



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática

Escuela Profesional de Ingeniería Informática

**Desarrollo de un sistema informático y el control de alquiler en la casa de vestuario
“Manto Tradiciones” Distrito de Huaura - 2023**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Ingeniero Informático

Autor

Leonardo Enrique Valdez Torres

Asesor

Ing. Walter César Cerna López



**WALTER CÉSAR
CERNA LÓPEZ
INGENIERO INFORMÁTICO
Reg. CIP N° 106856**

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática

Escuela Profesional de Ingeniería Informática

INFORMACION DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Leonardo Enrique Valdez Torres	71707457	25/06/2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Walter César Cerna López	43468609	https://orcid.org/0000-0001-8123-1449
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Marco Arturo Guzmán Espinosa	15612608	https://orcid.org/0000-0002-4892-6246
Eddy Iván Quispe Soto	15760232	https://orcid.org/0000-0001-9050-0938
Carlos Enrique Chinga Ramos	40801418	https://orcid.org/0000-0002-3847-9163

Leonardo Enrique Valdez Torres

Desarrollo de un sistema informático y el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” Distrito de Huaura - ...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FIISI - PREGRADO 2026
Unidad de Investigación de la FIISI - 2026
Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::1:3530971980

Fecha de entrega

8 abr 2026, 10:48 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 abr 2026, 10:53 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

nforma_tico_y_el_control_de_alquiler_en_la_casa_de_vestuario.pdf

Tamaño del archivo

2.4 MB

95 páginas

24.535 palabras

107.217 caracteres



Página 1 de 101 - Portada

Identificador de la entrega trnoid::1:3530971980



Página 2 de 101 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::1:3530971980

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

► Bibliografía

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet

7% Publicaciones

11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres, por su amor, sacrificio y apoyo constante, que me impulsaron a seguir adelante y alcanzar esta meta. A mi familia, por su confianza y aliento en cada etapa de mi formación. Y a todas las personas que creyeron en mí, les dedico este logro con gratitud y cariño.

AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a mi asesor por su guía, paciencia y apoyo durante el desarrollo de esta investigación.

También a mis docentes, por sus enseñanzas y consejos que fueron fundamentales para mi formación.

A la Institución, por abrirme las puertas y permitir llevar a cabo este estudio.

Y a todas las personas que, de una u otra forma, me brindaron su ayuda y acompañamiento en este proceso.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURA	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos de la investigación	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación de la investigación.....	18
1.5. Delimitaciones del estudio	18
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. Antecedentes internacionales	19
2.1.2. Antecedentes nacionales	20
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Sistema Informático	24
2.2.2. Control de Alquiler.....	28
2.3. Bases filosóficas	29
2.4. Definición de términos básicos	30
2.5. Hipótesis de investigación.....	31
2.5.1. Hipótesis general.....	31
2.5.2. Hipótesis específicas	31
2.6. Operacionalización de las variables	31

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	33
3.1. Diseño metodológico.....	33
3.2. Población y muestra	34
3.2.1. Población.....	34
3.2.2. Muestra.....	34
3.3. Técnicas de recolección de datos	35
3.3.1. Técnicas a emplear	35
3.3.2. Descripción de los Instrumento:.....	35
3.4. Técnicas para el procedimiento de la información.....	35
3.5. Matriz de consistencia	37
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	39
4.1. Resultados de diseño	39
4.2. Analisis de los resultados	46
4.3. Contrastación de hipótesis.....	54
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	60
5.1. Discusión	60
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
6.1. Conclusiones	63
6.2. Recomendaciones	64
CAPÍTULO VII. REFERENCIAS	65
7.1. Fuentes documentales.....	65
7.2. Fuentes bibliográficas.....	67
7.3. Fuentes electrónicas.....	72
ANEXOS	74

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. <i>Operacionalización de las variables</i>	31
Tabla 2. <i>Sistema Informático</i>	46
Tabla 3. <i>Funcionalidad</i>	47
Tabla 4. <i>Disponibilidad</i>	48
Tabla 5. <i>Usabilidad</i>	49
Tabla 6. <i>Control de Alquiler</i>	50
Tabla 7. <i>Administración de vestuario</i>	51
Tabla 8. <i>Beneficios</i>	52
Tabla 9. <i>Automatización</i>	53
Tabla 10. <i>Prueba de normalidad de sistema informático y control de alquiler</i>	54
Tabla 11. <i>El sistema informático y el control de alquiler</i>	56
Tabla 12. <i>La funcionalidad y el control de alquiler</i>	57
Tabla 13. <i>La disponibilidad y el control de alquiler</i>	58
Tabla 14. <i>La usabilidad y el control de alquiler</i>	59

ÍNDICE DE FIGURA

<i>Figura 1.</i> Diagrama de Flujo del Software.....	39
<i>Figura 2.</i> Tablas de base de datos del sistema	40
<i>Figura 3.</i> Funcionalidad del sistema de alquiler, mostrando la estructura de usuarios y registros-	43
<i>Figura 4.</i> Creación de usuario en el sistema según el rol: jefe o vendedor.....	44
<i>Figura 5.</i> inicio de alquiler en el sistema, creacion del cliente	44
<i>Figura 6.</i> Sistema Informático.....	46
<i>Figura 7.</i> Funcionalidad	47
<i>Figura 8.</i> Disponibilidad	48
<i>Figura 9.</i> Usabilidad.....	49
<i>Figura 10.</i> Control de Alquiler.....	50
<i>Figura 11.</i> Administración de vestuario.....	51
<i>Figura 12.</i> Beneficios	52
<i>Figura 13.</i> Automatización	53

RESUMEN

Objetivo: Conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura – 2023. **Método:** Se empleó un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional. Los datos fueron recolectados mediante encuestas y cuestionarios, y el análisis estadístico se realizó utilizando el software SPSS 25.0, lo que permitió una interpretación detallada de los resultados presentados en tablas y gráficos. **Resultados:** El 48,5% de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” casi nunca utiliza el sistema informático, mientras que el 26,5% lo usa a veces. En cuanto al control de alquiler, el 42,5% casi nunca lo realiza, y el 27,5% lo hace a veces. **Conclusiones:** Se determinó que el sistema informático tiene una influencia significativa en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura – 2023, con una correlación de Spearman de 0,621, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto confirma que a mayor uso del sistema, mejora el control de alquiler.

Palabras clave: Sistema Informático, Control de Alquiler, Usabilidad.

ABSTRACT

Objective: To understand the computer system and its influence on rental management at the "Manto Tradiciones" clothing store in the Huaura district – 2023. **Method:** A non-experimental, descriptive-correlational design was used. Data were collected through surveys and questionnaires, and statistical analysis was performed using SPSS 25.0 software, allowing for a detailed interpretation of the results presented in tables and graphs. **Results:** 48.5% of users of the "Manto Tradiciones" clothing store almost never use the computer system, while 26.5% use it sometimes. Regarding rental management, 42.5% almost never use it, and 27.5% use it sometimes. **Conclusions:** It was determined that the computer system has a significant influence on rental control at the "Manto Tradiciones" Clothing House in the Huaura district – 2023, with a Spearman correlation of 0.621, indicating a moderate positive correlation. This confirms that greater use of the system improves rental control.

Keywords: Computer System, Rental Control, Usability.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación estudió el desarrollo de un sistema informático y el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” Distrito de Huaura - 2023. El sector de alquiler de vestuarios para eventos ha evidenciado una destacada capacidad de adaptación y resiliencia frente a contextos de crisis, particularmente tras el impacto generado por la pandemia de COVID-19. Durante dicho periodo, la industria experimentó una paralización casi absoluta de sus actividades, lo que derivó en una marcada disminución de la rentabilidad. Sin embargo, con la progresiva reactivación de las dinámicas sociales y culturales, la demanda por servicios de alquiler de vestuarios ha mostrado un repunte significativo.

En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo general conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023. Para ello, se ha estructurado la presente investigación en los siguientes capítulos:

En el capítulo I se plantea el problema, se describe la situación que motiva la investigación, se formula el problema general y los problemas específicos, se establecen el objetivo general y los objetivos específicos, se formulan las hipótesis, se desarrolla la justificación de la investigación, se delimitan los alcances y se evalúa la viabilidad del estudio. El capítulo II desarrolla el marco teórico; en este apartado se presentan los antecedentes internacionales y nacionales relacionados con las variables de estudio, se exponen los fundamentos teóricos sobre la gestión logística y el cumplimiento de plazos en las contrataciones municipales, se definen los términos clave, se formulan las hipótesis y se establece la medición de las variables mediante su operacionalización. El capítulo III presenta la metodología; se describe el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación aplicada, el diseño no experimental de corte transversal y el nivel correlacional, además de especificar la población conformada por 64 trabajadores y la muestra de 30 participantes, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos y el procedimiento estadístico empleado mediante el programa SPSS. Asimismo, se presenta la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk y la aplicación del coeficiente de correlación de Spearman para la contrastación de las

hipótesis. En el capítulo IV se presentan los resultados obtenidos mediante tablas y figuras estadísticas, permitiendo analizar el comportamiento de la gestión logística y el cumplimiento de plazos en las contrataciones municipales, así como sus respectivas dimensiones. Asimismo, se presentan los resultados de la prueba de fiabilidad de los instrumentos y la contrastación de las hipótesis. El capítulo V contiene la discusión de resultados, donde se comparan los hallazgos obtenidos con los antecedentes nacionales e internacionales y se analizan sus implicancias dentro del contexto de la Municipalidad Distrital de Santa María. Finalmente, en el capítulo VI se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación, orientadas al fortalecimiento de la gestión logística y al mejoramiento del cumplimiento de los plazos en las contrataciones municipales. Asimismo, se presentan las referencias bibliográficas y los anexos que respaldan el desarrollo del estudio.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, el negocio de alquiler de vestuarios para eventos ha mostrado una notable capacidad de adaptación y resiliencia, especialmente después del impacto significativo causado por la pandemia de COVID-19. Durante este periodo, la industria enfrentó una paralización casi total, resultando en una drástica caída de la rentabilidad. Sin embargo, con la reactivación de actividades sociales y culturales, la demanda por servicios de alquiler de vestuarios ha repuntado considerablemente. Esta tendencia se observa en diversas regiones del mundo, donde la modernización y digitalización de los procesos de gestión han sido clave para mejorar la eficiencia operativa y la satisfacción del cliente. Innovaciones tecnológicas, como sistemas de gestión de inventarios en línea y plataformas de reserva digital, han permitido a las empresas adaptarse rápidamente a las nuevas exigencias del mercado global.

Actualmente, el negocio de alquiler de vestuarios se encuentra en un proceso de recuperación y crecimiento. Tras superar los desafíos iniciales impuestos por la pandemia, las empresas han comenzado a recuperar su rentabilidad al adaptarse a las nuevas normativas de salud y seguridad, y al implementar estrategias de digitalización. La reactivación de eventos sociales, culturales y corporativos ha impulsado la demanda de servicios de alquiler, permitiendo a muchas empresas expandir sus ofertas y mejorar sus sistemas de gestión. Sin embargo, todavía persisten desafíos relacionados con la gestión eficiente del inventario y la necesidad de mantener altos estándares de calidad y servicio al cliente. La competencia en el mercado se ha intensificado, y las empresas que han adoptado soluciones tecnológicas avanzadas para la gestión de sus operaciones han logrado una ventaja competitiva significativa.

En el Perú, el negocio de alquiler de vestuarios folclóricos enfrenta retos específicos debido a la falta de modernización y digitalización en la gestión operativa. A nivel nacional, muchas casas de vestuario aún operan con métodos manuales para el control del ingreso y salida de vestimentas, utilizando cuadernos de control que pueden dar lugar a errores y desorganización. En la provincia de Huaura, por ejemplo, existen ocho casas de vestuarios que utilizan este sistema manual, lo que afecta negativamente la eficiencia y la rentabilidad del negocio. Manto

Tradiciones, una de las principales casas de vestuario en Huaura con más de 20 años en el mercado, refleja esta problemática. A pesar de su amplia trayectoria y oferta de vestimentas folclóricas peruanas, enfrenta desafíos significativos en la gestión de su inventario debido al uso de métodos arcaicos. La falta de un sistema adecuado de control y personal especializado pone en riesgo la continuidad del negocio, pudiendo resultar en el deterioro, pérdida o robo de vestimentas, así como en una disminución de la clientela y rentabilidad. Para mejorar esta situación, es crucial implementar sistemas informáticos que optimicen la gestión de alquiler, mejorando así la eficiencia y sostenibilidad del negocio.

En la provincia de Huaura contamos con ocho casas de vestuarios donde se observa un control de manera manual, lo cual debería mejorar. Manto Tradiciones, una de las primeras casas de vestuario con más de 20 años en este negocio de alquiler en la provincia, está a cargo de la Lic. Adelaida Olortegui, ubicada en el Pasaje Simón Bolívar #11, Huaura. Nos ofrece vestimentas folclóricas peruanas, clasificadas por departamento según la región a la que pertenecen, y brinda además asesoría y enseñanza de danzas folclóricas. Tiene como misión ofrecer los mejores trajes típicos del Perú y como visión ser el mejor negocio en trajes típicos en todo el país.

En Manto Tradiciones se observa un control manual donde anotan en un cuaderno la salida de cada vestimenta, generando desorden cuando estas vuelven a la casa, deterioro de vestimentas y un stock inadecuado de vestimentas según la región. Esto se debe a que no hay un control adecuado para la gestión de alquiler, no se cuenta con personal adecuado y no existen herramientas adecuadas para el manejo de ingreso y salida del vestuario. De continuar así, esta casa de vestuario puede enfrentar pérdidas de vestimentas, deterioro, robos, baja clientela y rentabilidad, y eventualmente el cierre del negocio. Por lo tanto, la presente investigación propone el desarrollo de un sistema informático para mejorar el control de alquiler en el distrito de Huaura en 2023.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo el sistema informático influye en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cómo la funcionalidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?
2. ¿Cómo la disponibilidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?
3. ¿Cómo la usabilidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Conocer la funcionalidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
2. Conocer la disponibilidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
3. Conocer la usabilidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

1.4. Justificación de la investigación

La justificación práctica de la presente investigación se basó en el desarrollo de un sistema informático para mejorar el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones”.

Además, con esta investigación se contribuyó con brindar información técnica - práctica para la empresa, garantizando la optimización de la gestión de alquiler, mejora del servicio al cliente y garantizando un control más preciso de los trajes típicos en stock.

1.5. Delimitaciones del estudio

1.5.1. Delimitación espacial.

La presente investigación se realiza en Manto Tradiciones se encuentra en el Pasaje Simón Bolívar #11, altura del restaurante antojitos y la Av. Ferrocarril, Huaura

1.5.2. Delimitación temporal.

El presente proyecto de investigación se desarrollará en los meses de agosto a diciembre del 2023.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Jiménez (2021), en su tesis "Desarrollo de un sistema informático para la gestión de inventarios en empresas de alquiler de equipos" para optar por el título de Ingeniero de Sistemas (Universidad Nacional de Colombia), tuvo como objetivo mejorar la precisión del inventario y reducir el tiempo de procesamiento de alquileres mediante la implementación de un sistema informático. Utilizó la metodología de observación, entrevistas y revisión de documentos para el levantamiento de información; análisis y diseño orientado a objetos utilizando UML; y desarrollo con PHP y PostgreSQL, realizando pruebas unitarias e integrales. Concluyó que la digitalización incrementa la eficiencia operativa y minimiza errores humanos, con mejoras significativas en la precisión del inventario y reducción del tiempo de procesamiento.

López y Pérez (2022), en su tesis "Implementación de un sistema informático para la gestión de alquileres de vehículos" para optar por el título de Ingeniero en Sistemas (Instituto Tecnológico de Monterrey), tuvo como objetivo automatizar las reservas, pagos y seguimiento de vehículos para mejorar la eficiencia operativa y la satisfacción del cliente. Utilizaron una metodología basada en planificación mediante reuniones con stakeholders, diseño de prototipos, desarrollo iterativo, pruebas beta y despliegue final con capacitación para los usuarios. Concluyeron que la automatización proporciona una ventaja competitiva significativa al reducir errores y tiempos de espera, mejorando notablemente la satisfacción del cliente y la eficiencia operativa.

García y Fernández (2023), en su tesis "Sistema de información para la gestión del alquiler de maquinaria pesada" para optar por el título de Ingeniero de Sistemas (Universidad Politécnica de Valencia), tuvo como objetivo mejorar el control y administración del alquiler de maquinaria pesada. Aplicaron la metodología en cascada, comprendiendo fases de análisis de requerimientos mediante encuestas y entrevistas, diseño con UML, desarrollo, integración de módulos y un plan de mantenimiento continuo. Concluyeron que la digitalización y automatización no solo

mejoran la eficiencia operativa, sino que también proporcionan datos valiosos para la toma de decisiones estratégicas, con mejoras en la gestión de recursos y reducción de tiempos de espera.

Martínez y Rodríguez (2021), en su tesis "Desarrollo de un sistema web para la gestión de alquileres en bibliotecas universitarias" para optar por el título de Ingeniero Informático (Universidad Complutense de Madrid), tuvo como objetivo optimizar la gestión de alquileres de libros en bibliotecas universitarias mediante un sistema web. Utilizaron una metodología ágil, con fases de planificación, desarrollo iterativo, pruebas y despliegue. Concluyeron que los sistemas web proporcionan una herramienta eficiente para la gestión de inventarios y la interacción con los usuarios, mejorando la precisión del inventario de libros y reduciendo los tiempos de espera para los usuarios.

Pérez y Torres (2022), en su tesis "Implementación de un sistema de gestión de alquileres de equipos audiovisuales" para optar por el título de Ingeniero Informático (Universidad de Buenos Aires), tuvo como objetivo mejorar la gestión de alquileres y el control de equipos audiovisuales mediante un sistema informático. Utilizaron la metodología de análisis de requerimientos, diseño de base de datos, desarrollo de software utilizando Java y MySQL, y pruebas de usuario. Concluyeron que la implementación del sistema permitió una mayor eficiencia y mejor servicio al cliente, con mejoras en la administración de los equipos y reducción en los tiempos de procesamiento de alquileres.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Aquiño (2022), en su tesis " Sistema informático web de gestión de equipos tecnológicos para la Municipalidad Provincial de Barranca 2022 " para optar por el título de Ingeniero de Sistemas e Informática (Universidad Nacional San Pedro), tuvo objetivo solucionar la problemática de control del parque tecnológico en la Municipalidad Provincial de Barranca mediante el desarrollo de un Sistema informático web de gestión de equipos tecnológicos. Para lograrlo, se siguió una metodología de tipo tecnológica, con diseño no experimental y de corte transversal,

utilizando la metodología de Programación Extrema (XP), MySQL como gestor de base de datos y PHP como lenguaje de programación. Los resultados obtenidos fueron un sistema que facilita las operaciones de control de adquisición, entradas y salidas de equipos, asignación a áreas y personal, permitiendo una pronta atención al usuario y proporcionando información actualizada para la toma de decisiones eficaz en la gestión municipal. En conclusión, el estudio demostró la eficacia del sistema desarrollado en mejorar la gestión del parque tecnológico de la municipalidad, mejorando la eficiencia operativa y la toma de decisiones.

Lobato (2023), en su tesis " Sistema informático basado en el Balanced Scorecard para la toma de decisiones en el área de ventas de la empresa \"Cloud Computing\" S.A.C. Huaraz 2015" propone un sistema informático diseñado a partir del Balanced Scorecard para guiar las decisiones en el ámbito comercial de la empresa. Para aspirar al título de Ingeniero Informático y de Sistemas (Universidad San Pedro), se propusieron diseñar un sistema informático basado en la transcripción de equilibrio para las decisiones en el ámbito de ventas de "Cloud Computing" en S.A.C. Huaraz 2015. La investigación adopta una perspectiva descriptiva y no experimental, con el fin de forjar sistemas informáticos meticulosamente organizados. El Balanced Scorecard actúa como un esquema meticuloso para orquestar las tácticas, procedimientos y operaciones de la empresa. Para la creación del sistema, se utilizan SQL Server 2014 y SQL Data Tools, junto con Visual Studio 2013. Resultando del estudio, se descubre una solución que facilitará a la compañía tomar decisiones más acertadas en el ámbito de la venta y la gestión administrativa. El innovador sistema permitirá un control más eficaz de los procesos de ventas, simplificará la administración de las operaciones corporativas y fomentará decisiones centradas en productos de alta calidad y más apreciados por los clientes.

Lopez (2023), en su tesis " Sistema informático web de gestión de venta de servicios para el Hotel Sonko Barranca, 2019" para optar por el título de Ingeniero de Sistemas (Universidad Autónoma San Pedro), con el propósito de brindar un servicio de excelencia a los visitantes que se aventuren en la provincia de Barranca. Al tratarse de un estudio descriptivo, su enfoque se fundamentó en la no experimentación. La investigación incluyó a 10 empleados del hotel mencionado. La herramienta de recolección de datos se aplicó tanto a los empleados como a los huéspedes del hotel, y tras analizar los datos, elaboramos una lista de exigencias. Para forjar el sistema, se empleó la técnica Rational Unified Process-RUP, con el propósito de crear un producto donde se organizan todos los procedimientos y se evalúa la eficacia empresarial. Gracias a la perfección en los procedimientos de comercialización del Hotel Sonko, se optimizaron los registros de reservas, se acortó el tiempo de reserva, se aseguró la seguridad de la información y se entregaron los informes al instante.

Calcina (2022), en su tesis " Desarrollo de un sistema web utilizando el Framework LoopBack 4 y NuxtJS para la gestión y control de celulares corporativos de la UPeU - Campus Juliaca" para optar por el título de Ingeniero Informático (Universidad Peruana Unión), tuvo como objetivo desarrollar un sistema web utilizando el Framework LoopBack 4 y NuxtJS fue para analizar, diseñar y desarrollar el sistema web, y para ello se optó por una metodología ágil, Programación Extrema (XP). Durante el proceso de desarrollo, se utilizó full stack JavaScript, eliminando la necesidad de cambiar entre diferentes lenguajes de programación. Se empleó el Framework LoopBack 4 en el lado del servidor para la construcción de las APIs, y Nuxt.js junto con vuesax en el lado cliente para la interfaz de usuario. Los datos fueron gestionados mediante MongoDB, utilizando el formato JSON por su facilidad de manipulación y compatibilidad con JavaScript. La elección de tecnologías de código abierto permitió reducir el tiempo y los costos de desarrollo, evitando tarifas de licencia y mantenimiento, lo que facilitó completar el trabajo más rápidamente, con menos errores y la capacidad de actualizar en el futuro. Como resultado, se desarrolló un sistema web que permite gestionar y controlar el inventario de equipos celulares, asignación de equipos, devoluciones y registro de pérdidas, lo que mejora la eficiencia

y la organización, y reduce el riesgo de pérdida de información al almacenarla en una base de datos centralizada.

Burga (2020), en su tesis titulada: "Diseño de un sistema informático para el trámite documentario en la empresa JR Repuestos Perú Import S.A.C, 2019" para optar por el título de Ingeniero Informático (Universidad Cesar Vallejo), El propósito fue desentrañar cómo un innovador sistema informático impacta la gestión documental en la compañía JR Repuestos Perú Import S.A.C. en 2019. El tipo de estudio es aplicado - experimental, la estructura de la investigación es pre-experimental y la metodología es cuantitativa. A lo largo de un mes, se recolectaron 200 documentos de nivel de servicio, y la muestra se dividió en 26 fichas de registro, acumulando un total de 132 documentos de nivel de servicio. Para la segunda población, se identificaron 500 documentos encontrados para la supervisión de documentos, dividiendo la muestra en 26 fichas de registro, lo que resultó en un total de 217 documentos hallados en un mes. La selección no es casualidad deliberada. El método empleado fue el fichaje y el recurso empleado fue la ficha de registro, empleando datos históricos. Para verificar las teorías, se empleó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, utilizando una distribución normal, y para las muestras, el estadístico de Prueba T student. Así, se confirma que la implementación de un sistema informático para el trámite documental influye en el registro de documentos con un 26.04% y en la supervisión de documentos con un 44.15%. De los hallazgos se desprende que la implementación de un sistema informático influye en el proceso documental en la empresa JR Repuestos Perú Import S.A.C.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Sistema Informático

a) Definición

Por sistema informático (SI) se entiende un sistema automatizado de almacenamiento, procesamiento y recuperación de datos, que aprovecha las herramientas de la computación y la electrónica para llevar a cabo su serie compleja de procesos y operaciones. En otras palabras, un sistema informático es un computador de alguna índole.

Peralta (2008), con una precisión asombrosa, define el sistema de información como un entramado de componentes que se entrelazan para respaldar las operaciones empresariales. Considerando el arsenal tecnológico imprescindible para que el sistema de información funcione y el equipo humano que interactúa con él, compuesto por los individuos que lo manejan.

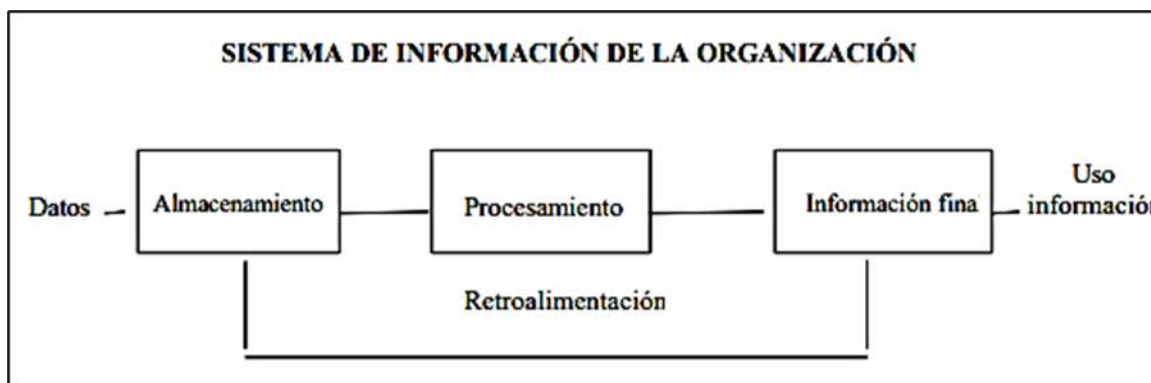


Figura 1. Sistema de información.

Fuente: Hernandez (2003).

b) Características

Stallings Stallings (2000) señala que las características fundamentales de un sistema informático son los siguientes:

- Suelen lograrse ahorros significativos de mano de obra.
- Son el primer tipo de sistemas informáticos que se implanta en las organizaciones.

- Son intensivos en entradas y salidas de información; sus cálculos y procesos suelen ser simples y copo sofisticados, requieren mucho manejo de datos para poder realizar sus operaciones y como resultado generan también grandes volúmenes de información.

- Tiene la propiedad de ser recolectores de información.

- Son adaptables de aplicación que se encuentran en el mercado.

Además, Stallings (2000) sostiene que en el porvenir, los sistemas informáticos alcanzarán principalmente tres metas fundamentales, esenciales para una entidad:

- Automatizar los procesos administrativos.

- Generar y proporcionar información que sirva de apoyo al proceso de toma de decisiones.

- Lograr ventajas competitivas a través de su implantación y uso. El uso de un sistema informático puede darse de diferentes modos con la finalidad de apoyar la gestión administrativa y operacional de las organizaciones.

c) Recursos

Según Kendall (2007) y la FAO (2005), un sistema informático se compone de hardware, software y talento humano.

¿Qué es un hardware?

La Global Community Foundation (2015) define el hardware como el conjunto de partes físicas que componen una computadora, es decir, aquellos elementos que pueden observarse y manipularse directamente, como el monitor, el teclado, la unidad central y el ratón. En la misma línea, la Food and Agriculture Organization (2015) sostiene que este término abarca todos los dispositivos materiales que hacen posible la ejecución de programas, incluyendo equipos como computadoras, pantallas, impresoras, unidades de CD-ROM y discos duros, los cuales permiten almacenar información.

¿Qué es un software?

De acuerdo con la Global Community Foundation (2015), el software hace referencia a los programas que posibilitan el uso del computador para desarrollar diferentes actividades, tales como redactar documentos, elaborar hojas de cálculo, crear presentaciones, navegar por internet o ejecutar sistemas operativos y juegos. Asimismo, la Food and Agriculture Organization (2005) indica que las computadoras dependen de instrucciones previamente definidas para operar, ya que por sí mismas no pueden realizar ninguna acción; estas instrucciones conforman lo que se denomina software.

Recursos Humanos

Son los individuos que interactúan con el sistema, tales como los operadores, los técnicos que lo administran y los usuarios finales (Alegsa, 2016).

d) Herramientas para un sistema informático

Software

En la actualidad, la mayoría de las profesionales están de acuerdo con la definición que realiza Pressman (2010) sobre el software: “Se puede entender el software como la integración de tres elementos principales: por un lado, los programas que al ser utilizados permiten alcanzar ciertas funciones y resultados; por otro, los datos organizados que hacen posible su correcto procesamiento; y, además, la documentación disponible en distintos formatos que orienta sobre su operación y uso.” (p.3-4).

NetBeans

El entorno NetBeans es una herramienta de desarrollo gratuita enfocada principalmente en Java, la cual puede ser extendida mediante distintos módulos. Su uso no requiere licencias, lo que permite a los desarrolladores utilizarlo sin limitaciones.

Su funcionamiento se basa en una arquitectura modular, donde las aplicaciones se construyen a partir de componentes independientes. Estos módulos están formados por código en Java que interactúa con las interfaces del sistema, junto con un archivo que los define como parte de la plataforma. Esta organización permite agregar nuevas funcionalidades de manera

sencilla, ya que cada módulo puede desarrollarse por separado, facilitando así la expansión y mejora de las aplicaciones por distintos desarrolladores.

Lenguaje De Programación

Olarte Gervasio, (2018), un lenguaje de programación es un sistema formal creado para permitir que las computadoras ejecuten distintas tareas. Este tipo de lenguaje se emplea para desarrollar programas que controlan tanto el funcionamiento lógico como físico de una máquina, así como para representar algoritmos de manera precisa o servir como medio de comunicación entre el usuario y el sistema. Se compone de símbolos, junto con reglas sintácticas y semánticas que determinan su estructura y el significado de sus instrucciones.

Asimismo, el proceso mediante el cual se crea un programa —que incluye escribir el código, evaluarlo, corregir errores, compilarlo cuando corresponde y darle mantenimiento— se conoce como programación.

Java

Una de las cualidades más destacadas de Java es su capacidad de ejecutarse en diversos entornos sin necesidad de cambios, lo que facilita su uso en diferentes plataformas. Este lenguaje fue creado por Sun Microsystems y más adelante adquirido por Oracle Corporation. Actualmente, se encuentra disponible de manera gratuita junto con herramientas que apoyan el desarrollo de aplicaciones. Asimismo, permite que su código sea modificado, lo que lo vincula con el concepto de software de código abierto.

Base De Datos

Para delinear las bases de datos, es crucial comprender qué es un dato e información, ya que estos componentes son esenciales para su evolución, según Juárez (2006):

- Dato: es una serie de símbolos con un propósito, ya sean numéricos, alfabéticos o alfanuméricos; es la esencia esencial de la información. En una base de datos, cada dato se relaciona con la función (objeto, atributo, valor).
- Información: es un entramado meticuloso de datos que se manejan según las demandas del usuario; para que un conjunto de datos pueda ser procesado con eficacia y transformarse en información, primero debe ser archivado meticulosamente en archivos.

Para definir "bases de datos", es esencial remontarse a los archivos y conjuntos de información, pues según Arreguin (2006, p. 9) un archivo es un conjunto de datos entrelazados, recolectados y que satisfacen las demandas de información de una comunidad específica de usuarios, los cuales impulsaron la aparición de numerosas bases de datos.

MySql

Entre los gestores de bases de datos relacionales más reconocidos se encuentra MySQL, creado por MySQL AB, una empresa dedicada principalmente a brindar servicios y soluciones en torno a este sistema.

2.2.2. Control de Alquiler

a) Definición

Control

De acuerdo con Koontz y O'Donnell, el control consiste en evaluar y ajustar las acciones de los empleados para garantizar que los sucesos se alineen con las estrategias establecidas.

Según Theo Haimann, el control implica revisar y analizar el cumplimiento de los planes, verificando si las actividades contribuyen al progreso de las metas propuestas. Su importancia radica en que facilita la detección de errores o diferencias, permitiendo realizar ajustes oportunos.

Control de Calidad

El aseguramiento de la calidad de calidad dentro de una organización implica un proceso continuo que busca garantizar que las actividades se realicen bajo criterios definidos. No solo se enfoca en revisar el resultado final, sino también en controlar cada fase del proceso productivo y los materiales empleados. Además, reconoce la importancia del recurso humano, considerando que la preparación del personal, su entrenamiento y el entorno en el que trabajan tienen un impacto significativo en la calidad de los resultados.

Alquiler

Domínguez, el arrendamiento implica que un propietario otorga a un tercero la posibilidad de utilizar un bien, que puede ser desde un inmueble hasta un objeto como un automóvil o equipo, por un periodo definido, recibiendo a cambio una retribución económica.

2.3. Bases filosóficas

Este estudio se fundamenta en diversos principios filosóficos que buscan comprender la relación entre la tecnología, la eficiencia operativa y la mejora en la gestión de recursos. En primer lugar, el enfoque pragmático es clave, ya que se centra en la aplicación práctica del conocimiento y en cómo las herramientas tecnológicas, como los sistemas informáticos, pueden resolver problemas operativos. El pragmatismo considera que el conocimiento debe ser útil y generar cambios tangibles en la realidad, y en este caso, la implementación de un sistema informático tiene como objetivo mejorar la eficiencia en el control de alquiler, optimizando tanto los procesos operativos como la experiencia del cliente

Mientras tanto, el constructivismo influye en la concepción del estudio, ya que se reconoce que el conocimiento se crea en el individuo a partir de la interacción con el medio. A raíz de lo anterior, resaltando la investigación previa se menciona que el uno a uno es el mejor acercamiento. Los operadores no deben sólo hacer más tareas, sino también entender cada vez más sobre cómo utilizar mejor el sistema. La idea central es que el sistema informático sea flexible y adaptable. Esto también se refiere al hecho de que el sistema puede y debe evolucionar y desarrollarse a través del uso y transferencia del usuario.

El estudio es mejorado sistemáticamente con relación a la teoría general de los sistemas de Ludwig von Bertalanffy. Este método tiene una concepción por la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” como un sistema vinculado, donde el sistema informático está dentro del proceso general de gestión. Al realizar una mejora en el sistema de un componente, básicamente en la gestión de inventarios o control de alquiler, esto impacta en el resto de las actividades del negocio, por lo tanto, mejoró el desempeño. Por tanto, el uso de tecnologías adecuadas en la gestión de alquiler puede influir de manera directa en la eficiencia y en la rentabilidad del negocio.

La filosofía humanista también está presente en el estudio, al reconocer que la tecnología debe ser puesta al servicio del ser humano. En este caso, se subraya que el sistema informático no solo debe ser eficiente, sino también accesible y fácil de usar por las personas encargadas de operar el sistema. Este enfoque resalta la importancia de capacitar adecuadamente al personal para que pueda interactuar con el sistema de forma efectiva, contribuyendo a una mejora en el control de alquiler y en la satisfacción del cliente.

2.4. Definición de términos básicos

a) Arquitectura Software

Conjunto de directrices funcionales y técnicas que describe el esquema operativo de una aplicación digital, su arquitectura, la plataforma tecnológica adecuada y el hardware requerido, entre otros aspectos (Sabartés, 2013).

b) Base de datos

De acuerdo con Gutarra y Quiroga (2014), una base de datos es un conjunto de información organizada de forma sistemática, donde los datos guardan relación entre sí y se almacenan con el propósito de ser utilizados posteriormente.

c) Entorno de Desarrollo

Sabartés (2013), es el ambiente tecnológico compuesto por equipos y herramientas que permiten crear y probar aplicaciones informáticas, funcionando de manera independiente y aislada de los sistemas que operan en condiciones reales.

d) Entorno de Programación

Conjunto de herramientas que sirven de apoyo en la elaboración de programas informáticos, posibilitando su desarrollo a través de diversos lenguajes de programación (Sabartés, 2013).

2.5. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

El sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

2.5.2. Hipótesis específicas

1. La funcionalidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
2. La disponibilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
3. La usabilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

2.6. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION TEORICA	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
SISTEMA INFORMATICO	Peralta (2008), Conjunto de elementos que interactúan entre sí con el fin de apoyar las actividades de una empresa o negocio.	Software para el manejo, control y verificación de ingreso y egreso del alquiler de los diversos vestuarios.	FUNCIONALIDAD	Seguridad del acceso
			DISPONIBILIDAD	Exactitud
				Adecuación.
				Capacitación
			USABILIDAD	Mantenimiento diario
				Comprensibilidad
				Aprendizaje
CONTROL DE ALQUILER	Según (Theo Haimann), control es el proceso de verificar para determinar si se están cumpliendo los planes o no, si existe un progreso hacia los objetivos y metas.	Comprobar el cumplimiento del propósito al iniciar o proyectar se en el negocio de alquiler de vestuarios.	ADMINISTRACION DE	Inventario
			VESTUARIO	Estudio de mercado
			BENEFICIOS	Ingreso económico
				Adquisición de más vestuarios
				Calidad del servicio al cliente
			AUTOMATIZACION	Control
				Verificación de la producción

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de Investigación

La investigación fue de tipo básica, destinada a generar conocimiento científico sin necesidad inmediata de aplicaciones prácticas (Valderrama, 2002, p. 28).

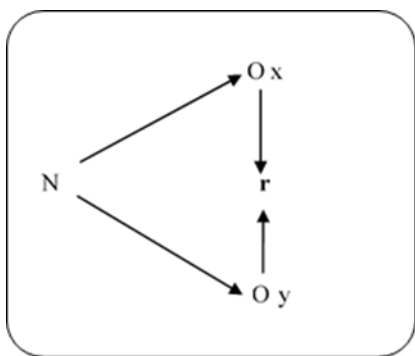
El nivel fue descriptivo correlacional, utilizando datos cuantitativos para probar hipótesis mediante mediciones y análisis estadístico (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 4).

3.1.2. Método de Investigación

De acuerdo con Mario Tamayo (2012), el método científico comprende una serie de procedimientos sistemáticos orientados a formular problemas de investigación y verificar hipótesis mediante el uso de herramientas adecuadas (p. 30). En el presente estudio se aplicó este método, empleando un enfoque descriptivo y comparativo para analizar la relación entre las variables. Asimismo, se utilizaron técnicas de análisis estadístico, como el coeficiente de correlación, con el propósito de evaluar la información recopilada.

3.1.3. Diseño experimental

El diseño de su proyecto fue no experimental de corte transversal. Según Hernández, Fernández y Baptista (2003), este enfoque implicó observar fenómenos en su contexto natural sin manipular las variables. Además, los diseños transversales permitieron examinar la frecuencia y los valores en los que se manifiestan las variables de interés en el enfoque cuantitativo (p. 153). Este enfoque fue aplicado en el proyecto para analizar los datos recopilados.



Denotación:

- N = Población
- Ox = Observación a la variable independiente.
- Oy = Observación a la variable dependiente.
- r = Relación entre variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Según lo señalado por Vara-Horna (2012), el término población hace referencia al grupo de personas u objetos que poseen rasgos comunes, se encuentran dentro de un ámbito específico y pueden cambiar con el paso del tiempo (p. 221).

Para el desarrollo de la investigación, se contó con una población de 415 usuarios.

3.2.2. Muestra

Para Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2018) la muestra fue un subgrupo de la población, la cual debió que ser representativa para la recolectar los datos necesarios para la investigación.

Para efecto de esta investigación, se determinó a través de la fórmula de muestra de una población finita.

$$n = \frac{N \cdot \sigma^2 \cdot Z^2}{(N - 1) \cdot \epsilon^2 + \sigma^2 \cdot Z^2}$$

Donde:

n=el tamaño de la muestra.

N =tamaño de la población.

σ =Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0.5.

Z =Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se tomó en relación al 95% de confianza y equivale a 1.96 (como más usual) o en relación al 99% de confianza equivale 2.58, valor que quedó a criterio del investigador.

ϵ =Limite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0.01) y 9% (0.09), valor que queda a criterio del investigador.

Así, el tamaño de muestra es: 200 usuarios

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

Para llevar a cabo esta investigación, se empleó la técnica de la encuesta y la observación, empleando como herramientas el cuestionario.

3.3.2. Descripción de los Instrumento:

El Cuestionario, una herramienta crucial para capturar información de primera mano, facilitó la recolección de datos meticulosamente organizados sobre cada variable analizada.

El cuestionario se abarcó ítems (preguntas) que correspondieron a cada una de las dimensiones e ítems de las variables. Se formularon entre 3 a 4 preguntas por dimensión de cada variable haciendo una aproximadamente entre 15 a 20 preguntas(ítem) por variable.

Antes de aplicar el instrumento a la muestra seleccionada, se validó a través del juicio de expertos quienes dieron su visto bueno de cumplimiento, por la cual además se realizó la prueba de confiabilidad a través de la determinación del coeficiente del alpha de cronbach o llamado también la prueba piloto, para determinar el grado de consistencia y precisión del instrumento.

3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Para recolectar información, se empleó una encuesta diseñada por el tesista, compuesta por interrogantes de Vi y Vd. La evaluación se llevó a cabo mediante la Escala de Likert, que oscila entre 1 y 5.

35

Para asegurar la confiabilidad del instrumento, se apeló a expertos especializados en el tema en cuestión. En la gestión de encuestas, se tuvo el respaldo invaluable para recolectar información de las muestras.

Para garantizar la fiabilidad y comprobar la exactitud del dispositivo, se utilizó la prueba de Alfa de Cronbach.

a. Análisis Estadístico

La investigación se realizó empleando el paquete estadístico SPSS 25.0, el cual procesó los datos para generar estadísticas, analizar y debatir los gráficos, y finalmente, se concluyeron los objetivos y las hipótesis que dieron vida al producto final.

b. Recolección de datos y cálculos de los estadísticos correspondientes.

La recolección de datos se efectuó una vez aplicado los tratamientos correspondientes a cada muestra y para el procesamiento se utilizaron programas estadísticos que se emplearon para la constatación de hipótesis el Rho de Spearman.

c. Decisión estadística.

La decisión estadística se tomó como consecuencia de la comparación del estadístico de prueba calculado y el obtenido mediante tablas estadísticas correspondientes a la distribución del estadístico de prueba; esto quiere decir si el valor del estadístico de prueba calculado se encontraba en la región de rechazo se rechaza la hipótesis nula, en caso contrario se acepta; es decir: **Si: $F_0 > F_{\alpha, a-1, N-a}$ se rechaza.**

3.5. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MÉTODO Y TÉCNICAS
<u>Problema General</u> ¿Cómo el sistema informático influye en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?	<u>Objetivos General</u> Conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.	<u>Hipótesis General</u> El sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.	(X) SISTEMA INFORMATICO	X.1.- Funcionalidad X.2.- Disponibilidad X.3.- Usabilidad	X.1.1.- Seguridad del acceso X.1.2.- Exactitud X.1.3.- Adecuación. X.2.1.- Capacitación X.2.2.- Mantenimiento diario X.3.1.- Comprensibilidad X.3.2.- Aprendizaje X.3.3.- Operabilidad.	Población = 415 Muestra = 200 Método: Científico. Técnicas: Para el acopio de Datos: La observación Encuesta Análisis Documental y Bibliográfica. Instrumentos de recolección de datos: Guía de observación. Guía de entrevista. Cuestionario. Análisis de contenido y Fichas.
<u>Problemas Específicos:</u> 1).- ¿Cómo la funcionalidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en	<u>Objetivos Específicos:</u> 1).- Conocer la funcionalidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario	<u>Hipótesis Específicos:</u> 1).- La funcionalidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario		Y.1.- Administración de vestuario	Y.1.1.- Inventario Y.1.2.- Estudio de mercado	Para el Procesamiento de datos. Consistenciación, Codificación Tabulación de datos.

el distrito de Huaura - 2023?	“Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.	“Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
2).- ¿Cómo la disponibilidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?	2).- Conocer la disponibilidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.	2).- La disponibilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.
3).- ¿Cómo la usabilidad del sistema informático influye en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023?	3).- Conocer la usabilidad del sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.	3).- La usabilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

(Y)
CONTROL DE
ALQUILER

Y.2.- Beneficios

Y.2.1.- Ingreso económico
Y.2.2.- Adquisición de más vestuarios
Y.2.3.- Calidad del servicio al cliente

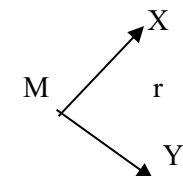
Técnicas para el análisis e interpretación de datos.
Paquete estadístico SPSS 24.0
Estadística descriptiva para cada variable.

Y.3.Automatizacion

Y.3.1.- Control
Y.3.2.- Verificación de la producción

Para presentación de datos
Cuadros, gráficos y figuras estadísticas.
Para el informe final:
Tipo de Investigación:
Aplicada

Diseño de Investigación
Esquema propuesto por la UNJFSC.
Nivel Correlacional Transeccional.



CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Resultados de diseño

Los resultados de un sistema de alquiler incluyen la reducción de costos, mejor nivel de servicio toma de decisiones informadas y reducción del inventario activo. Un buen sistema de alquiler permite conocer el valor real de la inversión y el flujo de efectivo, crucial para el crecimiento de la casa de vestuario.

Este proyecto es una automatización sobre el método que las casas de vestuario en general tienen para proceder el alquiler de sus vestimentas y puedan tener un mejor control en casa ítem que contienen en el negocio establecido.

En la provincia de Huaura contamos con ocho casas de vestuarios donde se observa un control de manera manual, lo cual debería mejorar. Manto Tradiciones, una de las primeras casas de vestuario con más de 20 años en este negocio de alquiler en la provincia, está a cargo de la Lic. Adelaida Olortegui, ubicada en el Pasaje Simón Bolívar #11, Huaura. Nos ofrece vestimentas folclóricas peruanas, clasificadas por departamento según la región a la que pertenecen, y brinda además asesoría y enseñanza de danzas folclóricas. Tiene como misión ofrecer los mejores trajes típicos del Perú y como visión ser el mejor negocio en trajes típicos en todo el país.

En este proyecto necesitaríamos:

- Software desarrollado por un programador
- Computadora o Laptop
- Capacitación al personal de compañía

Figura 1. Diagrama de Flujo del Software

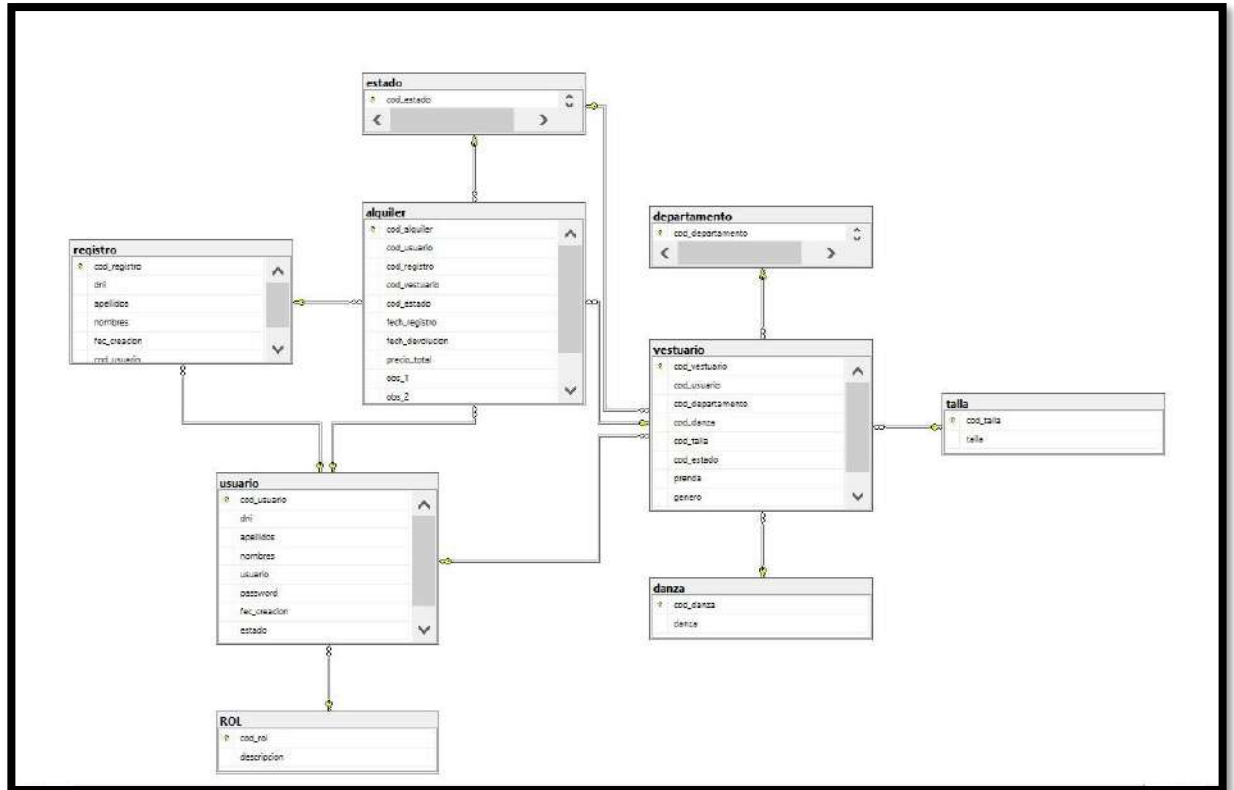


Figura 2. Tablas de base de datos del sistema

- Dbo.Alquiler

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_alquiler	int	☐
cod_usuario	int	☐
cod_registro	int	☐
cod_vestuario	int	☐
cod_estado	int	☐
fech_registro	datetime	☐
fech_devolucion	datetime	☐
precio_total	decimal(8, 4)	☐
obs_1	varchar(100)	☒
obs_2	varchar(100)	☒
obs_3	varchar(100)	☒
		☐

- Dbo.Danza

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_danza	int	☐
danza	varchar(100)	☐
		☐

- Dbo.Departamento

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_departamento	int	☐
departamento	varchar(100)	☐
		☐

- Dbo.Estado

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_estado	int	☐
descripcion	varchar(50)	☐
		☐

- Dbo.Registro

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_registro	int	☐
dni	char(8)	☐
apellidos	varchar(100)	☐
nombres	varchar(100)	☐
fec_creacion	datetime	☐
cod_usuario	int	☐
		☐

- Dbo.Rol

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_rol	int	☐
descripcion	varchar(50)	☐
		☐

- Dbo.Talla

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_talla	int	☐
talla	varchar(10)	☐
		☐

- Dbo.Usuario

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_usuario	int	☐
dni	char(8)	☐
apellidos	varchar(100)	☐
nombres	varchar(100)	☐
usuario	varchar(100)	☐
password	varchar(100)	☐
fec_creacion	datetime	☒
estado	varchar(100)	☒
cod_rol	int	☒
		☐

- Dbo.Vestuario

Column Name	Data Type	Allow Nulls
cod_vestuario	int	☐
cod_usuario	int	☐
cod_departamento	int	☐
cod_danza	int	☐
cod_talla	int	☐
cod_estado	int	☐
prenda	varchar(100)	☐
genero	varchar(20)	☐
fech_registro	datetime	☐
		☐

Figura 3. Funcionalidad del sistema de alquiler, mostrando la estructura de usuarios y registros-

1. Todo sistema ingresa con un Login

The image displays two screenshots of a web application. The top screenshot is the login page, titled 'SISTEMA DE ALQUILER' in white text on a blue background, featuring a white storefront icon. To the right, there are input fields for 'Usuario' and 'Contraseña', followed by 'Ingresar' and 'Cancelar' buttons. The bottom screenshot shows a menu bar with the title 'Sistema de Alquiler' and five icons: a person, a registered trademark symbol, a shopping bag, a document, and a pie chart. Below the menu is a large graphic of a traditional Peruvian headdress (manto) with the text 'COMPAÑIA FOLKLO' and 'MANTO TRADICI'.

Figura 4. Creación de usuario en el sistema según el rol: jefe o vendedor

Compañía Folklorica Manto Tradiciones

Información del Usuario

Nro Documento

Usuario

Apellidos

Password

Nombres

Estado

Rol

Jefe

Registrar

Editar

Eliminar

	cod_usuario	dni	apellidos	nombres	usuario	password	fec_creacion	estado	descripcion
▶	1	72482035	Cema Atoche	Walter Enrique	walhack	12345	1/10/2025	Activo	Jefe
	4	12345678	Roque Grande	Jahir Melvin	jairo	12345	28/02/2025 10:23	Activo	Vendedor
	1005	71707457	VALDEZ	LEONARDO	lvaldez	123456	25/05/2025 15:58	Activo	Jefe
*									

	cod_usuario	dni	apellidos	nombres	usuario	password	fec_creacion	estado	descripcion
▶	1	72482035	Cema Atoche	Walter Enrique	walhack	12345	1/10/2025	Activo	Jefe
	4	12345678	Roque Grande	Jahir Melvin	jairo	12345	28/02/2025 10:23	Activo	Vendedor
	1005	71707457	VALDEZ	LEONARDO	lvaldez	123456	25/05/2025 15:58	Activo	Jefe

Figura 5.inicio de alquiler en el sistema, creacion del cliente

Compañía Folklorica Manto Tradiciones

Registro

Nro Documento

Apellidos

Nombres

Usuario

VALDEZ, LEONARDO

Registrar

Editar

Eliminar

	Código	DNI	Apellidos	Nombres	Fecha de Creación	Usuario
▶	2	1	gonzales	vanessa	10/01/2025	Cema Atoche, Walter ...
	4	2	Cema	Water	13/04/2025 10:32	Cema Atoche, Walter ...
	1004	71 707457	valdez	leonardo	25/05/2025 15:59	Cema Atoche, Walter ...
*						

	Código	DNI	Apellidos	Nombres	Fecha de Creación	Usuario
	.	1	gonzales	vanessa	10/01/2025	Cema Atoche, Walter ...
	4	2	Cema	Walter	13/04/2025 10:32	Cema Atoche, Walter ...
	1006	71977489	ROMERO LEON	JAZMIN ESMERALDA	25/05/2025 16:45	VALDEZ, LEONARDO
	1007	7777777	ROMERO LEON	RUBI ESMERALDA	25/05/2025 16:45	VALDEZ, LEONARDO
*						

2. SE PROCEDE A ALQUILAR EL VESTUARIO

Se detalla Item por Item

- Cliente: Persona que alquilara el vestuario
- Usuario: Persona quien registra el alquiler
- Estado: Es el detalle de disponibilidad del vestuario
- Vestuario: Detalle de las prendas que se alquilara
- Fecha Devolución: Detalle del retorno del vestuario
- Precio Total: Monto detallado del alquiler

Compañía Folklorica Manto Tradiciones

Alquiler:

Cliente

Vestuario

JAZMIN ESMER

Camisasssss

Usuario

Fecha Devolucion

VALDEZ, LEON

miércoles, 28 de may

Estado

Precio Total

Alquilado

20.0000

Item	Prenda	Acción
1	Bota	Eliminar
2	Pechera	Eliminar
3	Careta	Eliminar
4	Camisass...	Eliminar

Registrar

Editar

Eliminar



Observacion

VIRREY AZUL PARA FUNDO PALMIRA

Cliente	Prendas	FechaRegistro	FechaDevolucion	Estado	PrecioTotal	Comentario
Cema, Walter	Careta	13/04/2025 17:00	1/05/2025 17:00	Alquilado	200.0000	buen monto
Cema, Walter	Careta, Bota	13/04/2025 10:34	30/01/2026 23:43	Alquilado	400.0000	Todo acordado
gonzales, vanessa	Careta	13/04/2025 04:42	13/04/2025 04:33	Devuelto	200.0000	muy malo
ON, JAZMIN ESMERALDA	Bota, Pechera, Careta, ...	25/05/2025 16:49	28/05/2025 16:47	Alquilado	20.0000	VIRREY AZUL PA

4.2. Analisis de los resultados

Tabla 2

Sistema informático

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	6,0	6,0	6,0
	Casi nunca	97	48,5	48,5	54,5
	A veces	53	26,5	26,5	81,0
	Casi siempre	26	13,0	13,0	94,0
	Siempre	12	6,0	6,0	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

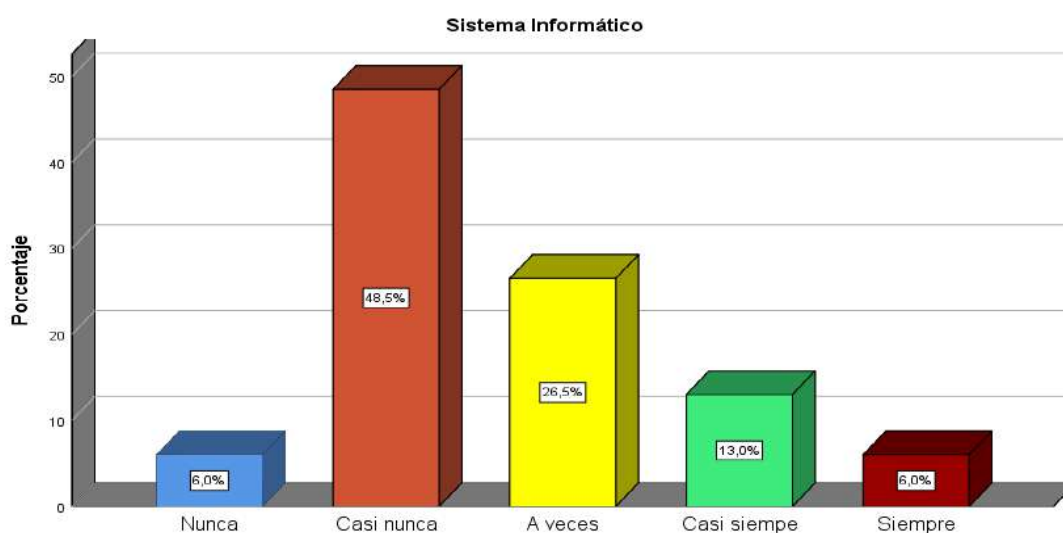


Figura 6. Sistema Informático

De la figura 6, se observa que el 48,5% (97) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca utiliza el sistema informático. Asimismo, el 26,5% (53) expresó que lo usa a veces. Por otro lado, un 13% (26) de los usuarios mencionó que lo utiliza casi siempre, mientras que solo el 6% (12) manifestó usarlo siempre. Finalmente, otro 6% (12) indicó que nunca utiliza el sistema.

Tabla 3

Funcionalidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	7,0	7,0	7,0
	Casi nunca	80	40,0	40,0	47,0
	A veces	72	36,0	36,0	83,0
	Casi siempre	25	12,5	12,5	95,5
	Siempre	9	4,5	4,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

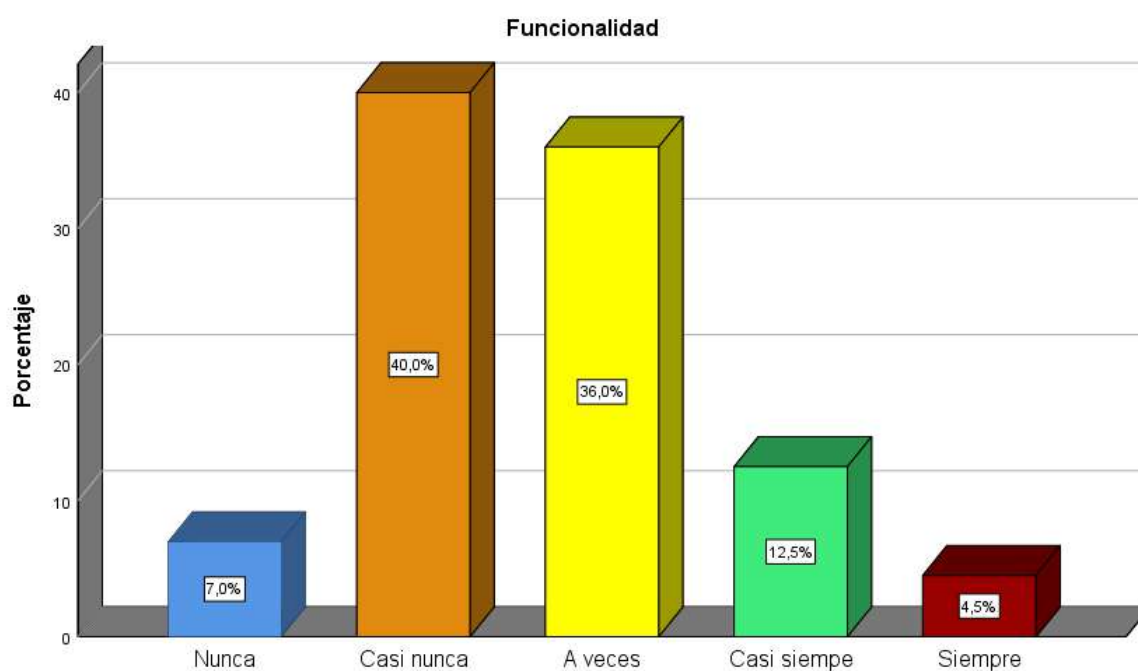


Figura 7. Funcionalidad

De la figura 7, se observa que el 40% (80) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca utiliza la funcionalidad del sistema. Asimismo, el 36% (72) expresó que la emplea a veces. Un 12,5% (25) señaló que la usa casi siempre, mientras que solo el 7% (14) manifestó nunca utilizarla. Finalmente, un 4,5% (9) expresó que la usa siempre.

Tabla 4
Disponibilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	9,5	9,5	9,5
	Casi nunca	106	53,0	53,0	62,5
	A veces	23	11,5	11,5	74,0
	Casi siempre	37	18,5	18,5	92,5
	Siempre	15	7,5	7,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

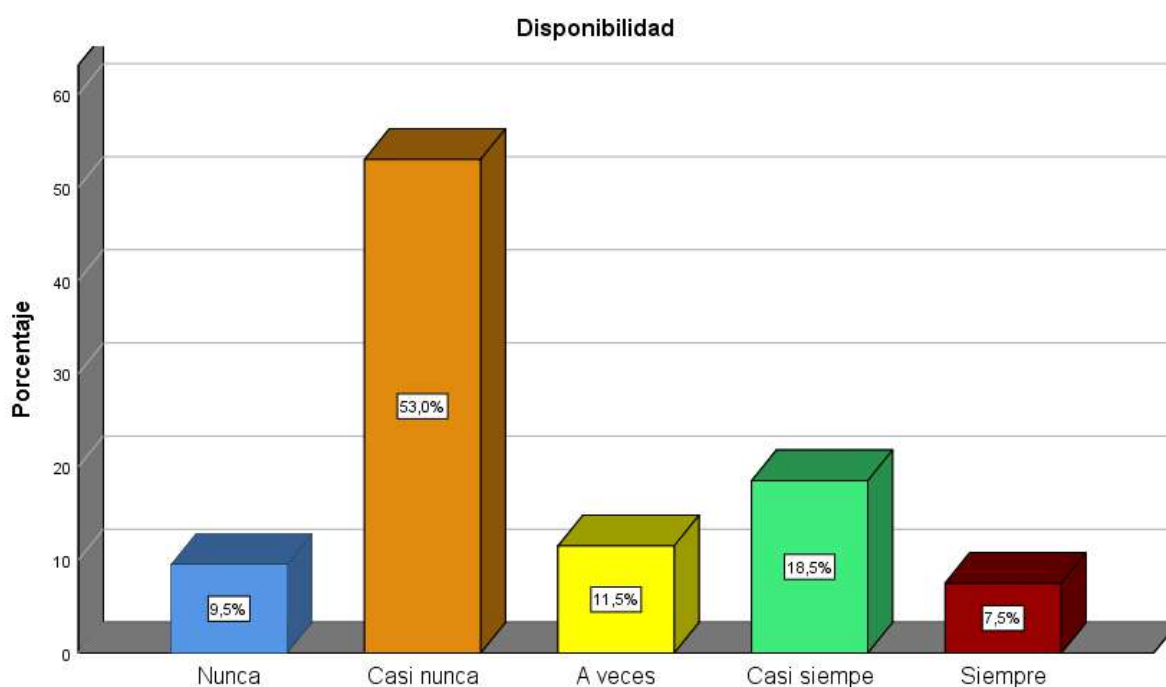


Figura 8. Disponibilidad

De la figura 8, se observa que el 53% (106) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca tiene disponibilidad del sistema. Asimismo, el 18,5% (37) expresó que tiene disponibilidad casi siempre. Un 11,5% (23) señaló que tiene disponibilidad a veces, mientras que solo el 9,5% (19) manifestó que nunca tiene disponibilidad. Finalmente, un 7,5% (15) indicó que siempre tiene disponibilidad del sistema.

Tabla 5
Usabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje a acumulado
Válido	Nunca	20	10,0	10,0	10,0
	Casi nunca	100	50,0	50,0	60,0
	A veces	48	24,0	24,0	84,0
	Casi siempre	20	10,0	10,0	94,0
	Siempre	12	6,0	6,0	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

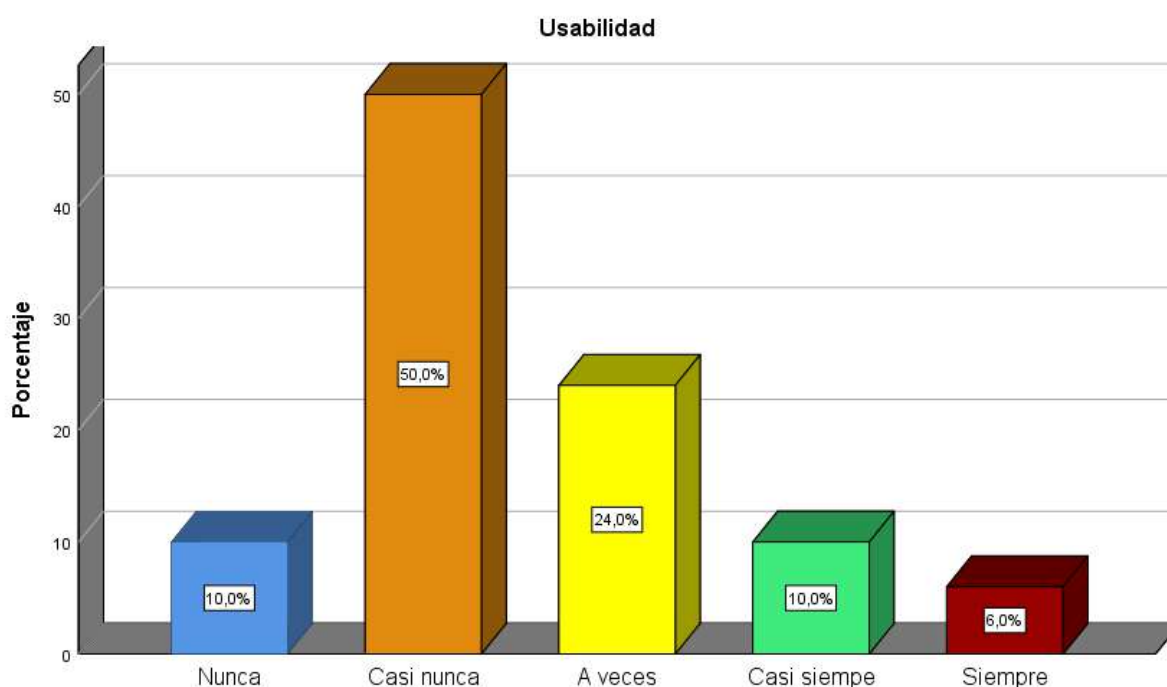


Figura 9. Usabilidad

De la figura 9, se observa que el 50% (100) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca encuentra el sistema usable. Asimismo, el 24% (48) expresó que el sistema es a veces usable. Un 10% (20) señaló que el sistema es nunca usable, mientras que otro 10% (20) manifestó que es casi siempre usable. Finalmente, solo el 6% (12) de los usuarios indicó que el sistema es siempre usable.

Tabla 6
Control de alquiler

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje a acumulado
Válido	Nunca	28	14,0	14,0	14,0
	Casi nunca	85	42,5	42,5	56,5
	A veces	55	27,5	27,5	84,0
	Casi siempre	13	6,5	6,5	90,5
	Siempre	19	9,5	9,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

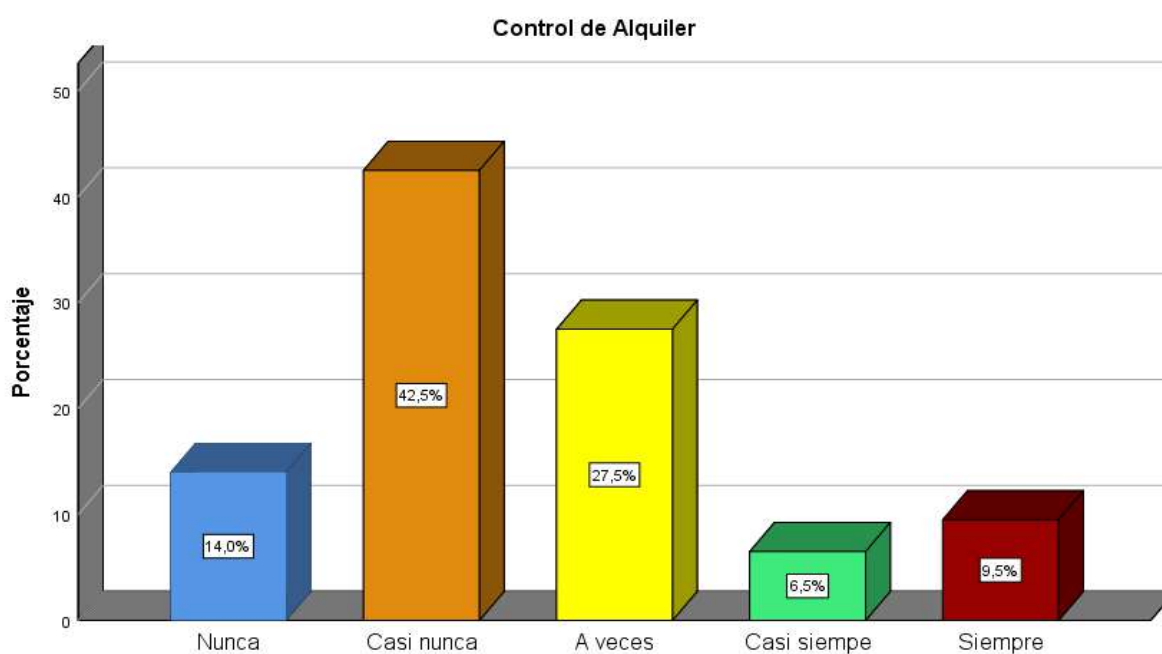


Figura 10. Control de alquiler

De la figura 10, se visualiza que el 42,5% (85) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca realiza el control de alquiler. Asimismo, el 27,5% (55) expresó que lo realiza a veces. Un 14% (28) señaló que nunca realiza el control de alquiler, mientras que un 9,5% (19) manifestó que lo realiza siempre. Finalmente, un 6,5% (13) indicó que lo hace casi siempre.

Tabla 7

Administración de vestuario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	59	29,5	29,5	29,5
	Casi nunca	49	24,5	24,5	54,0
	A veces	35	17,5	17,5	71,5
	Casi siempre	38	19,0	19,0	90,5
	Siempre	19	9,5	9,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

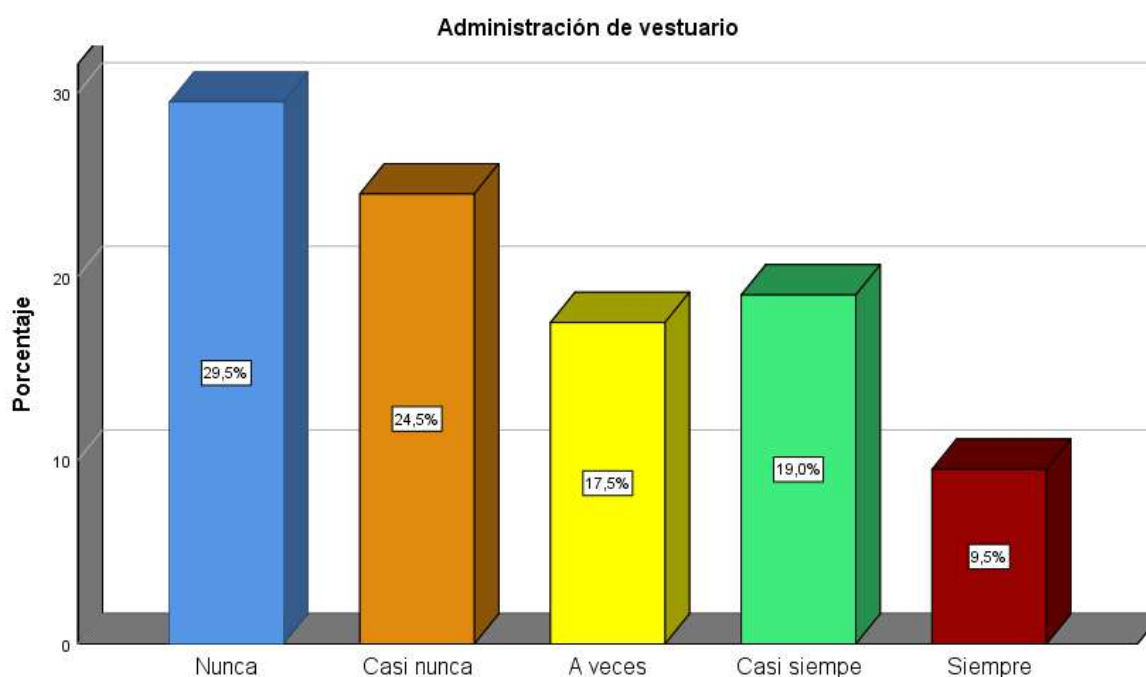


Figura 11. Administración de vestuario

De la figura 11, se visualiza que el 29,5% (59) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que nunca realiza la administración del vestuario. Asimismo, el 24,5% (49) expresó que lo hace casi nunca. Un 19% (38) señaló que lo realiza casi siempre, mientras que el 17,5% (35) manifestó que lo hace a veces. Finalmente, un 9,5% (19) indicó que siempre administra el vestuario.

Tabla 8
Beneficios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	27	13,5	13,5	13,5
	Casi nunca	95	47,5	47,5	61,0
	A veces	59	29,5	29,5	90,5
	Casi siempre	7	3,5	3,5	94,0
	Siempre	12	6,0	6,0	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

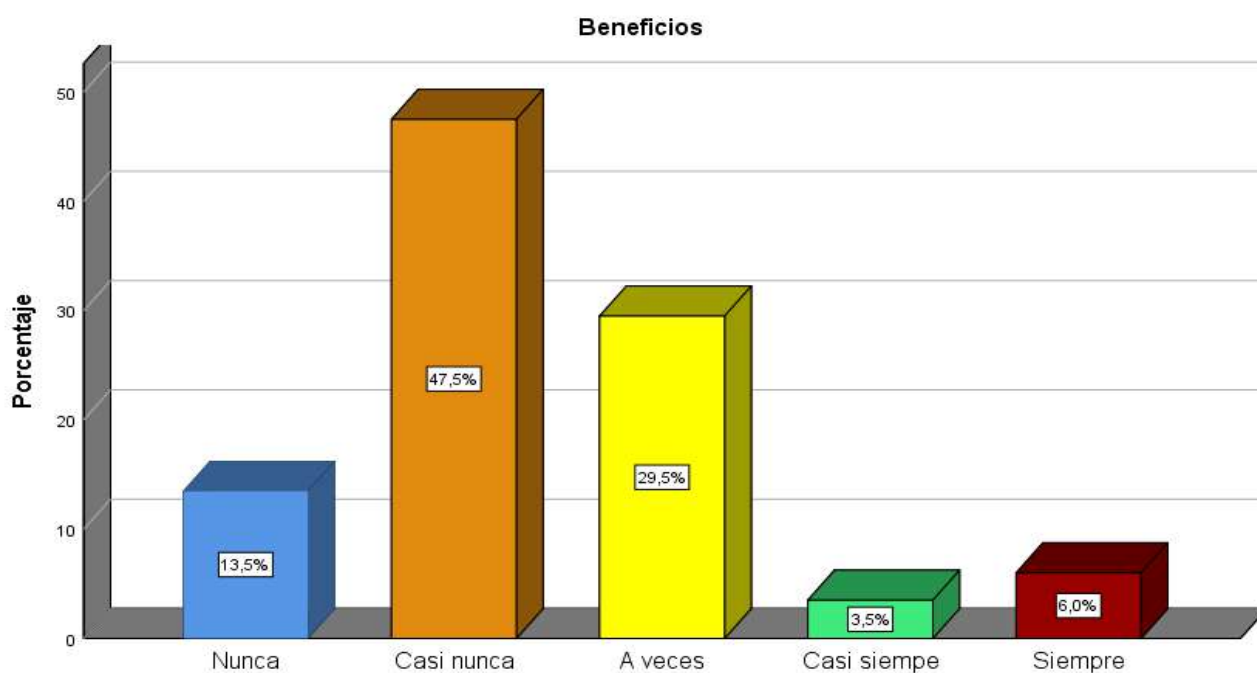


Figura 12. Beneficios

De la figura 12, se observa que el 47,5% (95) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que casi nunca percibe los beneficios del sistema. Asimismo, el 29,5% (59) expresó que los percibe a veces. Un 13,5% (27) señaló que nunca percibe beneficios, mientras que solo el 6% (12) manifestó que siempre recibe beneficios. Finalmente, un 3,5% (7) indicó que los percibe casi siempre.

Tabla 9

Automatización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	34	17,0	17,0	17,0
	Casi nunca	61	30,5	30,5	47,5
	A veces	66	33,0	33,0	80,5
	Casi siempre	10	5,0	5,0	85,5
	Siempre	29	14,5	14,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, Distrito de Huaura, 2023.

Presentamos la siguiente figura para mejorar la comprensión y comparación:

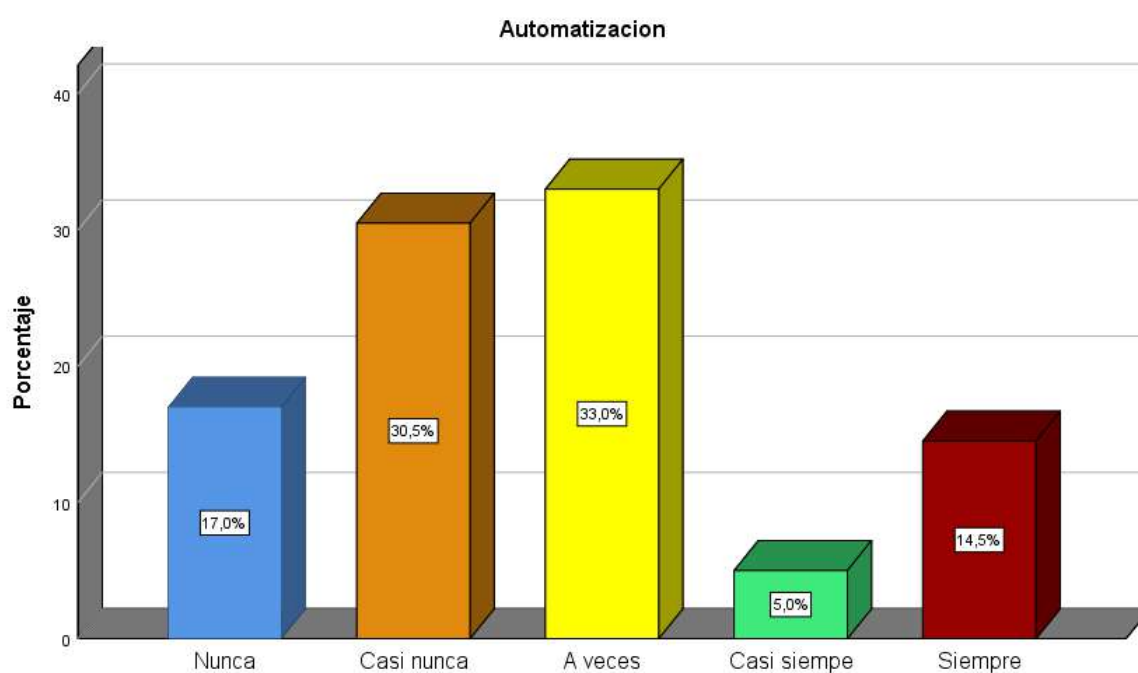


Figura 13. Automatización

De la figura 13, se observa que el 33% (66) de los usuarios de la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” indicó que la automatización del sistema se utiliza a veces. Asimismo, el 30,5% (61) expresó que la usa casi nunca. Un 17% (34) señaló que nunca utiliza la automatización, mientras que un 14,5% (29) manifestó que la utiliza siempre. Finalmente, un 5% (10) indicó que la usa casi siempre.

4.3. Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad

Antes de proceder con la selección del estadístico para contrastar la hipótesis del estudio, se llevó a cabo la prueba de normalidad utilizando el test de Kolmogorov-Smirnov, dado el tamaño de la muestra. Esta prueba es el procedimiento estándar cuando la muestra es mayor a 50 observaciones. Se adoptó, a su vez, un nivel de significancia del 5 por ciento ($\alpha = 0,05$).

Se estableció una regla para las decisiones.

Hipótesis nula (H_0): Los resultados obtenidos no siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna (H_1): Los resultados obtenidos siguen una distribución normal.

En consecuencia, si $p < 0,05$ se rechaza H_0 .

Tabla 10

Prueba de normalidad de sistema informático y control de alquiler

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Sistema Informático	,139	200	,000*
Control de Alquiler	,144	200	,000*

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Los resultados presentados en la tabla 10 indican que el valor de significancia para ambas variables, el sistema informático y el control de alquiler, es 0.000. Este valor es menor que el umbral comúnmente utilizado de 0.05, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula. Esto sugiere que existe evidencia suficiente para concluir que los datos no siguen una distribución normal.

Dado que se ha confirmado que los datos no presentan normalidad, se optó por utilizar la correlación de Spearman. Esta medida de correlación no paramétrica es adecuada para

analizar la relación entre variables cuando no se cumple la suposición de normalidad, permitiendo así una evaluación más precisa de la asociación entre las variables estudiadas.

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa: El sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Hipótesis nula: El sistema informático no influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Tabla 11

El sistema informático y el control de alquiler

			Sistema Informático	Control de Alquiler
Rho de Spearman	Sistema Informático	Coefficiente de correlación	1,000	,621**
		P	.	,000
		N	200	200
	Control de Alquiler	Coefficiente de correlación	,621**	1,000
		P	,000	.
		N	200	200

**. Correlación significativa al 0,01 (dos colas).

Como se muestra en la tabla 11, se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.621$ con una $p=0.000$ ($p<0.05$), por lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, se evidencia estadísticamente que el sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023. Exhibiendo una correlación positiva moderada.

Hipótesis Especifico 1

Hipótesis Alternativa: La funcionalidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Hipótesis nula: La funcionalidad del sistema informático no influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Tabla 12

La funcionalidad y el control de alquiler

			Funcionalidad	Control de Alquiler
Rho de Spearman	Funcionalidad	Coefficiente de correlación	1,000	,568**
		P	.	,000
		N	200	200
	Control de Alquiler	Coefficiente de correlación	,568**	1,000
		P	,000	.
		N	200	200

**. Correlación significativa al 0,01 (dos colas).

Como se muestra en la tabla 12, se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.568$ con una $p=0.000(p<0.05)$, por lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, se evidencia estadísticamente que la funcionalidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023. Exhibiendo una correlación positiva moderada.

Hipótesis Especifico 2

Hipótesis Alternativa: La disponibilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Hipótesis nula: La disponibilidad del sistema informático no influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Tabla 13

La disponibilidad y el control de alquiler

			Disponibilid ad	Control de Alquiler
Rho de Spearman	Disponibilidad	Coeficiente de correlación	1,000	,659**
		P	.	,000
		N	200	200
	Control de Alquiler	Coeficiente de correlación	,659**	1,000
		P	,000	.
		N	200	200

**. Correlación significativa al 0,01 (dos colas).

La tabla 13 presenta un coeficiente de correlación de $r=0.659$, acompañado de una $p=0.000$, lo que indica que p es inferior a 0.05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, rechazándose la hipótesis nula. Este hallazgo proporciona evidencia estadística de que la disponibilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023. Exhibiendo una correlación positiva moderada.

Hipótesis Especifico 3

Hipótesis Alternativa: La usabilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Hipótesis nula: La usabilidad del sistema informático no influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

Tabla 14

La usabilidad y el control de alquiler

			Usabilidad	Control de Alquiler
Rho de Spearman	Usabilidad	Coefficiente de correlación	1,000	,492**
		P	.	,000
		N	200	200
	Control de Alquiler	Coefficiente de correlación	,492**	1,000
		P	,000	.
		N	200	200

** . Correlación significativa al 0,01 (dos colas).

Los resultados expuestos en la tabla 14 revelan un coeficiente de correlación de $r=0.492$ y un valor de $p=0.000$, el cual resulta claramente inferior al umbral convencional de significación ($p<0.05$). En consecuencia, se admite la hipótesis alternativa y se desaprueba la hipótesis nula. Esto permite concluir que la usabilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023. Exhibiendo una correlación positiva moderada.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

Los resultados estadísticos respaldaron que el sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023, obteniendo una correlación de Spearman de 0,621. Exhibiendo una correlación positiva moderada, lo que sugiere que a medida que aumenta el uso y la implementación del sistema, también se observa una mejora en el control de alquiler. Este hallazgo es consistente con lo reportado por Jiménez (2021), quien en su tesis sobre la gestión de inventarios en empresas de alquiler de equipos, concluyó que la digitalización de los procesos no solo mejora la precisión de los inventarios, sino también la eficiencia en la gestión general de los recursos, como ocurre en este estudio con el control de alquiler. De hecho, el análisis de Jiménez encontró que el uso de un sistema informático permitió una reducción significativa en los errores humanos y una optimización en el tiempo de procesamiento, lo cual también se reflejó en nuestra investigación. Este análisis estadístico demuestra que el sistema implementado en la Casa de Vestuario tiene un impacto tangible en el control y la administración de los alquileres, lo que refuerza la hipótesis de que la digitalización mejora significativamente los procesos operativos.

En cuanto a la funcionalidad del sistema informático, se encontró que también influye significativamente en el control de alquiler, con una correlación de Spearman de 0,568, exhibiendo una correlación positiva moderada. Este valor sugiere que la funcionalidad del sistema es un factor importante para lograr una gestión más eficiente del alquiler. Los usuarios que reportaron una mayor interacción con las funcionalidades del sistema también mostraron una mejora en el control de los alquileres, lo que se alinea con los hallazgos de López y Pérez (2022). En su estudio sobre la automatización de alquileres de vehículos, los autores concluyeron que la funcionalidad del sistema no solo facilita los procesos, sino que también reduce los errores operativos y mejora la eficiencia general. Al igual que en su investigación, en nuestra investigación los usuarios que utilizaron las funcionalidades del sistema con mayor frecuencia reportaron un mejor desempeño en el control de los alquileres. Este resultado resalta la importancia de desarrollar sistemas informáticos con características funcionales que respondan adecuadamente a las necesidades de los usuarios,

para asegurar que estos sean capaces de aprovechar todas las herramientas disponibles para mejorar su eficiencia.

Respecto a la disponibilidad del sistema, los resultados mostraron una correlación de Spearman de 0,659, exhibiendo una correlación positiva moderada. Este hallazgo señala que la disponibilidad constante y el acceso frecuente al sistema informático tienen un impacto significativo en la gestión del alquiler, ya que los usuarios necesitan poder acceder al sistema de manera continua para realizar los procesos de manera efectiva. Este resultado es coherente con lo reportado por García y Fernández (2023) en su estudio sobre la gestión del alquiler de maquinaria pesada, donde concluyeron que la disponibilidad del sistema es un factor crucial para la mejora de la eficiencia operativa. En su investigación, encontraron que los sistemas con mayor disponibilidad permitieron un flujo más constante de trabajo, reduciendo los tiempos de espera y aumentando la capacidad de respuesta ante demandas imprevistas. De manera similar, en nuestra investigación, la disponibilidad del sistema también permitió que los usuarios gestionaran de manera más eficiente el control de alquileres, lo que subraya la importancia de garantizar que el sistema sea accesible y esté disponible en todo momento para sus usuarios.

Finalmente, la usabilidad del sistema fue otro aspecto clave que influyó significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones”, con una correlación de Spearman de 0,492, exhibiendo una correlación positiva moderada. Aunque esta correlación es ligeramente más baja que las de funcionalidad y disponibilidad, sigue siendo significativa y sugiere que la facilidad de uso del sistema es un factor importante para la eficiencia en el control de alquiler. Los usuarios que encontraron el sistema fácil de usar y navegar reportaron una mayor satisfacción y eficiencia en sus tareas. Este hallazgo es consistente con lo reportado por Pérez y Torres (2022), quienes, en su estudio sobre la gestión de alquileres de equipos audiovisuales, encontraron que la facilidad de uso de los sistemas informáticos contribuyó a una mayor adopción y utilización de las herramientas disponibles, mejorando así los procesos de alquiler. En nuestra investigación, la usabilidad también jugó un papel crucial, ya que los usuarios que no tuvieron dificultades para interactuar con el sistema mostraron una mayor eficiencia en la administración de los alquileres. Sin embargo, el hecho de que la correlación sea moderada sugiere que, aunque

la usabilidad es importante, hay otros factores, como la disponibilidad y la funcionalidad, que influyen de manera más significativa en el control de alquiler.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Tras las pruebas realizadas, se puede concluir lo siguiente:

1. **Objetivo general:** Se determinó que el sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023, con una correlación de Spearman de 0,621, exhibiendo una correlación positiva moderada. Esto significa que existe una relación directa entre el uso del sistema y la mejora en el control de alquiler.
2. **Primer objetivo específico:** encontró que la funcionalidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023, mostrando una correlación de Spearman de 0,568, exhibiendo una correlación positiva moderada. Esto significa que el uso efectivo de las funcionalidades del sistema tiene un impacto positivo en el control de alquiler.
3. **Segundo objetivo específico:** evidenció que la disponibilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023, con una correlación de Spearman de 0,659, exhibiendo una correlación positiva moderada. Esto significa que la mayor disponibilidad del sistema está asociada con una mejora en la gestión de los alquileres.
4. **Tercer objetivo específico:** Se descubrió que la usabilidad del sistema informático influye significativamente en el control de alquiler en la Casa de Vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023, con una correlación de Spearman de 0,492, exhibiendo una correlación positiva moderada. Esto significa que una mayor facilidad de uso del sistema está relacionada con un mejor control de los alquileres.

6.2. Recomendaciones

1. Fortalecer el uso del sistema informático en todas las áreas relacionadas con el control de alquiler para asegurar una mejora continua en la eficiencia operativa.
2. Optimizar las funcionalidades del sistema informático para maximizar su eficacia en el control de alquileres, enfocándose en mejorar las herramientas más utilizadas por los usuarios.
3. Asegurar la disponibilidad continua del sistema informático, implementando medidas que minimicen tiempos de inactividad y mejorando la infraestructura tecnológica para garantizar su acceso constante.
4. Mejorar la usabilidad del sistema, simplificando la interfaz y ofreciendo capacitación continua a los usuarios para asegurar que puedan utilizar el sistema de manera eficiente y sin dificultades.

CAPÍTULO VII. REFERENCIAS

7.1. Fuentes documentales

- Aquino, J. (2022). Sistema informático web de gestión de equipos tecnológicos para la Municipalidad Provincial de Barranca 2022 (Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Pedro).
- Burga, N. (2023). Diseño de un sistema informático para el trámite documentario en la empresa JR Repuestos Perú Import S.A.C, 2019 (Tesis de pregrado, Ingeniero Informático). Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/46450>
- Cabañas, J. y Ojeda, Y. (2003). Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.(Tesis de Pregrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima-Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12672/2534>
- Calcina, M. (2022). Desarrollo de un sistema web utilizando el Framework LoopBack 4 y NuxtJS para la gestión y control de celulares corporativos de la UPeU - Campus Juliaca (Tesis de pregrado, Ingeniero Informático). Universidad Peruana Unión.
- Casallo, C; Casimiro J y Sanchez, H.(2021). Uso del aula virtual y los logros de resultados de aprendizaje en dinámica mandibular de los estudiantes de la Universidad Continental, 2020. (Tesis de Posgrado). Universidad Continental, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12394/10205>
- García, & Fernández, (2023). *Sistema de información para la gestión del alquiler de maquinaria pesada* [Tesis de pregrado, Ingeniero de Sistemas]. Universidad Politécnica de Valencia.

- Guilcazo, R. (2017). Las aulas virtuales como herramienta para mejorar el aprendizaje significativo.(Tesis de Pregrado).Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3899>
- Guillén, P.(2019).Influencia del uso del aula virtual en el nivel de aprendizaje de los estudiantes del curso de informática de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.(Tesis de Posgrado).Universidad San Martín de Porres, Lima-Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12727/5911>
- Jiménez, (2021). *Desarrollo de un sistema informático para la gestión de inventarios en empresas de alquiler de equipos* [Tesis de pregrado, Ingeniero de Sistemas]. Universidad Nacional de Colombia.
- Lobato, A. (2023). Sistema informático basado en el Balanced Scorecard para la toma de decisiones en el área de ventas de la empresa "Cloud Computing" S.A.C. Huaraz 2015 (Tesis de pregrado, Universidad San Pedro).
- López, & Pérez, (2022). *Implementación de un sistema informático para la gestión de alquileres de vehículos* [Tesis de pregrado, Ingeniero en Sistemas]. Instituto Tecnológico de Monterrey.
- López,S. (2023). Sistema informático web de gestión de venta de servicios para el Hotel Sonko Barranca, 2019 (Tesis de pregrado, Ingeniero de Sistemas). Universidad Autónoma San Pedro. Recuperado de: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/23058>
- Martínez, & Rodríguez, (2021). *Desarrollo de un sistema web para la gestión de alquileres en bibliotecas universitarias* [Tesis de pregrado, Ingeniero Informático]. Universidad Complutense de Madrid.

Pérez, & Torres. (2022). *Implementación de un sistema de gestión de alquileres de equipos audiovisuales* [Tesis de pregrado, Ingeniero Informático]. Universidad de Buenos Aires.

7.2. Fuentes bibliográficas

Arias, F. G. (2006). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología*. Caracas, Venezuela: Episteme.

Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa, Perú: ENFOQUES CONSULTING EIRL.

Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (Primera ed.). Arequipa, Perú: Enfoques Consulting EIRL. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION

Asturias Corporación Universitaria. (s.f.). *Gestión por procesos*. Bogotá, Colombia: Asturias Corporación Universitaria.

Barba, J. P. (2013). *Diseño y desarrollo web Analisis de casos*. Valencia, España: Universitat Politècnica de València. Obtenido de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49757/MEMORIA_Barba%2520Sol%2520er%2520C%2520Juan%2520Pedro.pdf?sequence=1

Behar, D. S. (2008). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Editorial Shalom. Obtenido de <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>

- Campbell, D. y Stanley, J. (1973). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores. Obtenido de <https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>
- Consejería de Educación,Ciencia y Tecnología 2001. (2001). *Las Ciencias Sociales en Internet*. Mérida, México: JAVIER FELIPE S.L. (Producciones & Diseño).
- Dávila, C. (1995). *La calidad en el servicio*. México: Panorama editorial.
- Dominguez, L. A. (2012). *Análisis de sistemas de información* (Primera ed.). Tlalnepantla, México: Red Tercer Milenio. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/sistemas/Analisis_de_sistemas_de_informacion.pdf
- Dongil, J. A. (2018). *Desarrolla aplicaciones con VueJS*.
- Gallego, A. J. (2017). *Laravel 5 The PHP Framework For Web Artisans*.
- García, D. (2000). *Sistemas de información en la empresa. Conceptos y aplicaciones*. Madrid, España: Pirámide.
- Guill, H., Guitart, I., Joana, J. y Rodríguez, J. (2011). *Fundamentos de Sistemas de Información* (Primera ed.). España: Eureka Media, SL.
- Gutiérrez, E. y Vladimirovna, O. (2016). *Estadística inferencial para ingenierías y ciencias I*. Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3a ed.). McGraw-Hill.

- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi7mMe6qLvyAhWkRzABHXyqA04QFnoECAIQAQ&url=http%3A%2F%2F repositorio.uasb.edu.bo%3A8080%2Fbitstream%2F54000%2F1292%2F1%2FHern%25C3%25A1ndez-%2520Metodolog%25C3%25ADa%252>
- Ilasaca, E. (2012). *Estadística y Probabilidades con SPSS* (Prinera ed.). Lima, Perú: Grupo Editorial Megabyte.
- Jiménez, R. (1998). *Metodología de la Investigación Elementos básicos para la investigación clínica*. La Habana, Cuba: Editorial de Ciencias Médicas del Centro Nacional de información de Ciencias Médicas. Obtenido de http://www.hospitalameijeiras.sld.cu/hha/sites/all/informacion/servicios/dpto%20inv%20y%20proyectos/Metodologia_de_la_Investigacion_1998.pdf
- Lapiedra, R., Devece, C. y Guiral, J. (2011). *Introducción a la gestión de sistemas de información en la empresa* (Primera ed.). Castelló de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Obtenido de <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/193/8/978-84-693-9894-4.pdf>
- Luján, S. (2002). *Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web*. San Vicente, Alicante, España: Editorial Club Universitario. Obtenido de <https://sergiolujanmora.es/programacion-aplicaciones-web-historia-principios-basicos-clientes-web>

- Melo, O., López, L. y Melo, S. (2020). *Diseño de experimentos* (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias. Obtenido de http://ciencias.bogota.unal.edu.co/fileadmin/Facultad_de_Ciencias/Publicaciones/Imagenes/Portadas_Libros/Estadistica/Diseno_de_Experimentos/DisenodeExperimentos.pdf
- Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis* (Segunda ed.). México: Pearson Educación. Obtenido de <http://www.indesgua.org.gt/wp-content/uploads/2016/08/Carlos-Mu%C3%B1oz-Razo-Como-elaborar-y-asesorar-una-investigacion-de-tesis-2Edicion.pdf>
- Peña, A. (2006). *Ingeniería de Software: Una Guía para Crear Sistemas de Información* (Primera ed.). México: Instituto Politécnico Nacional . Obtenido de <https://cardbiss.com/ingenieria-de-software-una-guia-para-crear-sistemas-de-informacion/>
- Peres, W. y Hilbert, M. (2009). *La sociedad de la información en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile, Chile: Naciones Unidas. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/2537/1/S0900902_es.pdf
- Piattini, M., Calvo-Manzano, J., Cervera, J. y Fernández, L. (2004). *Análisis y Diseño de Aplicaciones de Gestión Una perspectiva de Ingeniería del Software*. España: RA-MA.
- Pradel, J. y Raya, J. (2016). *Introducción a la Ingeniería del Software*. Barcelona, España: Oberta UOC Publishing, SL. Obtenido de http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/69245/5/Ingenier%C3%ADa%20del%20software_M%C3%B3dulo%201_%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20ingenier%C3%ADa%20del%20software.pdf

- Pressman, R. (2010). *Ingeniería del Software Enfoque Práctico* (Séptima ed.). México: McGRAW-HILL Educación. Obtenido de <http://cotana.informatica.edu.bo/downloads/ld-Ingenieria.de.software.enfoque.practico.7ed.Pressman.PDF>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Primera ed.). Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma Vicerrectorado de Investigación. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Senn, J. (1992). *Análisis y Diseño de Sistemas de Información* (Segunda ed.). México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. de C.V.
- Serna, E. (2013). *Libro Blanco de la Ingeniería de Software en América Latina* (Primera ed.). Medellín, Colombia: Editorial IAI. Obtenido de <https://www.smv.gob.pe/Biblioteca/temp/catalogacion/C8916.pdf>
- Sommerville, I. (2005). *Ingeniería de Software* (Séptima ed.). Madrid, España: PEARSON Educación.
- Staton , W., Etzel, M. y Walker, B. (2007). *Fundamentos de Marketing* (Décimo cuarta ed.). México: Mc Graw Hill. Obtenido de <https://mercadeo1marthasandino.files.wordpress.com/2015/02/fundamentos-de-marketing-stanton-14edi.pdf>
- Tamayo, M. y Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Valderrama, R. A. (2002). *Metodología de la investigación*. Editorial Magisterio.

- Vara-Horna, A. (2012). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Lima, Perú: Universidad de San Martín de Porres. Obtenido de http://docs.wixstatic.com/ugd/986864_f19aa420cc8d4e1ebcf8f9182b7d903a.pdf?fbclid=IwAR2QYpCnOcsrIQIZwFFgP3Dmx5xgafN8YdFHogXcPgHsrYwWXC Ku_nv0Ewg
- Veen, J. (2001). *Arte y Ciencia del Diseño Web*. Madrid, España: Pearson Educación.
- Zofio, J. (2013). *Aplicaciones web*. España: MacMillan Profesional.

7.3. Fuentes electrónicas

- Acens Technologies. (31 de Octubre de 2016). *Bootstrap, un framework para diseñar portales web*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de Acens. Bootstrap, un framework para diseñar portales web: <https://www.acens.com/comunicacion/white-papers/bootstrap-framework-diseno-web/>
- Adrián, Y. (5 de Abril de 2021). *ConceptoDefinición*. Recuperado el 6 de Setiembre de 2022, de ConceptoDefinición. Internet: <https://conceptodefinicion.de/internet/>
- Alvarado, O. (16 de Setiembre de 2017). *Sistemas web*. Recuperado el 20 de Agosto de 2022, de Sistemas web: <https://obedalvarado.pw/blog/los-20-mejores-cursos-para-aprender-desarrollo-web/desarrollo-web-desde-cero-paso-a-paso/>
- Aner. (s.f.). *Software de escritorio vs Software online*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2022, de Aner. Software de escritorio vs Software online: <https://www.aner.com/software-de-escritorio-vs-software-online.html>

- Arevalo, M. E. (7 de Febrero de 2010). *Organización Gestión Servicios TI: Definición y Características de un Proceso*. Recuperado el 18 de Setiembre de 2022, de María Eugenia Arevalo Lizardo. Organización Gestión Servicios TI: Definición y Características de un Proceso.: <https://arevalomaria.wordpress.com/2010/02/07/organizacion-gestion-servicios-ti-definicion-y-caracteristicas-de-un-proceso/>
- Auladell, G. (23 de Diciembre de 2016). *Sistemas y DevOps ¿Qué es MaríaDB?* Recuperado el 17 de Octubre de 2022, de Drauta. Sistemas y DevOps ¿Qué es MaríaDB?: <https://www.drauta.com/que-es-mariadb>
- Concepto. (s.f.). *Sistema - Concepto, tipos de sistema y ejemplos*. Recuperado el 21 de Agosto de 2021, de Concepto. Sistema - Concepto, tipos de sistema y ejemplos: <https://concepto.de/sistema/>
- CreaLab. (17 de Julio de 2020). *Desarrollo Web ¿En qué consiste?* Recuperado el 29 de Agosto de 2021, de CreaLab. Desarrollo Web ¿En qué consiste?: <https://crealab.com.mx/desarrollo-web-caracteristicas-y-definicion/>
- Ecdisis Estudio. (11 de Julio de 2020). *¿Qué es Diseño Web?* Recuperado el 18 de Agosto de 2021, de Ecdisis Estudio. ¿Qué es Diseño Web?: <https://ecdisis.com/que-es-diseno-web/>
- Escuela IT. (2021). *Desarrollo Web*. Recuperado el 16 de Agosto de 2021, de Escuela IT. Desarrollo Web: <https://escuela.it/materias/desarrollo-web>
- JSON ORG. (s.f.). *JSON ORG*. Obtenido de Introducing JSON: <https://www.json.org/json-en.html>
- Medina, S. (18 de noviembre de 2014). *SISTEMAS WEB*. Obtenido de Sistemas web: <http://stevenmedinaurbina.blogspot.com/>

ANEXOS

Anexo N°1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ

CARRIÓN

“Cuestionario para conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023”.

Estimado colaborador esperamos tu colaboración respondiendo con responsabilidad y honestidad, el presente cuestionario. Se agradece no dejar ninguna pregunta sin contestar.

El objetivo es recopilar información, para conocer el sistema informático y su influencia en el control de alquiler en la casa de vestuario “Manto Tradiciones” en el distrito de Huaura - 2023.

CUESTIONARIO SOBRE SISTEMA INFORMATICO

Instrucciones: Para cada enunciado presentado, identifique la opinión que considere pertinente y señálela mediante una marca (x)

Criterio de respuesta

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

SISTEMA INFORMATICO						
Nº	X.1. Funcionalidad	N.	C.N	A.	C.S.	S.
01	¿El sistema proporciona un acceso seguro y protegido para los usuarios autorizados en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
02	¿El sistema ofrece resultados precisos y confiables en sus funciones dentro de la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
03	¿El sistema genera resultados precisos y exactos al registrar la información relacionada con los vestuarios en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
04	¿Con qué frecuencia encuentras discrepancias o errores en los registros realizados por el sistema informático en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
	X.2. Disponibilidad					
05	¿El sistema brinda suficiente capacitación para que los usuarios comprendan cómo utilizarlo eficazmente en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
06	¿Te sientes lo suficientemente capacitado para utilizar todas las características del sistema informático en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
07	¿El sistema recibe un mantenimiento adecuado a diario para garantizar su funcionamiento óptimo en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
08	¿Con qué frecuencia experimentas problemas relacionados con el funcionamiento del sistema debido a la falta de mantenimiento en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
	X.3. Usabilidad					
09	¿El sistema es fácil de entender y utilizar para los usuarios en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
10	¿Encuentras que la interfaz del sistema es intuitiva y fácil de navegar en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
12	¿El sistema facilita el aprendizaje de nuevas funcionalidades para los usuarios en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					

13	¿Te sientes cómodo explorando y aprendiendo nuevas características del sistema informático en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					
14	¿El sistema es fácil de operar para realizar las tareas diarias relacionadas con el control de alquiler en "Manto Tradiciones"?					
15	¿Con qué frecuencia experimentas dificultades para realizar tareas específicas debido a la complejidad del sistema informático en la casa de vestuario "Manto Tradiciones"?					

CUESTIONARIO SOBRE EL CONTROL DE ALQUILER

Instrucciones: Para cada enunciado presentado, identifique la opinión que considere pertinente y señálela mediante una marca (x)

Criterio de respuesta

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

CONTROL DE ALQUILER (Y)						
N°	Y.1. Administración de vestuario	N.	C.N	A	C.S	S.
01	¿El sistema de control de alquiler facilita el seguimiento y la actualización del inventario de vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
02	¿Con qué frecuencia encuentras discrepancias en el inventario de vestuarios debido al sistema actual de control de alquiler en "Manto Tradiciones"?					
03	¿El sistema de control de alquiler proporciona datos útiles para realizar estudios de mercado y entender mejor las preferencias de los clientes en "Manto Tradiciones"?					
04	¿Te ayuda el sistema actual a identificar las tendencias y demandas del mercado para los vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
	Y.2. Beneficios					
05	¿El sistema de control de alquiler ha contribuido a un aumento en los ingresos económicos de "Manto Tradiciones"?					
06	¿Consideras que el sistema de control de alquiler ayuda a optimizar las tarifas de alquiler para maximizar los ingresos en "Manto Tradiciones"?					
07	¿El sistema de control de alquiler permite una mejor gestión de los fondos para la adquisición de nuevos vestuarios en "Manto Tradiciones"?					

08	¿Crees que el sistema de control de alquiler facilita la planificación de compras futuras de vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
09	¿El sistema de control de alquiler mejora la calidad del servicio al cliente en "Manto Tradiciones"?					
10	¿El sistema de control de alquiler te permite atender de manera más eficiente y efectiva a los clientes de "Manto Tradiciones"?					
	Y.3. Automatización					
11	¿El sistema de control de alquiler automatiza eficazmente las tareas de control de los vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
12	¿Con qué frecuencia el sistema automatizado reduce errores en el proceso de control de vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
13	¿El sistema de control de alquiler facilita la verificación y seguimiento de la producción de vestuarios en "Manto Tradiciones"?					
14	¿El sistema automatizado te ayuda a verificar de manera precisa la disponibilidad y el estado de los vestuarios en "Manto Tradiciones"?					

Anexo 02. Validez y confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad de los instrumentos se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, el cual es una medida ampliamente utilizada para determinar la consistencia interna de los ítems que conforman un instrumento.

La fiabilidad de los instrumentos se analizó a través del coeficiente alfa de Cronbach, estadístico de uso extendido en la investigación cuantitativa que permite cuantificar la consistencia interna de los reactivos organizados en un instrumento, garantizando que dichos reactivos se alinean de forma adecuada en la construcción del constructo teórico definido.

Evaluación de los enunciados del instrumento

Estadísticos de fiabilidad de sistema informático

Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	14

Estadísticos de fiabilidad de control de alquiler

Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	14

Los valores del alfa de Cronbach obtenidos para ambas variables reflejaron una elevada uniformidad en las respuestas, lo que respalda la estabilidad del instrumento aplicado en la muestra estudiada.

Anexo 03. Evidencia fotográfica en SPSS

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
22	P22	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
23	P23	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
24	P24	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
25	P25	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
26	P26	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
27	P27	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
28	P28	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
29	X	Numérico	8	2	Sistema Inform...	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
30	X1	Numérico	8	2	Funcionalidad	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
31	X2	Numérico	8	2	Disponibilidad	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
32	X3	Numérico	8	2	Usabilidad	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
33	Y	Numérico	8	2	Control de Alqu...	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
34	Y1	Numérico	8	2	Administración ...	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
35	Y2	Numérico	8	2	Beneficios	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
36	Y3	Numérico	8	2	Automatizacion	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
37	Sistema_Inf...	Numérico	5	0	Sistema Inform...	{1, Nunca}...	Ninguna	22	Derecha	Ordinal	Entrada
38	Funcionali	Numérico	5	0	Funcionalidad	{1, Nunca}...	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
39	Disponibili	Numérico	5	0	Disponibilidad	{1, Nunca}...	Ninguna	13	Derecha	Ordinal	Entrada
40	Usabili	Numérico	5	0	Usabilidad	{1, Nunca}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
41	Control_Alq...	Numérico	5	0	Control de Alqu...	{1, Nunca}...	Ninguna	18	Derecha	Ordinal	Entrada
42	Administrac...	Numérico	5	0	Administración ...	{1, Nunca}...	Ninguna	17	Derecha	Ordinal	Entrada
43	Benefi	Numérico	5	0	Beneficios	{1, Nunca}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
44	Automatiz	Numérico	5	0	Automatizacion	{1, Nunca}...	Ninguna	11	Derecha	Ordinal	Entrada

	Sistema Informático	Funcionali	Disponibili	Usabili	Control Alquiler	Administración	Benefi	Automatiz
1	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	A veces
2	A veces	A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca
3	A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	A veces	Casi siempre	A veces	Casi nunca
4	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	A veces	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre
5	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces
6	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Siempre
7	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
8	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	Casi siempre
9	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
10	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces
11	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi nunca	Casi nunca
12	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
13	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Casi nunca	A veces
14	Casi nunca	A veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
15	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
16	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
17	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
18	A veces	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	Casi nunca	A veces	A veces
19	A veces	A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces
20	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
21	Casi nunca	A veces	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi nunca	Casi nunca
22	A veces	Casi siempre	Casi nunca	Casi siempre	Casi nunca	Nunca	A veces	A veces
23	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca

Anexo 04. Base de datos

N	Sistema Informático																					
	Funcionalidad						Disponibilidad						Usabilidad						ST1	X		
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12	13	14			S3	D4
1	2	4	1	2	9	Casi Nunca	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	2	1	2	12	Casi Nunca	31	Casi Nunca
2	2	4	2	3	11	A veces	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	3	2	3	4	3	17	A veces	37	A veces
3	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	4	1	15	Casi Nunca	37	A veces
4	5	3	5	1	14	Casi Siempre	5	4	5	5	19	Siempre	5	4	5	1	3	1	19	A veces	52	Casi Siempre
5	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
6	1	5	3	2	11	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	2	2	2	15	Casi Nunca	42	A veces
7	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	5	2	15	Casi Nunca	29	Casi Nunca
8	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	4	4	4	4	23	Casi Siempre	52	Casi Siempre
9	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
10	2	3	5	3	13	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
11	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
12	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	2	11	Nunca	24	Casi Nunca
13	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
14	4	2	3	2	11	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	36	Casi Nunca
15	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	3	14	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	44	A veces
16	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	70	Siempre
17	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	2	14	Casi Nunca	34	Casi Nunca
18	4	3	2	3	12	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	3	18	A veces	40	A veces
19	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces
20	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
21	2	5	3	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
22	5	5	1	4	15	Casi Siempre	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	5	4	4	4	22	Casi Siempre	47	A veces

23	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	29	Casi Nunca
24	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	19	A veces	40	A veces
25	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
26	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
27	2	2	5	5	14	Casi Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	5	5	27	Siempre	61	Siempre
28	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
29	1	3	3	5	12	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
30	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	2	12	Casi Nunca	26	Casi Nunca
31	2	4	1	4	11	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	2	4	4	21	A veces	46	A veces
32	2	4	2	2	10	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	30	Casi Nunca
33	3	1	5	3	12	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	3	3	3	20	A veces	48	Casi Siempre
34	5	3	5	1	14	Casi Siempre	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	5	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
35	2	3	2	2	9	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	11	Nunca	26	Casi Nunca
36	1	5	3	2	11	A veces	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	1	2	2	11	Nunca	30	Casi Nunca
37	3	2	1	2	8	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	14	Casi Nunca	32	Casi Nunca
38	4	4	3	3	14	Casi Siempre	2	3	4	3	12	A veces	2	3	4	3	3	18	A veces	44	A veces
39	3	2	2	2	9	Casi Nunca	5	2	5	5	17	Siempre	5	2	3	2	2	16	Casi Nunca	42	A veces
40	2	3	5	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
41	2	1	3	1	7	Nunca	4	1	2	3	10	Casi Nunca	4	1	2	1	1	10	Nunca	27	Casi Nunca
42	2	2	1	3	8	Casi Nunca	2	3	1	4	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	34	Casi Nunca
43	3	2	2	1	8	Casi Nunca	3	1	2	2	8	Casi Nunca	3	1	3	1	1	10	Nunca	26	Casi Nunca
44	4	2	3	3	12	A veces	2	3	3	2	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	18	A veces	40	A veces
45	2	3	4	2	11	A veces	5	2	2	2	11	A veces	5	2	2	2	2	15	Casi Nunca	37	A veces
46	2	4	1	4	11	A veces	1	4	3	3	11	A veces	1	4	2	4	4	19	A veces	41	A veces
47	2	4	2	3	11	A veces	2	3	1	1	7	Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	34	Casi Nunca
48	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	2	2	10	Casi Nunca	5	1	3	1	1	12	Casi Nunca	32	Casi Nunca
49	5	3	5	4	17	Siempre	5	4	2	2	13	A veces	5	4	5	4	4	26	Casi Siempre	56	Casi Siempre
50	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	35	Casi Nunca
51	1	5	3	5	14	Casi Siempre	3	5	3	3	14	Casi Siempre	3	5	1	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre

52	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	5	5	13	A veces	1	2	3	2	2	2	12	Casi Nunca	33	Casi Nunca
53	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	2	2	11	A veces	3	4	4	4	4	4	23	Casi Siempre	49	Casi Siempre
54	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	3	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	32	Casi Nunca
55	2	3	5	3	13	A veces	5	3	4	4	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
56	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	2	2	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
57	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	1	2	2	2	2	2	11	Nunca	25	Casi Nunca
58	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	4	4	12	A veces	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	34	Casi Nunca
59	4	2	3	2	11	A veces	3	2	2	2	9	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	35	Casi Nunca
60	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	4	15	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	45	A veces
61	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	2	14	Casi Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	64	Siempre
62	2	4	1	2	9	Casi Nunca	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	2	1	2	12	Casi Nunca	31	Casi Nunca
63	2	4	2	3	11	A veces	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	3	2	3	4	3	17	A veces	37	A veces
64	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	4	1	15	Casi Nunca	37	A veces
65	5	3	5	1	14	Casi Siempre	5	4	5	5	19	Siempre	5	4	5	1	3	1	19	A veces	52	Casi Siempre
66	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
67	1	5	3	2	11	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	2	2	2	15	Casi Nunca	42	A veces
68	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	5	2	15	Casi Nunca	29	Casi Nunca
69	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	4	4	4	4	23	Casi Siempre	52	Casi Siempre
70	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
71	2	3	5	3	13	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
72	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
73	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	2	11	Nunca	24	Casi Nunca
74	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
75	4	2	3	2	11	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	36	Casi Nunca
76	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	3	14	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	44	A veces
77	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	70	Siempre
78	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	2	14	Casi Nunca	34	Casi Nunca
79	4	3	2	3	12	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	3	18	A veces	40	A veces
80	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces

81	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
82	2	5	3	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
83	5	5	1	4	15	Casi Siempre	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	5	4	4	22	Casi Siempre	47	A veces
84	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	29	Casi Nunca
85	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	19	A veces	40	A veces
86	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
87	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
88	2	2	5	5	14	Casi Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	5	5	27	Siempre	61	Siempre
89	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
90	1	3	3	5	12	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
91	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	2	12	Casi Nunca	26	Casi Nunca
92	2	4	1	4	11	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	2	4	4	21	A veces	46	A veces
93	2	4	2	2	10	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	30	Casi Nunca
94	3	1	5	3	12	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	3	3	3	20	A veces	48	Casi Siempre
95	5	3	5	1	14	Casi Siempre	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	5	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
96	2	3	2	2	9	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	11	Nunca	26	Casi Nunca
97	1	5	3	2	11	A veces	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	1	2	2	11	Nunca	30	Casi Nunca
98	3	2	1	2	8	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	14	Casi Nunca	32	Casi Nunca
99	4	4	3	3	14	Casi Siempre	2	3	4	3	12	A veces	2	3	4	3	3	18	A veces	44	A veces
100	3	2	2	2	9	Casi Nunca	5	2	5	5	17	Siempre	5	2	3	2	2	16	Casi Nunca	42	A veces
101	2	3	5	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
102	2	1	3	1	7	Nunca	4	1	2	3	10	Casi Nunca	4	1	2	1	1	10	Nunca	27	Casi Nunca
103	2	2	1	3	8	Casi Nunca	2	3	1	4	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	34	Casi Nunca
104	3	2	2	1	8	Casi Nunca	3	1	2	2	8	Casi Nunca	3	1	3	1	1	10	Nunca	26	Casi Nunca
105	4	2	3	3	12	A veces	2	3	3	2	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	18	A veces	40	A veces
106	2	3	4	2	11	A veces	5	2	2	2	11	A veces	5	2	2	2	2	15	Casi Nunca	37	A veces
107	2	4	1	4	11	A veces	1	4	3	3	11	A veces	1	4	2	4	4	19	A veces	41	A veces
108	2	4	2	3	11	A veces	2	3	1	1	7	Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	34	Casi Nunca
109	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	2	2	10	Casi Nunca	5	1	3	1	1	12	Casi Nunca	32	Casi Nunca

110	5	3	5	4	17	Siempre	5	4	2	2	13	A veces	5	4	5	4	4	4	26	Casi Siempre	56	Casi Siempre
111	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	35	Casi Nunca
112	1	5	3	5	14	Casi Siempre	3	5	3	3	14	Casi Siempre	3	5	1	5	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
113	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	5	5	13	A veces	1	2	3	2	2	2	12	Casi Nunca	33	Casi Nunca
114	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	2	2	11	A veces	3	4	4	4	4	4	23	Casi Siempre	49	Casi Siempre
115	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	3	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	32	Casi Nunca
116	2	3	5	3	13	A veces	5	3	4	4	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
117	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	2	2	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
118	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	1	2	2	2	2	2	11	Nunca	25	Casi Nunca
119	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	4	4	12	A veces	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	34	Casi Nunca
120	4	2	3	2	11	A veces	3	2	2	2	9	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	35	Casi Nunca
121	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	4	15	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	45	A veces
122	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	2	14	Casi Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	64	Siempre
123	2	4	1	2	9	Casi Nunca	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	2	1	2	12	Casi Nunca	31	Casi Nunca
124	2	4	2	3	11	A veces	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	3	2	3	4	3	17	A veces	37	A veces
125	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	4	1	15	Casi Nunca	37	A veces
126	5	3	5	1	14	Casi Siempre	5	4	5	5	19	Siempre	5	4	5	1	3	1	19	A veces	52	Casi Siempre
127	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
128	1	5	3	2	11	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	2	2	2	15	Casi Nunca	42	A veces
129	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	5	2	15	Casi Nunca	29	Casi Nunca
130	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	4	4	4	4	23	Casi Siempre	52	Casi Siempre
131	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
132	2	3	5	3	13	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
133	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
134	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	2	11	Nunca	24	Casi Nunca
135	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
136	4	2	3	2	11	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	36	Casi Nunca
137	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	3	14	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	44	A veces
138	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	70	Siempre

139	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	14	Casi Nunca	34	Casi Nunca
140	4	3	2	3	12	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	18	A veces	40	A veces
141	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	19	A veces	40	A veces
142	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
143	2	5	3	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
144	5	5	1	4	15	Casi Siempre	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	5	4	4	22	Casi Siempre	47	A veces
145	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	29	Casi Nunca
146	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	19	A veces	40	A veces
147	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
148	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
149	2	2	5	5	14	Casi Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	5	5	27	Siempre	61	Siempre
150	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
151	1	3	3	5	12	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
152	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	2	12	Casi Nunca	26	Casi Nunca
153	2	4	1	4	11	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	2	4	4	21	A veces	46	A veces
154	1	5	3	2	11	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	2	2	15	Casi Nunca	42	A veces
155	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	5	15	Casi Nunca	29	Casi Nunca
156	4	4	3	4	15	Casi Siempre	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	4	4	4	23	Casi Siempre	52	Casi Siempre
157	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
158	2	3	5	3	13	A veces	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	3	2	3	3	19	A veces	48	Casi Siempre
159	2	1	3	1	7	Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	3	1	2	1	1	9	Nunca	24	Casi Nunca
160	2	2	1	2	7	Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	2	2	2	11	Nunca	24	Casi Nunca
161	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
162	4	2	3	2	11	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	4	2	2	15	Casi Nunca	36	Casi Nunca
163	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	3	14	Casi Siempre	4	3	2	3	3	18	A veces	44	A veces
164	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	30	Siempre	70	Siempre
165	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	14	Casi Nunca	34	Casi Nunca
166	4	3	2	3	12	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	18	A veces	40	A veces
167	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	19	A veces	40	A veces

168	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
169	2	5	3	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
170	5	5	1	4	15	Casi Siempre	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	5	4	4	4	22	Casi Siempre	47	A veces
171	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	29	Casi Nunca
172	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces
173	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
174	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
175	2	2	5	5	14	Casi Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	5	5	5	27	Siempre	61	Siempre
176	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
177	1	3	3	5	12	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	5	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
178	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	2	2	12	Casi Nunca	26	Casi Nunca
179	2	4	1	4	11	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	2	4	4	4	21	A veces	46	A veces
180	4	2	3	2	11	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	4	2	2	2	15	Casi Nunca	36	Casi Nunca
181	2	3	4	3	12	A veces	4	3	4	3	14	Casi Siempre	4	3	2	3	3	3	18	A veces	44	A veces
182	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	70	Siempre
183	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	3	2	2	2	14	Casi Nunca	34	Casi Nunca
184	4	3	2	3	12	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	4	3	3	3	18	A veces	40	A veces
185	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces
186	3	2	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	3	2	2	2	13	Casi Nunca	30	Casi Nunca
187	2	5	3	2	12	A veces	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	2	2	2	2	2	13	Casi Nunca	35	Casi Nunca
188	5	5	1	4	15	Casi Siempre	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	5	4	4	4	22	Casi Siempre	47	A veces
189	2	3	2	2	9	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	29	Casi Nunca
190	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces
191	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
192	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca
193	2	2	5	5	14	Casi Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	5	5	5	27	Siempre	61	Siempre
194	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	3	2	3	3	3	16	Casi Nunca	36	Casi Nunca
195	1	3	3	5	12	A veces	3	5	3	5	16	Casi Siempre	3	5	1	5	5	5	24	Casi Siempre	52	Casi Siempre
196	3	2	1	2	8	Casi Nunca	1	2	1	2	6	Nunca	1	2	3	2	2	2	12	Casi Nunca	26	Casi Nunca

197	2	4	1	4	11	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	4	2	4	4	4	21	A veces	46	A veces
198	2	4	1	4	11	A veces	1	4	1	4	10	Casi Nunca	1	4	2	4	4	4	19	A veces	40	A veces
199	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	8	Casi Nunca	2	2	2	2	2	2	12	Casi Nunca	28	Casi Nunca
200	3	1	5	1	10	Casi Nunca	5	1	5	1	12	A veces	5	1	3	1	1	1	12	Casi Nunca	34	Casi Nunca

N	Control de Alquiler																					
	Administración de vestuario						Beneficios								Automatización						ST2	Y
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	9	10	S2	D2	11	12	13	14	S3	D3		
1	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	2	4	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
2	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
3	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
4	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	1	5	25	Casi Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	64	Siempre
5	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
6	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	2	4	18	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	49	Casi Siempre
7	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
8	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
9	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
10	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
11	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
12	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
13	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
14	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
15	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces
16	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
17	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
18	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	4	3	3	17	A veces	3	3	2	3	11	A veces	38	A veces
19	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	4	2	4	3	15	Casi Nunca	3	4	1	4	12	A veces	35	Casi Nunca
20	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	1	12	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	25	Nunca
21	3	3	3	3	12	A veces	3	3	2	2	2	3	15	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	37	A veces
22	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	5	4	2	17	A veces	2	4	1	4	11	A veces	34	Casi Nunca
23	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca

24	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	2	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
25	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
26	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	3	18	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	44	A veces
27	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	2	5	5	27	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	67	Siempre
28	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
29	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	4	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
30	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
31	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	2	4	3	19	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	45	A veces
32	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
33	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	3	3	2	21	A veces	2	3	5	3	13	A veces	48	Casi Siempre
34	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	5	1	3	16	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	36	Casi Nunca
35	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	3	11	Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
36	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	1	2	5	14	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	39	A veces
37	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
38	4	2	4	2	12	A veces	4	2	3	4	3	2	18	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces
39	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	3	2	5	22	Casi Siempre	5	5	5	2	17	Siempre	59	Siempre
40	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	2	2	2	14	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	33	Casi Nunca
41	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	4	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	3	4	1	11	A veces	34	Casi Nunca
42	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	2	3	2	3	3	14	Casi Nunca	3	4	2	3	12	A veces	34	Casi Nunca
43	2	1	2	1	6	Nunca	2	3	1	3	1	1	11	Nunca	1	2	3	1	7	Nunca	24	Nunca
44	3	3	3	3	12	A veces	3	2	3	4	3	3	18	A veces	3	2	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces
45	1	2	1	2	6	Nunca	1	5	2	2	2	2	14	Casi Nunca	2	4	5	2	13	A veces	33	Casi Nunca
46	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	4	16	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	33	Casi Nunca
47	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
48	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
49	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	4	5	28	Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	67	Siempre
50	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
51	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	4	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
52	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca

53	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
54	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
55	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
56	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
57	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
58	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
59	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
60	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces
61	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
62	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	2	4	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
63	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
64	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
65	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	1	5	25	Casi Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	64	Siempre
66	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
67	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	2	4	18	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	49	Casi Siempre
68	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
69	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
70	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
71	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
72	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
73	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
74	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
75	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
76	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces
77	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
78	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
79	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	4	3	3	17	A veces	3	3	2	3	11	A veces	38	A veces
80	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	4	2	4	3	15	Casi Nunca	3	4	1	4	12	A veces	35	Casi Nunca
81	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	1	12	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	25	Nunca

82	3	3	3	3	12	A veces	3	3	2	2	2	3	15	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	37	A veces
83	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	5	4	2	17	A veces	2	4	1	4	11	A veces	34	Casi Nunca
84	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
85	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	2	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
86	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
87	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	3	18	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	44	A veces
88	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	2	5	5	27	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	67	Siempre
89	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
90	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	4	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
91	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
92	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	2	4	3	19	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	45	A veces
93	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
94	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	3	3	2	21	A veces	2	3	5	3	13	A veces	48	Casi Siempre
95	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	5	1	3	16	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	36	Casi Nunca
96	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	3	11	Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
97	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	1	2	5	14	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	39	A veces
98	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
99	4	2	4	2	12	A veces	4	2	3	4	3	2	18	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces
100	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	3	2	5	22	Casi Siempre	5	5	5	2	17	Siempre	59	Siempre
101	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	2	2	2	14	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	33	Casi Nunca
102	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	4	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	3	4	1	11	A veces	34	Casi Nunca
103	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	2	3	2	3	3	14	Casi Nunca	3	4	2	3	12	A veces	34	Casi Nunca
104	2	1	2	1	6	Nunca	2	3	1	3	1	1	11	Nunca	1	2	3	1	7	Nunca	24	Nunca
105	3	3	3	3	12	A veces	3	2	3	4	3	3	18	A veces	3	2	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces
106	1	2	1	2	6	Nunca	1	5	2	2	2	2	14	Casi Nunca	2	4	5	2	13	A veces	33	Casi Nunca
107	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	4	16	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	33	Casi Nunca
108	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
109	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
110	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	4	5	28	Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	67	Siempre

111	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
112	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	4	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
113	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
114	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
115	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
116	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
117	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
118	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
119	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
120	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
121	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces
122	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
123	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	2	4	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
124	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
125	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
126	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	1	5	25	Casi Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	64	Siempre
127	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
128	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	2	4	18	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	49	Casi Siempre
129	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
130	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
131	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
132	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
133	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
134	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
135	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
136	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
137	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces
138	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
139	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca

140	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	4	3	3	17	A veces	3	3	2	3	11	A veces	38	A veces
141	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	4	2	4	3	15	Casi Nunca	3	4	1	4	12	A veces	35	Casi Nunca
142	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	1	12	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	25	Nunca
143	3	3	3	3	12	A veces	3	3	2	2	2	3	15	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	37	A veces
144	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	5	4	2	17	A veces	2	4	1	4	11	A veces	34	Casi Nunca
145	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
146	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	2	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
147	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	1	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
148	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	3	18	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	44	A veces
149	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	2	5	5	27	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	67	Siempre
150	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
151	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	4	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
152	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
153	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	2	4	3	19	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	45	A veces
154	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	2	4	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
155	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
156	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	4	19	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	45	A veces
157	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	4	5	1	5	25	Casi Siempre	5	5	5	4	19	Siempre	64	Siempre
158	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
159	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	2	4	18	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	49	Casi Siempre
160	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
161	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	4	4	3	21	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	47	A veces
162	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	4	15	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	28	Casi Nunca
163	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	2	3	2	20	A veces	2	3	5	3	13	A veces	47	A veces
164	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	2	1	3	13	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	33	Casi Nunca
165	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	4	12	Casi Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	28	Casi Nunca
166	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	3	2	5	16	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	41	A veces
167	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	4	2	2	16	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	35	Casi Nunca
168	4	2	4	2	12	A veces	4	4	3	2	3	2	18	A veces	2	3	4	3	12	A veces	42	A veces

169	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	5	5	30	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	70	Siempre
170	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
171	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	4	3	17	A veces	3	3	2	3	11	A veces	38	A veces
172	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	4	2	4	15	Casi Nunca	3	4	1	4	12	A veces	35	Casi Nunca
173	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	3	2	12	Casi Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	25	Nunca
174	3	3	3	3	12	A veces	3	3	2	2	2	15	Casi Nunca	3	2	3	2	10	Casi Nunca	37	A veces
175	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	5	4	17	A veces	2	4	1	4	11	A veces	34	Casi Nunca
176	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
177	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	14	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	31	Casi Nunca
178	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
179	5	3	5	3	16	Casi Siempre	5	5	1	3	1	18	A veces	3	1	5	1	10	Casi Nunca	44	A veces
180	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	5	2	5	27	Siempre	5	5	5	5	20	Siempre	67	Siempre
181	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	2	3	2	3	15	Casi Nunca	3	3	2	3	11	A veces	36	Casi Nunca
182	3	4	3	4	14	Casi Siempre	3	3	5	1	5	21	A veces	4	5	3	5	17	Siempre	52	Casi Siempre
183	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	2	3	2	11	Nunca	2	2	1	2	7	Nunca	24	Nunca
184	3	3	3	3	12	A veces	3	3	4	2	4	19	A veces	3	4	3	4	14	Casi Siempre	45	A veces
185	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	2	2	2	11	Nunca	1	2	2	2	7	Nunca	24	Nunca
186	5	2	5	2	14	Casi Siempre	5	5	3	3	3	21	A veces	2	3	5	3	13	A veces	48	Casi Siempre
187	3	3	3	3	12	A veces	3	3	1	5	1	16	Casi Nunca	3	1	3	1	8	Casi Nunca	36	Casi Nunca
188	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	1	2	2	2	11	Nunca	3	2	1	2	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca
189	2	5	2	5	14	Casi Siempre	2	2	2	1	2	14	Casi Nunca	5	2	2	2	11	A veces	39	A veces
190	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	3	2	15	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	34	Casi Nunca
191	4	2	4	2	12	A veces	4	2	3	4	3	18	A veces	2	3	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces
192	5	5	5	5	20	Siempre	5	5	2	3	2	22	Casi Siempre	5	5	5	2	17	Siempre	59	Siempre
193	3	2	3	2	10	Casi Nunca	3	3	2	2	2	14	Casi Nunca	2	2	3	2	9	Casi Nunca	33	Casi Nunca
194	2	3	2	3	10	Casi Nunca	2	4	1	2	1	13	Casi Nunca	3	3	4	1	11	A veces	34	Casi Nunca
195	1	3	1	3	8	Casi Nunca	1	2	3	2	3	14	Casi Nunca	3	4	2	3	12	A veces	34	Casi Nunca
196	2	1	2	1	6	Nunca	2	3	1	3	1	11	Nunca	1	2	3	1	7	Nunca	24	Nunca
197	3	3	3	3	12	A veces	3	2	3	4	3	18	A veces	3	2	2	3	10	Casi Nunca	40	A veces

198	1	2	1	2	6	Nunca	1	5	2	2	2	2	14	Casi Nunca	2	4	5	2	13	A veces	33	Casi Nunca
199	1	2	1	2	6	Nunca	1	1	4	2	4	4	16	Casi Nunca	2	4	1	4	11	A veces	33	Casi Nunca
200	2	1	2	1	6	Nunca	2	2	3	2	3	1	13	Casi Nunca	1	2	2	3	8	Casi Nunca	27	Casi Nunca