un total de 12 empleados fijos y 4 empleados por servicios profesionales, entre las posiciones fijas se encuentran Diseñadores, Lideres de marca, Analista Programador entre otros.

### **1.2 Estado anterior de la empresa**

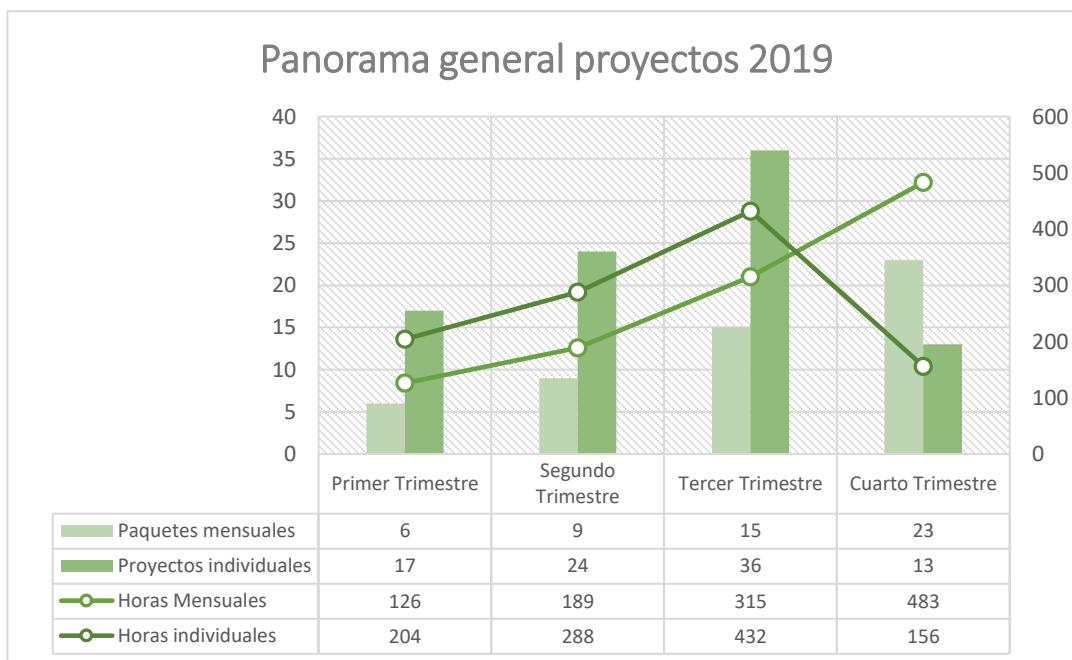
La Maceta Agencia Creativa inició con la producción de publicidad en impresos y digital. Actualmente la empresa ha diversificado su línea de servicios en diseño digital, manejo de redes sociales y programación web con ventas de \$102,000 anuales.

La producción de la Agencia Creativa La Maceta divide sus servicios en tres líneas: Publicidad Digital, Manejo de redes sociales y programación web.

Para conocer acerca de las dificultades es necesario conocer el contexto de los servicios que se ofrecen, estos son de Manejo de plataformas, Publicaciones mensuales, Atención Digital, Manejo de Pautas, Consultoría, Análisis Digital, Audiovisuales, Actualización de Línea Gráfica, Diseño de post. Estos servicios se clasifican en paquetes del básico al avanzado los cuales están denominados de la siguiente manera: Maceta de plástico (Paquete Básico), Maceta de madera (Básico Intermedio), Maceta de barro (Intermedio Avanzado), Maceta terracota (Avanzado).

La cantidad de publicaciones, video, fotografías y servicios prestados esta mejor explicado en el cuadro en Anexo 1 donde se especifica por tipo paquete cual es la constitución de cada uno.

En el año 2019 la cantidad de proyectos individuales triplico la cantidad de paquetes mensuales que la agencia presentaba, en términos económicos los proyectos individuales fueron el 37% de la venta en el año 2019 siendo un total de \$38,480 en contraste de los paquetes mensuales que son el 63% de la venta siendo un total de \$65,520.

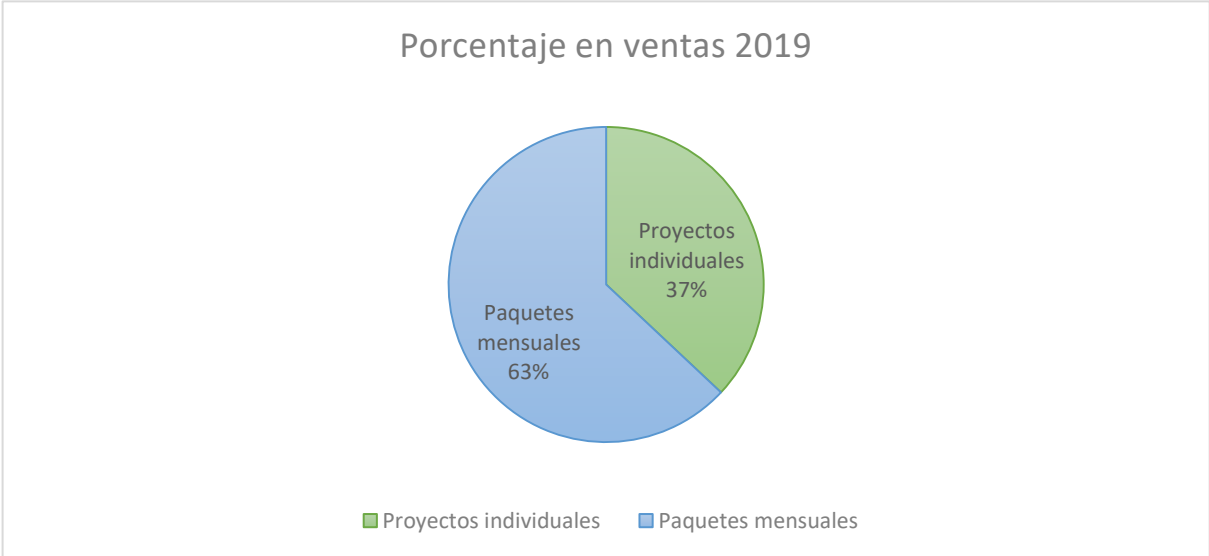


Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 1



Sin embargo un punto importante a tener en cuenta es que por la carga de trabajo y la falta de personal en el año 2019 no se pudo atender toda la demanda de los proyectos individuales, hubo una gran cantidad de proyectos que tuvieron que declinarse o refererir a otros profesionales por falta de personal o por una alta carga de trabajo en el personal actual.

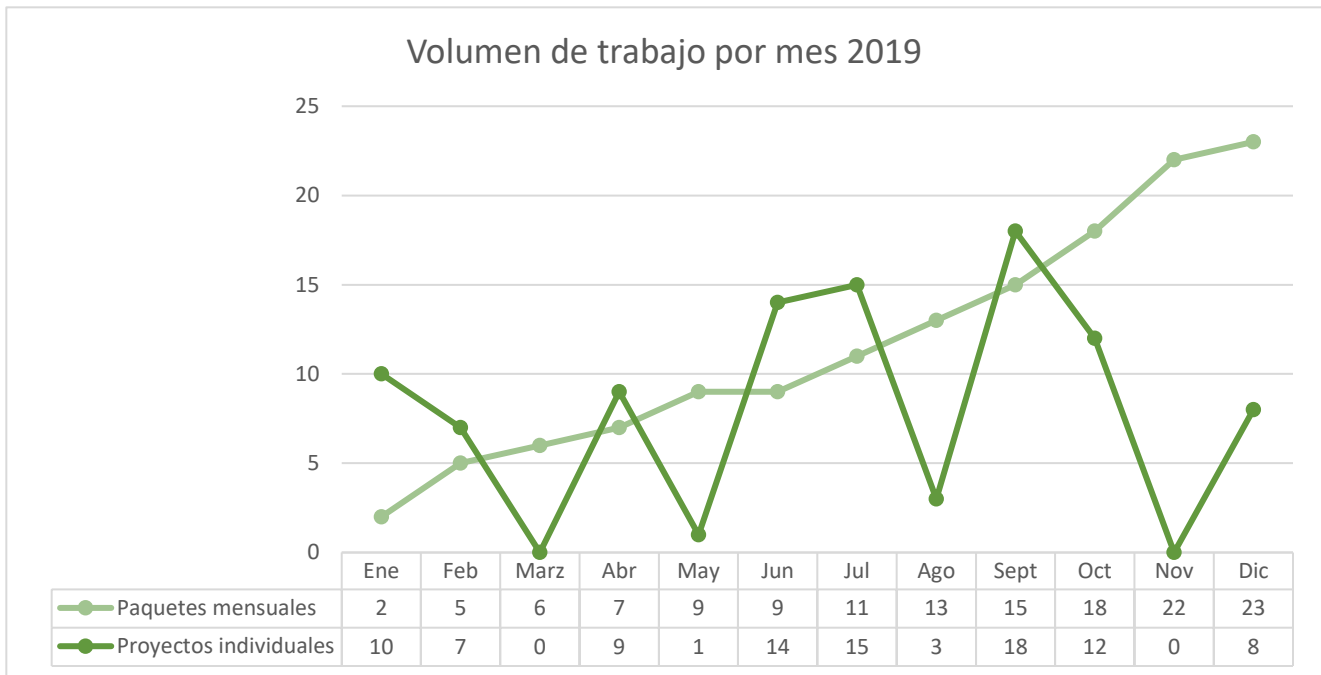
Tomando lo anterior en cuenta es posible que el porcentaje de ventas de los proyectos individuales pudiera haber sido mayor al 37% si se hubiese atendido todo el volumen de trabajo que se presentaba.



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 2

En base a lo anterior la dificultad es que los tiempos de producción en paquetes fijos es fácil de estipular y organizar ya que se puede realizar una calendarización. Sin embargo, en proyectos individuales el cliente estipula una fecha de cuando necesita el producto y para ello se necesita conseguir mano de obra o personal para realizar estas labores; ya que el personal fijo tiene estipulado su trabajo bajo una calendarización mensual y los proyectos individuales surgen en cualquier época del año.

Si se analiza el volumen de trabajo de los proyectos individuales en contraste de los paquetes mensuales obtenemos el siguiente gráfico:



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 3

Se puede observar que los paquetes mensuales cuentan con un crecimiento ascendente de trabajo, siendo más predecible el momento en el cual se necesita incorporar una nueva posición o realizar una reestructuración en el organigrama; en cambio en los proyectos individuales se tiene un volumen no predecible a la fecha ya que no se cuentan con históricos para poder crear tendencias o predicciones certeras ya que solo hay data de meses con muy bajo volumen de proyectos individuales como marzo, mayo, agosto, noviembre y meses con un alto volumen de trabajo como junio, julio, septiembre y es por ello que es difícil justificar una posición fija para atender este tipo de trabajo.

Retomando el caso anterior se analizó el tiempo diario que un colaborador de diseño toma para realizar las distintas tareas del área, esta división se realiza por medio de los paquetes que van desde básico ha avanzado. (anexo 1)

## Horario de trabajo de área de diseño 2019

Diseñador 1	Horas Diarias	Diseñador 2	Horas Diarias	Diseñador 3	Horas Diarias	Diseñador 4	Horas Diarias	Diseñador 5	Horas Diarias
Paquete básico	1	Paquete básico	1	Paquete básico	1	Paquete básico	1	Paquete avanzado	2.5
Paquete básico	1	Paquete básico	1	Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5	Paquete avanzado	2.5
Paquete básico	1	Paquete básico	1	Paquete intermedio	1.5	Paquete avanzado	2.5	Paquete intermedio	1.5
Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5	Edición de audiovisuales	2.5	Edición de audiovisuales	1.5
Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5				
Paquete intermedio	1.5	Paquete intermedio	1.5	Edición de fotos	1				
Total, de horas	7.5	Total, de horas	7.5	Total, de horas	8	Total, de horas	7.5	Total, de horas	8

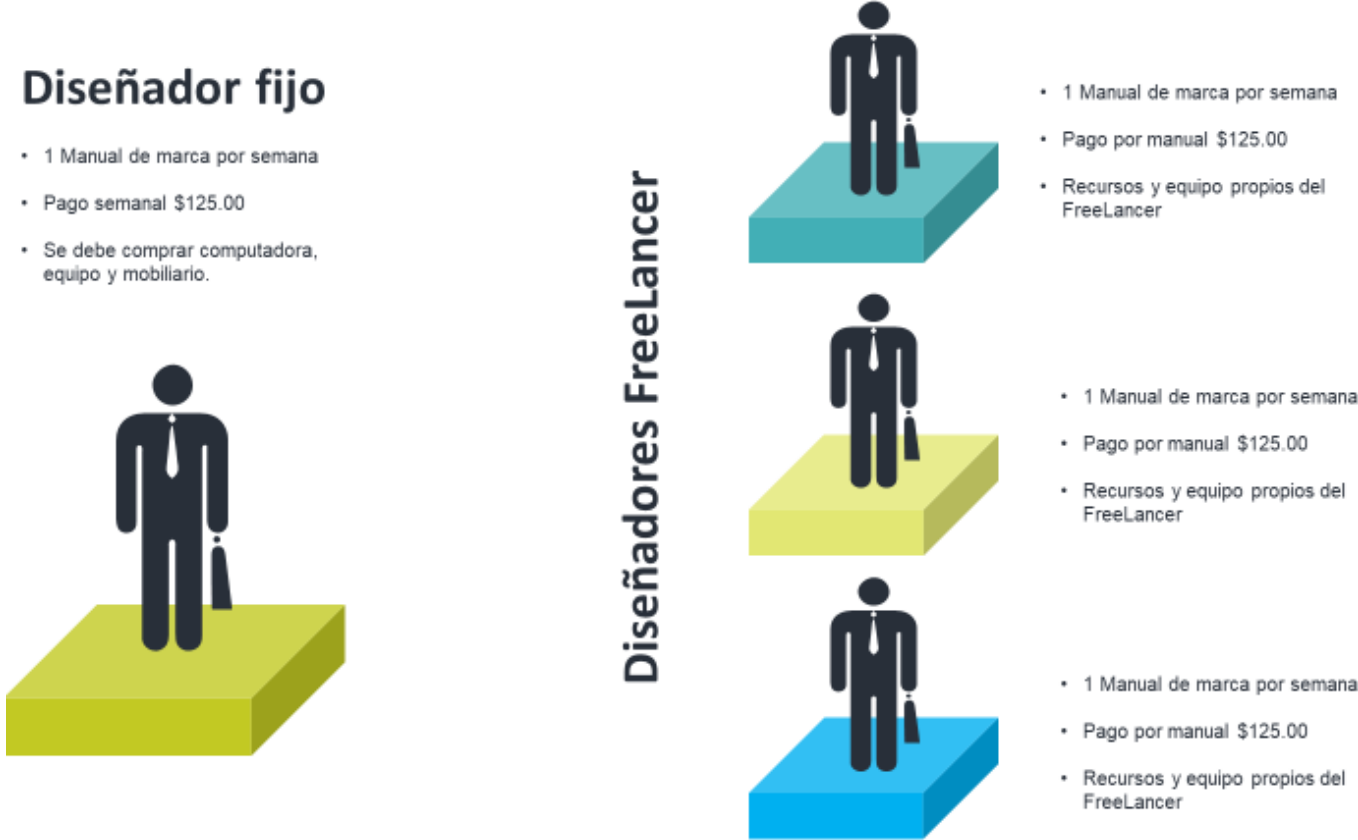
Fuente La Maceta Agencia Creativa Tabla 1

Para identificar los tiempos de trabajo del área de diseño se realizó un ejercicio por dos semanas con cada integrante del área, se identifica que cada colaborador posee paquetes asignados los cuales requieren más o menor tiempo dependiendo la complejidad de cada paquete mensual, sin embargo, una de las dificultades con las que se han venido enfrentando a lo largo del año 2019 es cuando surgen proyectos individuales porque no se puede delegar este trabajo en posiciones fijas.

El contratar otra posición de diseño para atender los proyectos individuales fue una de las propuestas que se plantearon en el año 2019, sin embargo, por el flujo de trabajo de los proyectos se identifica que existen tiempos muertos o de poca demanda en este tipo de trabajos, así mismo el justificar una plaza fija en diseño es un gasto considerable, por tema de equipo, mobiliario y salario.

Para analizar lo mencionado se toma en cuenta el siguiente ejemplo: si tres clientes distintos piden que se realice un manual de marca en la misma semana y esperan la entrega de estos manuales en 5 días hábiles y el panorama es el siguiente.

En el caso de una posición fija dedicada exclusivamente a realizar manuales de marca sin dedicarse a ningún proyecto externo el escenario sería el siguiente, el tiempo en promedio por manual de marca es de una semana, por lo cual, ante el requerimiento de los tres manuales de marca, solo se podría entregar un manual en los 5 días hábiles y los demás manuales se entregarían con tiempo de desfase, el salario del diseñador fijo ronda los \$400.00 a \$500.00 y la venta de estos manuales se encuentra entre \$250.00 a \$ 300.00.



Fuente Armando Barrios, Jessica González Gráfico 4

En el caso de diseñadores FreeLancer se puede gestionar de una manera distinta, en primer lugar se puede contratar 3 FreeLancer cada uno dedicado a un manual de marca, el tiempo promedio para realizar una manual de marca es de una semana la diferencia radica que el tiempo de un FreeLancer no afecta el tiempo de otro; por lo cual se podría entregar los tres manuales de marca en una semana por medio de este esquema, en el caso de los costos lo que se paga en promedio por

manual de marca en esta modalidad ronda los \$125.00 a \$150.00 y la venta de estos manuales es igual a la presentada en el caso anterior.

Analizando esto se puede identificar que en caso de los tiempos de entrega la modalidad FreeLancer presenta un esquema que permite realizar la entrega en el tiempo indicado, en contraste a una posición fija que requiere de mayor tiempo y recursos, sin embargo es necesario aclarar que en ocasiones la modalidad FreeLancer podrá ser más costosa que una posición fija, a pesar de ello lo que se busca con esta modalidad en primer lugar es atender el volumen de trabajo en los tiempos que se requiere y la flexibilidad de manejar los tiempos y los recursos.

### **Cuadro comparativo de costos y tiempo de FreeLancer y Posición fija**

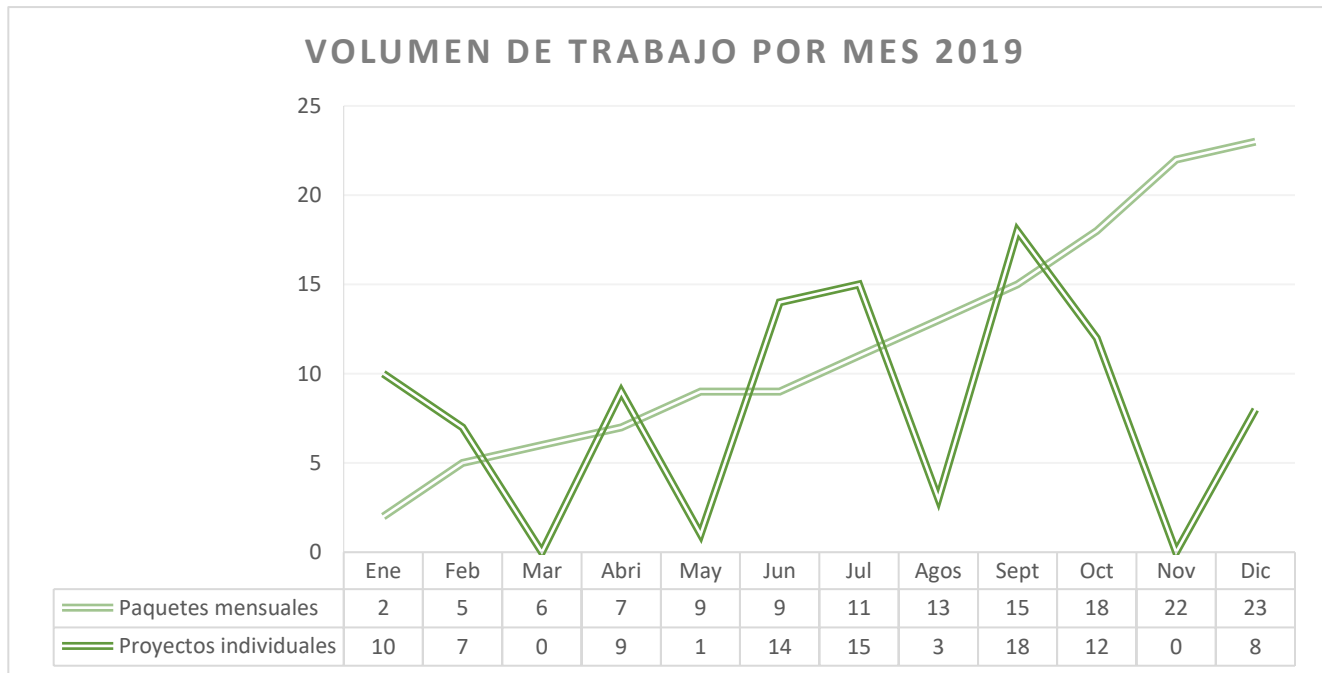
Tipo	Cantidad de manuales de marca	Tiempo	Pago semanal	Precio de venta	Ganancia
Diseñador fijo	3	3 semanas	\$125 a \$150	\$250 a \$300	\$350 a \$400
Modalidad FreeLancer	3	1 semana por FreeLancer	\$125 a \$150	\$250 a \$300	\$375 a \$450

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 2

## 1.2 Justificación de la necesidad de cambio

La importancia principal del proyecto de innovación radica en solventar una necesidad presente en la organización agencia creativa La Maceta, como se identifica en la parte del diagnóstico existen distintas áreas a trabajar dentro de la organización sin embargo uno de las situaciones que está afectando la productividad y rendimiento de la empresa; radica en el manejo de volumen de trabajo de proyectos individuales a lo largo del año.

Si se visualiza el volumen de trabajo de los paquetes mensuales en contraste los paquetes individuales, se identifica que los paquetes mensuales poseen un crecimiento ascendente y al mismo tiempo predecible, en cambio los proyectos individuales a lo largo del año presentan picos de proyectos por ejemplo meses como marzo y noviembre no presentan actividad alguna, en cambio meses como septiembre, julio y junio presenta un volumen considerable de proyecto.



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 3

Lo anterior mencionado dificulta considerablemente el predecir cuándo se tendrá proyectos individuales y cuando no. Observando la fluctuación de trabajos en ciertos meses, el volumen de trabajo no es constante en todo el mes, hay proyectos que

son simultáneos en una semana por lo que se dificulta que una persona pueda realizar todos los proyectos al mismo tiempo.

Los clientes prefieren proyectos individuales por la inmediatez del requerimiento y por qué en ocasiones ellos no cuentan con el personal en sus organizaciones para hacer este tipo de labores en tan corto plazo y tercerizan este proceso.

Ahora bien, analizando los proyectos individuales desde las perspectivas de ventas, se pudo observar en el diagnóstico que en el año 2019 la cantidad de proyectos individuales triplico la cantidad de paquetes mensuales que la agencia presentaba, en términos de venta los proyectos individuales fueron el 37% de la venta siendo un total de \$38,480 en contraste de los paquetes mensuales que son el 63% de la venta siendo un total de \$65,520.

Durante el año 2019 hubo una cantidad considerable de proyectos individuales lo cuales no pudieron ser atendidos por falta de recursos humanos, lo cual genera una gran área de oportunidad de estos proyectos, si bien los proyectos individuales fueron un 37% pudieron haber llegado a 45 % o mas por lo cual hay un gran área de oportunidad, los socios no desean descuidar esta área de negocios que promete ser muy rentable si se cuentan con los recursos idoneos para atender este mercado.

Una de las metas de la organización según lo conversado con los dueños es lograr manejar el volumen de trabajo de los proyectos individuales sin afectar los tiempos de entrega y calidad de los paquetes mensuales, esto quiere decir no delegar trabajo de proyectos individuales en posiciones fijas de la empresa; se realizó un análisis previo de la carga de trabajo de cada diseñador dentro de la organización y se llegó a la conclusión que con la carga de trabajo actual que los diseñadores poseen respecto a los paquete mensuales no es viable el delegar los proyectos individuales a los diseñadores fijos, ya que esto repercutiría en los tiempos de entrega de los paquetes mensuales.

Así mismo lo conversado con los socios y basado en los análisis de los tiempos de trabajo de los diseñadores, el volumen de proyectos individuales en el año 2019 es difícil justificar una posición fija nueva en el área de diseño gráfico, esto se debe a

que los picos de trabajo en los proyectos individuales no son predecibles y hay tiempos muertos de trabajo en los cuales si existiese una posición nueva de diseño puede que no existan proyectos que delegar.

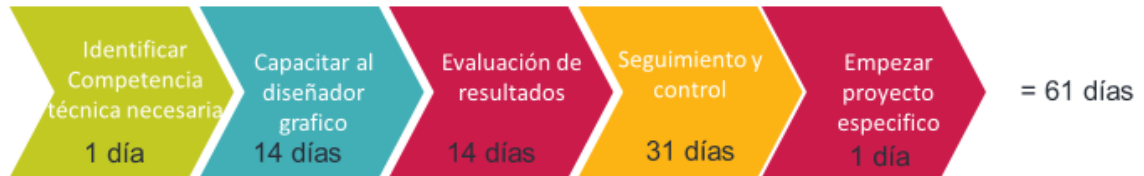
Es por ello que la figura de contratación de FreeLancer es un esquema atractivo de solución. Los FreeLancer son aquellos profesionales autónomos altamente cualificados que normalmente trabajan para sí mismos y en ocasiones emplean a otros, los profesionales más demandados al día de ahora son Periodistas, Diseñadores Gráficos y especialistas en TIC entre otros. (Puromarketing, 2017)

El esquema de FreeLancer se vio potenciado por el teletrabajo esto se debe a que brinda a los profesionales la oportunidad de trabajar desde un sitio cualquiera, para ello la condición fundamental es contar con las herramientas tecnológicas necesarias sea computadora, conexión a internet entre otros; las múltiples ventajas del teletrabajo y aplicado puntualmente a la temática ambiental se identifica el poder evitar el traslado diario de los individuos, reduciendo la contaminación ambiental y el tránsito vehicular, reduciendo el nivel de estrés, logrando el ahorro de tiempo y dinero. (Diaz, 2016)

Una de las principales razones por la cual se desea implementar la figura de FreeLancer es por el hecho que se basa en la entrega de resultados y no en las horas laboradas, así mismo existe una mayor flexibilidad a la hora de identificar competencias, por ejemplo si un diseñador fijo no posee una habilidad técnica se debe de capacitar y pasar por la etapa de adaptación del conocimiento la cual toma alrededor de dos meses, en el caso del FreeLancer se busca una persona con ese criterio o competencia para ese proyecto en específico sin la necesidad de pasar por otras etapas previas de adaptación.



## Adquirir competencia Técnica Posición Fija



## Adquirir competencia Técnica FreeLancer



Fuente Armando Barrios, Jessica González Grafico 5

La propuesta beta web para la contratación de FreeLancer en agencia creativa La Maceta beneficiara directamente a la organización ya que brindaría la posibilidad en primer lugar de automatizar la aplicación de los candidatos a los proyectos, unificaría la información de los aplicantes dentro de la web, generaría un esquema de trabajo basado en resultados, así mismo se tendrían profesionales accesibles en los momentos donde existen volumen de trabajo altos permitiendo reducir costos operativos entre otros.

Así mismo uno de los objetivos de crear esta propuesta va enfocado en monetizar este servicio en un futuro, esto quiere decir poder crear una base de datos de FreeLancer en el área de diseño que este a disposición de otros negocios siendo así una iniciativa relacionada a recursos humanos, que permita generar ingresos a la organización.

### **1.3 Fundamentación teórica**

En el presente capítulo se exponen las temáticas que fundamentan la investigación sobre el trabajo FreeLancer, el reclutamiento en línea, el panorama de trabajo de los diseñadores gráficos y el contexto salvadoreño en el que se desenvuelven. Se relacionan temáticas, se describen conceptos básicos, los cuales ayudan a comprender la naturaleza del trabajo.

Algunas terminologías, conceptos y constructos específicos que se encuentran dentro del marco teórico, están detallados en el glosario que encuentra en el anexo del presente escrito.

#### **1.3.1 Reseña Histórica de FreeLancer**

El FreeLancer o también conocido como trabajador autónomo, independiente o por cuenta propia es la persona que realiza trabajos característicos de su oficio o profesión de forma autónoma, en otras palabras, el FreeLancer trabaja de manera independiente de terceros por lo que no figura como empleado de la empresa o de la agencia publicitaria o de diseño de estos, pero aun así se puede contratar sus servicios.

La etimología de la palabra FreeLancer deriva del término medieval inglés free= independiente + Lance= que significa mercenario o lancero libre, es decir, aquel caballero que no estaba al servicio de ningún señor en concreto por lo que sus servicios podían ser contratados por cualquiera y él era libre de elegir para quien trabajar.

Existen otras teorías sobre el origen de la palabra FreeLancer. El periodista especializado en ciencia, tecnología y medioambiente, Álex Fernández Muerza señaló en el artículo Periodistas FreeLancer (o la historia del ingenioso Hidalgo Don Quijote) (2001) que el término FreeLancer se utilizó por primera vez en el siglo XI, época en la que William “El Conquistador” entregaba una lanza a cada uno de los caballeros que le prestaban servicios. (Acuña, 2005)

La palabra en inglés hizo la transición a un sustantivo figurativo en torno al 1860 y posteriormente fue reconocido como un verbo en 1903 por varias autoridades en lingüística como el Diccionario Oxford de Inglés. En la actualidad el término es empleado como sustantivo un Freelance, FreeLancer o Freelanceros y como adverbio un ejemplo de ello es la frase “un periodista que trabaja como freelance” (Acuña, 2005)

A lo largo del siglo XIX el trabajo FreeLancer no era muy común, ni era la primera opción de las personas, solo un pequeño grupo individuos prefería el realizar su oficio o profesión de esta manera, sin embargo, con la aproximación del siglo XX y con la incorporación de nuevas tecnologías y con el contexto que se vivía en ese momento el concepto de FreeLancer empieza a tener un mayor auge.

A principios del año 2013, avanzada la crisis, ya se había detectado que existía una pérdida de alrededor de 7 millones de empleos en la Unión Europea. Esto significaba que en promedio 1 de cada 10 personas quedaron desempleadas. Es este contexto en el que se comienza a dar en toda Europa un acceso del profesional independiente con unas determinadas características, los que al día de ahora conocemos como FreeLancer o Gigs o Ipros. (The Rise of the Freelance Economy, 2020)

Es por ello que se puede identificar que, en regiones como Europa, Latinoamérica, Norteamérica un segmento significativo del mercado laboral es representado por FreeLancer siendo esto un cambio importante en la naturaleza del trabajo u las formas de trabajar. En Países como Holanda el sector FreeLancer creció un 93% durante el periodo de 2000-2012 en España y resto de Europa, a pesar que el fenómeno se presentó años posteriores el crecimiento ha sido significativo un 51% en ese periodo de tiempo. (The Rise of the Freelance Economy, 2020)

El trabajo FreeLancer se extendió primeramente por países anglosajones, sobre todo en Estados Unidos y en los últimos tiempos ha entrado con fuerza también en todo el ámbito hispano por lo que, tanto España como en los países latinoamericanos, es una modalidad vista como la nueva forma de trabajar y está experimentando un auge creciente. Dentro de este campo juegan un rol

fundamental las nuevas tecnologías que hacen desaparecer las barreras geográficas de tal forma que se puede acceder a la información desde cualquier lugar y en todo momento. (Enquix, 2020)

### **1.3.2 Motivos principales de aparición de FreeLancer**

Los FreeLancer son aquellos profesionales autónomos altamente cualificados que normalmente trabajan para sí mismos y en ocasiones emplean a otros, los profesionales más demandados al día de ahora son Periodistas, Diseñadores Gráficos y especialistas en TIC. (Puromarketing, 2017)

Según Maite Moreno, CEO de Monday Happy Monday empresa especializada en conectar empresas y FreeLancer existen tres motivos principales que explican la aparición de este fenómeno a nivel mundial:

1. Por un lado, los profesionales jóvenes están abiertos a nuevas formas de trabajo. Son nómadas del conocimiento: jóvenes de la generación y que no quieren entrar en una empresa como un empleado tradicional porque consideran que eso es un límite a su creatividad y su afán de conocimiento.
2. En segundo lugar, los profesionales senior de cierta edad que se han visto expulsados del mercado laboral durante la crisis “a menudo no han podido volver a él mediante fórmulas tradicionales y colaboran como FreeLancer para empresas que no pueden pagar por su experiencia y talento de forma permanente dentro de la empresa.
3. Para finalizar, el tercer motivo que ha ayudado y facilitado la expansión de esta modalidad de trabajos son las nuevas tecnologías que permiten que los FreeLancer trabajen en lugares distantes del domicilio receptor del trabajo en países o regiones diferentes.

### **1.3.3 FreeLancer y los Millennials**

Los Millennials son todas las personas que nacieron en los años de 1981 a 1994 según estadístico un factor determinante de esta generación es que en promedio pasa 4 a 5 años en su trabajo antes de buscar otras oportunidades laborales. En la

medida en que los representantes de esta generación van creciendo más y más cada día se da un fenómeno en paralelo que es el crecimiento del trabajo FreeLancer puro o como teletrabajo parcial. Una de las necesidades de los Millennials es la flexibilidad y un buen ingreso. (Pulsosocial, 2018)

Muchas compañías están atentas a las necesidades de sus empleados más jóvenes y van modificando las condiciones de trabajo para que se sientan a gusto, con el objetivo final de retener talentos y no perderlos por prácticas obsoletas. Sin embargo, todavía existen empresas que mantiene vigentes paradigmas anticuados que chocan con las necesidades de la nueva fuerza laboral. Es por ello que es fundamental actualizar la estrategia de recursos humanos para la incorporación de las nuevas generaciones.

Algunas de los factores del estilo FreeLancer que interesa a los Millennials es que les permite el tomar desafíos en importantes compañías extranjeras, las tecnologías permiten este tipo de gestión, así mismo muchas profesiones como diseñadores gráficos, analistas programadores se paga mucho mejor por proyectos que si se tratara de un sueldo mensual. Por último, el tiempo flexible para cuestiones personales, el poder cortar una jornada para al ir al gimnasio, salir con amigos y gestionar su tiempo es un factor que los Millennials aprecian realmente. (Pulsosocial, 2018)

Otros factores a tomar en cuenta es la facilidad de poder utilizar redes sociales en horarios de trabajo, existen empresas en la actualidad que aun prohíben el uso de celulares en el trabajo; el organizar el tiempo sin necesidad de despertarse antes, ni someterse al tráfico de la ciudad, el poder trabajar desde casa hace innecesaria la ropa de oficina (Pulsosocial, 2018)

#### **1.3.4 FreeLancer los Baby Boomers Y Generación X**

Los Baby Boomers son todas las personas que nacieron en los años 1946 a 1960 según estadísticos un factor determinante de esta generación es que en promedio pasan de 20 a 30 años en su trabajo y en algunos casos llegan a jubilarse dentro

de un solo trabajo, esto se debe que para esta generación era muy común permanecer en un mismo trabajo por varios años, en ocasiones las personas pasaban en uno o dos trabajos para posteriormente dedicarse a un emprendimiento propio. (Internationalliving, 2018)

En el caso de la Generación X son todas las personas que nacieron en los años 1961 a 1981 en este caso una característica es que el tiempo de permanencia en una empresa es de alrededor de 8 a 10 años siguiendo un patrón similar al de los Baby Boomers. Sin embargo, un factor que ha sucedido en las últimas décadas es que algunos profesionales de estas generaciones se han visto expulsados del mercado laboral y no han podido volver a trabajar por medio de las fórmulas tradicionales, esto se debe también a que muchas empresas que necesitan de sus servicios no pueden pagar por su experiencia y talento de manera permanente; lo que los ha llevado a contemplar la oportunidad que brinda sus servicios como FreeLancer. (Internationalliving, 2018)

Las razones por las cuales los Baby Boomers y la Generación X son tan atractivos para las empresas radica en competencias que han desarrollado a lo largo de su vida laboral, en primer lugar la comunicación efectiva, la puntualidad, atención a los detalles y segundo lugar el factor más importante que es la experiencia y el conocimiento que se genera por medio de ella, el resolver problemas de trabajo, identificar soluciones y tener una perspectiva amplia basado en situaciones pasadas son factores importantes al momento de realizar un trabajo o proyecto.

Es por ello que en la actualidad la figura del FreeLancer permite a todas las empresas el contratar personal con experiencia comprobada que conozcan del tema y que puedan utilizar ese conocimiento en proyectos específicos.

### **1.3.5 FreeLancer y las tecnologías**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); ha sido potenciada con la generación de los Millennials, esa generación se hizo adulta con la llegada del nuevo milenio y han incorporado la tecnología en toda su vida cotidiana. Visto así,

las tecnologías dieron el teletrabajo aparece para transformar las relaciones laborales tradicionales.

Existen varias definiciones del teletrabajo, sin embargo, Bello (2016) lo define de la siguiente manera:

La ejecución del trabajo se realiza bajo el uso de las TIC, como una forma de efectuar una tarea que requiere de la reorganización empresarial con miras de optimizar la cultura organizacional y así poder captar todas las bondades que trae consigo su aplicación. Su definición implica el trabajo a distancia, el cual brinda a las personas conocimientos y habilidades tecnológicas, más un sistema de autodisciplina y organización que debe aprovechar al máximo (p. 117).

El teletrabajo aparece como una excelente opción para las empresas que quieren ahorrar recursos e implementar nuevas formas de trabajo; en América Latina esta modalidad apenas está tomando fuerza siendo Argentina, Brasil, Chile y México, los países latinoamericanos en lo que más se viene desarrollando; mientras que en Colombia, según cifras del Ministerio de las TIC, el número de empresas que han adoptado el teletrabajo asciende a unas 10.700, impactando a más de 92.000 personas. (Dinero, 2017)

El teletrabajo brinda a los profesionales la oportunidad de trabajar desde un sitio cualquiera, para ello la condición fundamental es contar con las herramientas tecnológicas necesarias sea computadora, conexión a internet entre otros; las múltiples ventajas del teletrabajo y aplicado puntualmente a la temática ambiental se identifica el poder evitar el traslado diario de los individuos, reduciendo la contaminación ambiental y el tránsito vehicular, reduciendo el nivel de estrés, logrando el ahorro de tiempo y dinero. (Diaz, 2016)

Entre los efectos positivos del teletrabajo aparecen los altos beneficios tales como la reducción de costos de adecuación de la infraestructura y utensilios mobiliarios, gastos fijos un ahorro de dinero en los empleados ya que dejan de gastar en transporte y alimentación, el teletrabajo esta de la mano de la modalidad FreeLancer ya que permite a las personas que sin importar la zona geográfica puedan aplicar a

proyectos a lo largo del mundo, así mismo permite a las organizaciones conectar con talento especializado sin la necesidad de realizar la contratación fija del mismo.

Según una investigación de Virgin media Business “Para el año 2022 cerca del 47% de los trabajadores de una organización estarán bajo la modalidad FreeLancer. Adicionalmente, las personas podrán manejar horarios altamente flexibles, las reuniones empresariales podrán hacerse de forma virtual, lo que reduce la movilidad de las personas. La productividad de las personas se incrementará en un 30% debido a que se reducirán los niveles de estrés. Por otra parte, los niveles de clima laboral y satisfacción por parte de los empleados tendrán a incrementar, y a su vez la efectividad laboral. (Díaz, 2016)

### **1.3.6 Tipos de FreeLancer**

Hay muchas variaciones diferentes de profesional FreeLancer en función de cuál es su esquema de trabajo:

1. Los profesionales FreeLancer independientes: se definen como profesionales independientes “tradicionales que trabajan por proyectos.
2. Los profesionales FreeLancer moonlighters se definen como profesionales con un trabajo principal estable que es sus ratos libres trabajan en proyectos de otro tipo.
3. Los profesionales FreeLancer diversificados son aquellos con múltiples fuentes de ingresos a partir de una combinación de modelos laborales, desde empleo tradicional hasta el trabajo independiente.
4. Los profesionales FreeLancer temporales son aquellas personas con un único empleador, cliente, trabajo, proyecto o contrato por ejemplo un consultor de estrategia de negocio que realiza un trabajo para un cliente por poco tiempo.
5. Los empresarios FreeLancer son micro emprendedores o dueños de pequeñas empresas que emplean entre uno y cinco empleados como máximo.



### **1.3.7 Plataformas FreeLancer actuales**

Entre las empresas que han aprovechado esta tendencia como modelo de negocio, está la plataforma australiana “Freelancer.com” que, nacida en el año 2019, cuenta con más de 7 millones de usuarios alrededor del mundo y 4 millones de proyectos publicados; esta plataforma consiste en que una empresa o persona puede acceder para solicitar los servicios de profesionales capacitados y eficientes, los cuales trabajan de forma independiente, segura, transparente, y pueden negociar precios y plazos ya sea del servicio o proyecto. Dicha plataforma promete ser muy útil para las Pymes y profesionales colombianos (Siseles, 2016)

Además, “Freelancer.com” cuenta con más de 1,5 millones de usuarios ubicados en América Latina, siendo Brasil, México, Argentina y Colombia los países en los que tiene mayor penetración; mientras que India y Estados Unidos son los principales mercados de la empresa. Los FreeLancer son trabajadores autónomos e independientes que se valen por sí mismos y no le interesa tener un vínculo formal de empleado en una empresa; asimismo hoy en día estos van relacionados íntimamente con la tecnología ya que pueden acceder a enormes variedades de ofertas de trabajo desde cualquier lugar del mundo (Semana, 2016)

### **1.3.8 Globalización y exportación de servicios y productos en El Salvador**

La globalización en El Salvador no es una opción es una necesidad de adaptación que tiene el país, la globalización es un proceso en el cual no se puede interponer, pero si puede avanzar rápidamente para acelerar el proceso de integración, e introducir un enfoque de desarrollo económico local. (Dehesa, 2000)

Según las estadísticas del Ministerio de Economía de El Salvador (MINEC) los principales mercados de exportación de El Salvador son Estados Unidos y los países centroamericanos, que en su conjunto representaron el 84% del valor de las exportaciones del país en el año 2017. Las exportaciones a los países de la Unión Europea en su conjunto ascendieron a US\$194.4 millones, 4% del total ocupando el tercer lugar en los mercados de exportación de El Salvador. (Ministerio de economía de El Salvador, 2017)

### **1.3.9 Exportación e importación de productos y servicios**

En el proceso del comercio internacional, se encuentran dos conceptos muy importantes que se deben conocer; la exportación e importaciones de bienes como de servicios. Los grupos de servicio se pueden clasificar como: servicios comerciales, telecomunicaciones, construcción, distribución y transporte, educación, ambientales, financieros, salud, turismo, deportivos y servicios de diseño. (Dehesa, 2000)

Los servicios de diseño son aquellos brindados para la elaboración de campañas publicitarias, anuncios, edición de video, creación de logos para una marca, desarrollo de manuales de marca, brochures, muping o carteleras públicas o servicios afines que permitan generar una mejor imagen a las marcas contratistas. Este servicio es muy utilizado en las exportaciones, cuando se requiere lanzar una marca a nivel internacional. (Balcázar, 2011)

Los servicios y los bienes tienen diferencias esto se debe al carácter inmediato de la relación formada entre el proveedor y el consumidor. Muchos servicios no son transportables y no pueden exportarse como bienes de modo que el consumidor se debe trasladar hacia el proveedor o éste hacia el consumidor. (Dehesa, 2000)

En la comercialización de servicios, se debe vincular la capacidad para crear un servicio de acuerdo a las necesidades de los clientes a partir de estas cuatro etapas:

- a) Crear una relación
- b) Identificar las necesidades de los clientes
- c) Presentar un servicio y adaptarlo a las necesidades de los clientes
- d) Buscar el compromiso

Estas etapas del proceso permiten que un servicio este enfocado en brindar la mejor solución o la más rentable al cliente en cuestión.

### **1.3.10 Marco Legal.**

En este capítulo se expone las leyes y aspectos legales que permiten que en El Salvador sea viable dar la exportación de servicios, lo cual es fundamental a la hora

de trabajar como FreeLancer o al momento de contratar FreeLancer en el extranjero.

### **1.3.11 Leyes de exportación de servicios y tratados comerciales en El Salvador**

A partir de la década de los noventa, El Salvador ha implementado una política comercial de apertura que busca atender las necesidades de crecimiento y desarrollo económico y se han realizado esfuerzos para promover la inserción de la economía salvadoreña a la global, teniendo presente lo reducido del mercado interno. (Ministerio de Hacienda, 2020)

El impulso de la exportación de servicios es fundamental para cada país, ya que fomenta la inclusión del mismo a la globalización y genera oportunidad de empleos a quienes brindan servicios que no son demandados al interior de cada país. Para que esta activación de la economía resulte favorable para ambas partes se han creado leyes que apoyan la práctica adecuada de la exportación de servicios. (Ministerio de Hacienda, 2020)

### **1.3.12 Ley de fomento a la producción**

Como indica la Ley de producción en el número de decreto 598 (2011):

el Art. 1 de esta ley, dentro del Código tributario, el objeto de la misma es el “fortalecimiento y apoyo a los sectores productivos, acorde a las reglas que rigen el comercio mundial, con la finalidad de promover la viabilidad, productividad, competitividad y sustentabilidad de las empresas en el mercado nacional e internacional, contribuyendo así a la generación de empleos dignos y al desarrollo económico y social del país.

Una de las misiones de las exportaciones de servicios, según el Art 3, Inciso 2 de esta ley, donde su base es promover los siguientes aspectos:

- a) La diversificación, fortalecimiento y dinamización de la base productiva nacional.
- b) La calidad, productividad, innovación y tecnología para el desarrollo competitivo de las empresas.

c) Un entorno favorable para el desarrollo competitivo de las empresas, de manera que se favorezca e impulse la internacionalización de las mismas.

d) La creación y fomento de una cultura empresarial orientada a la internacionalización de productos y servicios.

c) La creación y fortalecimiento de programas que impulsen prácticas empresariales que contribuyan al desarrollo sustentable y equilibrado de largo plazo.

Estas medidas permiten el equilibrio en el desarrollo entre ambas partes, es decir el país que compra y el país que vende; además con la ayuda del Ministerio de Economía, el cual es el encargado de coordinar y contabilizar toda clase de eventos relacionados, siendo monitoreados para que cumplan con la mayor calidad posible. (Asamblea legislativa, 2011)

Para gozar de los beneficios de la ley, toda persona, empresa u organización debe indicar el tipo de programa que quieren realizar y este será evaluado por el comité; sin embargo, es importante mencionar que los inscritos son aprobados, siempre y cuando sean las reglas y recomendaciones de acuerdo a las normativas establecidas anteriormente.

Una vez, se tiene un fomento de dichos servicios, se puede establecer un comercio hacia el exterior, para eso el proceso se debe complementar con otras leyes en las cuales se deben tomar ciertos puntos en consideración. (Asamblea legislativa, 2011)

Dentro de esta ley, se consideran en el Art 5. Inciso 1, literal h, en donde se dicta de la siguiente manera:

Procesos empresariales: Entendiéndose como aquellos servicios a distancia o “tercerización”, conocidos también en el comercio de servicios internacionales por sus siglas en inglés como BPO’s, consistentes en la subcontratación de procesos de administración prestados por una empresa establecida en un parque de servicios, a personas jurídicas radicadas y con operaciones fuera del territorio nacional, en apoyo a los procesos de negocios de empresas.

Entre las que están: la captura de información, procesamiento y manejo de clientes, sondeos e investigación de mercados, estudios, análisis, supervisión y control de calidad, contabilidad, elaboración de planillas e historial de recursos humanos; procesamiento y manejo de datos, historiales clínicos; diseño y elaboración de planos; traducción de documentos, transcripción e impresión de textos; sin perjuicio que parte del servicio se destine al mercado nacional.

De esta manera se reconocen los diseñadores en el campo como profesionales y técnicos, por lo tanto, pueden hacer uso y práctica para el desarrollo de estas economías creativas.

### **1.3.13 Ley de servicios internacionales**

El objetivo de esta ley es regular el establecimiento y funcionamiento de los parques de servicio y centros de servicio, así como también los beneficios de aquellas empresas que desarrollan productos en los mismos. (Corte suprema de justicia de El Salvador, 2007)

Así lo menciona el Art. 1. Para esta se consideran cuatro puntos importantes dentro de la ley, donde se describen los tipos de usuarios:

a) Parque de servicios: Área delimitada que formando un solo cuerpo, se encuentra cercada y aislada, sin población residente, donde los bienes que en ella se introduzcan y los servicios que se presten, se consideran fuera del territorio aduanero nacional, con respecto a los derechos e impuestos de importación, dentro de la cual y bajo la responsabilidad de un administrador autorizado, se establezcan y operen varias empresas dedicadas a la prestación de servicios bajo los términos y condiciones regulados por esta Ley.

b) Centro de servicios: Área delimitada y aislada, según la naturaleza de la actividad, que se considera fuera del territorio aduanero nacional, en virtud de considerarse como una zona que goza de extraterritorialidad aduanera, donde los bienes que en ella se introduzcan y los servicios que se presten, se consideran como si no estuviesen en el territorio aduanero nacional, con respecto a los derechos e

impuestos de importación, dentro de la cual se autoriza el establecimiento de una empresa dedicada a la prestación de servicios, bajo los términos de esta Ley.

c) Usuario directo: Persona natural o jurídica, nacional o extranjera autorizada para prestar servicios en el parque o centro de servicio, de conformidad a lo establecido en esta Ley.

d) Usuario indirecto: Persona natural o jurídica, nacional o extranjera, con residencia o no en el país, acreditado como propietario de las mercancías de conformidad a la documentación aduanera respectiva, destinada a ser internada en un parque de servicios para someterse a las operaciones de distribución o logística internacional, a cargo de un usuario directo calificado, que asume la responsabilidad por la custodia, manejo y distribución de las mismas.

#### **1.3.14 Tratados de libre comercio**

El Salvador es uno de los países que ha logrado unirse a los tratados de libre comercio, con el fin de procurar un bienestar económico, permitiendo que el desarrollo social sea sostenible para el país y toda su población. La responsabilidad de la entidad gubernamental, por tanto, consiste en velar que las condiciones del entorno sean apropiadas para productores, comerciantes y, por supuesto, consumidores; indicando una fusión entre el gobierno, las empresas, quienes trabajan para ellas y todos los ciudadanos que quieren ser involucrados en dicho contexto.

Los tratados de libre comercio crean y dar apertura a nuevos mercados, permitiendo exportar servicios y productos, que no poseen diferentes países por motivos de desarrollo económico y los cuales resultan más fáciles de pedir por medio de socios comerciales de las diferentes partes del mundo.

Estos tratados son definidos como la integración internacional, creando convenios con republicas interesadas, tal como lo ha venido realizando el Salvador con Centro américa, México, Panamá, República Dominicana, Chile y procesos de negociación con la Unión Europea.

Según Lacayo, (2012), Ministro de Economía de El Salvador, los Tratados de Libre Comercio (TLCs) han abierto una gran brecha de oportunidades que pueden reconocidas en varios campos tales como:

-Exportación indirecta, cuando la empresa vende localmente a comercializadores, que comercializan el producto en el mercado externo (Ej: El Clúster “ El Salvador Trading Group) Esto es cuando la capacidad Administrativa y financiera de los productores agrícolas e industriales de determinados productos no es suficiente para efectuar exportaciones a un socio comercial en forma individual, se puede aprovechar los beneficios del tratado exportando sus productos por medio de Grupos y Asociaciones nacionales especializadas en la gestión empresarial para las exportaciones.

### **1.3.15 Protección y Control Efectivo de los derechos de Propiedad Intelectual**

Representa una ventaja que incentivará mayormente la inversión extranjera tanto en la industria textil y de confección como en la de manufactura electrónica; asimismo, otorgan garantía de protección de productos con potencial de exportación, que impulsa el Ministerio de Economía a través del Programa Nacional de Competitividad. Estas facilidades han llevado a El Salvador, a lograr ventajas competitivas de producción de sus propios productos y servicios nacionales, que compiten con otros productos extranjeros, tomando en cuenta la calidad, productividad y precio.

### **1.3.16 Tipos de contrato de servicios por tiempo**

Según el Código Civil de El Salvador (Art. 1309), “contrato es una convención en virtud de la cual una o más personas se obligan para con otra u otras, o recíprocamente, a dar, hacer o no hacer alguna cosa”. Desde un punto de vista sustancial o funcional, el contrato es el centro de los negocios. Es el instrumento práctico que realiza las más variadas finalidades de la vida económica que impliquen la composición de intereses de cada una de las partes.

#### **a) Contrato de trabajo por tiempo indefinido**

El artículo 25 del Código de Trabajo establece que “los contratos relativos a labores que por su naturaleza sean permanentes en la empresa, se consideraran celebrados por tiempo indefinido, aunque en ellos se señale plazo para su terminación. (Ministerio de trabajo y Previsión social, 2010)

### **b) Contrato de trabajo a plazo**

Este tipo de contrato es considerado por la legislación laboral como la excepción a la regla. Siendo su característica principal la especificación expresa del tiempo que durará la relación laboral, más allá de la cual el empleador no está obligado a mantener en el empleo al trabajador.

La duración máxima del contrato a plazo no está regulada por el Código de Trabajo. Sin embargo, de acuerdo con el artículo 25 del Código de Trabajo se entiende que el mismo se mantendrá vigente (sin convertirse en un contrato por tiempo indefinido) siempre que persistan las circunstancias objetivas que hayan motivado la transitoriedad, la temporalidad o eventualidad del contrato.

Visto lo anterior, la modalidad de contratación que se elija depende directamente de las necesidades laborales de la empresa. De tal forma que se atienda uno de los principios básicos como lo es el de estabilidad laboral, que implica la conservación del trabajo y brinda seguridad económica al trabajador. (Ministerio de trabajo y Previsión social, 2010)



## 2. Implementación de la innovación

### 2.1 Objetivos de la innovación propuesta

#### Objetivo General:

Proponer una beta web para la contratación de FreeLancer de diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.

#### Objetivo Específicos:

- Determinar los alcances de una beta web en la contratación de FreeLancer diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.
- Especificar las interfases de la beta web para la contratación de FreeLancer de diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.
- Crear propuesta beta web para la contratación de FreeLancer de diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.
- Validar beta web para la contratación de FreeLancer de diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.

### 2.2 Diseño de innovación

## Prototipo visual de la Propuesta



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 6

De acuerdo a la necesidad identificada en Agencia Creativa La Maceta, de la falta de recurso humano para garantizar la solvencia en el volumen de trabajo de los proyectos individuales, se propone un diseño de beta web que permita a través del reclutamiento en línea de FreeLancer en el área de Diseño Gráfico para prever futuros inconvenientes con los clientes en los picos de trabajo de los proyectos individuales.

La propuesta de innovación debe cubrir las necesidades actuales de la Agencia Creativa La Maceta y así mismo contemplar necesidades a futuro, es por ello que la plataforma de reclutamiento de Freelancer en un principio se centra en el área de diseño gráfico ya que actualmente se cuenta con una saturación de proyectos individuales en esta área, sin embargo a futuro se podrá contemplar esta modalidad en distintas áreas de la empresa que necesiten apoyo de FreeLancer.

Para comprender de una manera más específica lo anteriormente mencionado se crean los objetivos de la propuesta de innovación contemplando desde el aspecto de la publicación de los proyectos, hasta el pago de los mismos.

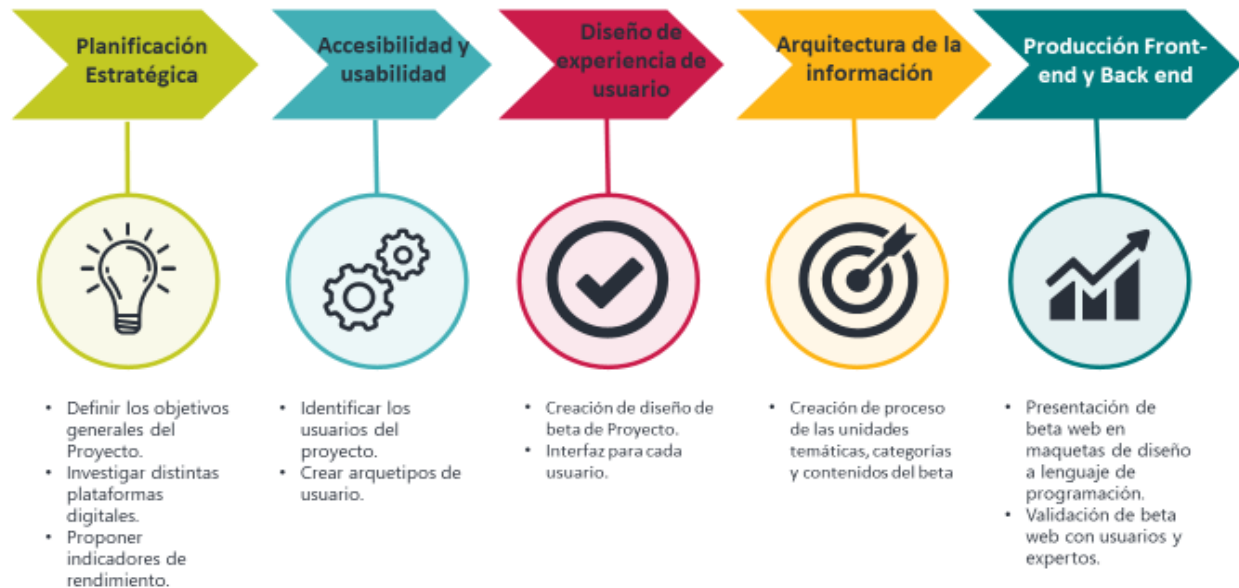
### **2.2.1 Objetivos de la beta web de reclutamiento y selección de FreeLancer**

Los objetivos de la propuesta de la innovación son los siguientes:

- Publicar proyectos de diseño gráfico disponibles para FreeLancer de ese sector.
- Organizar los proyectos de diseño gráfico en áreas específicas de competencias.
- Gestionar base de datos de Freelancer organizados en competencias específicas.
- Seleccionar propuestas de FreeLancer eligiendo el mejor para el proyecto en cuestión.
- Recibir proyectos terminados y gestionar pagos automáticos al FreeLancer dentro de la plataforma.

## 2.3 Metodologías y Estrategias

# Metodología y estrategias



Fuente Armando Barrios, Jessica González Gráfico 7

### Etapa 1 Planificación estratégica

En esta etapa se definen los objetivos generales del proyecto los cuales se encuentran citados en este escrito, estos objetivos se orientan a las necesidades del usuario y los lineamientos del cliente. Esto significa que posterior al diagnóstico de la organización y luego de identificar la problemática a trabajar; se plantearan los objetivos que se esperan alcanzar con el desarrollo de esta propuesta.

Junto con esto se debe de investigar las distintas plataformas digitales para identificar buenas prácticas y oportunidades; algunas plataformas que se indagaron en este escrito fueron Workana la cual cuenta con una cantidad de más de 2 millones de FreeLancer disponibles y una cantidad de 30,337 proyectos mensuales, otra plataforma es SoyFreeLancer la cual es una plataforma de origen salvadoreño con 6 años desde su nacimiento en la actualidad cuenta con 100 mil usuarios

registrados. Sin embargo, para la ejecución de la propuesta debe de hacerse una investigación en el contexto actual en la que se encuentre el proyecto.

En esta parte se debe tomar en cuenta los certificados de confidencialidad, información clara al usuario, chat en vivo para aclarar dudas entre otros, esta información debe ser tomada en cuenta para la etapa de usabilidad de la plataforma.

Otro factor fundamental en el área de planificación y organización es la creación de una política en la que se encuentre especificado el procedimiento de como publicar, las reglas y contingencias dentro del proceso, la estructura a seguir entre otros, este aspecto debe ser desarrollado por la organización en la que se realice el proyecto de innovación.

Finalmente se debe de identificar los indicadores de rendimiento claves para asegurar el éxito y aplicación de la beta.

## **Etapa 2 Accesibilidad y usabilidad**

En esta etapa se debe identificar las necesidades que pueden surgir a cada uno de los usuarios que utilicen la beta, en primer lugar, se plantean los tipos de usuarios y que información es necesaria dentro de la beta. Los usuarios principales son tres:

- Administrador: la función principal de este usuario es la gestión efectiva de la información para publicar, organizar y archivar la información de las publicaciones y de los FreeLancer.
- FreeLancer: el cual juega un papel fundamental dentro de la plataforma, ya que será este usuario el cual llene la información necesaria dentro de la plataforma para aplicar a un proyecto en específico

- Líder de proyecto o posición: es el encargado de revisar las aplicaciones de los FreeLancer dentro la plataforma identificando competencias técnicas y test o pruebas que se realizan.

## USUARIOS DE PLATAFORMA



**Administrador**

Gestión efectiva de información.



**FreeLancer**

Aplicación dentro de la plataforma



**Líder de proyecto**

Revisión de aplicaciones

A pesar de los usuarios mencionados, pueden existir otros que se vayan identificando en el desarrollo del proyecto. Se considera que unos principales objetivos es que el uso de beta sea sencillo para cualquier persona, esto quiere decir que no genere una dinámica complicada, más bien permita a los usuarios interactuar de forma clara y fácil.

Para ello se analizar factores como:

- La facilidad de acceso, en esta parte se toma en cuenta la definición de perfiles de usuarios, con permisos específicos de edición dentro de la plataforma, así mismo se identifica las acciones que cada uno tendría dentro del plataforma.
- La información necesaria para cada usuario en el caso del usuario FreeLancer la plataforma debe de permitir el ingreso de la información de registro, en segundo lugar, la información de ingreso a la plataforma, en tercer lugar, información complementaria a la aplicación de cada proyecto. En el caso de administrador y líder de la posición la información va más dirigida al enfoque de publicar y administrar la información contenida dentro de la plataforma.

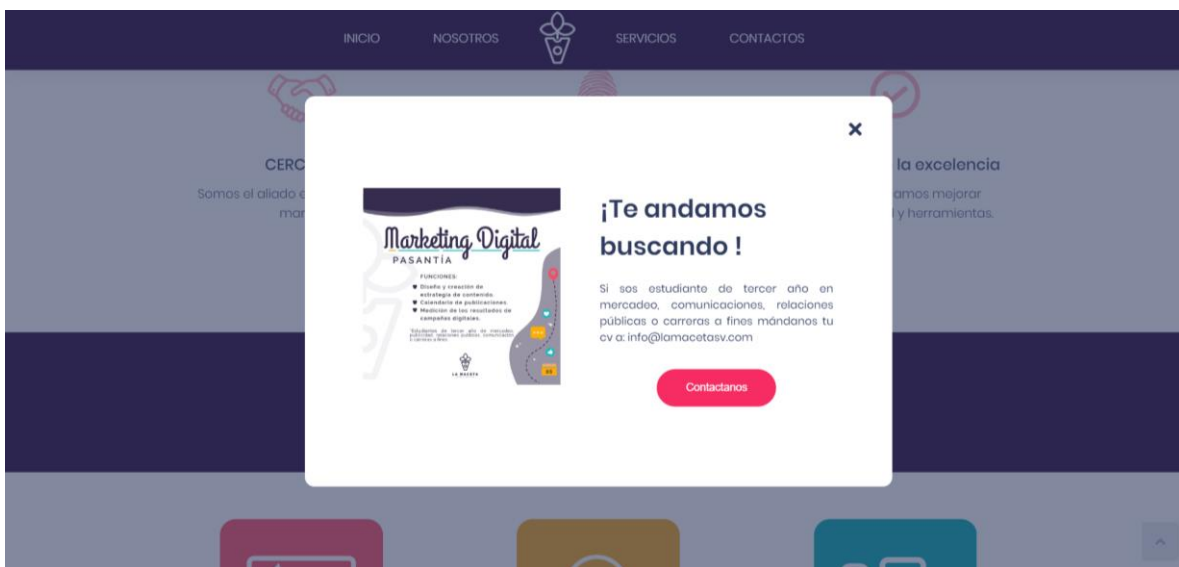
- Las indicaciones dentro de la plataforma que deben de ser claras al momento del ingreso, aplicación e interacción con la misma.

### Etapa 3 Diseño de experiencia de usuario

Posterior a la definición de los usuarios y perfiles de los mismos se continua con la etapa de diseño y experiencia de usuario en esta etapa se realizan las diversas propuestas del diseño tomando en cuenta cada usuario, si el usuario necesita dejar su información cual sería la forma o la interfaz visual más sencilla para no generar complicaciones o dudas en la persona.

Se debe identificar si la beta dará información cual es la mejor forma de presentar dicha información, tomando en cuenta el objetivo principal de la propuesta de innovación

En pocas palabras en este punto se realizan las diversas propuestas de diseño identificando las posibles necesidades del usuarios brindado a cada uno de ellos la seguridad y la confidencialidad de su información La idea principal es que sea un diseño intuitivo que facilite la interacción con la beta creando una experiencia única y amigable, la cual permita a los usuarios manejar la información de forma rápida y fácil garantizando una accesibilidad total sin ningún tipo de exclusión a la información consultada.



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 8

En la imagen superior se visualiza un prototipo de proyecto dentro de una página web por medio de una ventana emergente donde, se pone la información del proyecto o trabajo que se está buscando, con la opción de aplicar por medio del botón contáctanos.

En este caso se visualiza la interfaz prototipo que tendría el FreeLancer al momento de aplicar o entrar a la plataforma posterior a ello se debe de crear la ventana de información del proyecto para llenar dicha información, claro está que para que el usuario ingrese información debe de crear un perfil el cual debe completar con su información personal, aceptando las responsabilidades legales explicadas dentro de la plataforma, las cuales deben ser verificadas por medio de un abogado antes de la incorporación y aprobadas por la organización.



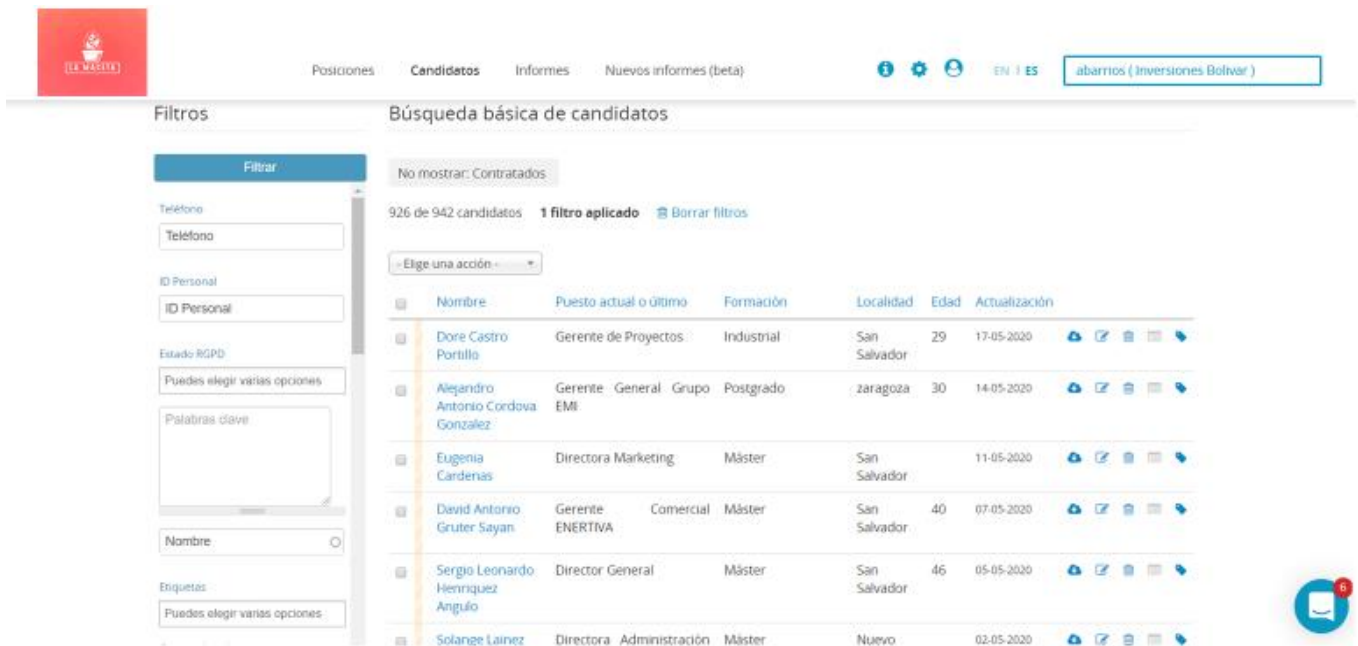
Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 9

Así mismo en el gráfico 9 se visualiza un prototipo de la ventana de aplicación de información inicial para ingresar a la plataforma, uno de los pasos a seguir es la verificación de análisis de información de aplicantes a la plataforma, es decir no cualquier usuario puede crear un perfil de uso ya que se debe verificar que la información sea relevante o asociada a lo que se busca.

En pocas palabras, los usuarios FreeLancer deberán en primer lugar mandar su información básica, y la agencia deberá verificar si está relacionada a la temática que se está buscando por ejemplo si se buscan profesionales en el área de diseño no se autorizaran perfiles de carreras no afines a ese departamento.

Este paso permite evitar la saturación de información y la creación de perfiles falsos o de poco uso dentro de la plataforma que generan pérdida de espacio en la nube.

Dentro de la interfaz del administrador y líder de la posición se busca que sea fácil el publicar el proyecto y fácil administrar la información obtenida por medio de la aplicación de los FreeLancer dentro de la plataforma en cuestión es por ello que los prototipos son los siguientes:



Fuente La Maceta Agencia Creativa Gráfico 10

En el gráfico 10 se puede visualizar la interfaz del líder de posición el cual tendría la capacidad de ver las posiciones o proyectos que se encuentren en gestión, ver la información de cada candidato que ha aplicado identificando factores como localidad, edad, formación entre otros, como lo indicaban los objetivos de la propuesta de innovación de reclutamiento de FreeLancer se busca la administración, organización, manejo y gestión de esta información de parte de los administradores y propietarios del proyecto.



De esta manera se tendrá información a la mano de los perfiles de candidatos, de los proyectos existentes y el histórico de los proyectos ejecutados, dicha información permite filtrar de forma exacta en las ocasiones en que los proyectos sean de necesidad de inmediata y vez de publicar se busca directamente el candidato que se tiene dentro de la base de datos.

En el caso del administrador y líder de la posición la única diferencia será que el administrador de la plataforma podrá crear usuarios para gestionar los proyectos, cambiar contraseñas y eliminar información no necesaria dentro de la plataforma.

#### **Etapa 4 Arquitectura de la información**

En esta etapa se distribuye y jerarquiza las unidades temáticas, categorías y contenidos del sitio, se crean los mapas de contenidos y partituras de interacción que incorporen definiciones anteriores y orienten los procesos posteriores. Esto quiere decir que por medio de la propuesta de diseño gráfico de la beta web, se realiza el análisis de que información se debe de clasificar, que secciones o categorías se deben de incorporar dependiendo de los objetivos que se busque.

En el caso de necesitarse clasificación de información en que bases de datos se realizara y que contenidos se mostraran dentro del beta web a los usuarios.

A partir de esta fase el papel del programador web es fundamental ya que es su objetivo es crear identificar los medios o lenguajes de programación necesarios para la ejecución de la fase de programación, se debe tomar cuenta los aspectos necesarios como espacio en la nube, el hosting, el dominio del sitio entre otros para ejecutar de manera concreta cada parte de la plataforma.

#### **Etapa 5 Producing Front-end y Back-end**

Última etapa donde se traduce los diseños a lenguaje de programación y se realiza la validación de la plataforma con tres tipos de usuarios, en primer lugar, con un especialista en el área de recursos humanos para identificar si cumple con las características básicas necesarias para realizar este proceso, tres socios de la Agencia creativa La Maceta como usuarios que utilizaran la beta web y por último un FreeLancer que realice testeo de la beta web.

Las siguientes fases de implementación consisten en los objetivos de mediano y largo plazo los cuales se encuentran relacionados con las siguientes versiones de la beta hasta llegar al producto final que sería una plataforma de reclutamiento en línea de FreeLancer para los proyectos individuales en Agencia Creativa La Maceta.

#### **2.4 Organización para la ejecución**

Con el motivo de facilitar el reclutamiento y selección de FreeLancer para el área de diseño, se elaborará una beta web para manejar, clasificar y archivar la información de FreeLancer que apliquen en línea; de modo que la empresa Agencia creativa La Maceta tengan la información necesaria para poder gestionar a los FreeLancer en los momentos que la demanda de trabajo crezca en los proyectos individuales.

Para aceptar la aplicación y funcionabilidad de la beta web se realizará un proceso de validación de funcionabilidad, tomando en cuenta a un profesional del área de reclutamiento y selección de personal el papel de esta persona es la de comprobar que la plataforma en línea permite el gestionar la información de las publicaciones o proyectos, la información de los FreeLancer que aplican facilitando el proceso de reclutamiento y selección tomando en cuenta los factores, como análisis de competencias, análisis curricular, pruebas técnicas entre otros.

La validación de tres socios de Agencia Creativa La Maceta en este caso se busca que la necesidad identificada dentro de la empresa, con respecto al volumen de trabajo se vea apoyada por medio del proyecto de innovación. Sin embargo, al momento de ser un proyecto nuevo que no tiene un precedente se debe de tomar en cuenta el tiempo de adaptación de la organización y el tiempo de interacción del publico externo.

Por último, se realiza la validación de dos usuarios FreeLancer que realicen el testing de la beta esto se realiza con el objetivo de identificar las áreas de mejora por medio de la interfaz del usuario primario que la utilizara.

La creación de este tipo de propuesta, con lleva un tiempo de ejecución y una serie modificaciones durante la ejecución y programación, por lo cual la participación de los involucrados juega un papel importante como se mencionaba anteriormente en

la parte de la metodología y estrategia, el proyecto de innovación se debe realizar por partes en las cuales se genera desde la planificación y objetivos hasta el diseño y programación de la plataforma es por ello que a continuación se especifica la función de cada involucrado dentro de la creación de la plataforma de reclutamiento y selección de FreeLancer para el área de diseño gráfico en agencia creativa La Maceta.

Involucrados	Actividades
<b>Socios de Agencia Creativa La Maceta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindar información necesaria para el desarrollo.</li> <li>• Aprobar fases del proyecto de innovación.</li> <li>• Dar continuidad a desarrollo de la propuesta.</li> </ul>
<b>Área de diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de los diseños gráficos de cada sección de la beta generando el aspecto visual.</li> <li>• Realizar modificaciones a lo largo de la implementación.</li> </ul>
<b>Analista Programador</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar toda la información necesaria y realizar la programación del sitio basado en las necesidades identificadas.</li> <li>• Identificar los mantenimientos preventivos y correctivos de la propuesta.</li> </ul>
<b>Profesional de Recursos Humanos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprobar la beta web, tomando en cuenta los objetivos de la misma e identificando áreas de mejora.</li> </ul>
<b>Profesionales FreeLancer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testear beta web durante la implementación, para identificar la comprensión de la información y facilidad de implementación</li> </ul>

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 3

## 2.5 Monitoreo y evaluación

En el desarrollo de la beta web es necesario realizar un proceso de evaluación por cada etapa del proyecto. Para ello se toma en cuenta la información planteada en la metodología y estrategia del proyecto y se realiza una serie de indicadores por cada etapa.

Es importante mencionar que el encargado de realizar la gestión de monitoreo y evaluación debe conocer respecto a los objetivos y los resultados esperados de cada etapa, así mismo debe tener una interacción constante con cada encargado de la etapa pertinente esto quiere decir con el analista programador, con el área de

diseño, con el profesional de recursos humanos y con los socios de la agencia creativa La Maceta.

El formato de monitoreo y evaluación se encuentra descrito dentro del grafico 11 en el cual se da un porcentaje de cumplimiento por cada indicador y etapa del proyecto así mismo se incorpora un espacio de observaciones para realizar las mejoras pertinentes o identificar factores de importancia durante la gestión del proyecto de innovación.

Etapa	Aspectos evaluados	%	Observaciones
<b>Planificación estratégica</b>		10%	
1	¿Se definieron los objetivos generales del proyecto?		
2	¿Se definieron los objetivos específicos del proyecto?		
3	¿Se investigo sobre las distintas plataformas digitales?		
4	¿Se propusieron fechas de calendarización por etapa de proyecto?		
<b>Accesibilidad y usabilidad</b>		10%	
1	¿Se identificaron los usuarios del proyecto?		
2	¿Se crearon arquetipos de usuarios de la beta web?		
3	¿Se valido el perfil de los usuarios?		
<b>Diseño de experiencia de usuario</b>		30%	
1	¿Se realizo propuesta de diseño de beta web?		
2	¿Se valido la propuesta de diseño con la organización?		
3	¿El contenido sin errores ortográficos y orden gramatical?		
4	¿Se considero los tipos de dispositivos que el usuario final utilizara?		
<b>Arquitectura de la información</b>		15%	
1	¿Se creo el proceso de las unidades temáticas de la beta web?		
2	¿Se identificaron las categorías y contenidos de la beta web?		
<b>Producción Front-end y Back end</b>		35%	
1	¿Se realizo testeo de la beta web en distintos dispositivos de acceso?		
2	¿Se verifico que la beta web clasifique y sectorice la información?		
3	¿Se valido la beta web con los usuarios propuestos?		
4	¿Se mantiene la uniformidad con el diseño?		
<b>TOTAL</b>		100%	

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 4

### **2.5.1 Monitoreo y evaluación Posterior a la Beta**

Luego de la creación de la beta web de reclutamiento y selección de personal de FreeLancer para el área de diseño, se debe de tener un esquema de monitoreo para poder analizar la efectividad y eficacia de la beta. Esto se debe realizar tomando en cuenta los aspectos que se desean abordar:

En primer lugar, los volúmenes de trabajos individuales, en este caso la beta debería facilitar el administrar la cantidad de proyectos individuales por medio de la contratación de FreeLancer es por lo cual el registro de la cantidad de proyectos que se solventan por medio de esta medida, permitirá poder contrastarlo con los históricos de años anteriores.

En segundo lugar, es necesario llevar un registro del tiempo efectivo en el que se consigue el talento para el proyecto en gestión, en este caso entre más candidatos se tengan registrados en la plataforma las búsquedas deberían de ser más rápidas.

Para realizar la medición de la beta y la plataforma se debe de analizar la información de los proyectos individuales por trimestre, esto permitirá identificar el cumplimiento trimestral, semestral y anual del proyecto y su nivel cumplimiento. Parte de los beneficios de la plataforma debe ser el poder gestionar la información de los proyectos para analizar cual es el porcentaje de proyectos individuales desarrollados exitosamente vs el total de proyectos requeridos.

La finalidad del proyecto de innovación es poder atender en un promedio 80% a 90% de proyectos individuales de manera efectiva, si se atiende un porcentaje menor al esperado es una alerta para identificar áreas de mejora en el proyecto.

Así mismo es necesario realizar una comparación año con año para contrastar crecimiento de los proyectos individuales dentro de la Agencia Creativa La Maceta.

## 2.6 Recursos y presupuesto

Se presenta los diversos recursos necesarios para desarrollar la beta web para el reclutamiento de FreeLancer del área de Diseño Gráfico para la Agencia Creativa La Maceta:

### Presupuesto anual de plataforma de reclutamiento FreeLancer en Agencia Creativa La Maceta

Gastos legales-Gastos de venta		Costo
Computadoras		2800
Pago Abogado para revisar aspectos legales de la empresa		\$ 500.00
Gasto de publicidad en redes sociales		
Gasto de publicidad en Facebook	\$50	
Gasto de publicidad en Instagram	\$50	
Gasto de publicidad en Google Ads	\$100	
Total, de Gasto en publicidad redes sociales		\$ 200.00
Gastos de administración		
Host del sitio		\$ 175.00
Dominio del sitio		\$ 25.00
Licencia de programa de diseño		\$ 250.00
Licencia de programa para analista programador		\$ 250.00
Salario anual analista programador		\$ 5,000.00
Salario anual Diseñador Grafico		\$ 9,600.00
Validación de herramienta con un profesional de RRHH		\$ 1,200.00
Pruebas de resistencia de la plataforma		\$ 300.00
TOTAL		\$20,300.00

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 5

En la tabla anterior se visualiza el presupuesto inicial para la creación de la plataforma de reclutamiento de FreeLancer en el primer año, se toman en cuenta gastos desde el espacio en la nube, licencias de programas, salarios anuales de diseñadores y analista de programación entre otros; sin embargo en el caso de gasto de publicidad digital en redes sociales será acorde a la necesidad de los proyectos esto quiere decir que cuando exista mayor volumen de proyectos individuales el presupuesto de publicidad digital puede variar.

**Presupuesto anual de plataforma de reclutamiento FreeLancer en  
Agencia Creativa La Maceta**

<b>Presupuesto de Beta Web</b>		<b>Costo</b>
Computadoras		\$ 2,800
Pago Abogado para revisar aspectos legales de la empresa		\$ 500.00
Host del sitio		\$ 175.00
Dominio del sitio		\$ 25.00
Licencia de programa de diseño		\$ 250.00
Licencia de programa para analista programador		\$ 250.00
Diseño de propuesta beta web		\$ 200.00
Programación beta web		\$ 300.00
Validación de herramienta con un profesional de RRHH		\$1,200.00
Pruebas de resistencia de la plataforma		\$ 300.00
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 6,200.00</b>

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 6

En el caso de la beta web se tomarán gastos relacionados al equipo, el pago del diseñador y programador que realice el proyecto de la beta web, la validación de la beta web por medio de un profesional del área de recursos humanos, la licencia de programas entre otros.

## 2.6.1 Estudio de Factibilidad

A continuación, presentamos una serie de definiciones previas para la interpretación del análisis de factibilidad que se ha realizado.

### TREMA:

Es la tasa que representa una medida de rentabilidad, la mínima que se le exigirá al proyecto de tal manera que permita cubrir: inversión inicial, egresos de operaciones, impuestos rentabilidad del inversionista.

La tasa de rendimiento mínima aceptada para un proyecto es del 7%. En nuestro caso de LA AGENCIA CREATIVA LA MACETA se elige una TREMA de 15% tomando en cuenta la investigación realizada en el desarrollo del proyecto.

Teniendo en cuenta que la trema es mucho mayor al límite de aceptación, con los datos obtenidos se puede concluir que el proyecto es sostenible y rentable dando una proyección de ganancia durante los primeros 5 años.

Año	ingresos	costos	flujos de efectivo
0	0	\$ 18,800.00	-\$ 18,800.00
1	\$ 15,000.00	\$ 20,300.00	-\$ 5,300.00
2	\$ 24,750.00	\$ 21,170.00	\$ 2,918.33
3	\$ 40,837.50	\$ 22,083.50	\$ 14,508.83
4	\$ 67,381.88	\$ 23,042.68	\$ 33,254.40
5	\$ 111,180.09	\$ 24,049.81	\$ 65,347.71
Total	\$ 259,149.47	\$ 121,445.98	\$ 91,929.28

**TREMA 15%**

Fuente Armando Barrios, Jessica González tabla 7

### Cuadro 1. Proyección de ingresos

Dentro de la perspectiva de la Agencia Creativa La Maceta, en su primer año se ha proyectado el desarrollo de 30 proyectos publicitarios a partir del año 2 se proyecta un incremento del 15%.



PROYECCIÓN DE INGRESOS					
Concepto / Año	1	2	3	4	5
Proyectos publicitarios	30	45	68	101	152
Precio	\$ 500.00	\$ 550.00	\$ 605.00	\$ 665.50	\$ 732.05
Ingreso Total	\$ 15,000.00	\$ 24,750.00	\$ 40,837.50	\$ 67,381.88	\$ 111,180.09

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 8

### Cuadro 2. Inversión Inicial.

Se tendrá como capital inicial 18,800 \$ para las herramientas a utilizar como son computadoras, licencias, capital de trabajo teniendo en cuenta que en el año 2023 se incluirá dentro del presupuesto la renovación de los equipos.

INVERSIÓN INICIAL					
Concepto	Monto	Vida útil en años	Método de depreciación	Valor de Salvamento	Valor de venta al final
Licencias	\$ 2,500.00			\$ -	
Computadoras	\$ 2,800.00	3	Linea recta	\$ -	\$ 280.00
Capital de Trabajo	\$ 10,000.00			\$ -	
Diseño de beta	\$ 3,500.00				
Total	\$ 18,800.00				

Se recupera al final

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 9

### Cuadro 3. Presupuesto costo y Gastos operativos

Se describe los conceptos de costos y gastos operativos que se realizaran en el proyecto a partir del año inicial.

Se ha tomado en cuenta los gastos legales, los gastos de ventas que incluyen: publicidad, sueldos, salarios del personal de ventas y en el gasto administrativos se ha tomado en cuenta el personal que realizara el trabajo.

Salario minimo mas prestaciones	\$	-	\$	-	\$	-	\$	-
PRESUPUESTO DE COSTOS Y GASTOS OPERATIVOS								
Concepto / Año	1	2	3	4	5			
Gasto legales	\$ 500.00	\$ 500.00	\$ 500.00	\$ 500.00	\$ 500.00			
Gastos de Venta	\$ 2,400.00	\$ 2,400.00	\$ 2,400.00	\$ 2,400.00	\$ 2,400.00			
Gastos de Administración	\$ 17,400.00	\$ 18,270.00	\$ 19,183.50	\$ 20,142.68	\$ 21,149.81			
<b>Total</b>	<b>\$ 20,300.00</b>	<b>\$ 21,170.00</b>	<b>\$ 22,083.50</b>	<b>\$ 23,042.68</b>	<b>\$ 24,049.81</b>			

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 10

#### Cuadro 4. Depreciaciones

En base a la ley de impuesto sobre la renta el art.30.

Determinado el valor de depreciación de la manera que lo establece este numeral se aplicará a dicho valor las reglas establecidas en el numeral 1) del inciso tercero de este artículo para determinar el valor de depreciación deducible.

La depreciación se realizó en base al tiempo de uso de las herramientas a utilizar en la Agencia Creativa La Maceta en este caso serán las computadoras que sufrirán una depreciación de forma anual.

DEPRECIACIONES					
BIEN	COSTO	V. SALVAMENTO	BASE DEPR	VIDA ÚTIL	DEP ANUAL
		\$ -	\$ -	1	\$ -
Computadoras	\$ 2,800.00	\$ -	\$ 2,800.00	3	\$ 933.33
Concepto / Año	1	2	3	4	5
	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Equipo de computo	\$ 933.33	\$ 933.33	\$ 933.33		
Cuota		\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

Fuente Armando Barrios, Jessica González tabla 11



**VAN:**

Se conoce a esta herramienta financiera como la diferencia entre el dinero que entra a la empresa y la cantidad que se invierte en un mismo producto para ver si realmente es un producto (o proyecto) que puede dar beneficios a la empresa.

Según van el proyecto es factible ya que se generaría **\$ 39,840.45** dando como positiva la aceptación en base el dato mencionado.

**VAN** \$ 39,840.45

---

Se acepta el proyecto

**TIR:**

Tasa Interna de Retorno es un indicador de la rentabilidad de un proyecto, que se lee a mayor TIR, mayor rentabilidad. Por esta razón, se utiliza esta herramienta financiera para decidir sobre la aceptación o rechazo de un proyecto de inversión.

**TIR** 47.26%

---

Se acepta el proyecto.

Se concluye con los datos obtenidos en la proyección, que en el cuarto año se obtendrá una recuperación total de la inversión, con un margen de ganancia.

Año	1	2	3	4	5
Margen de ganancias	-41.56%	8.02%	33.24%	49.35%	58.78%

Fuente Armando Barrios, Jessica González Tabla 13

## Capítulo III. Resultados de la innovación

### 3.1 Cambios en necesidades y problemas abordados

El primer problema que se espera abordar es el de crear un proceso claro de reclutamiento y selección de FreeLancer del área de diseño gráfico para Agencia Creativa La Maceta, por medio de la plataforma se generara un esquema ordenado de información en la cual, por medio de un procedimiento claro y directo, los usuarios involucrados podrán interactuar con los proyectos.

En primer lugar, el Administrador y Propietario de la posición podrán publicar la información de los proyectos que surjan y los requisitos necesarios para la aplicación, en segundo lugar, podrán administrar la información de los candidatos. En el caso de los FreeLancer ellos generan la información de aplicación dentro de la plataforma.

El segundo problema que se espera abordar es tener el personal necesario ante la necesidad de los proyectos individuales, por medio de un plan de mercadeo de la plataforma se busca el generar una cantidad de aplicaciones de FreeLancer para así tener una base de datos suficiente para atender la demanda de trabajo, la campaña de mercadeo se encuentra estipulada dentro de los presupuestos y

### Ejemplos de Publicidad de Plataforma



Hey los diseñadores andan diciendo que se viene un cambio ¿se lo imagina?



¡Crezcamos Juntos! 🌱😊

¿Aún no te has unido a nosotros? 😊

recursos presentados en la propuesta, donde se estipula el costo del diseño y de la pautas a realizar dentro de las redes sociales.

El otro problema que se pretende solucionar por medio de la base de datos de los candidatos y la plataforma en funcionamiento, es incrementar la facturación de los proyectos individuales dentro de la agencia, como se mencionaba en el año 2019 la agencia no pudo tomar todos los proyectos individuales por la falta de personal, en este caso la plataforma generaría información de personas accesibles de inmediato para gestionar estos proyectos.

Así mismo se espera por medio de la beta el gestionar proyectos en otros países o en departamentos alejados de la sede madre de la agencia, en este caso esta modalidad de trabajo FreeLancer permite manejar personal en distintas partes del mundo sin la necesidad de movilizarse, es por ello que la plataforma facilita la comunicación entre el personal FreeLancer y la agencia.

Por último la gestión del pago a los FreeLancer podrá automatizarse por medio de la plataformas como pagadito, Alfred entre otras, las cuales permiten incorporar esta funcionalidad a la página web o realizarlo directamente desde su servidor, esto ayudara en la gestión de los proyectos individuales ya que se podrá llevar un control específico de los gastos, así mismo se podrá realizar la facturación por medio de facturas comerciales, créditos fiscales y en el caso de países extranjeros manejar también lo que son las facturas de exportación.

### **3.2 Cambios observados en el bien.**

El primer cambio esperado es en la gestión de los proyectos individuales, en este caso se deberá de analizar los requerimiento del cliente, el tiempo de entrega del proyecto, la zona en la que se encuentra la marca o el negocio en cuestión, a partir de esta información se establece dos líneas a seguir la primera es publicar el proyecto dentro de la plataforma y esperar la aplicación de candidatos idóneos, la segunda en cambio es de acción inmediata la cual consiste en buscar dentro de la plataforma FreeLancer con las competencias y experiencias necesarias para ejecutar el proyecto.

Así mismo una tercera salida es ejecutar la línea primera y la línea segunda al mismo tiempo, esto quiere decir publicar el proyecto, pero al mismo tiempo buscar en la base de datos FreeLancer para poder solventar en el mínimo de tiempo.

Otro cambio esperado es en la capacidad de tomar más proyectos individuales sin el temor de no alcanzar las fechas de entrega, esto se debe a como se mencionaba anteriormente a que el tiempo de un FreeLancer no afecta el tiempo de otro, y se puede delegar este tipo de trabajo a distintos usuarios.

Por último, un aspecto indirecto que puede resultar de incorporar esta proyecto de innovación es el ahorro en equipo y licencias informáticas necesarias para la ejecución de proyectos individuales, así mismo cuando se necesite equipo como cámaras de video o cámaras fotográficas, se podrá estipular en la solicitud como requisito dentro de la aplicación del proyecto y los aplicantes que posean estas herramientas pueden realizar los proyectos, esto facilita en varios aspectos económicos, de tiempo entre otros a la agencia.

### **3.3 Pruebas y demostraciones de la eficacia, eficiencia y efectividad.**

Para medir la eficacia, eficiencia y efectividad de la beta web se plantea lo siguiente:

En un principio se debe de medir la cantidad de proyectos individuales que se pueden atender con la implementación de la plataforma, esto permitirá realizar una comparación histórica de años anteriores en contraste al contexto actual en la que se aplique esta metodología y definir si efectivamente la plataforma facilita el atender los volúmenes de trabajo al momento de tener información actualizada y a la mano de FreeLancer para utilizar.

Así mismo se debe de realizar encuestas a los FreeLancer que tengan bajo su cargo proyectos individuales, para identificar como fue la interacción con cliente, identificando temas como comunicación clara, tiempo de entrega, entrega de propuestas entre otros, con la finalidad de mejorar la gestión de los proyectos a futuro

Otro factor a tomar en cuenta para medir la efectividad son las encuestas de satisfacción del cliente que recibe el servicio de parte de los FreeLancer, la agencia creativa La Maceta deberá de formular la encuesta de satisfacción y aplicarlas a los clientes que se encuentren en esta modalidad con la idea de medir la calidad y el servicio brindado.

En temas de reclutamiento selección de personal debe llevarse registrado los tiempo que toma el conseguir o buscar el candidato FreeLancer indicado para los proyectos, dicho proceso debe estar en una mejora continua para facilitar la selección.

### **3.4 Percepciones y evaluaciones de usuarios y beneficiarios**

Como se mencionaba en el punto anterior se debe realizar encuestas de satisfacción y seguimiento a clientes que reciben el servicio de FreeLancer, en el caso del cliente en específico se busca que la retroalimentación que se obtenga sea positiva con respecto al servicio, de no ser así se podrá identificar las áreas de mejora en el servicio y aplicar las correcciones al mismo.

En el caso de los socios y empleados que administran el proyecto de innovación la retroalimentación se espera que su percepción sea positiva ya que en la actualidad de la empresa se ha demandado el contratar FreeLancer en distintos departamentos por la dificultad de transporte que la pandemia Covid19 lo cual ha generado alrededor del El Salvador y del mundo. Por lo cual ejecutar el proyecto de innovación permitirá que sin necesidad de movilizarse no dejar de atender los proyectos individuales que surgen en este momento del año y a futuro.

En el caso de los FreeLancer se espera genera un interés genuino de aplicar a los proyectos, y una experiencia satisfactoria de comunicación con la agencia, para continuar en un futuro con proyectos.



## 4. Conclusiones y Recomendaciones

### 4.1 Conclusiones

Al momento de la formulación, investigación y propuesta del proyecto de innovación permitió el identificar distintas conclusiones expresadas a continuación:

- Por medio de investigación bibliográfica se concluye que la modalidad FreeLancer presenta una serie de beneficios que deben de tomarse en cuenta para esta metodología, en primer lugar permite adquirir talento especializado con competencias técnicas desarrolladas e incorporarlo a un proyecto en específico, como se menciona en el marco teórico una de las dificultades de las pequeñas y medianas empresas es conseguir talento especializado y con experiencia comprobada, por el hecho de pagar salarios que no están en sus márgenes de posibilidad, en cambio en proyectos individuales se facilita la administración de un presupuesto puntual donde se estipula cuanto se puede pagar a un FreeLancer.
- En segundo lugar, la metodología FreeLancer ha sido aplicada con mayor fuerza en la última década por la incorporación de las tecnologías de la información las cuales facilitan que el teletrabajo sea más sencillo de realizar, brindando los beneficios de comunicación clara, horario flexible entre otros. El tener un FreeLancer en otro país trabajando en un proyecto no es algo extraño hoy en día, esto es un beneficio directo porque permite evitar gastos como transporte, hospedaje, alimentación entre otros.
- La metodología FreeLancer brinda ventajas inmediatas y tangibles a la organizaciones entre ellas se paga por hora laborada, por lo cual un horario de trabajo es cambiado por fechas de revisión y entrega de proyecto, también existe la posibilidad de tener talento capacitado de inmediato; sin embargo hay que tomar en cuenta el giro del negocio no todas las posiciones pueden trabajar de manera FreeLancer y en ciertos trabajos el uso de las tecnologías no es negociable, por lo cual la organización que desea implementar esta forma de

trabajo debe de hacer un análisis de las posiciones, funciones y requerimientos de los proyectos y de las personas involucradas.

- Así mismo ante la problemática de la agencia creativa La Maceta con respecto a los volúmenes de trabajo individuales, pueden existir distintas maneras de afrontar esta situación sin embargo en este momento con las condiciones de la empresa, más los factores externos de la pandemia Covid 19, competencias necesarias entre otros; se concluye que la propuesta de innovación de la creación de plataforma de reclutamiento y selección de FreeLancer es muy rentable por qué permite solventar la necesidad de manera directa y así mismo generar beneficios a corto, mediano y largo plazo.
- La propuesta de innovación permitirá la distribución y manejo de la información de los proyectos que se desean realizar; así mismo manejar los datos de los posibles candidatos FreeLancer, por lo cual se concluye que el beneficio de este proyecto no solo se centra en tener FreeLancer a la mano para los proyectos que se necesiten, sino también el poder automatizar el proceso y así poder atender proyectos a futuro.
- La propuesta presentada no solo beneficia directamente al problema descrito si no también permite organizar y el reclutamiento y selección de personal en general no solo para el área de FreeLancer; dentro versiones de la plataforma se podrán ir incorporando el manejo del proceso de reclutamiento general de la organización, si la agencia así lo requiere.

## 4.2 Recomendaciones y propuesta

Dentro de un proyecto de innovación siempre se desea que haya una mejora continua del mismo; por lo tanto, se recomienda que a futuros profesionales que tengan interés en un proyecto similar, el tomar en cuenta el contexto presente en el que se desenvuelven en este momento con la crisis de Covid19 mucho de lo expuesto en este escrito puede sufrir cambios, por lo cual tener en cuenta la realidad y el contexto es fundamental.

Así mismo partimos con las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda que, al momento de la aplicación, ejecución y creación de la plataforma, se debe tener una comunicación clara con cada participante del proceso, los socios, el área de diseño, el área de programación etc. Esto con la finalidad que todos los involucrados tengan una visión clara de los objetivos que se desean obtener.
- Se recomienda utilizar en cada parte del proceso los formularios de monitoreo y evaluación, para controlar el avance de cada etapa.
- Se recomienda realizar un monitoreo constante del presupuesto en la ejecución del proyecto, para poder tener una visión clara del costo proyectado vs el costo real.
- Otra recomendación sería el incluir otras áreas como ventas, mercadeo entre otros en el proyecto para que se pueda adaptar a las necesidades de una mayor variedad de empresas, ya que en este momento se ha focalizado en el área de diseño gráfico por la problemática presentada.

### 4.3 Socialización de resultados

Con la finalidad de lograr un plan efectivo de socialización de la propuesta presentada se han definido una serie de actividades relacionadas a informar respecto a los resultados obtenidos y los resultados esperados a corto, mediano y largo plazo.

Audiencia identificada	Objetivo	Actividades de socialización	Responsable
Socios de la Agencia Creativa La Maceta	Presentar los resultados de la beta web identificando los resultados esperados a corto, mediano y largo plazo para presentar la importancia de dar continuidad a esta propuesta.	Se trabajará por medio de reuniones y presentación de la beta web y los resultados obtenidos hasta la fecha	Consultor RH Programador
Empleados de Agencia Creativa La Maceta	Presentar los resultados generales de la beta web y la importancia de dar continuidad a esta propuesta.	Se trabajará por medio de reuniones y presentación de la beta web y los resultados obtenidos hasta la fecha	Consultor RH Programador
Usuarios de la plataforma FreeLancer	Dar a conocer la plataforma de reclutamiento y selección de FreeLancer a los usuarios.	Se trabajará por medio de campañas de publicidad en redes sociales	Área de Mercadeo de Agencia Creativa La Maceta
Ejecutivo de ventas de agencia creativa La Maceta	Dar a conocer los beneficios de tener la plataforma web de reclutamiento y selección de FreeLancer y su relación con el área de ventas de la organización.	Por medio de informes del flujo de proyectos individuales atendidos bajo la plataforma	Área de Mercadeo de Agencia Creativa La Maceta

## FUENTES DE INFORMACIÓN CONSULTADAS

### Referencias

- Acuña, Á. A. (2005). *De mercenarios a héroes: un recorrido por la historia del periodismo Freelance*. / Tesis Maestría Periodismo. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Asamblea legislativa. (2011). *Ley de fomento de la producción*. San Salvador.
- Balcázar, M. (25 de Febrero de 2011). *El diseñador no sabe de negocios*. Obtenido de [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org)
- Bello, A. (2016). *Teletrabajo y outsourcing como herramienta de optimización e innovación laboral en un entorno globalizado*. *Dialogica*, 113-138. Obtenido de Observatorio.t: <file:///C:/Users/observatorio.t/Downloads/Dialnet-TeletrabajoYOutsourcingComoHerramientasDeOptimizac-6222110.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación, administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Colombia: Pearson Educación.
- Campos, A. S., Hernández López, L., & Mejía, D. A. (2012). *Desarrollar redes de contacto eficaces para exportar servicios desde El Salvador*. San Salvador.
- Corte suprema de justicia de El Salvador. (2007). *Ley de Servicios Internacionales*. San Salvador.
- Dehesa, J. (2000). *Comprender la Globalización*. Mexico: Alianza Editorial.
- Díaz, V. (2016). *Teletrabajo y Medio Ambiente: un binomio sustentable*. Obtenido de [dialnet.unirioja.es](http://dialnet.unirioja.es): <http://www.cielolaboral.com/wp-content/>
- Dinero. (20 de 10 de 2017). *Dinero.com*. Obtenido de Colombia triplicó el número de teletrabajadores en los últimos cuatro años: <http://www.cielolaboral.com/wp-content/>
- Enquix, S. (05 de 03 de 2020). *Internet potencia 'la marca personal' del periodista*. *La Vanguardia*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/comunicacion/20140505/54406602352/internet-potencia-marca-personal-periodista.html>
- Internationalliving. (05 de 03 de 2018). *5 Reason Why Baby Boomers Are the Best Freelancers in the World*. Obtenido de <https://internationalliving.com/5-reasons-why-baby-boomers-are-the-best-freelancers-in-the-world-fyl/>
- Ministerio de economía de El Salvador. (2017). *Informe de Comercio Exterior de El Salvador, enero-noviembre 2017*. San Salvador.
- Ministerio de Hacienda. (05 de 03 de 2020). *Exportación de servicios y mercancías*. Obtenido de

[https://www.mh.gob.sv/pmh/es/Temas/Manual\\_Unico\\_de\\_Operaciones\\_Aduaneras/Proceso\\_de\\_despacho/Proceso\\_Aduanero/Exportacion\\_de\\_Mercancias.html](https://www.mh.gob.sv/pmh/es/Temas/Manual_Unico_de_Operaciones_Aduaneras/Proceso_de_despacho/Proceso_Aduanero/Exportacion_de_Mercancias.html)

Ministerio de trabajo y Previsión social. (2010). *Código de trabajo de la Republica de El Salvador*. San Salvador.

Pulsosocial. (05 de 03 de 2018). *Millennials la generación enamorada del freelancer*. Obtenido de <https://pulsosocial.com/2016/05/04/millennials-la-generacion-enamorada-del-freelance/>

Puromarketing. (05 de 03 de 2017). *Puromarketing*. Obtenido de <https://www.puromarketing.com/55/23863/especializado-freelance-multiformato-asi-sera-periodista-futuro.html>

Semana. (8 de 10 de 2016). *El trabajo "freelancer", una tendencia en America Latina*. Obtenido de <https://www.semana.com/mundo/articulo/free-lance-una-tendencia-en-america-latina/491310>

Siseles, S. (22 de 06 de 2016). *Si se puede vivir del "free lance"*. Obtenido de <https://www.portafolio.co/negocios/empresas/vivir-free-lance-75984>

*The Rise of the Freelance Economy*. (26 de febrero de 2020). Obtenido de <http://www.smallbusinessmajority.org/small-businessresources/freelance-economy/031715-Rise-of-theFreelance-Economy.pdf>

# ANEXO

DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO PAQUETE	MACETA DE PLÁSTICO	MACETA DE MADERA	MACETA DE BARRO	MACETA DE TERRACOTA
Manejo de plataformas <b>Se refiere al manejo, programación ya administración de la información y publicaciones de las redes sociales contratadas dependiendo del paquete (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube)</b>	1	2	3	5
Publicaciones Mensuales <b>Se refiere a Diseño gráfico de post y contenido dentro de las redes sociales</b>	20 (piezas) • Post estáticos • Cover estático	30 (piezas) • Post estáticos • Cover estático	• 40(piezas) Cover animado • 2 post animados y 38 estáticos	50 (piezas) • 6 post animados • 44 post estáticos • 3 post extras al mes
Atención digital <b>Se refiere al servicio de respuestas a los comentarios y mensajes privados dentro de las redes sociales contratadas</b>	No incluido	Incluido	Incluido	Incluido
Manejo de pautas <b>consistirá únicamente en la creación de presupuesto e implementación de Estrategia de publicidad en línea. El Proveedor no será responsable de los terceros que presten este servicio, y el</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El manejo de pautas es opcional de cada cliente, el entregable es una propuesta de presupuesto el cual queda a decisión del cliente, el costo de la pauta es</li> </ul>			



<p><b>gasto por pautas publicitarias será facturado al Cliente siempre previa autorización expresa del cliente y acuerdo en el pago de su importe. Los gastos en que se incurra para pautas publicitarias no se incluyen dentro del precio de la Maceta.</b></p>	<p>aparte a los servicios brindados dentro de los paquetes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el cliente acepta la propuesta de pautas la programación de la misma si se encuentra incluida dentro de los paquetes</li> </ul>			
<p>Consultoría</p> <p><b>El Cliente tiene derecho a una reunión de seguimiento de estrategia y de análisis de reporte y rendimiento al mes. En caso de requerir más reuniones estas serán cobradas adicionalmente. Toda consultoría deberá realizarse exclusivamente ya sea en las oficinas del Proveedor o en las oficinas del Contratista.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluido</li> </ul>			
<p>Análisis Digital</p> <p><b>Este servicio consiste en la recopilación de datos estadísticos de los mensajes enviados por usuarios de redes Sociales, su análisis y conclusiones.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluido</li> </ul>			
<p>Video</p> <p><b>Se refiere a la realización de cortometraje de video su tiempo de duración depende de paquete contratado</b></p>	<p>1 video de 10 segundos mensual</p>	<p>3 videos de 15 segundos mensual</p>	<p>4 videos de 15 segundos mensual</p>	<p>6 videos de 15 segundos mensual</p>
<p>Actualización de línea grafica</p>	<p>No incluido</p>	<p>No incluido</p>	<p>No incluido</p>	<p>Incluido cada 3 meses</p>

<b>Se refiere línea gráfica a la identidad del negocio en redes sociales incluye colores, tipografía.</b>				
---	--	--	--	--

Test de evaluación: conceptos de producción Audiovisual

SELECCIONE CON UNA X LA RESPUESTA QUE SEGÚN SU CRITERIO SEA LA CORRECTA TIENE UN TIEMPO PARA REALIZAR LA PRUEBA DE 30 MINUTOS, JUSTIFIQUE SU RESPUESTA.

### 1 ¿Qué es producción de videoclips?

- Pieza Corta de video que difiere de un cortometraje
- Creación audiovisual de vocación cinematográfica
- Piezas de imágenes videoclips

Comentario\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 2 ¿Cuáles son las características de un guion?

- Contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos
- Contiene los procesos de una producción cinematográfica
- Una característica, conocer todos los personajes

Comentario\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 3 ¿Señale los nuevos formatos y soportes?

- DVD, BDA, HD, VMD, PCCARD
- DVD, HD, BBA, CARDPC
- DVD, VMD, PCCARD, LCD

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **4 ¿Cómo es la tercera revolución industrial?**

- Uso masivo de la internet y multimedia
- Tercera revolución científico- técnica o revolución de la inteligencia (RCT)
- Conjugación de las tecnologías

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **5 ¿Qué es el rodaje?**

- Orden Cronológico
- Secuencia de procesos
- Trabajo que se efectúa, en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diaria

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **6 ¿Cuál es el sistema operativo orientado a la producción audiovisual en Software libre**

- Musix GNU/ LINUX
- Musix GNU/ LINUP
- Música GNU/ LINUX

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **7 ¿Qué es la preproducción?**

- Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación
- Lugar donde detallo los momentos a realizar la cinematografía
- Señala los momentos iniciales del proyecto

Comentario\_\_\_\_\_

---

## **8 ¿Tipos de Guion?**

- Guion general, idea, procesos
- Idea, argumento, guion portable
- Idea, Sinopsis, Argumento, Tratamiento.

Comentario\_\_\_\_\_

---

## **9 ¿El modo de medición puntual es el más apropiado para obtener los mejores resultados**

- Cierto, porque es el más preciso
- Falso, es tan preciso que es muy complicado usarlo
- Falso, depende de la escena y en todo caso es el más complicado de manejar
- Verdadero, aunque a veces también funciona bien el ponderado al centro

Comentario\_\_\_\_\_

---

## **10 ¿La profundidad de campo depende de 3 factores:**

- Apertura del diafragma, tiempo de exposición y focal empleada
- Apertura del diafragma, tiempo de exposición e ISO
- Apertura del diafragma, distancia al sujeto enfocado y tiempo de exposición

- Apertura del diafragma, distancia al sujeto enfocado y focal empleada

Comentario\_\_\_\_\_

---

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

Test de evaluación: conceptos de fotografía

SELECCIONE CON UNA X LA RESPUESTA QUE SEGÚN SU CRITERIO SEA LA CORRECTA TIENE UN TIEMPO PARA REALIZAR LA PRUEBA DE 30 MINUTOS, JUSTIFIQUE SU RESPUESTA.

**1 ¿Siempre es preferible usar la regla de los tercios?**

- Sí
- Depende de lo que busques, no tiene por qué seguirse siempre
- No, es mejor no usarla

Comentario\_\_\_\_\_

---

**2 ¿Si quieres controlar el tiempo de exposición para congelar el movimiento en una escena ...**

- Puedo configurar el modo S o Tv
- Debo configurar el modo M
- El modo Auto no es mala opción, aunque mejor si disparo utilizando el modo M

Comentario\_\_\_\_\_

---

**3 ¿Las cualidades de la luz son:**

- Color, forma, intensidad y dirección

- Dirección, calidad, cobertura, intensidad y color
- Calidad, color, saturación, intensidad y color

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **4 ¿Si buscas fotografiar a una persona y darle un aspecto de fiereza ...**

- Puedes intentar realizar una toma desde abajo y utilizar una luz dura
- Puedes intentar realizar una toma desde abajo y utilizar una luz suave
- Puedes intentar realizar una toma desde arriba y utilizar una luz suave
- Puedes intentar realizar una toma de pie a su altura y utilizar una luz dura

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **5 ¿Suele ser mejor para fotografiar paisaje?**

- Buscar una luz dura
- Fotografiar un día soleado con buena luz
- Fotografiar un día con nubes y luz tamizada, suave

Comentario\_\_\_\_\_

---

#### **6 ¿Respecto al flash de la cámara...**

- Lo mejor es no usarlo nunca
- Su luz directa no es muy recomendable al ser frontal y dura
- Puedes usarlo siempre que quieras, genera siempre un buen aporte de luz

Comentario\_\_\_\_\_

---

### **7 ¿La luz más natural para nuestro ojo...**

- Es la que procede desde arriba, como la luz del sol
- Es la luz dura de un flash como el de la cámara
- Es la luz de la hora dorada y azul

Comentario\_\_\_\_\_

---

### **8 ¿El mejor enfoque es el enfoque manual**

- Ya que siempre funciona mejor
- No, depende, por ejemplo, es mucho más lento que el automático
- Depende, pero siempre es mucho mejor el automático. El manual es mejor intentar no usarlo nunca

Comentario\_\_\_\_\_

---

### **9 ¿El modo de medición puntual es el más apropiado para obtener los mejores resultados**

- Cierto, porque es el más preciso
- Falso, es tan preciso que es muy complicado usarlo
- Falso, depende de la escena y en todo caso es el más complicado de manejar
- Verdadero, aunque a veces también funciona bien el ponderado al centro

Comentario\_\_\_\_\_

---

### **10 ¿La profundidad de campo depende de 3 factores:**

- Apertura del diafragma, tiempo de exposición y focal empleada
- Apertura del diafragma, tiempo de exposición e ISO
- Apertura del diafragma, distancia al sujeto enfocado y tiempo de exposición

- Apertura del diafragma, distancia al sujeto enfocado y focal empleada

Comentario\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN



## **GLOSARIO.**

### **Back-end:**

El Back end es la parte trasera de cualquier página web. Se trata de todo el conjunto del desarrollo que se encarga de que una página funcione y de que lo haga como lo hace, pero que al mismo tiempo es totalmente invisible para el usuario, que solo ve lo visual y gráfico.

### **Baby Boomers:**

Se podría llamar "Baby Boomers" a todos aquellos que nacieron entre los años 1945 y 1964, es decir, a aquellos que nacieron tras el período de la Segunda Guerra Mundial, ya que se produjo un verdadero baby boom en países como Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda y Australia. En América, por ejemplo, nacieron 76 millones de niños en esas fechas y hoy en día, forman el porcentaje de la población que tienen los ingresos más altos.

### **Beta web:**

Una versión Beta es una versión de software que ha pasado la etapa de prueba interna, llamada "Alfa" y ha sido lanzada a los usuarios para pruebas públicas. La versión Beta del software suele ser un prototipo del producto final destinado al lanzamiento público.

### **Data:**

Palabra en inglés que significa Datos, información, en el mundo de la informática una data, son los datos que son expresiones generales que se describen características de las entidades sobre las que operan los algoritmos, estas expresiones se deben de expresar de una manera, para que puedan ser tratadas por un ordenador.

**FreeLancer:**

Se llama freelance al trabajador que desarrolla su actividad de manera autónoma: es decir, sin una relación fija y de dependencia con un empleador. El trabajador freelance, de este modo, vende su trabajo a distintas empresas, cobrando por el fruto de su labor a cada una de ellas.

**Front-end:**

El Front end es la parte de una web que conecta e interactúa con los usuarios que la visitan. Es la parte visible, la que muestra el diseño, los contenidos y la que permite a los visitantes navegar por las diferentes páginas mientras lo deseen. Es una de las dos mitades en las que se divide la estructura de cualquier página web.

**Generación X:**

La generación X es aquella cuyos padres forman parte de la generación baby boom, que son las personas nacidas al finalizar la Segunda Guerra Mundial hasta principios de la década 1960, los cuales se caracterizan por ser conservadores.

**Gigs:**

Se usa hoy como 'hacer trabajos específicos por un tiempo específico.

**HOST:**

Un host no es más que un ordenador o un conjunto de ellos, que ofrecen servicios, datos... al resto de ordenadores conectados a la red, sea esta local o global como internet. En el caso de redes locales, el host suele coincidir con el ordenador central que controla la red.

**Millennials:**

Los millenials, nombre que deriva de milenio en inglés, son considerados una generación que creció con la tecnología y la cultura popular desarrollada entre los años 80 y 2000, por lo tanto, son personas familiarizadas con la tecnología.

**Programación web:**

La Programación Web permite la creación de sitios dinámicos en Internet. Esto se consigue generando los contenidos del sitio a través de una base de datos mediante lenguajes de programación Web. Dominando la programación Web podremos crear sitios dinámicos como periódicos digitales o tiendas virtuales.

**Teletrabajo:**

Consiste en el desempeño de la actividad profesional sin la presencia física del teletrabajador durante una parte importante de su horario laboral. Implica:

Trabajo a distancia

Ubicación del trabajador diferente a la empresa empleadora o cliente para el que trabaja.

Empleo intensivo de las tecnologías de la comunicación.

Un valor añadido que aporta el teletrabajador a la empresa relacionado con el uso de esas tecnologías.

**TIC:**

Las TIC son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas. TIC es la abreviatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

**TIR:**

Tasa Interna de Retorno es un indicador de la rentabilidad de un proyecto, que se lee a mayor TIR, mayor rentabilidad. Por esta razón, se utiliza para decidir sobre la aceptación o rechazo de un proyecto de inversión.

**TREMA:**

Es la tasa que representa una medida de rentabilidad, la mínima que se le exigirá al proyecto de tal manera que permita cubrir: inversión inicial, egresos de operaciones, impuestos rentabilidad del inversionista.

**VAN:**

Se conoce a esta herramienta financiera como la diferencia entre el dinero que entra a la empresa y la cantidad que se invierte en un mismo producto para ver si realmente. Es un producto (o proyecto) que puede dar beneficios a la empresa.

**Work buddy:**

Es un voluntario que brinda ayuda y apoyo a una persona que se incorpora laboralmente.