

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**SEDE ESMERALDAS**

**PUCESE**



**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**INFORME FINAL DE PROYECTO DE DISERTACIÓN DE GRADO**

**TEMA:**

**CREACIÓN DE UNA PLANTILLA BASADA EN UNA HERRAMIENTA  
MULTIMEDIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE CURRÍCULUMS  
VIRTUALES COMO ALTERNATIVA ECOLÓGICA EN LA CIUDAD DE  
ESMERALDAS EN EL AÑO 2015.**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO Y  
COMUNICADOR VISUAL**

**AUTORA**

**SUSANA LISSETT ROMO RIVADENEIRA**

**ASESOR**

**ING. ALAN PALACIOS**

**ESMERALDAS-2015**

Trabajo de Tesis aprobado luego de haber cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento de grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico y Comunicador Visual.

---

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

---

**LECTOR 1**

---

**LECTOR 2**

---

**DIRECTOR DE ESCUELA**

---

**DIRECTOR DE TESIS**

**FECHA** \_\_\_\_\_

## **AUTORÍA**

Yo, Susana Lissett Romo Rivadeneira portadora de la cedula de ciudadanía N° 1721215067, declaro bajo juramento que la presente investigación e ideas expuestas es de mi total responsabilidad, respetando las diferentes fuentes de información, realizando las citas correspondientes.

---

**SUSANA LISSETT ROMO RIVADENEIRA**

**CI: 1721215067**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo lo Dedico a Dios a quien me ha guiado por el camino recto, dándome una vida llena de gracia bendiciéndome para poder culminar esta etapa importante de mi vida.

A mis padres Patricia y Jorge, que además de padres han sido mis amigos incondicionales, en quienes siempre en los buenos y malos momentos he encontrado apoyo y comprensión incondicional; los que me han dado la fuerza día a día para seguir adelante, por brindarme la fortaleza necesaria para continuar en mi camino y poder continuar con impulso en la realización y cumplimiento de mis objetivos pero sobre todo porque confiaron en mí para la culminación de este presente trabajo para ustedes este el regalo que tanto esperaban por todo su sacrificio puesto en mí .

También dedico mi esfuerzo a mi hermana Patty, mi sobrina Nicole y aquella persona que ha demostrado tener paciencia y tolerancia para estar a mi lado, al igual que a las personas que me apoyaron incondicionalmente en la realización de mi tesis simplemente por haber creído en mí, por haber tan solo creído en que este día llegaría a mi vida.

Y como olvidar a ese maravilloso cuerpo docente que ha demostrado ser personas profesionales y de gran corazón que brindaron su conocimiento y ayuda para que este sueño se haga realidad.

## **AGRADECIMIENTO**

Con verdadera gratitud y profunda admiración me dirijo a los maestros que conforman la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Católica sede Esmeraldas, quienes con sus conocimientos y experiencias me ayudaron a culminar mi formación académica y a llegar a alcanzar uno de los objetivos de mi vida, ser una buena profesional, dando lugar a que se abran muchas puertas en mi vida profesional.

Mis más sinceros agradecimientos al Ing. Alan Palacios quien brindo todo su tiempo y su mayor conocimiento para lograr cumplir con las expectativas realizadas en esta investigación.

Existen tantas personas a las que debo agradecer ya que con su grano de arena lograron colaborar con el éxito de este trabajo investigativo, simplemente debo decirles gracias.

## INDICE

PORTADA .....	I
AUTORÍA.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
INDICE.....	VI
RESUMEN EJECUTIVO .....	XI
ABSTRACT .....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	14
CAPÍTULO I .....	16
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
1.1.1. Curriculum vitae.....	16
1.1.2. CURRICULUM VITAE DIGITAL. ....	17
1.2. JUSTIFICACIÓN .....	18
1.3. OBJETIVOS.....	20
1.3.1. General .....	20
1.3.2. Específicos .....	20
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.4. ESQUEMATIZACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.4.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO .....	21
1.4.1.1. El Papel.....	24
1.4.1.2. Utilización del Papel .....	25
1.4.2. Empleos.....	26
1.4.2.1. Formas de solicitar Trabajadores .....	26
1.4.2.2. Formas de solicitar Empleo .....	27
1.4.2.3. Curriculum Vitae.....	27
1.4.3. FODA .....	28
1.4.4. Programas Interactivos .....	29
1.4.4.1. Multimedia .....	30
1.4.4.2. Híper Texto .....	30
1.4.5. Usabilidad de la interfaz .....	30
1.4.6. Software .....	31
1.4.6.1. Adobe Flash.....	31
1.4.6.2. HTML .....	32
1.4.6.3. CSS.....	32
1.4.6.4. PHP .....	33
1.4.6.5. Javascript .....	33
1.4.6.6. WAMPSEVER.....	34
1.4.6.7. NETBEANS.....	34

1.4.7. Plantillas Dinámicas .....	35
<b>2. CAPÍTULO II .....</b>	<b>36</b>
<b>2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>36</b>
2.2. Métodos usados en la Investigación .....	36
Construcción metodológica del Objeto de Investigación .....	37
Técnica de Investigación .....	37
2.3. Métodos usados en la Investigación .....	38
2.4. PRINCIPALES IMPACTOS.....	54
2.4.1. Impacto Científico .....	54
2.4.2. Impacto Ecológico.....	54
2.4.3. Impacto Económico .....	54
<b>3. CAPÍTULO III .....</b>	<b>55</b>
<b>ANÁLISIS FODA DE HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN LA APLICACIÓN DE</b>	
<b>CURRICULUMS ON LINE .....</b>	<b>55</b>
3.1.1. ADOBE FLASH.....	55
3.1.2. HTML .....	56
3.1.3. CSS.....	57
3.1.4. PHP.....	58
3.1.5. JAVASCRIPT .....	59
3.1.6. WAMPSEVER.....	60
3.1.7. Netbeans .....	60
3.2. ANÁLISIS FODA (FORTALEZA, OPORTUNIDAD, DEBILIDAD, AMENAZA)	
61	
3.2.1. FODA HTML .....	62
Estrategia ofensiva: (Fortaleza + Oportunidad).....	62
Estrategia defensiva (fortalezas + amenazas).....	62
Estrategia de reorientación (debilidades + oportunidades).....	62
Estrategia de supervivencia (debilidades + amenazas) .....	62
3.2.2. FODA CSS .....	63
Estrategia ofensiva: (Fortaleza + Oportunidad).....	63
Estrategia defensiva (fortalezas + amenazas).....	63
Estrategia de reorientación (debilidades + oportunidades) .....	63
Estrategia de supervivencia (debilidades + amenazas) .....	63
<b>4. CAPÍTULO IV .....</b>	<b>65</b>
<b>4.1. PLAN DE TRABAJO .....</b>	<b>65</b>
4.1.1. FASE 1: ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN.....	65
4.1.2. CANTIDAD DE PAPEL UTILIZADO POR TIPO DE CURRICULUM	
IMPRESOS.....	65
4.1.3. PROFESIONALES DESEMPLEADOS.....	67
4.1.4. CURRICULUM CRONOLÓGICO .....	67

4.1.5.	CURRICULUM FUNCIONAL.....	68
4.1.6.	CURRICULUM MIXTO.....	69
4.2.	FASE 2: CONSTRUCCIÓN DE APLICACIÓN.....	69
	Boceto de Interfaz: Diagrama de navegabilidad.....	70
4.2.1.	CONSTRUCCIÓN DE LÍNEA GRAFICA.....	71
	BOCETO.....	71
4.2.2.	TIPOGRAFÍA.....	73
4.2.3.	CROMÁTICA UTILIZADA.....	74
4.3.	FASE 3: MAQUETACIÓN DE LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DE HTML	
	75	
4.3.1.	DISGREGADO DE PÁGINA PRINCIPAL.....	75
4.3.2.	DISGREGADO DE SEGUNDA PÁGINA.....	77
4.3.3.	DISGREGADO DE TERCERA PÁGINA.....	82
4.3.4.	DISGREGADO DE ÚLTIMA PÁGINA.....	88
4.3.5.	INTEGRACIÓN DE OPCIONES DE MEJORAMIENTO DE	
	CURRICULUM.....	92
5.	CAPÍTULO V.....	101
5.1.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	101
5.2.	CONCLUSIONES.....	101
5.3.	RECOMENDACIONES.....	103
	<i>FUENTES DE INFORMACIÓN</i> .....	104
	GLOSARIO.....	106
	ANEXOS.....	108

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla # 1</b> Curriculum Vitae .....	16
<b>Tabla # 2</b> Curriculum Vitae Digital .....	17
<b>Tabla # 3</b> Ficha Técnica.....	41
<b>Tabla # 4</b> Población.....	42
<b>Tabla # 5</b> Adobe Flas FODA.....	56
<b>Tabla # 6</b> HTML FODA .....	57
<b>Tabla # 7</b> CSS FODA.....	58
<b>Tabla # 8</b> PHP FODA.....	59
<b>Tabla # 9</b> Javascript FODA.....	59
<b>Tabla # 10</b> Wampserver FODA.....	60
<b>Tabla # 11</b> Netbeans FODA.....	61
<b>Tabla # 12</b> Población Obtenida por el INEC.....	66

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico # 1</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 1</b> ) .....	43
<b>Gráfico # 2</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 2</b> ) .....	44
<b>Gráfico # 3</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 3</b> ) .....	45
<b>Gráfico # 4</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 4</b> ) .....	46
<b>Gráfico # 5</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 5</b> ) .....	47
<b>Gráfico # 6</b> Resultado de Encuesta ( <b>Pregunta 6</b> ) .....	48
<b>Gráfico # 7</b> Boceto de Interfaz.....	70
<b>Gráfico # 8</b> Construcción de Línea Grafica.....	71
<b>Gráfico # 9</b> Construcción de Línea Grafica .....	72
<b>Gráfico # 10</b> Pantones de color.....	109
<b>Gráfico # 11</b> Pantones de color .....	109
<b>Gráfico # 12</b> Pantones de color .....	109
<b>Gráfico # 13</b> Fotografía de la Aplicación.....	110
<b>Gráfico # 14</b> Fotografía de la Aplicación .....	110

**Gráfico # 15** Fotografía de la Aplicación ..... 111  
**Gráfico # 16** Fotografía de la Aplicación ..... 112  
**Gráfico # 17** Fotografía de la Aplicación ..... 113

## RESUMEN EJECUTIVO

A partir del dilema que enfrenta el aumento del consumo del papel en el mundo y las previsiones de crecimiento que se hacen de él, se sustentan en modelos económicos insostenibles. La solución más apropiada para reducir estos problemas de contaminación, es el reciclaje.

La investigación presentada a continuación tiene como objetivo fundamental la Creación de una plantilla basada en una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales como alternativa ecológica en la ciudad de esmeraldas, cuya implementación contribuiría con la reducción de papel impreso para presentar un documento indispensable en el momento de búsqueda de empleo, El curriculum.

Se realizó una investigación científica de tipo ``descriptiva`` que permitió conocer el problema que ejerce en el momento de imprimir documentos claves para obtener un empleo, de forma detallada y se amplió mediante la utilización de técnicas como la encuesta y la entrevista. Para la recolección de información de realizo las encuestas a personas que buscan empleo y que están empleados en actividades laborales, lo cual permitió tener un mayor conocimiento de que cantidad de papel se desecha para la entrega de curriculms vitae en el momento de aspirar a un empleo.

**Capítulo I** Trata del marco contextual que necesita la investigación, desmenuzando todos los conceptos básicos de temas a tratar, temas de gran importancia para fortalecer la teoría científica.

**Capítulo II** Está conformado por la metodología de la investigación, la misma que permitió la recolección de la información necesaria para verificar la eficiencia o no de la plantilla virtual.

**Capítulo III** Señala la publicación de las herramientas multimedia mediante un estudio de FODA (oportunidades, debilidades, fortalezas y amenazas) para escoger el programa donde se hará la implementación de la plantilla virtual.

**Capítulo IV** Implementar el proyecto en la herramienta multimedia con las tipologías estudiadas de los curriculums.

**Capítulo V** Comprende las conclusiones y recomendaciones, con los objetivos específicos y en relación a la propuesta.

## ABSTRACT

From the dilemma facing increased consumption of paper in the world and the growth forecasts that are made from it, are based on unsustainable economic models. The most appropriate solution to reduce these pollution problems, is recycling.

The research presented here, has as main objective the creation of a template based on a multimedia tool for implementing virtual curriculums as an ecological alternative in the city of Esmeraldas, whose implementation would contribute to reducing printed paper to present an indispensable document job search time, the curriculum.

Scientific research 'descriptive' 'type yielded information on the problem that exercised at the time of printing keys for employment documents in detail and expanded using techniques such as survey and the interview was conducted. To collect information from surveys conducted jobseekers and who are employed in work activities, which allowed a better understanding of how much paper is discarded for delivering curriculms vitae upon aspire to a job.

**Chapter I** Try the contextual framework needed for research, breaking all the basics of topics, issues of great importance to strengthen the scientific theory.

**Chapter II** It is composed of the research methodology, the same one used to collect the information needed to verify the efficiency or otherwise of the virtual template.

**Chapter III** Notes the publication of multimedia tools through a study of SWOT (weaknesses, opportunities and threats) to select the patch where the implementation of the virtual template will.

**Chapter IV** Implement the project on multimedia tool typologies studied curricula.

**Chapter V** Includes conclusions and recommendations with specific objectives and in relation to the proposal.

## INTRODUCCIÓN

Desde épocas muy antiguas, el papel siempre ha sido el material más utilizado por el hombre en todo el mundo. Lamentablemente, en la actualidad hay más transformaciones negativas que positivas, debido al mal equilibrio que se presenta con nuestro planeta.

Al igual que con tantas costumbres de nuestra sociedad moderna y consumista, no se toma consciencia real de los efectos y consecuencias de nuestros hábitos más cotidianos y arraigados. La solución más apropiada para reducir estos problemas de contaminación, es el reciclaje.

La noción de modernidad entendida como un mejoramiento en las condiciones de vida de la humanidad, ha generado un sin fin de argumentos que establecen que el desarrollo tecnológico será el remedio de los principales problemas de la actualidad, proporcionando un mayor bienestar social. Dichos argumentos caen en un determinismo tecnológico fundamentados en la idea de “progreso”. La tecnología no contiene bondad o maldad, pues es tan sólo un instrumento que ha desarrollado el hombre a través del tiempo. La importancia del desarrollo tecnológico dependerá precisamente de la utilización de quienes controlan el poder político y económico tanto nacional como internacional.

Hoy en día las personas acuden de manera necesaria a la tecnología ya que la era obliga con el desarrollo de la modernidad, es por esto que usuarios colaboran con el consumismo de maneras fáciles para adaptar sus vidas a esta nueva técnica de digitalización.

Dentro de esta investigación conoceremos una alternativa de fusión en la reducción de impresiones y la presentación de un curriculum vitae virtual con la ayuda de una plantilla basada en una herramienta multimedia.

Este modelo puede ayudar a que los porcentajes de necesidad ambiental por impresiones de papel disminuya un poco a los porcentajes de la actualidad.

Para una mejor comprensión de la información recopilada en el proceso de investigación, ha sido analizada y ordenada de forma específica y clara, el presente trabajo está compuesto por cuatro capítulos, que se detalla a continuación en forma de síntesis.

# CAPÍTULO I

## Marco contextual de la investigación

### 1.1. Problema de la Investigación

#### 1.1.1. Curriculum vitae.

Un problema importante con los curriculums vitae es su formato reconocible. Se necesita sólo una mirada de un profesional de recursos humanos para darse cuenta de que el curriculum es uno más de los del montón. En algunos casos esta carta de presentación no da la impresión necesaria para ser evaluada según su físico.

CAUSA	EFEKTOS
Impresión masiva de documentos.	Inversión económica para el usuario.
Desperdicio de tiempo en mejoras de curriculum vitae.	Tiempo invertido en actualizar el documento y entregarlo.
Sencillez de curriculum vitae.	Poco interés del empleador en el curriculum vitae.

TABLA #1

### 1.1.2. Curriculum vitae digital.

En consideración a lo expuesto anteriormente existe una falta de medios, programas o páginas web que ayuden a que la carta de presentación de un empleado sea totalmente novedosa, ayude a la actualización de datos y tiempo empleado en redactar y renovar sus reseñas.

La implementación de un curriculum vitae virtual en la ciudadanía beneficia positivamente a la economía de cada desempleado, la reducción de impresiones ayuda a un control de inversión personal.

La creación de una plantilla multimedia beneficia a la ejecución de un control y mejoramiento de aspecto ambiental para la reducción de impresiones innecesarias de un curriculum vitae.

CAUSA	EFFECTOS
Construcción digital de curriculum vitae.	Formato mucho más dinámico que el papel.
CV creado en la aplicación.	Formato más complicado de extraviar.
Personalización de curriculum digital.	Mejor presentación para llamar la atención del empleador.

TABLA #2

## **1.2. Justificación**

Día a día, los bosques de todo el mundo están siendo utilizados para satisfacer necesidades humanas básicas. Una de ellas es la producción de papel para distintos usos, como lo es la impresión de curriculums para la búsqueda de empleo.

La globalización informática ha producido un dramático cambio en la búsqueda de trabajo de la humanidad ya que a menudo es identificada como un proceso dinámico producido principalmente por las sociedades.

El currículum vitae o CV es una de las principales herramientas de búsqueda de empleo ya que, en la mayoría de los casos, el envío del mismo será condición necesaria para participar en un proceso de selección. Además, el currículum vitae constituirá en muchas ocasiones el primer contacto que establezca con la empresa seleccionadora, así como el primer conocimiento que ésta tenga sobre el postulante.

El currículum vitae es un documento donde se refleja los datos personales, los estudios que ha realizado y la experiencia laboral. En función de la información que en él se recoge y de cómo lo presente se consigue ser elegido para continuar participando en el proceso de selección de que se trate. Por eso, es muy importante saber elaborarlo correctamente.

Con el currículum vitae lo que se pretende es llamar la atención de los seleccionadores sobre la candidatura, causarles una buena impresión y conseguir con ello ser citado para la siguiente fase del proceso de selección.

Por ello la importancia de esta investigación radica en este aspecto en realizar una plantilla para la elaboración de un curriculum vitae digital que ayuda a facilitar los intereses personales de cada usuario, permitiendo que este elabore su cv de manera concreta, ya que el curriculum digital se lo puede modificar de un tiempo a otro sin el uso desmedido de papel para lograr un cambio de estado si es necesario.

Se argumenta la creación de este proyecto debido al incremento en impresiones por concepto de currículos; ya que un porcentaje de ciudadanos desconoce del daño ambiental

y económico que causa el consumo de impresiones innecesarias, y otro porcentaje es indiferente a esta realidad.

Con la creación de un curriculum virtual el usuario tendrá la oportunidad de poder mostrar su cv de un modo más eficiente y le dará la comodidad al empleador de realizar una base de datos de los postulantes, optimizando de este modo tiempos y recursos.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. General**

Crear una plantilla basada en una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales como alternativa ecológica.

#### **1.3.2. Específicos**

Recopilar las tipologías de curriculum y la cantidad de papel utilizadas en los mismos.

Determinar a través de un análisis FODA la herramienta multimedia.

Implementar y Evaluar la plantilla que será utilizada en la herramienta multimedia.

# MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

## 1.4. Esquematización del Trabajo de Investigación

### 1.4.1. Antecedentes Del Estudio

En la historia de las civilizaciones la tendencia del hombre por sobrevivir en su comunidad, ha sido más que una meta, una obsesión. A través del tiempo, el ostentar títulos o condecoraciones ha sido el resultado de una competencia que proporciona al individuo un determinado nivel o status entre sus semejantes.

El mejor ejemplo de esto quizás lo tengamos en la nobleza medieval europea, cuando un hombre podía ostentar por sí mismo una gran cantidad de títulos y galardones que podía haber obtenido por herencia, por sus propiedades o por sus hazañas bélicas, pero no siempre por sus cualidades humanas.

Esta costumbre que por fortuna ha tendido a desaparecer, en nuestra época se preserva de alguna forma en los curriculums. La inquietud de algunos profesionales por obtener constancias, premios o cargos que puedan enriquecer o adornar su historia profesional, es un reflejo de esta tradición.

Existe el concepto general de que el curriculum es un expediente que contiene los datos personales y la historia profesional de un individuo, pero también es ampliamente aceptado que mientras más puntos tenga un curriculum, mayor será la posibilidad de su autor de ingresar a determinadas agrupaciones académicas, de obtener mejores empleos y por lo tanto mejores remuneraciones económicas.

El curriculum vitae es una recopilación de todos los datos académicos y experiencia de una persona a lo largo de su vida independientemente del puesto de trabajo al cual se opta en el proceso de selección.

Los profesionales dedicados a la contratación de personal esperan que el curriculum vitae sea la expresión clara y concisa de informaciones sobre los datos personales, la formación y la experiencia profesional de la persona que aspira a un empleo.

El curriculum vitae cumple una triple función:

- Presentarte a tu futuro empleador.
- Concentrar la atención durante la primera entrevista sobre los aspectos más importantes de tu personalidad y de tu recorrido académico y laboral.
- Después de la entrevista, recordar al futuro empleador los datos que mejor hablan del empleado.

De los puntos fuertes de tu biografía, tu curriculum vitae debe resaltar los que están en perfecta adecuación con la función que debes desempeñar en la empresa, pero sin mentir. Esto significa que a lo mejor debes modificar tu curriculum dependiendo del puesto de trabajo al que te presentes. Un curriculum vitae significa carrera de la vida es por analogía y contraposición, la carrera profesional.

Se refiere al conjunto de experiencias educacionales, laborales, vivencias, de una persona. Se aplica comúnmente en la búsqueda de empleos, siendo requisito indispensable su presentación para solicitar un cargo en la mayoría de los puestos.

El mundo, desde finales del siglo XX, se halla desarrollando una revolución tecnológica basada en la Informática, la que encuentra su principal impulso en el acceso libre y en la capacidad de procesamiento de información sobre prácticamente todos los temas y sectores.

Se está viviendo un cambio hacia lo que ya se conoce como la Sociedad de la Información, de la cual la informática es la infraestructura fundamental. Sus aplicaciones ya han llegado prácticamente a todas las actividades humanas, modificando las estructuras de producción y comercialización, la organización de instituciones, la generación de nuevas tecnologías y la difusión de conocimientos, así como la prestación de servicios, entre otros. La educación por supuesto, no está exenta de ella.

A logrado transformar el entorno humano, tanto natural como social, para adaptarlo mejor a las necesidades y deseos humanos.

Actualmente el futuro de los bosques y del papel es poco prometedor, ya que si el ritmo y modo de consumo continúan como hasta ahora, las especies de árboles útiles para la fabricación de madera disminuirán en un 40%. Los expertos indican que la deforestación continuará hasta el año 2.020, y para entonces quedarán solamente 1.800 millones de hectáreas. La mayor parte de las pérdidas tendrán lugar en las regiones más pobres de la Tierra, y afectará a las zonas tropicales. La desaparición de los bosques traerá como consecuencia el correspondiente incremento del efecto invernadero, el avance de los desiertos, el incremento del hambre en el mundo y el aumento de cánceres de distintos tipos.

Si queremos hacer frente al próximo siglo con optimismo y generar un futuro sostenible para nuestros hijos, tendremos que recuperar, reciclar y reutilizar más papel usado para cubrir las necesidades y evitar la desaparición de nuestros bosques y su fauna.

Los procesos de reciclaje de papel tienen su origen en los problemas medioambientales generados por la fabricación de papel nuevo:

- Los productos químicos empleados desprenden olores desagradables y contaminan fuertemente el medio.
- La tala de árboles necesaria para obtener materia prima podría reducir la masa forestal y provoca desequilibrios climáticos.

En el caso del papel se disminuye la tala de árboles, ya que para producir una tonelada de papel deben talarse 17 árboles. En cambio, es misma tonelada puede producirse con un alto porcentaje de papel usado. Las industrias colombianas fabrican el papel con un 56% de pulpa de madera y un 44% de material reciclado.

#### **1.4.1.1. El Papel**

En el año 105 d.C., el señor T'sai Lun, que era un empleado del emperador chino Ho Ti, fabricó por primera vez un papel, desde una pasta vegetal a base de fibras de caña, bambú, morera y otras plantas, dando origen al papel que conocemos hoy. T'sai Lun emprendió esta tarea siguiendo órdenes expresas del emperador, quien le ordenó buscar nuevos materiales para escribir sobre ellos. Durante 500 años la técnica de la elaboración del papel perteneció sólo a los chinos, quienes la guardaron celosamente durante ese largo período.

El papel es una estructura obtenida en base a fibras vegetales de celulosa, las cuales se entrecruzan formando una hoja resistente y flexible. Estas fibras provienen del árbol y, según su longitud, se habla de fibras largas de aproximadamente 3 milímetros (generalmente obtenidas de pino insignis u otras coníferas) o de fibras cortas de 1 a 2 milímetros (obtenidas principalmente del eucalipto).

Según el proceso de elaboración de la pulpa de celulosa, ésta se clasifica en mecánica o química, cada una de las cuales da origen a diferentes tipos de papel en cuanto a rigidez y blancura.

Dentro de las tendencias actuales, las que se enmarcan dentro del crecimiento sustentable, el reciclado de papel ha tomado hoy una importancia preponderante y es así como los últimos proyectos de papel para periódicos, tissue, papeles para corrugar e incluso papel para sacos se están produciendo con materia prima reciclada, logrando valores semejantes a los productos vírgenes.

Una de las principales propiedades mecánicas es la rigidez. Ésta depende de las fibras que forman el papel, ya que un papel producido con mayor contenido de fibra larga será más rígido que aquel fabricado con mayor cantidad de fibra corta. También el tipo de pulpa de celulosa usado afecta la rigidez que tendrá el papel.

En este caso, la pulpa mecánica aporta más rigidez que la pulpa química. Otras propiedades mecánicas son la resistencia al rasgado, la resistencia superficial y la resistencia a la absorción de agua.

Respecto a las propiedades visuales, se distinguen principalmente la blancura, brillo, tersura y opacidad del papel. Por último, otras propiedades importantes son el gramaje que indica el peso en gramos por metro cuadrado de papel, la estabilidad dimensional que es la capacidad del papel de mantener sus dimensiones originales al variar las condiciones ambientales o al verse sometido a esfuerzos, y la humedad, que es el contenido de agua como porcentaje del peso total del papel.

Dependiendo del uso final que se le dará al papel, en su fabricación se utiliza una mezcla de los diferentes tipos de fibras, las que aportarán sus características específicas al producto final.

Así, un papel para fabricar sacos de cemento en que su resistencia es muy importante, se fabrica con fibras largas, en cambio un papel para escribir, en que su resistencia no es un atributo clave, pero si su formación, textura y opacidad, se fabrica principalmente con fibras cortas.

#### **1.4.1.2. Utilización del Papel**

Sin duda la utilización del papel como un medio para recoger los pensamientos, ideas, emociones y sentimientos es de gran importancia para la comunicación humana, ya que permite traspasar los límites del tiempo, por ejemplo, hoy en día se puede leer libros que fueron escritos muchos años antes, conocer sobre la civilizaciones antiguas, tomar apuntes, anotar un mensaje, imprimir información, entre muchas otras posibilidades.

El papel también ha permitido que se creen sistemas de comunicación para personas con necesidades especiales. Tal es el caso del Sistema Braille, que posibilita que las personas con graves problemas de visión puedan leer.

La evolución del papel ha tenido mucha trascendencia en la antigüedad las personas utilizaban signos y escrituras en piedra para lograr dar significado a todo lo que veían y hacían, hoy en día muy aparte de que su utilidad no sea desmerecida también se ha unificado la tecnología para lograr comunicarse y tener casi las misma funcionalidad que la del papel.

## **1.4.2. Empleos**

Durante miles de años, la forma que vinculo a personas a través de trabajos fue la esclavitud. Se trataba de una situación injusta asociada a la propiedad, donde el trabajador era un esclavo que se había convertido en propiedad de alguien: su amo. El propietario podía utilizar al esclavo o venderlo de acuerdo a su voluntad y por su puesto apropiarse del fruto de su trabajo.

Hoy en día puede entenderse como la acción el efecto de generar trabajo y ofrecer puestos laborables. Es un verbo que hace referencia a mantener ocupado a un individuo, por otra parte el vocablo se usa para mencionar una ocupación u oficio, en ese sentido se lo suele aprovechar como sinónimo de trabajo.

### **1.4.2.1. Formas de solicitar Trabajadores**

Existen muchas formas de solicitar trabajadores, siempre se requiere de un medio de comunicación masivo para lograr encontrar a profesionales que sepan de la materia sobre la actividad que necesita un bacante, en este caso podría llamarse medio de difusión masiva a los periódicos, radios, televisión e internet.

Hoy en día en internet prevalece como puntero en el medio social actual ya que es una de las herramientas más accesibles para todo público, existen portales y páginas web donde hacen anuncios de empresas que necesitan un trabajador.

### **1.4.2.2. Formas de solicitar Empleo**

Existen muchas diversas herramientas de búsqueda de empleo, entre las mismas se podría citar las cartas de presentación o el habitual currículum vitae. Sin embargo, el auge de internet ha posibilitado el que también se haga uso de dicha red para encontrar un trabajo. En este caso concreto la manera de lograr dicho objetivo es utilizando desde portales específicos de empleo hasta las páginas web de las empresas pasando por las redes sociales.

Algunos portales de búsqueda de trabajo tienen la opción de bloques de texto donde son utilizados para que el candidato de a conocer sus datos, sus experiencia profesional y sus titulaciones académicas para de esta manera venderse como un auténtico experto en la materia concreta.

Otras formas de empleo existentes en la actualidad son el trabajo por cuenta propia y el trabajo informal en relación de dependencia.

### **1.4.2.3. Curriculum Vitae**

El curriculum vitae es una de las principales herramientas de búsqueda de empleo ya que, en la mayoría de los casos, él envío del mismo será condición necesaria para participar en un proceso de selección. Además, el curriculum, constituirá en muchas ocasiones el primer contacto que establezca con la empresa seleccionadora, así como el primer conocimiento que este tenga sobre el empleador.

El currículum vitae es un documento donde se reflejan los datos personales, los estudios que se ha realizado y la experiencia laboral. La función de la información que en él se recopila y de cómo se la presente, se conseguirá ser elegidos para continuar participando. Así, un curriculum vitae mal presentado disminuirá la posibilidad de ser convocado a la

siguiente fase de este proceso. Por esto es muy importante saber elaborarlo correctamente, ya que este documento, por así decirlo, es la puerta que permite acceder a un empleo.

El curriculum debe resaltar los mejores aspectos de la formación académica y laboral, es básicamente una carta de presentación a la hora de encontrar trabajo y en tiempos de crisis resulta esencial que destaque sobre la competencia, no debe ser uno más de los cientos que reciben los departamentos de Recursos Humanos, por ende debe ser claro, conciso y tiene que estar muy bien estructurado y estar a fin de lo que se quiere dar a conocer.

Se divide en 3 grupos de curriculums más solicitados por el ser humano:

- Curriculum Cronológico: Consiste en ordenar el curriculum vitae del más antiguo al más reciente.
- Curriculum Combinado o Mixto: Permite destacar la experiencia laboral reciente.
- Curriculum Funcional o Temática: Consiste en ordenar el curriculum vitae por bloques temáticos.

### **1.4.3. FODA**

Proviene del acrónimo en inglés SWOT, en español las siglas son FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas).

El análisis FODA consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que en su conjunto diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa; es decir, las oportunidades y amenazas. También es una herramienta que puede considerarse sencilla y permite obtener una perspectiva general de la situación estratégica de una organización determinada.

(1998) Según Thompson establece que: “El análisis FODA estima el hecho que una estrategia tiene que lograr un equilibrio o ajuste entre la capacidad interna de la organización y su situación de carácter externo; es decir, las oportunidades y amenazas”.

#### **1.4.4. Programas Interactivos**

(1994) Según Fred Hoffstetter: “Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse”. En los procesos de intervención en logopedia las aplicaciones más utilizadas están siendo las aplicaciones multimedia interactivas que aportan las siguientes ventajas:

Permiten utilizar diferentes medios (texto, voz, imágenes...).

Permiten la intervención individualizada.

Facilitan el trabajo autónomo.

Mayor motivación para el usuario.

Mayor retroalimentación al realizar las actividades.

Facilitan el seguimiento, conociendo los niveles alcanzados en las diferentes actividades realizadas y el procedimiento seguido por el sujeto en la realización de las actividades.

Actualmente, el término multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video. Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios, y permiten la interacción con el usuario son aplicaciones multimedia interactivas.

La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas que tienen dos características básicas:

#### **1.4.4.1. Multimedia**

Multimedia es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación para transmitir, administrar o presentar información, combinando texto, imagen, animación, sonido y video.

La multimedia permite el uso de Hipertextos para mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. También es utilizada para incluir efectos especiales y demás.

#### **1.4.4.2. Híper Texto**

El hipertexto es un sistema para escribir y mostrar texto que enlaza a información adicional sobre texto.

El término fue creado por Ted Nelson para referirse a un sistema no lineal de búsqueda y conseguir información basada en enlaces asociativos entre documentos.

#### **1.4.5. Usabilidad de la interfaz**

La Usabilidad es la medida de la calidad de la experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema. Esto se mide a través del estudio de la relación que se produce entre las herramientas (entendidas en un Sitio Web el conjunto integrado por el sistema de navegación, las funcionalidades y los contenidos ofrecidos) y quienes las utilizan, para determinar la eficiencia en el uso de los diferentes elementos ofrecidos en las

pantallas y la efectividad en el cumplimiento de las tareas que se pueden llevar a cabo a través de ellas.

Otra definición es la que entrega el académico Yusef Hassan (Universidad de Granada) al indicar que *"la usabilidad es la disciplina que estudia la forma de diseñar Sitios Web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible"* y agregar que *"la mejor forma de crear un Sitio Web usable es realizando un diseño centrado en el usuario, diseñando para y por el usuario, en contraposición a lo que podra ser un diseño centrado en la tecnología o uno centrado en la creatividad u originalidad"*.

#### **1.4.6. Software**

Es la información codificada, en otras palabras son los programas que utilizan las computadoras para su funcionamiento. El lenguaje utilizado por el software para comunicarse con el hardware, es de tipo binario. El cual solo es ocupado por elementos electrónicos o tecnológicos. Pero todo este lenguaje viene en forma de instrucciones.

El software puede ser considerado como un tipo de interfaz entre el hardware, ya que es transferir una serie de datos internamente para poder crear interactividad en lo que se necesita.

##### **1.4.6.1. Adobe Flash**

Adobe Flash, (o simplemente Flash), se refiere tanto al programa de creación de animaciones como al reproductor. Estrictamente hablando, Adobe Flash es el entorno de creación. Sin embargo, en lenguaje coloquial, se usa el termino Flash para referirse al entorno, al reproductor e incluso a los archivos generados.

Originalmente creado para mostrar animaciones vectoriales en 2 dimensiones, ha pasado a convertirse en la opción preferida a la hora de crear aplicaciones Web que incluyen flujo de audio y video e interactividad. La utilización de gráficos vectoriales le permite disminuir el

ancho de banda necesario para las transmisiones y por ende el tiempo de carga de la aplicación.

El crecimiento de las aplicaciones interactivas, paralelo al desarrollo web, se ha extendido de forma espectacular. En este contexto el uso de Adobe Flash ha resultado esencial. La evolución que ha sufrido el programa ha sido tal que hoy en día es una herramienta caso indispensable para la creación de sitios web.

#### **1.4.6.2. HTML**

Es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de internet. Con el se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, texto e hipervínculos incluidos en la página. En HTML, se permite utilizar dos formatos de gráficos: GIF y JPEG.

HTML es un magnifico medio de representación de información multimedia, y en ese papel sigue siendo instituido, cada vez más herramientas adoptan el convenio de considerarlo uno de sus formatos habituales.

#### **1.4.6.3. CSS**

CSS son las siglas de Cascade Style Sheet que traducido significa hojas de estilo en cascada.

Las hojas de estilo es una tecnología que nos permite controlar la apariencia de una página web. En un principio, los sitios web se concentraban más en su contenido que en su presentación.

HTML no pone mucha atención en la apariencia del documento. CSS describe como los elementos dispuestos en la página son presentados al usuario. CSS es un gran avance que complementa el HTML y la Web en general.

Con CSS podemos especificar estilos como el tamaño, fuentes, color, espaciado entre textos y recuadros así como el lugar donde disponer texto e imágenes en la página.

#### **1.4.6.4. PHP**

PHP nos permite embeber fragmentos de código dentro de la página HTML y realizar determinadas acciones de una forma fácil y eficaz, combinando lo que ya sabemos del desarrollo HTML. Es decir, con PHP escribimos scripts dentro del código HTML, con el que se supone que ya estamos familiarizados. Por otra parte, y es aquí donde reside su mayor interés con respecto a los lenguajes pensados para los CGI, PHP ofrece un sinfín de funciones para la explotación de bases de datos de una manera llana, sin complicaciones.

#### **1.4.6.5. Javascript**

JavaScript, al igual que Flash, Visual Basic Script, es una de las múltiples maneras que han surgido para extender las capacidades del lenguaje HTML (lenguaje para el diseño de páginas de Internet). Al ser la más sencilla, es por el momento la más extendida. JavaScript no es un lenguaje de programación propiamente dicho como C, C++, Delphi, etc. Es un lenguaje script u orientado a documento, como pueden ser los lenguajes de macros que tienen muchos procesadores de texto y planillas de cálculo. No se puede desarrollar un programa con JavaScript que se ejecute fuera de un Navegador, aunque en este momento comienza a expandirse a otras áreas como la programación en el servidor con Node.js

JavaScript es un lenguaje interpretado que se embebe en una página web HTML. Un lenguaje interpretado significa que a las instrucciones las analiza y procesa el navegador en el momento que deben ser ejecutadas.

#### **1.4.6.6. Wampserver**

WampServer es un entorno de desarrollo web de Windows. Te permite crear aplicaciones web con Apache 2, PHP y una base de datos MySQL. Al lado, PhpMyAdmin permite administrar fácilmente tus bases de datos.

#### **1.4.6.7. Netbeans**

Es un entorno de desarrollo integrado libre, hecho principalmente para el lenguaje de programación Java. Existe además un número importante de módulos para extenderlo. NetBeans IDE2 es un producto libre y gratuito sin restricciones de uso.

NetBeans es un proyecto de código abierto de gran éxito con una gran base de usuarios, una comunidad en constante crecimiento, y con cerca de 100 socios en todo el mundo. Sun Microsystems fundó el proyecto de código abierto NetBeans en junio de 2000 y continúa siendo el patrocinador principal de los proyectos.

La plataforma NetBeans permite que las aplicaciones sean desarrolladas a partir de un conjunto de componentes de software llamados módulos. Un módulo es un archivo Java que contiene clases de java escritas para interactuar con las APIS de NetBeans y un archivo especial que lo identifica como módulo. Las aplicaciones construidas a partir de módulos pueden ser extendidas agregándole nuevos módulos. Debido a que los módulos pueden ser desarrollados independientemente, las aplicaciones basadas en la plataforma NetBeans pueden ser extendidas fácilmente por otros desarrolladores de software.

### **1.4.7. Plantillas Dinámicas**

El análisis de las características de las aplicaciones dinámicas presenta un nuevo enfoque para su desarrollo. Este tipo de aplicaciones, presenta un mayor nivel de expresividad y de interactividad con los contenidos de la misma, lo que las hace particularmente atractivas para su aplicación en diversos ámbitos.

La construcción de aplicaciones dinámicas posee una lógica interna relativamente compleja, se establece una arquitectura basada en componentes, cuyas características distintivas es que permita modelar múltiples flujos de información independientes, lo que simplifica notablemente la implementación de modelos complejos de internet.

Las plantillas dinámicas tienen una gran ventaja, ya que se diseña un sistema que reúna lo mejor de cada plantilla, esto no muchas veces es sencillo a primera vista, pero el esfuerzo adicional realizado compensa sin duda cuando se comprueban los resultados, tratan de encontrar un punto en el que se maximicen las ventajas de cada una de las plantillas, minimizando los defectos que se pueden encontrar.

## 2. CAPÍTULO II

### 2.1. Metodología de la Investigación

### 2.2. Métodos usados en la Investigación

La presente investigación es de carácter descriptivo y experimental en la medida en que se describirán y avalarán las características de la situación para descubrir lo que se necesita para la realización de la plantilla multimedia del curriculum virtual.

Los métodos que se van a utilizar en este estudio van a ser los siguientes:

**Método deductivo:** La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

**Método Inductivo:** La inducción que consiste en ir de los casos particulares a la generalización, solamente puede utilizarse cuando a partir de la validez del enunciado particular se puede demostrar el valor de la verdad del enunciado general, siguiendo sus pasos: observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización.

## **Construcción metodológica del Objeto de Investigación**

Este trabajo se ha desarrollado conforme a los parámetros que establece la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, así como también a los parámetros regulares de investigación proporcionados por el asesor del proyecto, Ing. Alan Palacios, que han tenido como fin común, proporcionar información relevante, clara y fidedigna, que permita al lector hacer una estimación de la problemática objeto de estudio.

## **Técnica de Investigación**

Las técnicas de investigación a utilizar en el presente estudio serán las siguientes:

**La encuesta:** La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

**La entrevista:** Es una averiguación en la que se emplean cuestionarios para conocer la opinión de la persona. Consiste en la recolección de testimonios orales y escritos de personas relacionadas con el tema de estudio. Los principales objetivos de la entrevista son: Obtener información sobre el problema del estudio, describir con objetividad situaciones o fenómenos, interpretar hallazgos y plantear soluciones.

## **Los Libros o Bibliografías:**

Los libros servirán de guía.

Además, se utilizarán revistas, informes PDF, periódicos y todos documentos que se relacione con los temas de los capítulos en estudio que colaboren con el desarrollo del tema.

### **2.3. Métodos usados en la Investigación**

Una de las pautas que basan este estudio es el método de inducción para realizar el análisis FODA ya que se logró hacer una minuciosa investigación para determinar la herramienta indicada para elaborar el producto final y pueda ser utilizada de mejor manera para la elaboración de un curriculum vitae virtual.

De igual manera el método de deducción que proporcionó el camino mediante una serie de operaciones y procedimientos dio como resultado las tipologías de los curriculums utilizadas y desconocidas incluso la cantidad de papel utilizado en el documento de presentación profesional, ayudando con la información del INEC de las personas empleadas y desempleadas de la provincia de Esmeraldas.

La utilización de la técnica de la encuesta de investigación se basa en las declaraciones escritas de una muestra de población con el objetivo de recolectar información. En este caso se encuestó a una cantidad de personas como desempleados y empleadores para lograr determinar qué tipo de aceptación tendrá la plantilla multimedia virtual y que beneficios personales traerá el mismo.

## **Nivel de Investigación**

Esta disertación se caracteriza por ser un estudio investigativo de tipo Explicativa ya que desde un punto de vista estructural reconocemos cuatro elementos presentes en toda investigación: sujeto, objeto, medio y fin. Se entiende por sujeto el que desarrolla la actividad, el investigador, por objeto, lo que se indaga, esto es, la materia o el tema, por medio, lo que se requiere para llevar a cabo la actividad, es decir, el conjunto de métodos y técnicas adecuados.

Se presentara la problemática que es, Creación de una plantilla basada en una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales como alternativa ecológica en la ciudad de Esmeraldas en el año 2015.

Planteando de esta manera la investigación se busca una explicación y solución de la variable que es la reducción de papel en el ámbito de conseguir un empleo (Curriculum Vitae).

## **Elaboración del Marco Teórico**

Para una mejor explicación el marco teórico ha sido desarrollado de manera clara y concisa dando así los conceptos básicos de todos los temas que trata esta investigación, así ayudara a los interesados tener una visión más amplia del problema que se investiga consta con los antecedentes del estudio que permite profundizar el conocimiento del tema.

## **Recolección de la Información Empírica**

Para obtener resultados confiables y de vital importancia fue necesario contar con las técnicas de la investigación en este caso la Encuesta y la Entrevista.

**La Encuesta:** Permitió obtener datos sobre si los usuarios conocen los tipos de currículums que existen y si sería una buena herramienta la creación de currículums on line.

**La Entrevista:** Ayuda con la viabilidad de la plantilla y si es recomendable para un empleador obtener un currículum virtual.

## **Descripción de la información Obtenida**

Para la recopilación de información en cuanto a nuestra población se ha utilizado las técnicas de investigación y se ha tomado en consideración lo siguiente:

**Perfil del Encuestado:** Las encuestas se las ha realizado a personas activas profesionalmente y a quienes no cuentan con un empleo ya que son los principales individuos que manejan el área de búsqueda de trabajo.

**Perfil de Entrevistado:** Las entrevistas se realizaron a los principales actores del problema en estudio, personal de Empresas Públicas y Privadas que manejan asuntos de contratación de personal, lo que posibilitaron esclarecer dudas y dar a conocer la eficiencia de la aplicación.

## Análisis e interpretación de los resultados

Un muestreo es obtener una muestra (grupo pequeño) representativa de la población que se va a estudiar, por representativa se refiere a que la muestra debe tener características similares a la población de la que se tomó la muestra.

Se ayuda de una ficha técnica que es un documento en el que se registran los datos más relevantes sobre un tema específico.

### FICHA TÉCNICA

<b>TEMA DEL ANTEPROYECTO</b>	Creación de una plantilla basada en una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales como alternativa ecológica en la ciudad de Esmeraldas en el año 2013.
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Recopilar las tipologías de curriculum y la cantidad de papel utilizadas en los mismos.</li><li>•Determinar a través de un análisis FODA la herramienta multimedia.</li><li>•Implementar y Evaluar la plantilla que será utilizada en la herramienta multimedia.</li></ul>
<b>MÉTODOS</b>	El método deductivo. El método de inducción se lo utilizara para el análisis FODA.
<b>TÉCNICAS</b>	La técnica de la encuesta. La técnica de la entrevista.

TABLA # 3

## POBLACIÓN

<b>Total de población en Esmeraldas</b>	534.092 Personas
<b>Total de población de Profesionales Empleados</b>	13.668 Hombres 12.350 Mujeres
<b>Total de población de Profesionales Desempleados</b>	2.566 Mujeres 31.917 Hombres
<b>Total de población de profesionales laborando</b>	1,8%
<b>No declarados</b>	14,2%

TABLA #4

## FORMULA

La población es infinita por lo tanto se puede hacer una fórmula para calcular a cuantas personas se debe abordar para ver los resultados de la investigación.

$$N = \frac{Z^2 PQ}{e^2}$$

De acuerdo a los datos específicos de la población y reemplazando los valores de cada elemento el total se reduce a: 384 personas para ser encuestadas.

## Resultados de las Encuestas

Las encuestas realizadas a la muestra de la población representando cada pregunta con su porcentaje de aprobación o negación.

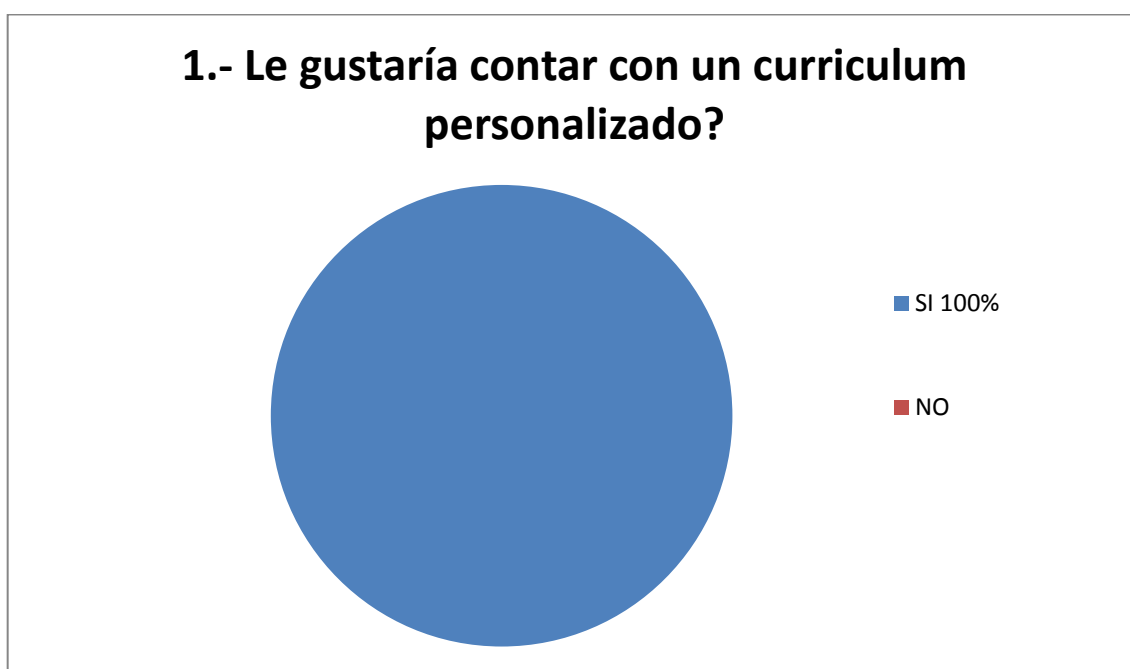


GRÁFICO #1

La primera pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje totalmente unánime teniendo en si una conclusión de que a las personas encuestadas le gustaría contar con un curriculum personalizado.

## 2.-De que forma entrega usted su curriculum vitae?

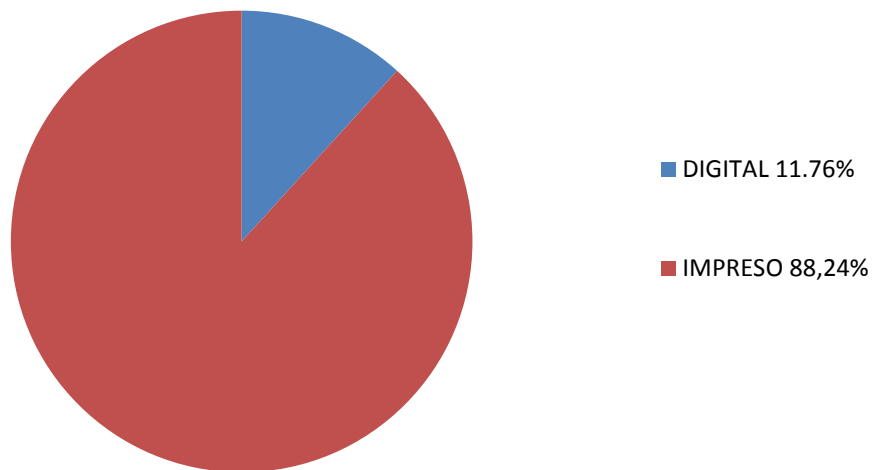


GRÁFICO #2

La segunda pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje de aclaración ya que una gran mayoría de usuarios entregan su curriculum de manera impresa y muy pocos son quienes lo entregan de forma digital.

**3.- Conoce usted los 3 tipos de curriculums existentes? (Si su respuesta es NO pase a la pregunta 5**

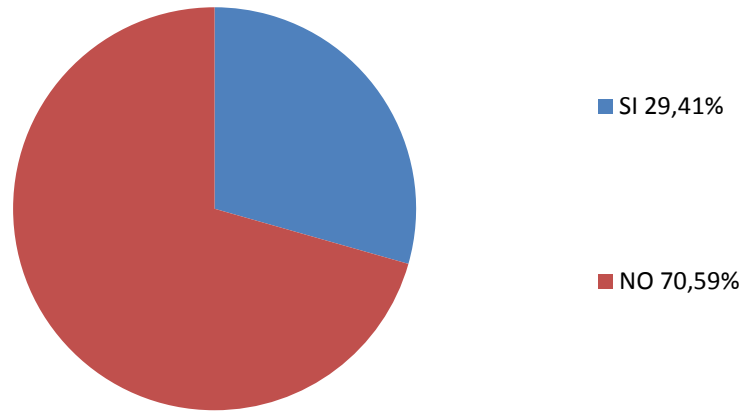


GRÁFICO #3

La tercera pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje bastante identificativo donde demuestra que una gran mayoría de personas no conocen las tres tipologías de curriculums existentes.

#### 4.- Cual de los 3 curriculums es el que usted utiliza más?

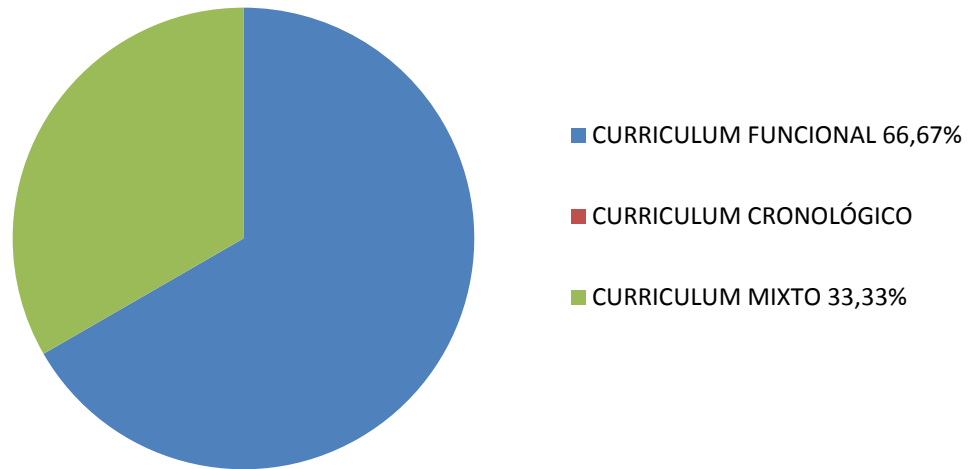


GRÁFICO #4

La cuarta pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje basado en el curriculum más conocido como lo es el Curriculum Funcinal, dando así conclusiones de que es válida la conclusión de que no todos los usuarios conocen los 3 curriculums existentes.

**5.- Cree usted que un curriculum digital  
ayudaría a dar una mejor impresión al  
momento de contratar?**

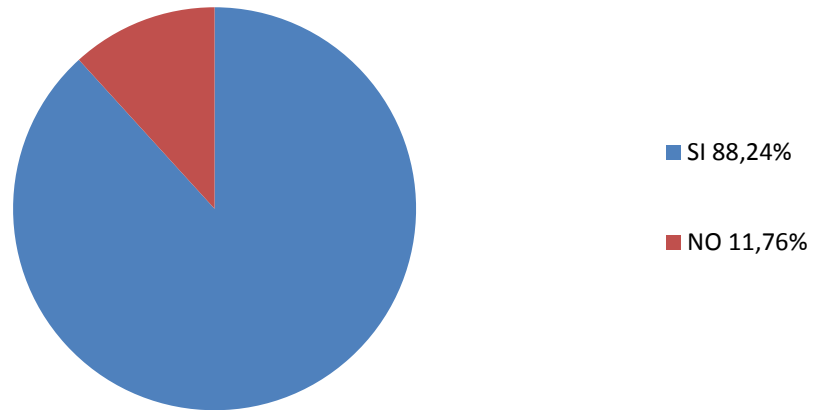


GRÁFICO #5

La quinta pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje bastante significativo dando a conocer que un curriculum digital ayudaría a dar una mejor impresión en el momento de contratar.

## 6.- Manejaría usted plantillas digitales para crear su curriculum?

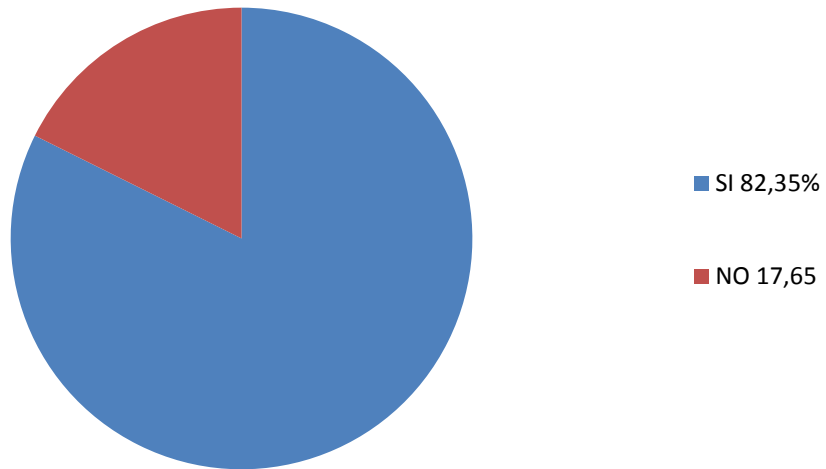


GRÁFICO #6

La sexta y última pregunta formulada en la encuesta arroja un porcentaje bastante alto dando a conocer que a la ciudadanía si le gustaría contar con una plantilla o aplicación para crear su curriculum vitae digital.

## **Entrevistas**

Con la presente labor se ofrece una visión general de la entrevista como técnica de recogida de información en la investigación de tipo cualitativo.

El objetivo de las preguntas para las entrevistas ha sido basado de acuerdo a los objetivos de la investigación para obtener una noción veras y opinión de aceptación de la plantilla.

**¿Cuál es la carta de presentación que usted necesita para contratar a personal para su empresa y cuál es el aspecto más relevante que Ud. Visualiza en él?**

Todos los entrevistados dieron a conocer que la carta de presentación es el curriculum vitae y que sus aspectos más relevantes son los estudios, experiencia marcándolo como el perfil del aspirante.

**¿Cuántos curriculums aproximadamente usted recibe en su despacho anualmente y de estos cuantos son seleccionados?**

Esta información varía según la Empresa, nos damos cuenta que en la Empresa privada se receiptan más carpetas de empleadores, teniendo así un porcentaje demasiado alto.

Como por ejemplo:

En la Empresas privada de **Banco de Pichincha** se reciben 9 carpetas diarias un total de 2160, teniendo así una cantidad muy alta anualmente para ser solo seleccionadas 10 carpetas en el mismo tiempo.

**Ing. Félix Limones, Supervisor Zonal.**

En una de las **Unidades Educativas del Milenio**, se obtiene la cantidad de 200 carpetas anualmente para ser seleccionadas solo 5 para llenar vacantes.

**Lic. Marcia Mafla Valverde**

**En la unidad Provincial Administrativa del consejo de la Judicatura de Esmeraldas** se receiptan aproximadamente 700 carpetas a aspirantes y de las mismas son seleccionadas apenas 50 carpetas.

**Ing. Gabriela Campos, Jefa encargada de la Unidad Provincial Administrativa.**

En la Empresa **PATRIPORT S.A.** son ingresadas 50 carpetas anualmente y son seleccionadas 7.

**Karem Vega Macías, Secretaria.**

En la Empresa **PROINCO (La Yapa)** ingresan 15 carpetas al mes, teniendo un total de 180 carpetas anualmente, siendo seleccionada solo 1 mensualmente.

**Ing. Patricia Romo, Asesor Comercial.**

En el **Banco Nacional de Fomento** la gran mayoría de carpetas la consiguen por medio de redes de empleo por vía internet y quienes seleccionan son quienes llevan sus carpetas a la rendición de pruebas.

**Ing. Marlon Nicola, Oficial Comercial.**

En la Empresa el **Hornero** se receiptan 2 carpetas diarias teniendo un total de 672 carpetas anualmente de las cuales se seleccionan 10 y solo contratan 2 personas.

**Adrián Medina, Cajero.**

En la empresa pública **ECU 911** se obtiene un promedio de 100 carpetas al año y solo se contratan 20 personas.

**Daniel Figueroa, Director de Planificación y Gestión Estratégica de la Zona 1 del Servicio Integrado de Seguridad.**

**3. ¿Revisa todas las carpetas que llegan a su empresa para solicitar trabajo?**

La gran mayoría de las empresas responden a esta pregunta opinando que el tiempo y la falta de espacio físico es un problema para revisar todas las carpetas que llegan a los despachos.

Solo quienes obtienen carpetas en menor cantidad puede obtener la información completa de los aspirantes al trabajo.

**4. ¿Después de elegir a los aspirantes al puesto que hace con el papel impreso que están en las carpetas no seleccionadas?**

El personal encargado en la recepción de carpetas nos da la indicación de que la gran mayoría de papel lo reciclan como hojas de anotación rápida, pero quienes reciben carpetas en grandes cantidades informa que muchas veces deben botarlas.

**5. ¿De qué manera cree usted que podría ayudar al ecosistema para que no se imprima tanto papel en el documento de presentación profesional?**

Quienes manejan el programa de selección indican que el hecho de simplificar un curriculum o ingresar los datos por medio de la tecnología sería un muy buen comienzo al ayudar al ecosistema a que no se degrade como se lo hace con la impresión de papel.

**6. ¿Cree usted que un curriculum virtual tiene más peso que uno impreso (posible respuesta SI – NO) cuáles son las razones de eso?**

Todas las entrevistas coincidieron con una respuesta afirmativa y positiva. Los aspectos se muestran a continuación:

Ayuda al Ecosistema

Ayuda a no acumularse de mucho archivo

Se puede revisar en menos tiempo algunos curriculums virtual

Más fácil accesibilidad

Mejor manera de acceso como base de datos

**7. ¿De qué manera le ayudaría a su empresa un curriculums digital?**

La gran mayoría coincide con no acumular mucho archivo

**8. ¿Ha manejado la aplicación creada de curriculums on line?**

Si

**9. ¿De qué manera cree que es eficiente esta página web?**

Para actualizar constantemente mis datos personales

Porque ayuda a llegar a su destino en el menor tiempo posible.

Se ayudaría a revisar más curriculums y dar más pronto la respuesta

Se evitaría pérdida de tiempo y se ganaría espacio físico

## **Construcción del Informe de Investigación**

A continuación se presentan los resultados finales de la investigación, en el capítulo 3 se desarrolla todo el análisis FODA para que se realice la aplicación multimedia bajo herramientas conocidas.

Como su primero parámetros general de los principales actores y su percepción, resultado de encuestas y Entrevistas.

Y para finalizar se llega a las conclusiones y recomendaciones de la Investigación.

## **2.4. PRINCIPALES IMPACTOS**

### **2.4.1. Impacto Científico**

El desarrollo de una plantilla basada en una herramienta multimedia ayuda al avance tecnológico y científico del sistema informativo, colabora con la simplificación de un medio creativo para presentar un curriculum vitae virtual.

### **2.4.2. Impacto Ecológico**

La creación de una plantilla multimedia beneficia a la ejecución de un control y mejoramiento de aspecto ambiental para la reducción de impresiones innecesarias de un curriculum vitae.

### **2.4.3. Impacto Económico**

La implementación de un curriculum vitae virtual en la ciudadanía beneficia positivamente a la economía de cada desempleado, la reducción de impresiones ayuda a un control de inversión personal.

### **3. CAPÍTULO III**

#### **Análisis FODA de Herramientas utilizadas en la Aplicación de Curriculums On Line**

Se hará un estudio totalmente explicativo para logra encontrar programas que ayuden al desarrollo de la aplicación de creación de curriculums digitales.

Un análisis FODA ayudara a mostrar las Fortalezas Oportunidades Debilidades y Amenazas que tiene cada programa, ya que se debe estudiar el Software seleccionado de todas las maneras posibles para no tener problemas en un futuro con la página web.

También se llevara a cabo el estudio de lenguajes de programación para ver cuál es el indicado y poder programar de manera sencilla y rápida esta aplicación de curriculums digitales.

#### **3.1. Matriz FODA**

##### **3.1.1. Adobe Flash**

No es bueno hacer una web totalmente en Flash por las razones expuestas, pero tampoco es malo incluir algo en nuestras páginas. Es común, hoy en día, ver que por ejemplo tienen una cabecera o alguna sección publicitaria en Flash.

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que se conoce el software y con la práctica, es relativamente sencillo y rápido al crear webs.</li> <li>• Flash está basado en imágenes vectoriales lo que permite que al ajustar sus tamaños éstas no se pixélen o pierdan calidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograr presentaciones excelentes, de alta calidad, que "cautiven" a visitantes o que llamen mucho la atención.</li> </ul>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El contenido de Flash no se encuentra por los buscadores, por lo que difícilmente será fácil encontrar la web en Google, Yahoo, etc.</li> <li>• Si la animación no está bien programada puede resultar pesada cargarla. Hay que tener en cuenta hacia qué destinatarios se está apuntando y si los posibles visitantes tendrán la suficiente cobertura de internet para navegarla.</li> </ul>	<p>Unas de las amenazas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede haber problemas con algunos navegadores ya que si no se tiene instalado el plugin la web "desaparece".</li> <li>• Las páginas cuando son demasiado grandes se usan cargadores, pero esto produce que el usuario abandone el sitio web.</li> </ul>

TABLA #5

### 3.1.2. HTML

HTML es un lenguaje muy fácil de comprender y muy utilizado para la presentación de la información.

## **FORTALEZAS**

- **Es un Lenguaje de programación, adaptable, flexible, escalable y de multiplataforma.**
- **Tiene etiquetas que permite ordenar y clasificar en niveles y estructuras el contenido.**
- **Compatibilidad con los navegadores de dispositivos móviles.**

## **OPORTUNIDADES**

- **Es nativo, por ende independiente de plugins de terceros.**
- **El código es más simple lo que permite hacer páginas más ligeras que se cargan más rápidamente favoreciéndola usabilidad e indexación en los navegadores.**

## **DEBILIDADES**

- **No tiene acceso a micrófono y cámara.**

## **AMENAZAS**

Unas de las amenazas son:

- **No tiene formato de video estándar.**

TABLA #6

### **3.1.3. CSS**

Aceleran los procesos de desarrollo y que por ello es suficiente razón para usarlos.

## **FORTALEZAS**

- **Se puede modificar la presentación de cada elemento sin modificar el código HTML.**
- **Pueden usarse con otros lenguajes de programación (por ejemplo JavaScript) para conseguir efectos dinámicos en las páginas.**

## **OPORTUNIDADES**

- **Ofrece una amplia gama de herramientas de composición más potentes que HTML.**

## **DEBILIDADES**

- **Si hay problemas de compatibilidades, el navegador aplicará el formato**

## **AMENAZAS**

Una de las amenazas son:

- **Css se lo utiliza básicamente para darle**

<p><b>predeterminado y nuestro trabajo de composición habrá sido inútil.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Algunas propiedades de las CSS pueden provocar que una parte del contenido de nuestra página resulte inaccesible desde algunos navegadores.</b></li> </ul>	<p>forma o diseño a la página web, podría existir un nuevo lenguaje de programación que derrumbe esta visión y aumente nuevos métodos de diseño web.</p>
---	--

TABLA #7

### 3.1.4. PHP

PHP es un poderoso lenguaje e intérprete, ya sea incluido como parte de un servidor web en forma de módulo o ejecutado como un binario CGI separado, es capaz de acceder a archivos, ejecutar comandos y abrir conexiones de red en el servidor. Estas propiedades hacen que cualquier cosa que sea ejecutada en un servidor web sea insegura por naturaleza.

PHP está diseñado específicamente para ser un lenguaje más seguro para escribir programas CGI que Perl o C, y con la selección correcta de opciones de configuración en tiempos de compilación y ejecución, y siguiendo algunas prácticas correctas de programación.

#### FORTALEZAS

- Se caracteriza por ser un lenguaje muy rápido.
- Es un lenguaje multiplataforma: Linux, Windows, entre otros.
- Capacidad de conexión con la mayoría de los manejadores de base de datos: MySQL, PostgreSQL, Oracle, MS SQL Server, entre otras.
- Posee documentación en su página oficial la cual incluye descripción y ejemplos de

#### OPORTUNIDADES

- Es libre, por lo que se presenta como una alternativa de fácil acceso para todos.

cada una de sus funciones.

#### **DEBILIDADES**

- Se necesita instalar un servidor web.

#### **AMENAZAS**

- Dificulta la organización por capas de la aplicación.

TABLA #8

### **3.1.5. JAVASCRIPT**

JavaScript no es un lenguaje de programación propiamente dicho. Es un lenguaje script u orientado a documento, como pueden ser los lenguajes de macros que tienen muchos procesadores de texto. Nunca se podrá hacer un programa con JavaScript, tan sólo podrá mejorar la página Web con algunas cosas, crear menús atractivos, hacer que los links se vean más atractivos, se usa mucho para que el diseño web sea más llamativo.

Principalmente sirve para mejorar la gestión de la interfaz cliente/servidor, para que se vea mejor y para interactuar mejor.

#### **FORTALEZAS**

- Lenguaje de scripting seguro y fiable.

#### **OPORTUNIDADES**

- Los script tienen capacidades limitadas, por razones de seguridad.

#### **DEBILIDADES**

- Código visible por cualquier usuario.

#### **AMENAZAS**

- El código debe descargarse completamente.

TABLA #9

### 3.1.6. Wampserver

Ésta aplicación es muy útil cuando se trabaja en la creación de una página web ya que te permite trabajar y editarla localmente sin necesidad de subirla a un servidor.

#### **FORTALEZAS**

Permite servir páginas html a internet.  
Proporciona lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones web.

#### **OPORTUNIDADES**

Tiene funcionalidades que lo hacen muy completo y fácil de usar

#### **DEBILIDADES**

Completamente gratuito.

#### **AMENAZAS**

El código debe descargarse completamente.  
Los componentes vienen instalados y cualquier usuario puede ingresar y alterar los códigos.

TABLA #10

### 3.1.7. Netbeans

NetBeans es un entorno de desarrollo muy completo y profesional. Contiene muchas funcionalidades, para distintos tipos de aplicaciones y para facilitar al máximo la programación, la prueba y la depuración de las aplicaciones que se desarrollan. También incorpora un editor propio.

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<p><b>Simplifica alguna de las tareas que, sobre todo en proyectos grandes, son tediosas.</b></p> <p><b>No asiste en la escritura de código, aunque no libera de aprender el lenguaje de programación</b></p> <p><b>Nos ayuda en la navegación de las clases predefinidas en la plataforma.</b></p>	<p>Aunque puede ser costoso su aprendizaje, los beneficios superan las dificultades.</p> <p>Soporte para múltiples lenguajes de programaciones posible programar</p>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<p><b>Completamente gratuito.</b></p> <p><b>Interfaz intuitiva y permite poder trabajar con versiones anteriores.</b></p> <p><b>La instalación modificará los archivos de configuración con la ruta donde finalmente se ubicará el programa.</b></p> <p><b>Crea un directorio denominado 'WWW' que será la raíz para tus documentos.</b></p>	<p>Gran consumo de cpu y de ram.</p>

TABLA #11

### 3.2. Análisis FODA (Fortaleza, Oportunidad, Debilidad, Amenaza)

La matriz FODA como instrumento viable para realizar un diagnóstico en relación con factores que determina el éxito en el cumplimiento de metas.

Es importante destacar que el análisis foda fue aplicada para el estudio de los programas, lenguajes de programación, servidores y base de datos para realizar la aplicación multimedia. Los resultados contribuyeron en forma significativa para la toma de decisiones en la selección de dichos programas.

### **3.2.1. FODA HTML**

#### **Estrategia ofensiva: (Fortaleza + Oportunidad)**

Diseñar una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales, utilizando un lenguaje de programación adaptable, flexible, simple, que permita realizar una página web más ligera y ordenada, es decir una estructura claramente definida para así poder realizar cambios en último momento o incluso mejoras para un futuro.

#### **Estrategia defensiva (fortalezas + amenazas)**

Planteamiento de un proceso de evaluación del lenguaje ya que no cuenta con un formato de video estándar, se debería organizar si la aplicación necesitaría una guía visual o un video para fortalecer el objetivo.

Confirmando su utilidad de compatibilidad con navegadores móviles que sería o ayudaría a ser accesible a un medio tecnológico que la gran mayoría de usuarios hoy en día tiene a su alcance.

#### **Estrategia de reorientación (debilidades + oportunidades)**

La revisión del código nos da una estricta opinión, es más simple, lo cual permite que las páginas que son creadas con este lenguaje de programación se carguen de manera correcta y rápidamente favoreciendo el uso.

El código es más fácil lo que permite hacer páginas más ligeras favoreciendo su usabilidad y Ordenación de una serie de datos o informaciones de acuerdo a los navegadores, no consta con etiquetas que den acceso a micrófono y cámara.

#### **Estrategia de supervivencia (debilidades + amenazas)**

Búsqueda de apoyo si es necesario para utilizar cámara, video o micrófono en la aplicación.

Prácticamente basado para páginas llenas de textos.

JavaScript hace que una página pueda mostrar un calendario o una calculadora, algo que HTML solo no puede hacer.

### **3.2.2. FODA CSS**

#### **Estrategia ofensiva: (Fortaleza + Oportunidad)**

Es un mecanismo simple para añadir estilos a los documentos web, define la presentación de un documento estructurado con el lenguaje de programación de html y otros más con los cuales sea compatible, en este caso utilizando css nos da el beneficio de utilizar semántica en la web ya que hace que todo signifique lo que tenga que significar y tenga la relevancia que deba tener, en este caso, la idea es que todo tenga sentido y Ayude a definir un estilo.

#### **Estrategia defensiva (fortalezas + amenazas)**

Css nos ayuda a definir que un diseñador y programador pueden trabajar de manera separada, permite un control mucho mayor sobre el diseño de la página web.

Se puede hacer cambios de estilo de página pareciendo que se crea una página nueva cuando se modifica solo el código css.

#### **Estrategia de reorientación (debilidades + oportunidades)**

Si existen problemas de compatibilidad con la pagina creada el navegador optara por aplicar un formato determinado y el trabajo realizado será innecesario, incluyendo que el lenguaje de programación de css ayuda a tener una gama amplia de etiquetas para hacer una página web con un nivel elevado de diseño y puede ser modificada gracias al orden, cambiando totalmente su aspecto.

#### **Estrategia de supervivencia (debilidades + amenazas)**

No se descarta la posibilidad que en un futuro se realicen nuevos estudios y logre encontrarse un nuevo lenguaje de programación que cumpla con los aspectos necesarios y

pertinentes para que las páginas web que son realizadas con el lenguaje de css no tengan inconvenientes con la compatibilidad de navegadores de internet.

## **4. CAPÍTULO IV**

### **4.1. Plan de Trabajo**

#### **4.1.1. FASE 1: Estructura de la información**

La ejecución de un plan, (idea o diseño) de una herramienta multimedia para la implementación de curriculums virtuales como alternativa ecológica, inicia obteniendo toda la información necesaria de los diferentes tipos de curriculums y sus características.

El estudio de las tipologías de curriculums ayuda a mencionar los campos de estudios caracterizándose por fechas ascendentes o descendentes, es de vital importancia dar a conocer las 3 tipologías existentes a los usuarios para elaborar la carta de presentación profesional o curriculum.

#### **4.1.2. Cantidad de papel utilizado por tipo de curriculum impresos.**

No se puede constatar un solo modelo de curriculum ya que cada empleado adapta su curriculum según una referencia de los tres y trata de dar a conocer sus mejores destrezas, con esto se constata que los 3 tipos de curriculums son muy desconocidos hoy en día por profesionales que solicitan empleos.

Se ha tomado como referencia a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas (PUCESE), para solicitar información sobre qué cantidad de curriculums y que formatos son los que han ingresado a concursos de puestos.

La información obtenida de un personal de Dirección Académica es que existe un aproximado de 81 curriculum seleccionados que han ingresado a la universidad

semestralmente, donde daban a conocer cada una de las actividades y destrezas de los empleadores, pero se pudo comprobar que estos curriculums no contaban con todos los puntos específicos de los 3 tipos de curriculums pues cada individuo maneja la información de manera aleatoria y llegando a un criterio sobre cuáles eran las actividades que podían ser relevantes y por ende las que marcarían mayor atención para que logren ser seleccionados.

En el sondeo obtenido por la PUCESE, se calcula que cada curriculum contiene 3 hojas aproximadamente de explicación profesional, como idea principal de papel impreso es de: 81 curriculum x 3 hojas, da un total de 249 hojas impresas, entregadas en la Universidad.

Entonces si se toma como referencia la población investigada de empleados y desempleados de la Ciudad de Esmeraldas, se logra obtener una cifra a mayor escala de papel impreso por curriculum, colocando así que una persona solo imprima una carpeta, que en realidad no se puede verificar cuantas carpetas entrega. Se obtendrá un sondeo aproximado de papel impreso por la población que proporcione el INEC.

Cabe recalcar que también se toma en cuenta la población de trabajadores empleados ya que casi el 70% de la misma, también mandan curriculms a otras empresas así tengan un trabajo estable por búsqueda de algo más productivo.

<b>POBLACION OBTENIDA POR EL INEC</b>		
<b>Total de población de Profesionales Empleados</b>	13.668 Hombres	26.018 TOTAL
	12.350 Mujeres	
<b>Total de población de Profesionales Desempleados</b>	2.566 Mujeres	34.486 TOTAL
	31.917 Hombres	

TABLA #12

## **PROFESIONALES EMPLEADOS**

26.018 = 100%

70% ?

---

TOTAL 18.212

El 70% de la población empleada es de 18.212 esto será multiplicado por las 3 hojas que se entrega en cada uno de los curriculum, y da un total de 54.636 hojas.

#### **4.1.3. Profesionales Desempleados**

En este caso la cantidad de desempleados está en su 100% y solo será multiplicada por las 3 hojas de cada curriculum dando un total de 103.458 hojas.

Dando un aproximado de cantidad de papel impreso en los curriculums de 158.094 hojas.

#### **4.1.4. Curriculum Cronológico**

Es el más utilizado y el más claro y fácil de entender. Expone la experiencia profesional de forma cronológica. En función de cómo se exponga se hablara de currículum cronológico directo o cronológico inverso.

El currículum cronológico directo relata la experiencia profesional comenzando por la más antigua y finalizando con la más nueva. Es útil para perfiles que presentan una evolución ascendente y lineal en su trayectoria profesional, y tienen como objetivo encontrar un empleo que permita seguir con su evolución.

El currículum cronológico inverso comienza explicando la experiencia profesional más reciente y finaliza explicando la más antigua. Permite destacar, en primer lugar, la experiencia más actual, de forma que el receptor, puede obtener una imagen muy rápida del perfil profesional del candidato.

Ambos tipos no son recomendables en determinados casos. En primer lugar, destaca las fechas, por lo que ofrecerá una mala imagen del candidato si este dispone de periodos largos de inactividad y/o un exceso de rotación.

Además, no permite observar claramente las habilidades y los logros del candidato, aspectos que actualmente son valorados por las empresas.

Este es el modelo más utilizado porque permite al seleccionador ver rápida y claramente lo que has hecho. El curriculum cronológico presenta la información partiendo de lo más antiguo a lo más reciente, o viceversa.

#### **4.1.5. Curriculum Funcional**

Este tipo de currículum expone la experiencia profesional por bloques y/o temas.

De cada bloque y/o tema se especifican las funciones realizadas y los logros obtenidos. A diferencia del currículum cronológico, el currículum funcional destaca las habilidades del candidato. Así pues, el seleccionador podrá hacer una primera valoración en cuanto a si el candidato, dispone de las competencias que requiere el puesto.

Se utiliza principalmente cuando se conoce el puesto de trabajo al que se quiere optar y los requisitos que solicita la empresa. También es útil para perfiles polivalentes (un informático que ha trabajado en el área de sistemas, de desarrollo, etc.) o para perfiles que buscan un proyecto profesional diferente a lo que han hecho hasta ahora y prefieren destacar sus habilidades y logros.

Es recomendable cuando existen vacíos en la experiencia profesional, alta rotación y/o se ha trabajado en empresas de poca relevancia, ya que no enfatiza ni las fechas ni las empresas.

Su comprensión es más compleja que el currículum cronológico por lo que hay que intentar explicar los bloques y/o temas de la forma más ordenada y coherente posible.

Este tipo de curriculum se escribe pensando en un puesto determinado al que se aspira porque se realiza íntegra y exclusivamente respondiendo a esa demanda.

No seguir una progresión cronológica, permite seleccionar sus puntos positivos, los trabajos y funciones que sean acordes con el puesto que solicitas y sus logros. También le permite omitir los periodos de paro, la permanencia en puestos no relevantes, frecuentes cambios de trabajo.

En este curriculum se debe incluir los trabajos que se haya desarrollado que no sean afines pero que puedan resultar interesantes para el puesto al que se aspira. En algunos anuncios de trabajo, se suelen especificar rasgos personales de la persona que se solicita.

En este modelo, va agrupando las actividades o funciones desarrolladas en bloques independientes, a los que se pone un título.

#### **4.1.6. Curriculum Mixto**

Combina las características del currículum cronológico y del currículum funcional. Hace hincapié en la trayectoria profesional del candidato, teniendo en cuenta las fechas y las empresas a las que ha pertenecido, y además destaca los logros que ha obtenido y las competencias que ha desarrollado.

Es el más completo de los tres modelos, aunque, por ello, también es el más complejo de elaborar. A grandes rasgos, el curriculum combinado es una mezcla del cronológico y del temático. Parte siempre del modelo funcional, organizando la información por áreas temáticas o profesionales, para llegar después a la organización en el tiempo. De esta forma se destacan las habilidades que se tienen al tiempo que se refleja la experiencia y la formación.

## **4.2. FASE 2: Construcción de Aplicación**

En internet la interfaz no es sólo la web que se ve en la pantalla; la experiencia con el producto empieza desde el momento en que los clientes teclean la dirección de la página. En software, parte de un programa que permite el flujo de información entre un usuario y la aplicación, o entre la aplicación y otros programas. Esa parte de un programa está constituida por un conjunto de comandos y métodos que permiten estas intercomunicaciones.

Interfaz también hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora, el siguiente objetivo es el que dicha comunicación se desarrolle de la forma más fácil y cómoda posible para las características del usuario que utiliza el servicio.

### Boceto de Interfaz: Diagrama de navegabilidad

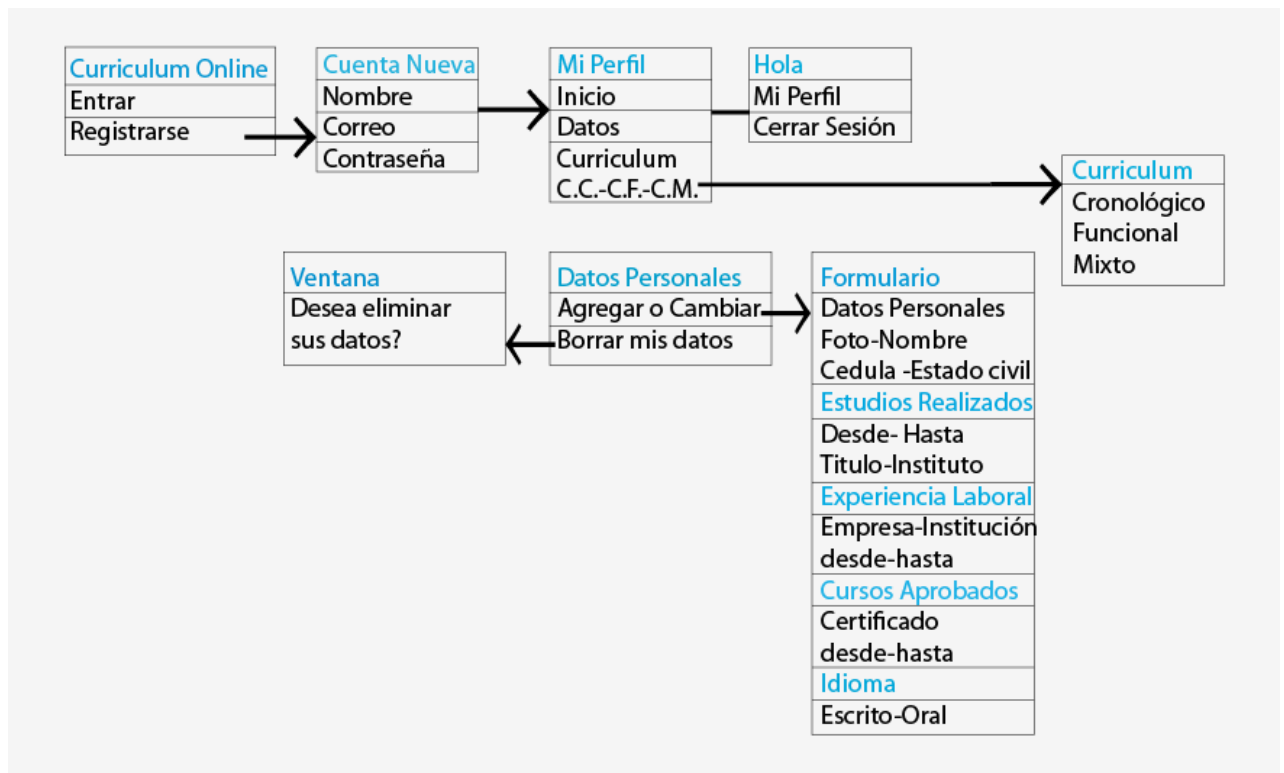


GRÁFICO #7

## 4.2.1. Construcción de línea Grafica

### Boceto

Busqueda de icono que represente curriculum – empleo – trabajo.

El proceso de la comunicación es la transferencia de un mensaje de un usuario a otro.

Para que la comunicación ocurra, y la persona comprenda lo que significa el mensaje, hoy en día es necesario crear el mensaje con signos para una mejor interpretación.

Surge entonces un nuevo conjunto de términos: signo, significación, íconos, denotar, connotar. Todos son términos que se refieren a las varias maneras de crear significados.

El ícono se caracteriza por guardar cierta semejanza con su referente representativo, donde la percepción directa por parte del receptor es decodificar el mensaje enviado.

El utilizar un icono que represente y demuestre sobre que se trata la aplicación ayuda a que el usuario tenga una leve respuesta quizás a lo que está buscando en este caso, utilizar un maletín como signo o icono principal demuestra que la página web da algún tipo de solución en este tema.

Representacion del logotipo con sus medidas correspondientes:

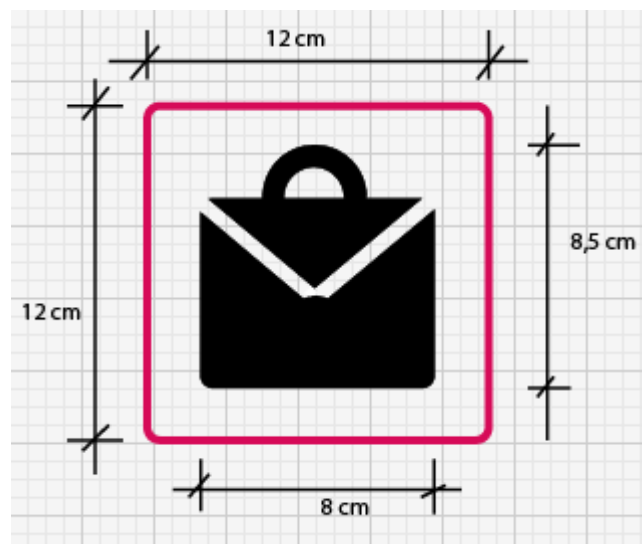


GRÁFICO #8

Creando una composición junto al símbolo escogido se utiliza 3 rectángulos de forma horizontal. En general esta composición armónica está basada en un rectángulo áureo.

Un rectángulo áureo no es más que una figura simple y pregnante, que llama la atención, pero a diferencia del cuadrado esta tiene una direccionalidad más marcada.

Según Vitruvio, se analiza que al crear una composición, si colocamos los elementos principales del diseño en una de las líneas que dividen la sección áurea, se consigue el equilibrio entre estos elementos y el resto del diseño.

Figuras básicas y sencillas para la creación del logotipo final de la aplicación web.

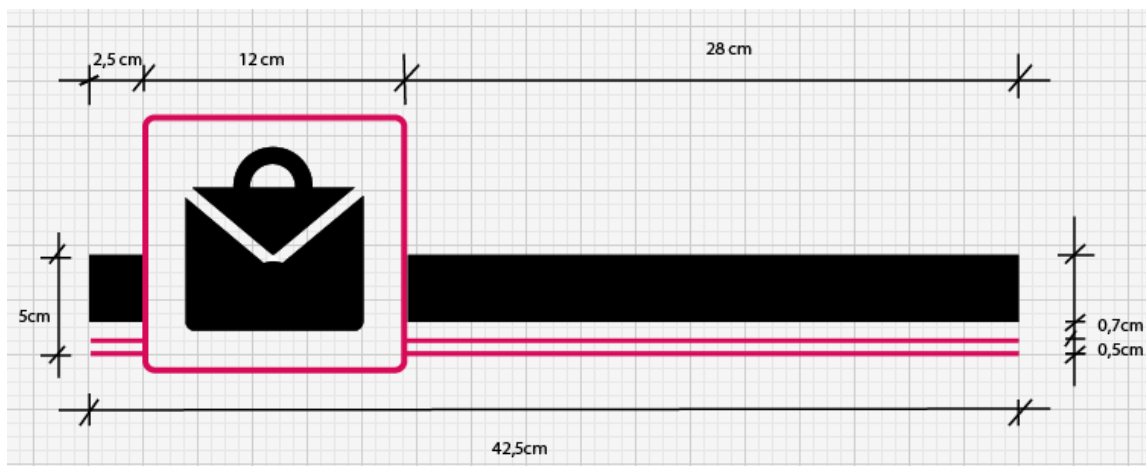


GRÁFICO #9

### **4.2.2. Tipografía**

Las imágenes aportan un aspecto visual muy importante a toda composición. Pero el apoyo textual y el nombre de una marca, empresa o servicio requieren de utilizar tipografía acorde a lo que se quiere transmitir y lo que se quiere lograr con la estructura final.

Además de su componente significativo, cada letra de una palabra es por sí misma un elemento gráfico, que aporta riqueza y belleza a la composición final.

Cada tipografía provoca una emoción, comparte historias e influencia en el comportamiento del ser humano. Todas las fuentes tienen unos rasgos morfológicos y un diseño identificativo que permite clasificarlas en diferentes familias, por eso cada una de ellas transmite unas sensaciones y unos conceptos e ideas determinados. El incremento de tipografía romana en la aplicación da a conocer que la página da formalidad, tradición, delicadeza y elegancia la única variable es el grosor del trazo de la letra según sus ascendientes (más fino) y descendientes (más grueso). Es por esto que se utilizó la tipografía Times New Romance ya que es la indicada con cumplir todos los aspectos.

Para configurar el logotipo se ha elegido la tipografía Arial Rounded MT Bold, se trata de una familia moderna y atemporal, de probada solidez y eficacia, por ende el factor más determinante sobre la elección de una fuente debe ser su legibilidad, propiedad derivada del diseño mismo de los tipos de letra.

Para bloques de texto más cortos tenemos mayor libertad de elección, y para los títulos podemos emplear la fuente que queramos, en función del espíritu del documento y la sensación que nos interese crear.

Hay una diferencia importante entre legibilidad y comprensión. Mientras que la legibilidad se refiere a la facilidad con la que los lectores pueden decodificar la información en un documento, la comprensión se refiere al contenido del mismo. Las dos tienen un efecto importante en el éxito o fracaso de la lectura del documento; la comprensión no puede ser adquirida sin la legibilidad.

### **4.2.3. Cromática utilizada**

El uso del color en esta aplicación a formado parte fundamental del mismo ya que se a tratado de que por medio de este se demuestre lo que quiere comunicar su creador a los usuarios.

El color es otro elemento que contribuye a definir la identidad ya que es considerado un signo no verbal esencial para atraer la atención de las personas y hacer que un diseño quede grabado en sus memorias. También se ha comprobado que su aplicación en logotipos influye considerablemente en la sociedad dependiendo de la cultura, la edad, el género, entre otros factores, aparte de que la imagen debe ser simple ha habido investigaciones acerca del significado y el valor agregado de los colores, esto se establece en torno a la noción de que cada color tiene un significado, representa algo específico y sirve para determinada función.

Se ha elegido estos tonos porque dan la frescura y modernidad con la imagen que deseamos transmitir.

El tono fucsia es un color lleno de energía, expresividad y personalidad. Denota vitalidad y entusiasmo, al tiempo que felicidad, afecto e incita a nuestro lado artístico. Pero también dependiendo de su empleo puede ser audaz, dramático e individualista.

Se puede decir que el fucsia es el lado más glamuroso y maduro del magenta y el rosa.

El color Negro pese a que todos sus conceptos y percepciones nos demuestran que es algo frio, asociado con lo malo, en una página web puede dar imagen de elegancia, y aumenta la sensación de profundidad y perspectiva.

### **4.3. FASE 3: Maquetación de lenguaje de programación de html**

La maquetación es la forma en cómo se distribuyen los elementos de la página. Para maquetar, se parte siempre de un diseño hecho previamente, que no dejará de ser una imagen la cual tendrá que convertirse en código mediante HTML y CSS. Una vez codificado dicho diseño, se lo puede visualizar en una página web.

Maquetar o estructurar una página Web consiste en organizar su contenido para que cada elemento aparezca en el lugar y con el formato que se desea. El formato (los estilos) se encarga el lenguaje de CSS y la estructura se la organiza en HTML.

Las propiedades seleccionadas en los lenguajes de html y css han sido definidas según las necesidades de la aplicación web.

Se recalca que la información que existe subrayada son etiquetas y conceptos básicos de programación.

#### **4.3.1. Disgregado de página principal**

Entre las etiquetas <html> y <head> se suelen colocar otras opcionales, en este caso sería la cabecera de nuestra página principal hablando del login. La etiqueta <header> se usa para marcar un grupo de elementos de introducción o de navegación dentro de una sección o documento. Normalmente se usa para incluir los encabezados.

Para realizar el efecto de disolución de palabras en este caso lo que es Curriculums Online se trabajó con la etiqueta <div>, esta es quien maneja el efecto ya que se emplea para definir un bloque de contenido o sección de la página, para poder aplicarle diferentes estilos e incluso para realizar operaciones sobre ese bloque específico.

## Curriculims online

- ```
<div class="header">
<div>Curriculum</div>
<br>
<div><span>Online</span></div>
</div>
```

## Ubicación de Logotipo

- ```
<div class="logo">

</div>
```

La etiqueta `<div>` se utiliza para definir una sección dentro del documento. Esta etiqueta se usa comúnmente para agrupar un bloque de elementos, para luego añadirle un estilo determinado.

## Iniciar Sesión

- ```
<head>
<meta charset="UTF-8">
<title>Iniciar Sesión
</title>
<link href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/css/0aeb361_style_1.css"
rel="stylesheet" type="text/css">
<link rel="icon" type="image/x-icon" href="/CurriculumVitae/web/favicon.ico">
<script type="text/javascript" src="/CurriculumVitae/web/js/jquery-
2.1.1.js"></script>
<script type="text/javascript" src="/CurriculumVitae/web/js/script.js"></script>
</head>
```

La etiqueta `<title>` da orden al nombre de la página en donde se esté en ese momento.

La etiqueta <link> es conocida por la mayoría de los desarrolladores web, ya que se emplea para indicar el o los ficheros CSS que se quiere emplear en una página web para definir la presentación de la página.

La etiqueta <meta> representa varios tipos de metadatos que no pueden ser expresados con las etiquetas title, en este caso utilizado para el ingreso de datos.

La etiqueta <script> da orden a activar lo que es javascript manejado por Programadores y Diseñadores Gráficos.

### 4.3.2. Disgregado de segunda página

Luego del encabezado con el logotipo de la página se procede a realizar lo que es el menú de herramientas en este caso se refiere a los botones de navegación opcional que dan camino hacia llenar sus datos cambiarlos y escoger el curriculum que se desea obtener de la página, el lenguaje de programación tiene opciones variadas aquí su detalle:

- <ul>  
<li>  
<a href="/CurriculumVitae/web/app\_dev.php/inicio" class="inicio">Inicio</a>  
</li>  
<li>  
<a href="#">Datos Personales</a>  
<ul>  
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app\_dev.php/crear">Agregar o  
cambiar</a></li>  
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app\_dev.php/eliminar" onclick="return  
confirm('¿Realmente desea eliminar todos sus datos personales?\n\nÉsta acción no  
se podrá deshacer.');">Borrar mis datos</a></li>  
</ul>  
</li>  
<li>

```

<a href="#">Curriculums</a>
<ul>
<li><a
href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/cronologico">Cronológico</a></li>
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/funcional">Funcional</a></li>
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/mixto">Mixto</a></li>
</ul>
</li>
<li class="Perfil">
<a href="#">Hola </a>
<ul>
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/profile/">Mi perfil</a></li>
<li><a href="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/logout">Cerrar Sesión</a></li>
</ul>
</li>
</ul>

```

La etiqueta <li> nos define los objetos de la lista.

La etiqueta <ul> se utiliza para crear una lista desordenada.

< a href > Es una etiqueta de destino o hipervínculo en este caso para desglosar las opciones de cada ejecución.

Contenido de selección de curriculums

```

<div class="contenido">
<h1>Bienvenido</h1>
<section class="ib-container" id="ib-container">
<article onclick="location.href = 'cronologico';" class="">

```

<header>

<h3><a href="#">Currículum Cronológico</a></h3>

<span>Mostrar el Currículum</span>

</header>

<p>Organiza la información personal cronológicamente, mostrando las fechas como prioridad.

<br><br>Recomendable si dispones de una buena experiencia laboral y si conviene destacar alguna reconocida en la que hayas trabajado.

<br><br>Es fácil de leer y entender, ya que está fuertemente estructurado.

</p>

</article>

<article onclick="location.href = 'funcional';" class="">

<header>

<h3><a href="#">Currículum Funcional</a></h3>

<span>Mostrar el Currículum</span>

</header>

<p>Distribuye la información por temas.

<br><br>Permite proporcionar un conocimiento rápido de tu formación y experiencia en un ámbito determinado.

<br><br>Además permite mucha más flexibilidad y libertad en la organización de la información de tus logros y habilidades, y además facilita la inclusión de otra información relacionada como intereses o motivaciones.

</p>

```
</article>
```

```
<article onclick="location.href = 'mixto';" class="">
```

```
<header>
```

```
<h3><a href="#">Currículum Mixto</a></h3>
```

```
<span>Mostrar el Currículum</span>
```

```
</header>
```

```
<p>Se convinan los dos tipos de currículum.
```

```
<br><br>La mezcla de ambos tipos de currículums (funcional y cronológico) permiten  
obtener un mayor beneficio en cuanto a la disposición y muestra de los datos personales  
previamente ingresados.
```

```
</p></article>
```

```
</section>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
$(function() {
```

```
var $container = $('#ib-container'),
```

```
$articles = $container.children('article'),
```

```
timeout;
```

```
$articles.on('mouseenter', function(event) {
```

```
var $article = $(this);
```

```
clearTimeout(timeout);
```

```
timeout = setTimeout(function() {
```

```
if ($article.hasClass('active'))
```

```

return false;

$articles.not($article.removeClass('blur').addClass('active'))
.removeClass('active')
.addClass('blur');
}, 65);
});

$container.on('mouseleave', function(event) {
clearTimeout(timeout);

$articles.removeClass('active blur');
});
});
</script>

</div>

```

La etiqueta `<div class>` se emplea para definir un bloque de contenido o sección de la página para poder agregar diferentes estilos.

`<h1,h2,h3>` son etiquetas que sirven para colocar la frase que indica el título del contenido de una página web.

La etiqueta `<section class>` se usa para marcar una sección genérica de un documento o aplicación. Una sección, en este contexto, es una agrupación temática del contenido, típicamente con un encabezado.

La etiqueta `<article onclick>` se usa para marcar contenido independiente que tendría sentido fuera del contexto de la página actual y que podría sindicarse, por ejemplo: una noticia, un artículo en un blog o un comentario.

La etiqueta `<span>` se utiliza para añadir estructura a una parte de un texto. Esta etiqueta se usa comúnmente para añadir un estilo determinado dentro de una sección del texto.

La etiqueta <p> se utiliza para representar un párrafo.

La etiqueta <br> se utiliza para crear un salto de línea.

La etiqueta scripts permiten crear páginas Web más dinámicas y atractivas. Un script es un programa que puede acompañar a un documento HTML o que puede estar insertado en él.

Para insertar un script dentro de HTML, se debe utilizar la etiqueta <script> junto con el atributo type para especificar el lenguaje de scripts que se va a utilizar.

### 4.3.3. Disgregado de tercera página

Un formulario es un documento, ya sea físico o digital, diseñado con el propósito de que el usuario introduzca datos estructurados (nombre, apellidos, dirección, etc.) en las zonas del documento destinadas a ese propósito, para ser almacenados y procesados posteriormente. En el caso de la aplicación web el formulario esta designado para organizar la información y poder controlar todos los campos necesarios que necesita el curriculum vitae virtual.

### Formulario de datos personales

- ```
<div class="contenido">
  <div class="formulario">
    <h1>Formulario de datos personales<span>Rellene la siguiente información que
    formará parte de su currículum. </span></h1>
    <form action="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/guardar" method="post"
    enctype="multipart/form-data">
    <div class="seccion"><span>1</span>Datos Personales</div>
    <div class="cuerpo">
    <div id="personal">
```

```

<label><img id="preview" name="preview" src="" alt="Foto" style="display:
none;"></label>
<label>Foto: <input type="file" id="fotoPersona" name="fotoPersona"
onchange="readURL(this);"></label>
<div class="izquierda">
<label>Cédula:<input type="text" id="ciPersona" name="ciPersona"></label>
<label>Apellidos:<input type="text" id="apellidosPersona"
name="apellidosPersona"></label>
<label>Género:
<select id="sexoPersona" name="sexoPersona">
<option value="Seleccione">Selecccione...</option>
<option value="Femenino">Femenino</option>
<option value="Masculino">Masculino</option>
</select>
</label>
<label>Fecha de Nacimiento:<input type="date" id="fechaNacimientoPersona"
name="fechaNacimientoPersona"></label>
<label>País:<input type="text" id="paisPersona" name="paisPersona"></label>
</div>
<div class="derecha">
<label>Nombres:<input type="text" id="nombrePersona"
name="nombrePersona"></label>
<label>Estado Civil
<select id="estadoCivilPersona" name="estadoCivilPersona">
<option value="Seleccione">Selecccione...</option>
<option value="Soltero(a)">Soltero(a)</option>
<option value="Casado(a)">Casado(a)</option>
<option value="Viudo(a)">Viudo(a)</option>
<option value="Union Libre">Unión Libre</option>
</select>
</label>

```

```

<label>Raza:
<select id="razaPersona" name="razaPersona">
<option value="Seleccione">Selecccione...</option>
<option value="Blanca">Blanca</option>
<option value="Mestiza">Mestiza</option>
<option value="Negra">Negra</option>
<option value="Indígena">Indígena</option>
<option value="Otras">Otras...</option>
</select>
</label>
<label>Nacionalidad:<input      type="text"      id="nacionalidadPersona"
name="nacionalidadPersona"></label>
<label>Ciudad:<input          type="text"          id="ciudadPersona"
name="ciudadPersona"></label>
</div>
<label>Dirección:<input      type="text"      id="direccionPersona"
name="direccionPersona"></label>
<div class="izquierda">
<label>Celular:<input      type="text"      id="celularPersona"
name="celularPersona"></label>
<label>Email:<input        type="text"        id="emailPersona"
name="emailPersona"></label>
</div>
<div class="derecha">
<label>Teléfono:<input     type="text"     id="telefonoPersona"
name="telefonoPersona"></label>
</div>
<label>Una breve descripción de usted:<textarea id="descripcionPersona"
name="descripcionPersona" rows="4" cols="50"></textarea></label>
</div>

```

```
<div class="boton" onclick="Toogle('personal');">Mostrar/Ocultar Datos Personales</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="seccion"><span>2</span>Estudios Realizados
```

```

```

```
</div>
```

```
<table id="tablaEducacion">
```

```
<tbody>
```

```
</tbody>
```

```
</table>
```

```
<div class="seccion"><span>3</span>Experiencia Laboral
```

```

```

```
</div>
```

```
<table id="tablaLaboral">
```

```
<tbody>
```

```
</tbody>
```

```
</table>
```

```
<div class="seccion"><span>4</span>Cursos Aprobados
```

```

```

```
</div>
```

```
<table id="tablaCursos">
```

```
<tbody>
```

```

</tbody>
</table>
<div class="seccion"><span>5</span>Idioma

</div>
<table id="tablaIdioma">
<tbody>
</tbody>
</table>
<input class="boton" type="submit" value="Guardar">
</form>
</div>

```

La etiqueta <div> se emplea para definir un bloque de contenido o sección de la página, para poder aplicarle diferentes estilos e incluso para realizar operaciones sobre ese bloque específico.

Adicionalmente, las etiquetas div y span se suelen acompañar de uno o dos parámetros destinados a identificar ese bloque:

id: permite establecer un identificador único para el bloque. Así se podrá referir al bloque de forma inequívoca.

class: es similar a id, pero con la ventaja de que se puede repetir; así que podemos tener varios <div> diferentes con la misma clase.

Usando id y class se puede diferenciar unos div de otros y así aplicarles estilos CSS diferentes o hacer que actúen de forma distinta.

La etiqueta <form> se utiliza para crear un formulario que le permita al usuario ingresar datos.

Los datos del formulario serán enviados a un archivo procesador de datos que se encuentra en el servidor.

La etiqueta <label> se utiliza para adjuntar información a los controles.

El valor del atributo for debe ser igual al valor id del elemento input para que los reconozca como asociados.

La etiqueta <input> se utiliza para el ingreso de datos por parte del usuario.

El campo del input dependerá del tipo de control que le asignemos al atributo type.

La etiqueta <select> crea un menú desplegable.

Cada opción ofrecida por dicho menú se representa por un elemento option.

La etiqueta <option> define una opción dentro de un menú desplegable.

Esta etiqueta debe ir dentro del elemento select.

La etiqueta <table> se utiliza para definir una tabla.

Las tablas se componen con las siguientes etiquetas:

- <table> Define una tabla
- <tr> Define una fila
- <th> Define un encabezamiento
- <td> Define una celda

La etiqueta <img> incluye una imagen en el documento.

Esta imagen no es insertada técnicamente en el documento, sino que se enlaza hacia el mismo.

La etiqueta <tbody> se utiliza para definir una o más filas como cuerpo de tabla.

#### 4.3.4. Disgregado de última página.

La última página demuestra el curriculum escogido con las opciones que mejor se apeguen a su necesidad dando la opción de cambio de tipografía, cromática y tamaño.

Dando por último la opción de guardar en PDF para obtener el documento digital y sea guardado en nuestros archivos.

El formulario es respaldado con todos los datos acoplándose a los distintos tipos de curriculums en este caso los 3 tipos estarán guardados en su perfil gracias a la base de datos de la aplicación.

- `<body>`
  - `<div class="contenido">`
  - `<div class="curriculum">`
  - `<div id="pagina">`
  - `<div id="contenido">`
    - `<table>`
    - `<tbody><tr>`
      - `<td colspan="2">`
      - `<h1>Susana Lissett Romo Rivadeneira</h1>`
      - `</td>`
    - `</tr>`
    - `<tr>`
      - `<td colspan="2">`
      - `<div id="contenedor">`
      - ``
      - `</div>`
      - `</td>`
    - `</tr>`
    - `<tr>`
      - `<td colspan="2">`
      - `<h2>Datos Personales</h2>`

- </td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Cédula de Identidad:</td>
  - <td class="der">1721215067</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Estado Civil:</td>
  - <td class="der">Soltero(a)</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Género:</td>
  - <td class="der">Femenino</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Raza:</td>
  - <td class="der">Mestiza</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Fecha de Nacimiento:</td>
  - <td class="der">2015-01-07</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Dirección:</td>
  - <td class="der">Santas Vainas</td>
- </tr>
- <tr>
  - <td class="izq">Ciudad:</td>
  - <td class="der">Esmeraldas</td>
- </tr>
- <tr>

- `<td class="izq">País:</td>`
  - `<td class="der">Ecuador</td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td class="izq">Teléfono:</td>`
  - `<td class="der"></td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td class="izq">Celular:</td>`
  - `<td class="der">0993744330</td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td class="izq">Correo Electrónico:</td>`
  - `<td class="der">susan-gata-12@hotmail.com</td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td class="izq">Nacionalidad:</td>`
  - `<td class="der">Ecuatoriana</td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td colspan="2"><p class="izq">Descripción:</p></td>`
- `</tr>`
- `<tr>`
  - `<td colspan="2"><p class="der"></p></td>`
- `</tr>`
- `</tbody></table>`
- `<hr>`
- `<table>`
- `<tbody><tr>`
  - `<td colspan="2">`
  - `<h2>Estudios Realizados</h2>`

- </td>
  - </tr>
    - <tr>
      - <td colspan="2">
      - <h3>2015-01-21 - 2015-01-21</h3>
      - </td>
  - </tr>
  - <tr>
    - <td class="izq">Institución:</td>
    - <td class="der"></td>
  - </tr>
  - <tr>
    - <td class="izq">Título:</td>
    - <td class="der"></td>
  - </tr>
  - <tr>
    - <td class="izq">Ciudad - País:</td>
    - <td class="der"> - </td>
  - </tr>
    - </tbody></table>
  - <hr>
  - <table>
  - <tbody><tr>
    - <td colspan="2">
    - <h2>Experiencia Laboral</h2>
    - </td>
  - </tr>
    - </tbody></table>
  - <hr>
  - <table>
  - <tbody><tr>

- `<td colspan="2">`
  - `<h2>Cursos Aprobados</h2>`
  - `</td>`
- `</tr>`
  - `</tbody></table>`
- `<hr>`
- `<table>`
- `<tbody><tr>`
  - `<td colspan="2">`
  - `<h2>Idiomas</h2>`
  - `</td>`
- `</tr>`
  - `</tbody></table>`

`</div>`

`</div>`

`<div class="ventanaFlotante">`

`<div class="formulario">`

#### 4.3.5. Integración de opciones de mejoramiento de curriculum.

- `<h1>Estilos del Currículum<span>Escoja el estilo que se apegue a sus necesidades.</span></h1>`
- `<form action="/CurriculumVitae/web/app_dev.php/pdfcronologico" method="post" target="_blank">`
- `<div class="seccion"><span>1</span>Aplica a todo el Documento</div>`
- `<div class="cuerpo">`
  - `<div class="izquierdo">`
  - `<label>Fuente:`
  - `<select id="fuente" name="fuente" onchange="cambiarFuente();">`

- `<option value="times" selected="selected">Times New Roman</option>`
- `<option value="verdana">Verdana</option>`
- `<option value="arial">Arial</option>`
- `<option value="georgia">Georgia</option>`
- `<option value="courier">Courier New</option>`
- `</select>`
- `</label>`
- `</div>`
- `</div>`
- `<div class="seccion"><span>2</span>Titulo Principal</div>`
- `<div class="cuerpo">`
  - `<div class="izquierdo">`
  - `<label>Tamaño:`
  - `<select id="h1Size" name="h1Size" onchange="cambiar('h1');">`
    - `<option value="8">8</option>`
    - `<option value="9">9</option>`
    - `<option value="10">10</option>`
    - `<option value="11">11</option>`
    - `<option value="12">12</option>`
    - `<option value="14">14</option>`
    - `<option value="16">16</option>`
    - `<option value="18">18</option>`
    - `<option value="20">20</option>`
    - `<option value="22">22</option>`
    - `<option value="24" selected="selected">24</option>`
    - `<option value="26">26</option>`
    - `<option value="28">28</option>`
    - `<option value="36">36</option>`
    - `<option value="48">48</option>`

- `<option value="72">72</option>`
  - `</select>`
  - `</label>`
  - `</div>`
  - `<div class="derecho">`
  - `<label>Color:`
  - `<select id="h1Color" name="h1Color" onchange="cambiar('h1');">`
    - `<option value="0,0,0">Negro</option>`
    - `<option value="255,0,0">Rojo</option>`
    - `<option value="0,0,255">Azul</option>`
    - `<option value="255,255,0">Amarillo</option>`
    - `<option value="255,165,0">Naranja</option>`
    - `<option value="165,42,42">Café</option>`
    - `<option value="0,128,0">Verde</option>`
    - `<option value="128,128,128">Gris</option>`
  - `</select>`
  - `</label>`
  - `</div>`
- `</div>`
- `<div class="seccion"><span>3</span>Titulo de las Secciones</div>`
- `<div class="cuerpo">`
  - `<div class="izquierdo">`
  - `<label>Tamaño:`
  - `<select id="h2Size" name="h2Size" onchange="cambiar('h2');">`
    - `<option value="8">8</option>`
    - `<option value="9">9</option>`
    - `<option value="10">10</option>`
    - `<option value="11">11</option>`
    - `<option value="12">12</option>`
    - `<option value="14">14</option>`
    - `<option value="16">16</option>`

- `<option value="18" selected="selected">18</option>`
- `<option value="20">20</option>`
- `<option value="22">22</option>`
- `<option value="24">24</option>`
- `<option value="26">26</option>`
- `<option value="28">28</option>`
- `<option value="36">36</option>`
- `<option value="48">48</option>`
- `<option value="72">72</option>`
- `</select>`
- `</label>`
- `</div>`
- `<div class="derecho">`
- `<label>Color:`
- `<select id="h2Color" name="h2Color" onchange="cambiar('h2');">`
  - `<option value="0,0,0">Negro</option>`
  - `<option value="255,0,0">Rojo</option>`
  - `<option value="0,0,255">Azul</option>`
  - `<option value="255,255,0">Amarillo</option>`
  - `<option value="255,165,0">Naranja</option>`
  - `<option value="165,42,42">Café</option>`
  - `<option value="0,128,0">Verde</option>`
  - `<option value="128,128,128">Gris</option>`
- `</select>`
- `</label>`
- `</div>`
- `</div>`
- `<div class="seccion"><span>3</span>Subtitulo de las secciones</div>`
- `<div class="cuerpo">`
  - `<div class="izquierdo">`
  - `<label>Tamaño:`

- `<select id="h3Size" name="h3Size" onchange="cambiar('h3');">`
  - `<option value="8">8</option>`
  - `<option value="9">9</option>`
  - `<option value="10">10</option>`
  - `<option value="11">11</option>`
  - `<option value="12">12</option>`
  - `<option value="14" selected="selected">14</option>`
  - `<option value="16">16</option>`
  - `<option value="18">18</option>`
  - `<option value="20">20</option>`
  - `<option value="22">22</option>`
  - `<option value="24">24</option>`
  - `<option value="26">26</option>`
  - `<option value="28">28</option>`
  - `<option value="36">36</option>`
  - `<option value="48">48</option>`
  - `<option value="72">72</option>`
- `</select>`
- `</label>`
- `</div>`
- `<div class="derecho">`
- `<label>Color:`
- `<select id="h3Color" name="h3Color" onchange="cambiar('h3');">`
  - `<option value="0,0,0">Negro</option>`
  - `<option value="255,0,0">Rojo</option>`
  - `<option value="0,0,255">Azul</option>`
  - `<option value="255,255,0">Amarillo</option>`
  - `<option value="255,165,0">Naranja</option>`
  - `<option value="165,42,42">Café</option>`
  - `<option value="0,128,0">Verde</option>`

- `<option value="128,128,128">Gris</option>`
    - `</select>`
    - `</label>`
    - `</div>`
  - `</div>`
  - `<div class="seccion"><span>4</span>Texto informativo</div>`
  - `<div class="cuerpo">`
    - `<div class="izquierdo">`
    - `<label>Tamaño:`
    - `<select id="titulosSize" name="titulosSize" onchange="cambiarTitulos();">`
      - `<option value="8">8</option>`
      - `<option value="9">9</option>`
      - `<option value="10">10</option>`
      - `<option value="11">11</option>`
      - `<option value="12" selected="selected">12</option>`
      - `<option value="14">14</option>`
      - `<option value="16">16</option>`
      - `<option value="18">18</option>`
      - `<option value="20">20</option>`
      - `<option value="22">22</option>`
      - `<option value="24">24</option>`
      - `<option value="26">26</option>`
      - `<option value="28">28</option>`
      - `<option value="36">36</option>`
      - `<option value="48">48</option>`
      - `<option value="72">72</option>`
    - `</select>`
    - `</label>`
    - `</div>`
    - `<div class="derecho">`

- `<label>Color:`
- `<select id="titulosColor" name="titulosColor" onchange="cambiarTitulos();">`
  - `<option value="0,0,0">Negro</option>`
  - `<option value="255,0,0">Rojo</option>`
  - `<option value="0,0,255">Azul</option>`
  - `<option value="255,255,0">Amarillo</option>`
  - `<option value="255,165,0">Naranja</option>`
  - `<option value="165,42,42">Café</option>`
  - `<option value="0,128,0">Verde</option>`
  - `<option value="128,128,128">Gris</option>`
- `</select>`
- `</label>`
- `</div>`
- `</div>`
- `<div class="seccion"><span>5</span>Información</div>`
- `<div class="cuerpo">`
  - `<div class="izquierdo">`
  - `<label>Tamaño:`
  - `<select id="infoSize" name="infoSize" onchange="cambiarInfo();">`
    - `<option value="8">8</option>`
    - `<option value="9">9</option>`
    - `<option value="10">10</option>`
    - `<option value="11">11</option>`
    - `<option value="12" selected="selected">12</option>`
    - `<option value="14">14</option>`
    - `<option value="16">16</option>`
    - `<option value="18">18</option>`
    - `<option value="20">20</option>`
    - `<option value="22">22</option>`

- <option value="24">24</option>
- <option value="26">26</option>
- <option value="28">28</option>
- <option value="36">36</option>
- <option value="48">48</option>
- <option value="72">72</option>

- </select>
- </label>
- </div>
- <div class="derecho">
- <label>Color:
- <select id="infoColor" name="infoColor"
 onchange="cambiarInfo();">
  - <option value="0,0,0">Negro</option>
  - <option value="255,0,0">Rojo</option>
  - <option value="0,0,255">Azul</option>
  - <option value="255,255,0">Amarillo</option>
  - <option value="255,165,0">Naranja</option>
  - <option value="165,42,42">Café</option>
  - <option value="0,128,0">Verde</option>
  - <option value="128,128,128">Gris</option>
- </select>
- </label>
- </div>

- </div>
- <input class="boton" type="submit" value="Generar PDF">
- </form>

</div>

</div>

</div>

<div class="pie">

Curriculums Online.

</div>

</div>

</body>

Las etiquetas utilizadas son las mismas explicadas anteriormente, existe diferencia en cuanto al contenido pero dando la misma orden para tener opciones como en el caso de la etiqueta <option value> que es quien da el listado de las opciones que se encuentran en la ventana de estilo.

La etiqueta <td> define una celda que contiene datos dentro de una tabla.

El texto de esta celda se representa en tamaño regular y alineado a la izquierda.

La etiqueta <input value> es un tipo de control, dando orden a la etiqueta "BUTTON" que crea un botón.

## 5. CAPÍTULO V

### 5.1. Conclusiones y Recomendaciones

### 5.2. Conclusiones

Del presente trabajo de investigación se presentan las siguientes conclusiones:

- Con los objetivos específicos y en relación a la propuesta, la plantilla sirve para dar a conocer los diferentes tipos de curriculum que existen, ya que la gran mayoría de encuestados desconocen estas tipologías que son necesarias para una carta de presentación que se muestra en la búsqueda de trabajo.
- Las entrevistas arrojaron comentarios como que en la empresa privada vale mucho la pena tener un sistema como este ya que ayudaría a que toda la información obtenida con el curriculum virtual se lleve a una base de datos y pueda ser mucho más fácil acceder a la información del aspirante al trabajo que según necesiten para cada área ya que podrían tener una selección distribuida de las personas que envían su curriculum.
- De igual manera el aplicar en la gran mayoría de empresas esta aplicación ayudaría a una reducción de papel masiva ya que se demuestra en los porcentajes que después de enviar un curriculum y obtener esta información lo que hacen es reciclar el papel como hojitas de anotación y si es una gran cantidad de este elemento simplemente se lo desecha.

- Una de las sugerencias de la gran mayoría de empresas para que la aplicación funcione dentro de ellas sería empezar a promocionar con sus clientes, en este caso se podría dar una mejor aceptación para un gran conjunto de ciudadanos ya que también serviría como un manual de explicación y de información.
- La aplicación para la Empresa Pública no sería de gran ayuda ya que existe un sistema parecido como lo es Socio Empleo en este caso es un sistema hecho por el gobierno el cual las personas aplican y suben la información de curriculum a este sistema donde de aquí se seleccionan y quienes son seleccionados la empresa los llama para que entreguen el Físico de los documentos que nombra en la red, debe ser obligatorio ya que en la empresa Pública debe existir un expediente físico ya que como son Empresas del estado siempre debe existir documentos notariados por lo asuntos de contraloría.
- Existen muchas instituciones Públicas que se manejan en cuanto a lo político receptan carpetas pero por compromiso ya que la selecciones de personal para diversos puestos son colocados desde encabezamientos jerárquicos que manejan y saben quién va a ese puesto y cuando ya está dentro de la institución es donde comienzan a regularizar su expediente con la información del curriculum vitae, esto demuestra que no existe un llamado ni una publicación por el cual se obtengas distintos curriculums para poder acceder al puesto.

### **5.3. Recomendaciones**

- Lucir una plantilla virtual u organizar nuevamente la que ya existe para que sea ajustado al sector público como un sistema de ayuda interinstitucional.
- El ECU 911 podría utilizar la aplicación para planificación de todos los años, como informes de gestión etc.
- La aplicación puede ser variada y agregada como un medio de información institucional para así dar a conocer las ofertas de trabajos que existe en este caso en la Empresa Privada.
- La aplicación podría ser involucrada o vinculada con el sistema de gobierno o entidades públicas ya que cuenta con cambios visibles en cuanto a su presentación y se guarda como formato PDF.
- La aplicación cuenta con un diseño estándar el cual se presta para posibles y futuras reestructuraciones, como el cambio de color de página y la movilidad de sus temas.
- Se podría implementar para diferentes plataformas o soportes ya sea, tablets, Smartphone, etc.

## ***FUENTES DE INFORMACIÓN***

### **Bibliografía**

Aplicaciones multimedia interactivas. Aplicaciones multimedia interactivas. *Aplicaciones multimedia interactivas*. Primera Edición. (PDF)

B. Sintés Marco (2014). *Listas de Propiedades*. Material curricular: [http://www.mclibre.org/consultar/amaya/css/css\\_propiedades.html](http://www.mclibre.org/consultar/amaya/css/css_propiedades.html)

C. Belloch. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). *Aplicaciones multimedia interactivas*. Universidad de Valencia. (PDF)

Ciberaula. Área temática. *La tipografía en el diseño gráfico*.

[http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia\\_diseno\\_grafico/](http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia_diseno_grafico/)

Consorcio Digital Copesa (2012). *El Papel*. Material Curricular: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-tecnologica/procesos-productivos/2010/08/74-9281-9-el-papel.shtml>

D. Tamayo Barriga (2014). *Análisis comparativo de los servidores glassfish y jboss para la plataforma java y aplicada al módulo de catálogos del sistema de recursos humanos de la Epoch*. (PDF)

D. Serra Manchado (2010). *Estudio del servidor de aplicaciones Glassfish y de las aplicaciones J2EE*. Universidad Autónoma de Barcelona. (PDF)

D. y Olson (2013). *Sistemas de Gestión de Información. ¿Qué es wamp server?:* <https://ingenieross.wordpress.com/2013/11/19/que-es-wamp-server/>

Desarrollo tipográfico. (2 de Noviembre del 2004). *Tipografía y diseño*.

Elección de la paleta de fuentes: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1691.php>

Dr. E. Espinosa Urrita (1996). *Modulo Rev. Mex Ortop Traum*. Editorial: el curriculum vitae.

Empresa Distribuidora de Papeles y Cartones (2002). *El Papel, ¿Qué es el Papel?*. EDIPAC:

[http://educacion.ucv.cl/prontus\\_formacion/site/artic/20061215/asocfile/ASOCFILE120061215122644.pdf](http://educacion.ucv.cl/prontus_formacion/site/artic/20061215/asocfile/ASOCFILE120061215122644.pdf)

Greenpeace España (2004). *Guías para un consumo responsable de productos forestales*. El papel .Cómo reducir el consumo y optimizar el uso y reciclaje de papel. (PDF)

IDaccion. *Primeros pasos para crear una marca*. Plan de Marketing Digital: <http://idnews.idaccion.com/primeros-pasos-para-crear-una-marca/>

J. M. Gimeno y José Luis González (2011). *Introducción a Netbeans*. La plataforma Java. (PDF)

L. Alegsa (24 de Octubre del 2010). *Definición de Interfaz*. Diccionario de informática y tecnología. ALEGSA: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/interfaz.php>

Manual de identidad. *Manual de Identidad Corporativa* Identidad Corporativa *tumeves.com*:

[http://www.tumeves.com/doc\\_prensa/Manual%20de%20Identidad\\_Corporativa.pdf](http://www.tumeves.com/doc_prensa/Manual%20de%20Identidad_Corporativa.pdf)

M. Javier Quito (3 de mayo de 2011). *Ética de la persona Grupo 301Velasco Zurita*. Universidad Politécnica Salesiana Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Comunicación Social.

M. Alles (2009). *Mi curriculum todo lo que tengo que tener en cuenta para presentarme*. Buenos Aires: Edición Granica S.A.

R. Bourdon. *Wampserver*. Apache, PHP, Mysql on Windows: <http://www.wampserver.com/en/>

T. Ortega y A. Estévez (2006). *Módulo de El curriculum vitae*. Equipo de Orientación de la Universidad de México.

Universidad de Alicante. *Gabinete de Iniciativas Para el Empleo de la Universidad de Alicante*. Como hacer un curriculum Vitae: <http://www.gipe.ua.es/es/como-hacer-un-curriculum-vitae-ejemplo>

## GLOSARIO

**Técnica:** Es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad. Es el conjunto de procedimientos que se usan para un arte, ciencia o actividad determinada, en general se adquieren por medio de su práctica y requieren determinadas habilidades o destrezas.

**Plantilla:** Una plantilla o dispositivo de interfaz, que suele proporcionar una separación entre la forma o estructura y el contenido. Es un medio o aparato o sistema, que permite guiar, portar, o construir, un diseño o esquema predefinido.

Una plantilla agiliza el trabajo de reproducción o de muchas copias idénticas o casi idénticas (que no tiene que ser tan elaborado, sofisticado o personal). Si se quiere un trabajo más refinado, más creativo, la plantilla no es sino un punto de partida, un ejemplo, una idea aproximada de lo que se quiere hacer.

**Multimedia:** El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información.

**Analógica:** Significa comparación o relación entre varias razones o conceptos; comparar o relacionar dos o más seres u objetos, a través de la razón, señalando características generales y particulares, generando razonamientos basados en la existencia de semejanzas entre estos, aplicando a uno de ellos una relación o una propiedad que está claramente establecida en el otro.

**Contraposición:** Comparación que se efectúa de una cosa respecto de otra contraria; y también el término es usado para referir la oposición de una cosa con otra cosa.

**Preponderante:** Se utiliza para calificar a lo que predomina o sobresale entre aquello con lo que se realiza la comparación en cuestión. El verbo preponderar, por su parte, refiere a tener más fuerza, impacto, peso o influencia en un cierto contexto.

**Sistema Braille:** Es un sistema de lectura y escritura táctil pensado para personas ciegas. Se conoce también como cecografía. Fue ideado por el francés Louis Braille a mediados del siglo XIX.

**Animación:** Animación es la técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un elemento o individuo.

**Heterogéneo:** Del latín heterogēnēs, heterogéneo es aquello que está compuesto de partes de distinta naturaleza.

**Vector:** Es una magnitud física definida por un punto del espacio donde se mide dicha magnitud, además de un módulo (o longitud), su dirección (u orientación) y su sentido (que distingue el origen del extremo).

**Imagen:** Se denomina imagen a la representación figurativa de una cosa. Es la representación de una realidad captada a través de los sentidos. Las imágenes son captadas por nuestra vista, y permanecen allí, o pueden luego plasmarse sobre un lienzo, o un papel, por ejemplo.

**Plugin:** Se trata de un concepto de la lengua inglesa que puede entenderse como “inserción” y que se emplea en el campo de la informática.

**Lenguaje scripting:** (Scripting language, lenguaje de guión). Un lenguaje scripting es un tipo de lenguaje de programación que es generalmente interpretado.

**Connotar:** Establecer relaciones entre varias cosas.

**Denotar:** Dicho de una palabra o de una expresión: Significar objetivamente. Se opone a connotar.

## **ANEXOS**

### **Tipografía Utilizada en el Logotipo**

#### **Arial Rounded MT Bold**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**+ \_)( \* & ^ % \$ # @ ! | " ' } ? > < @ ` ` = - ] [ \ ' ; / . ,**

### **Tipografía Utilizada en la Interfaz**

#### **Times New Roman**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**+ \_)( \* & ^ % \$ # @ ! | " ' } ? > < @ ` ` = - ] [ \ ' ; / . ,**

**Nota:** La tipografías que están expuestas en la barra de Herramienta para mejoramiento del documento son totalmente conocidas.

## Pantones de Colores Utilizados en la Aplicación

### Magenta #C51E47

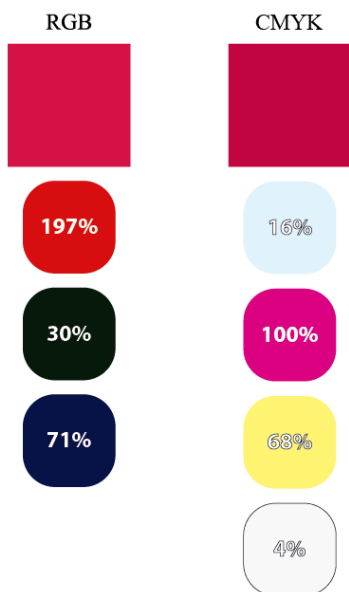


GRÁFICO #10

### Blanco #FFFFFF

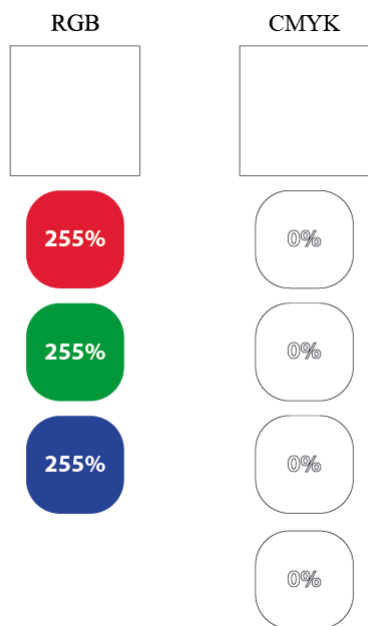


GRÁFICO #11

### NEGRO #000000

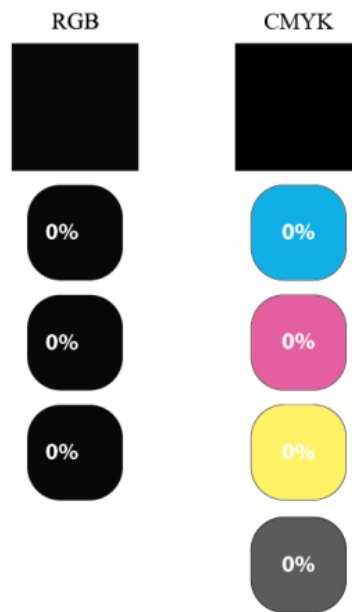


GRÁFICO #12

## Fotografías de Aplicación Concluida

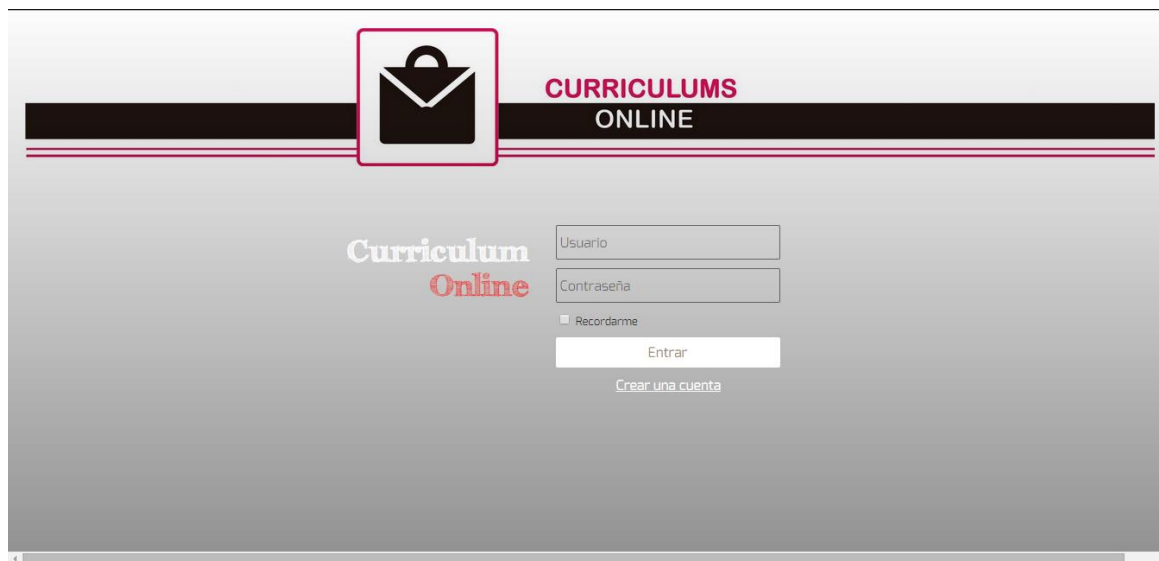


GRÁFICO #13

Inicio de Aplicación Página Principal.



GRÁFICO #14

Segunda Página, Ingreso a su Perfil.

Inicio | Datos Personales | **Curriculums** | Hola Susana

### Formulario de datos personales

Rellene la siguiente información que formará parte de su currículum.

- Datos Personales**

Foto




Foto: Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Quitar Foto

Cédula: 1721215067	Nombres: Susana Lissett
Apellidos: Romo Rivadeneira	Estado Civil: Soltero(a) ▼

Email:  
susan-gata-12@hotmail.com

Una breve descripción de usted:

Mostrar/Ocultar Datos Personales
- Estudios Realizados**

Mostrar/Ocultar Estudios Realizados 1
- Experiencia Laboral**
- Cursos Aprobados**
- Idioma**


Actualizar Información

GRÁFICO #15

Tercera Página, ingreso a Formulario de datos y actualización de información.

Inicio | Datos Personales | **Curriculum** | Hola Susana

## Susana Lissett Romo Rivadeneira



**Datos Personales**

**Cédula de Identidad:** 1721215067  
**Estado Civil:** Soltero(a)  
**Género:** Femenino

**Datos Personales**

**Cédula de Identidad:** 1721215067  
**Estado Civil:** Soltero(a)  
**Género:** Femenino  
**Raza:** Mestiza  
**Fecha de Nacimiento:** 2015-01-07  
**Dirección:** Santas Vainas  
**Ciudad:** Esmeraldas  
**Pais:** Ecuador  
**Teléfono:**  
**Celular:** 0993744330  
**Correo Electrónico:** susan-gata-12@hotmail.com  
**Nacionalidad:** Ecuatoriana

**Descripción:**

---

**Estudios Realizados**

**2015-01-21 - 2015-01-21**  
**Institución:**

### Estilos del Currículum

Escoja el estilo que se apege a sus necesidades.

- 1
**Aplica a todo el Documento**

Fuente:

Times New Roman ▼
- 2
**Título Principal**

Tamaño:

24 ▼

Color:

Negro ▼
- 2
**Título Principal**

Tamaño:

24 ▼

Color:

Negro ▼
- 3
**Título de las Secciones**

Tamaño:

18 ▼

Color:

Negro ▼
- 3
**Subtítulo de las secciones**

Tamaño:

14 ▼

Color:

GRÁFICO #16

Cuarta página, Estilo de Curriculum y opciones de elementos.

**Susana Lissett Romo Rivadeneira**

**Datos Personales**

Cédula de Identidad: 1721215067  
Estado Civil: Soltera(a)  
Género: Femenino  
Etnia: Mestiza  
Fecha de Nacimiento: 2015-01-07  
Dirección: Santa Vainas  
Ciudad: Esmeraldas  
País: Ecuador  
Teléfono:  
Celular: 0997744230  
Correo Electrónico: susan-gata-12@hotmail.com  
Nacionalidad: Ecuatoriana

Descripción:

---

**Estudios Realizados**

2015-01-21 - 2015-01-21

Institución:

Título:

Ciudad - País: -

**GRÁFICO #17**

Quinta Página, resultado final de la Aplicación con documento generado en PDF.

## ENTREVISTA



### PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS

---

A continuación se presentan un conjunto de preguntas en busca de recopilar información para evaluar la eficiencia de la Plantilla Virtual de Curriculum On Line. La siguiente es una entrevistas con fines académicos, previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico y Comunicación Visual.

**NOMBRE:**

**EMPRESA: (Personal de Empresas Públicas y Privadas)**

**FECHA:**

**AGRADEZCO DE ANTEMANO SU COLABORACIÓN**

1. **¿Cuál es la carta de presentación que usted necesita para contratar a personal para su empresa y cuál es el aspecto más relevante que ud visualiza en él?**
2. **¿Cuántos curriculum aproximadamente usted recibe en su despacho anualmente y de estos cuantos son seleccionados?**
3. **¿Revisa todas las carpetas que llegan a su empresa para solicitar trabajo?**
4. **¿Después de elegir a los aspirantes al puesto que hace con el papel impreso que están en las carpetas no seleccionadas?**
5. **¿De qué manera cree usted que podría ayudar al ecosistema para que no se imprima tanto papel en el documento de presentación profesional?**
6. **¿Cree usted que un curriculum virtual tiene más peso que uno impreso (posible respuesta SI – NO) cuáles son las razones de eso?**
7. **¿De qué manera le ayudaría a su empresa un curriculum digital?**

8. ¿Ha manejado la aplicación creada de curriculums on line?
9. ¿De qué manera cree que es eficiente esta página web?

## ENCUESTA



### **PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS**

---

A continuación se presentan un conjunto de preguntas en busca de recopilar información para evaluar la eficiencia de la Plantilla Virtual de Curriculum On Line. La siguiente es una encuesta con fines académicos, previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico y Comunicación Visual.

**NOMBRE:**

**EMPRESA: (Personal de Empresas Públicas y Privadas)**

**FECHA:**

**AGRADEZCO DE ANTEMANO SU COLABORACIÓN**

- 1. ¿De qué forma entrega usted su curriculum vitae?**  
**Digital**  
**Impreso**
- 2. ¿Le gustaría contar con un curriculum personalizado?**  
**Si**  
**No**
- 3. ¿Conoce usted los 3 tipos de curriculums existentes? (Si su respuesta es NO pase a la pregunta 5)**  
**Si**  
**No**
- 4. ¿Cuál de los 3 curriculums es el que usted utiliza más?**

**Curriculum Funcional**

**Curriculum Cronológico**

**Curriculum Mixto**

**5. ¿Cree usted que un curriculum digital ayudaría a dar una mejor impresión al momento de contratar?**

**Si**

**No**

**6. ¿Manejaría usted plantillas digitales para crear su curriculum?**

**Si**

**No**