



A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente la Dirección de Informática de la Universidad de Sonora, hace constar que la alumna **ENRIQUETA NAVA ALONSO**, con número de expediente 203200454, alumna de la carrera de INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN realizó de manera satisfactoria su ESTANCIA PROFESIONAL, cumpliendo con las 340 horas obligatorias para el término de la estancia profesional.

A solicitud de la interesada y para los usos legales a los que haya lugar, se expide la presente en la ciudad de Hermosillo, Sonora con fecha 20 de Febrero de 2009.

ATENTAMENTE

L.I. Ana Lourdes Córdova Gómez

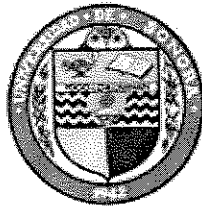
Encargada de los Servicios de Aplicaciones Web's

C.c.p. Archivo

UNIVERSIDAD DE SONORA

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

PRACTICAS PROFESIONALES



PROYECTO

“Desarrollo de Sistemas y Aplicaciones para Internet”

NAVA ALONSO ENRIQUETA

Hermosillo, Sonora. Abril de 2009

Académica B-1MB
[Handwritten signature]

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	2
OBJETIVOS	3
ALCANCES Y LIMITACIONES	5
FUNDAMENTO TEÓRICO	6
¿Qué es una página Web?	6
¿Qué tipos de página web hay?	6
<i>Fundamentos Básicos del Diseño Web</i>	8
Tipografía	8
Títulos	8
Cuadros de Textos	8
El significado de los colores:	9
Tabla de propiedades de los colores:	12
ETAPAS EN LA CREACIÓN PAGINAS WEB	14
ETAPA 1. PLANIFICACIÓN	14
<i>Editor de páginas web</i>	17
Tipos de editores	17
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS UTILIZADAS EN LAS ACTIVIDADES REALIZADAS	19
DREAMWEAVER MX	19
Adobe Photoshop CS	25
Swish 2.0	33
RETROALIMENTACIÓN	37
A) Fortalezas y debilidades	37
B) Oportunidades y recomendaciones	37
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
ANEXOS	40
Referencias	43

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo fue realizado en la dirección de informática en el área de webs, en el proyecto de “Desarrollo de Sistemas y Aplicaciones para Internet”, trata sobre la creación de páginas Web, de los fundamentos básicos para realizar una página web y el proceso que lleva hacerla, así como de las herramientas que fueron utilizados en el proyecto, descritas detalladamente, como los editores de texto viendo que existen diferentes tipos y describiendo el más utilizado.

El programa Dreamweaver de Macromedia es uno de los programas más utilizados en todo el mundo para la creación de páginas *WEB*. Es empleado tanto por profesionales como por personas que se inician en la creación de su primera pagina web. Mostraremos de una forma fácil y didáctica como sacar provecho de él con unos pocos *clicks* y nos pondremos en la senda para poder penetrar mejor en sus secretos. El objetivo de este trabajo es mostrar las principales funcionalidades de Dreamweaver, de manera que cualquiera sea capaz de comprender el programa y esté capacitado para afrontar la *creación* de una *página* Web. Desde el más básico suficiente para crear una página personal de un usuario novel, hasta gestionar todo un “*Site*” empresarial con un contenido de cientos de páginas.

Otro de los programas utilizados para que la sistema web sea dinámica es SWiSH este permitirá crear contenidos Flash para añadir imágenes, animación, sonidos e interactividad. Puedes usar esta aplicación para crear introducciones, anuncios, banners, menús y webs completas. Con su nueva interfaz, la aplicación ha añadido muchas nuevas posibilidades que permiten a los usuarios crear animaciones y webs más ricas y complejas. Los desarrolladores de SWiSH están dedicados a mantener la intuitividad y facilidad suficientes para el uso no profesional, añadiendo aquellas características más requerida por los usuarios profesionales.

JUSTIFICACIÓN

Con la llegada de internet, muchos cambios se han producido en los diversos sectores del país, quizás el más relevante ha sido en el campo empresarial, debido a que una página web ayuda a contruibuir, en dar a conocer los productos o servicios que presta dicha empresa, especialmente en esta época que se caracteriza por el gran auge que toma el uso de internet en todo el mundo.

Si se toma en cuenta que la sociedad actual esta invadida por computadoras, producto de las más sofisticadas tecnologías y se consideran las enormes posibilidades en el desarrollo de las capacidades humanas, así como los efectos que a nivel de los individuos tiene y tendrá una página web y sus aplicaciones en el proceso de compra venta de un servicio o producto o por el simple hecho de darse a conocer, se puede concluir que su aplicación es necesaria.

Por estas razones, existe la necesidad de crear nuevos recursos y herramientas que faciliten el dar a conocer ya sea un producto, servicio, o información personal. La presente investigación plantea la utilización de las tecnologías de la información y el uso de internet, como una herramienta novedosa para que las empresas o personalmente se den a conocer pasando fronteras y obtener mejores ganancias o el prestigio de ser conocidos mundialmente.

OBJETIVOS

Cumplimiento de los objetivos de servicios, en tiempo y con calidad, en materia de desarrollo de sistemas y aplicaciones Web, ofrecidas a la comunidad universitaria y externos.

Objetivos específicos

- Comprender la lógica y la estructura básica de toda página web.
- Diseñar y maquetar contenido para la web.
- Crear sitios web completos.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera sobre páginas web.

CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA

En el Centro de Aplicaciones para Internet se tiene más de ocho años de experiencia desarrollando soluciones de internet a la medida de cada uno de los clientes, estableciendo un estrecho contacto con sus equipos de trabajo para identificar las expectativas, necesidades y oportunidades de aprovechamiento de esta tecnología.

La especialidad es la implementación de "Web Sites" , que conjugan la creatividad y profesionalismo de la propuesta gráfica, con el performance, sencillez y flexibilidad de las soluciones que el área de Desarrollo de Webs pone a su alcance para realizar tareas de consulta, gestión de información, mantenimiento, actualización y publicación de contenidos de un sitio web.

En el Centro de Aplicaciones para Internet usted encontrará Soluciones Tecnológicas Inteligentes, que conjugan con el Equipo de Consultores, Diseñadores y Programadores en el cuidado y desarrollo de las diversas etapas de planeación e implementación de su Proyecto WEB.

Se busca estar a la vanguardia en el desarrollo de Sitios enfocados 100% al lector, bajo estándares internacionales de navegabilidad y usabilidad en la Arquitectura de la Información. Estos elementos dan como resultado espacios que logran integrar una propuesta gráfica atractiva con soluciones innovadoras y robustas de fácil manejo y administración.

Se implementa soluciones en plataforma WEB aplicando las diversas herramientas y utilerías que Internet ofrece para propósitos Académicos, Corporativos, Comerciales, Capacitación, etc.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Alcances

Se cumplió con los requerimientos establecidos por parte de la encargada de desarrollo de sistemas web de la dirección de informática.

Se apoyo en páginas web externas e internas a la universidad de sonora con tiempo y calidad.

Los clientes quedaron satisfechos con el trabajo realizados a las páginas web de sus empresas.

Limitaciones

El diseño es como lo quiera el cliente solo se le pueden dar recomendaciones pero él tiene la decisión final.

Si el servidor donde está alojada la pagina web falla no se tendrá acceso a ella hasta que el servidor este funcionando.

Si un cliente borro la pagina web por error sin guardar un respaldo se tendrá que volver a cargar la pagina con los datos que se tengan.

FUNDAMENTO TEÓRICO

¿Qué es una página Web?

Una página web, también conocida como página de Internet, es un documento adaptado para la Web y normalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hiperenlaces a otras páginas web, siendo esto el fundamento de la Web.

Una página está compuesta principalmente por información (sólo texto o multimedia) e hiperenlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse o aplicaciones incrustadas para hacerla interactiva.

La página se escribe en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de insertar hiperenlaces, generalmente HTML.

¿Qué tipos de página web hay?

Página Web Estática. Las páginas web estáticas son aquellas realizadas en HTML que pueden mostrar en alguna parte de la página objetos en movimiento tales como banners, gifs animados, videos, etc.

Página Web Animada. Las páginas web animadas son aquellas que se realizan con la tecnología FLASH, ésta permite que una página web presente el contenido con ciertos efectos animados continuados. El uso de esta tecnología permite diseños más vanguardistas, modernos y creativos.

Página Web Dinámica. Existen muchos lenguajes de programación que son la base para la mayoría de páginas web dinámicas. Las que destacamos aquí son los lenguajes PHP y ASP. Estos lenguajes permiten una perfecta estructuración

del contenido. Por una parte crearíamos la estructura de las páginas web, y por otra almacenaríamos el contenido en determinados archivos. A partir de ahí, crearíamos el código de llamada que insertaría el contenido en la propia página web estructurada. Este es el principio básico que siguen los lenguajes de programación. A partir de aquí se desarrollan aplicaciones para poder gestionar el contenido a través de un panel de control, dando lugar a nuevos tipos de página web que leeremos a continuación.

Portal. Es un sitio web que en su página principal permite el acceso a múltiples secciones que, por lo general, son foros, chats, cuentas de correo, buscador, acceso registrado para obtener ciertas ventajas, las últimas noticias de actualidad... un sinfín de recursos para brindar al usuario la mejor experiencia de búsqueda para una temática en particular o para una temática muy amplia. Estamos hablando de dos tipos diferenciados de portal: Portal Horizontal, se reconoce por su temática variada con el fin de captar el mayor tráfico de internautas posible. Son un ejemplo de esta modalidad, los portales de Lycos, Yahoo, Altavista, MSN, etc. Por otra parte, tenemos el Portal Vertical, que se centra en ofrecer contenido de una temática en particular, de este modo podemos hablar de Portal Inmobiliario, Portal de Comercio, Portal Laboral, etc.

Tienda virtual o Comercio electrónico. Como su nombre indica, se trata de un sitio web que publica los productos de una tienda en particular en Internet. Permite la compra on-line a través de VISA, domiciliación bancaria o transferencia por norma general. Ofrece al administrador un panel de gestión para poder subir los productos, actualizarlos, eliminarlos, etc. Es importante observar cuando realizamos una compra on-line, que la página donde realizamos la compra muestre un "candado" en la parte inferior derecha o bien en la parte derecha de la barra de navegación. Este detalle indica que la empresa propietaria de la tienda virtual ha habilitado una zona segura para que los datos no sean copiados por los hackers.

Página Web con Gestor de Contenidos. Se trata de un sitio web cuyo contenido se actualiza a través de un panel de gestión por parte del administrador del sitio. Este panel de gestión suele ser muy intuitivo y fácil de usar. En aquellas páginas web que requieran una actualización constante se suele incorporar este panel de gestión para que pueda controlarse día a día por parte del cliente.

Fundamentos Básicos del Diseño Web

Tipografía

La regla principal es que todo sea legible. A la hora de trabajar con nuestros textos podemos separar en dos grupos, títulos y cuerpos de texto o mensajes.

Títulos

Para los títulos necesitaremos letras generalmente gruesas y detalladas.

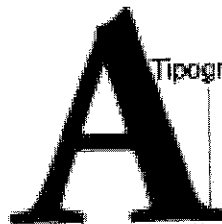
CRISTALAB MOLA
CRISTALAB MOLA
CRISTALAB MOLA
CRISTALAB MOLA
CRISTALAB MOLA

Cuadros de Textos

Deberemos usar tipografías "Lisas" (Arial, Verdana), nunca con "Serifa" (Times).

Adobe Garamond Regular
Adobe Garamond Italic
Adobe Garamond Semibold
Adobe Garamond Semibold Italic
Adobe Garamond Bold
Adobe Garamond Bold Italic

Tipografía con serifa



Tipografía sin serifa
o de palo seco



No es recomendable escribir los contenidos de nuestra página en mayúsculas ya que esto, en el mundo de Internet, implica que estamos de alguna manera gritando y resulta muy molesto.

A la hora de escribir el contenido de nuestras páginas con las etiquetas de HTML, es conveniente escribirlas de forma estructurada, es decir, con saltos de línea, comentarios, etc.; de esta manera será mucho más sencillo entenderlas e incluso modificarlas.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vel mauris eu magna malesuada vestibulum. Morbi semper eleifend elit. Nunc diam lorem, sollicitudin eu, accumsan nonummy, tristique nec, arcu. Fusce vehicula, est at commodo vestibulum, est elit eleifend eros, non pharetra odio est ac libero. Fusce ac erat. Etiam quis dolor et lectus dictum varius. Phasellus et elit. Curabitur et ligula.

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPIS- SCING ELIT. AENEAN VEL MAURIS EU MAGNA MALE- SUADA VESTIBULUM. MORBI SEMPER ELEIFEND ELIT. NUNC DIAM LOREM, SOLLICITUDIN EU, ACCUMSAN NON- UMMY, TRISTIQUE NEC, ARCU. FUSCE VEHICULA, EST AT COMMODU VESTIBULUM, EST ELIT ELEIFEND EROS, NON PHARETRA ODIO EST AC LIBERO. FUSCE AC ERAT. ETIAM QUIS DOLOR ET LECTUS DICTUM VARIUS. PHA- SELLUS ET ELIT.

El significado de los colores:

Blanco:

- En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad.
- Es un color apropiado para organizaciones caritativas. Por asociación indirecta, a los ángeles se les suele representar como imágenes vestidas con ropas blancas.

- El blanco se le asocia con hospitales, médicos y esterilidad. Puede usarse por tanto para sugerir para anunciar productos médicos o que estén directamente relacionados con la salud.
- A menudo se asocia a con la pérdida de peso, productos bajos en calorías y los productos lácteos.

Amarillo:

- Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.
- Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes de una página web.
- Los hombres normalmente encuentran el amarillo como muy desenfadado, por lo que no es muy recomendable para promocionar productos caros, prestigiosos o específicos para hombres. Ningún hombre de negocios compraría un reloj caro con correa amarilla.
- El amarillo pálido es lúgubre y representa precaución, deterioro, enfermedad y envidia o celos.

Naranja:

- Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.
- Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es muy adecuado para promocionar productos alimenticios y juguetes
- El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de una página web.
- El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.

Rojo:

- Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución.
- Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para encaminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web.
- En publicidad se utiliza el rojo para provocar sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojos, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.
- Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.

Púrpura:

- El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer. También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.

Azul:

- Es muy adecuado para presentar productos relacionados con la limpieza (personal, hogar o industrial), y todo aquello relacionado directamente con:
 - El cielo (líneas aéreas, aeropuertos)
 - El aire (acondicionadores paracaidismo)
 - El mar (cruceros, vacaciones y deportes marítimos)
 - El agua (agua mineral, parques acuáticos, balnearios)
- Es adecuado para promocionar productos de alta tecnología o de alta precisión.
- El azul es un color típicamente masculino, muy bien aceptado por los hombres, por lo que en general será un buen color para asociar a productos para estos.
- Sin embargo se debe evitar para productos alimenticios y relacionados con la cocina en general, porque es un supresor del apetito.

Verde:

- El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero.
- El verde sugiere estabilidad y resistencia.
- Es recomendable utilizar el verde asociado a productos médicos o medicinas.
- Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.
- El verde apagado y oscuro, por su asociación al dinero, es ideal para promocionar productos financieros, banca y economía.

Negro:

- En una página web puede dar imagen de elegancia, y aumenta la sensación de profundidad y perspectiva. Sin embargo, no es recomendable utilizarlo como fondo ya que disminuye la legibilidad.
- Es conocido el efecto de hacer más delgado a las personas cuando visten ropa negra. Por la misma razón puede ayudar a disminuir el efecto de abigarramiento de áreas de contenido, utilizado debidamente como fondo.
- Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes.
- Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso.

Tabla de propiedades de los colores:

En la siguiente tabla vamos a resumir, para los principales colores, qué simbolizan, así como su efecto psicológico o acción terapéutica, tanto en positivo, como en negativo:

Color	Significado	Su uso aporta	El exceso produce
BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo	Purifica la mente a los más altos niveles	---
LAVANDA	Equilibrio	Ayuda a la curación espiritual	Cansado y

			desorientado
PLATA	Paz, tenacidad	Quita dolencias y enfermedades	---
GRIS	Estabilidad	Inspira la creatividad Simboliza el éxito	---
AMARILLO	Inteligencia, alentador, tibieza, precaución, innovación	Ayuda a la estimulación mental Aclara una mente confusa	Produce agotamiento Genera demasiada actividad mental
ORO	Fortaleza	Fortalece el cuerpo y el espíritu	Demasiado fuerte para muchas personas
NARANJA	Energía	Tiene un agradable efecto de tibieza Aumenta la inmunidad y la potencia	Aumenta la ansiedad
ROJO	Energía, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, impulsivo	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento Ayuda a superar la depresión	Ansiedad de aumentos, agitación, tensión
PURPURA	Serenidad	Útil para problemas mentales y nerviosos	Pensamientos negativos
AZUL	Verdad, serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad, responsabilidad	Tranquiliza la mente Disipa temores	Depresión, aflicción, pesadumbre
AÑIL	Verdad	Ayuda a despejar el camino a la conciencia del yo espiritual	Dolor de cabeza
VERDE	Ecuanimidad inexperta, acaudalado, celos, moderado, equilibrado, tradicional	Útil para el agotamiento nervioso Equilibra emociones Revitaliza el espíritu Estimula a sentir compasión	Crea energía negativa
NEGRO	Silencio, elegancia, poder	Paz. Silencio	Distante, intimidatorio

ETAPAS EN LA CREACIÓN PAGINAS WEB

Las etapas fundamentales para crear y colocar las páginas en Internet son:

1. **Planificar la creación de la Web.** La primera etapa es pensar por anticipado y realizar un diseño preliminar.
2. **Creamos un directorio para guardar las páginas.** Creamos una nueva carpeta (folder) para guardar los ficheros de nuestra página de forma ordenada en el disco duro de nuestro ordenador..
3. **Creamos las páginas.** Construimos las páginas incorporando el texto, las imágenes y los demás accesorios.
4. **Guardamos en el disco duro de nuestro ordenador los archivos creados .** Es importante guardarlos ordenados y con nombres adecuados.
5. **Comprobamos que las páginas no tienen errores.** A) Utilizamos la función de chequeo de Dreamweaver B) Vemos las páginas con los navegadores para comprobar que se ven como esperamos.
6. **Enviamos los ficheros al servidor de Internet.** Mediante un programa FTP específico o utilizando el propio sistema que incorpora el DreamWeaver enviamos los ficheros al servidor de Internet al que accederán los visitantes.

ETAPA 1. PLANIFICACIÓN

Antes de crear la Web es interesante realizar una cierta planificación previa. Se trata de pensar y decidir por anticipado una serie de cuestiones fundamentales:

1. **Para qué es la Web.** Qué personas serán los visitantes de la Web.
2. **Qué quiero comunicar.** Qué contenidos colocaré en la Web.
3. **Qué estructura o partes tendrá la página.** Cómo organizo el contenido de la Web.
4. **La estética.** Qué colores, tipo de letra, tipo de imágenes.... Las mejores Web mantienen una misma estética o identidad visual en todas las páginas del sitio. Cómo coloco el contenido, qué colores e imágenes.

1. **Para qué es la Web.** Lo primero es pensar en los visitantes. Ver la Web desde la perspectiva de un visitante medio o mejor desde el punto de vista de los visitantes más novatos.

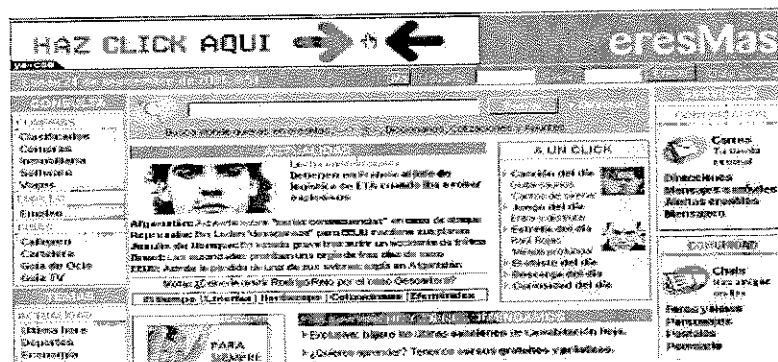
1. Una cuestión fundamental es la **usabilidad**. Es decir que la página sea fácil de utilizar por el usuario. Algunos aspectos fundamentales de la usabilidad son:
 - a. **Que la página aparezca en poco tiempo.** Por tanto las páginas no tienen que ser muy pesadas. Hay que mantener las páginas con pocos Kilobites incluyendo las imágenes y otros elementos.
 - b. **Fácil de leer.** Lo normal es que intentemos que la página sea fácil de leer. Por lo tanto, hay que seleccionar un tipo de letra y sobre todo un color del fondo de la página que facilite la lectura. Debemos evitar, salvo imperativo estético las páginas con fondos negros o de colores brillantes que dificultan la lectura.
 - c. **Explicar desde el principio que podemos encontrar en una Web.** Colocar en la portada explicaciones sencillas de los contenidos de la Web. Explicar lo que podemos encontrar en la Web y clasificar los contenidos de forma clara. Y explicar, la gente sabe leer pero no es adivina (por lo menos no todos).
 - d. **Estructura clara de la información.** Ordenar la información en diferentes secciones y construir una estructura interna de navegación sencilla. Una buena costumbre es colocar enlaces a la portada o página principal y a las diferentes secciones desde las diferentes páginas. Por ejemplo en la parte superior de esta página se encuentra el enlace a la portada "Inicio" y al temario del curso.
 - e. **Enlaces significativos.** Definimos de manera clara cada enlace, proporcionando información sobre lo que nos encontraremos al pulsar el enlace. Por ejemplo es mejor que el enlace se denomine "Curso de Dreamweaver" que "Curso 1". Y mejor si se llama "Curso de Creación de paginas Web con Dreamweaver" por si el visitante no conoce el programa Dreamweaver.

f. **Que la página se pueda ver con los distintos navegadores y los distintos tipos de acceso a Internet.** Por lo menos diseñar la página para que se vea sin problemas con los navegadores más utilizados. Un error frecuente es el de los programadores que emplean un navegador muy avanzado o poco conocido y construyen una página que ellos ven bien pero muchos mortales no pueden ver...

2. **Qué contenidos.** Para ser ordenados y productivos suele ser importante planificar los contenidos que colocaremos en la Web. Necesitaremos ciertos textos e imágenes para construir la página. Hay que tener en cuenta que las fotografías y contenidos suelen tener derechos de autor. Existen páginas donde podemos obtener imágenes de forma gratuita.

3. **Qué estructura tendrá la Web.** Tenemos que decidir:

1. **La estructura de las páginas.** Decidir cómo colocaremos el contenido, cómo lo repartimos entre las distintas partes de la página. Normalmente las páginas se estructuran en una serie de filas y columnas. Por ejemplo la siguiente portada de eresMas.com muestra una cabecera o parte superior donde va el anuncio (que pone haz clic aquí en este momento) la marca eresMas, la fecha y la entrada para usuarios. El cuerpo de la portada está dividido en tres columnas dos estrechas a los lados y una central mucho más ancha. La columna de la izquierda está encabezada por la palabra consulta



2. **Las secciones principales de la Web.** Cómo ordenar las páginas de nuestro sitio en diferentes secciones.
3. **El esquema de navegación.** Los enlaces que pondremos entre las páginas del sitio y el sistema de enlaces, botones o barra de navegación que usamos. Por ejemplo AulaFacil emplea unas flechas al final de la página que pulsándola conducen a la siguiente lección, así como enlaces a otras páginas.

La estética. Una buena práctica cuando vamos a construir una página es visitar las más importantes del mismo tema. Si observamos las mejores páginas veremos que siguen unos ciertos patrones estéticos. Las mejores páginas suelen utilizar pocos colores distintos y los combinan de manera armoniosa. Tenemos que decidir los colores distintivos de nuestra Web. Al comenzar un error típico es emplear un número excesivo de colores y una combinación inadecuada. Por ejemplo en la portada de eresmas.com, tal como se muestra en la imagen superior, se utilizan básicamente dos colores, un naranja y un tono celeste. Y decidimos el tipo de letra y el tamaño. Por ejemplo muchos portales emplean tipos de letra pequeños y ciertos tipos de letra como verdana.

Editor de páginas web

Un editor de páginas Web es una aplicación diseñada con el fin de facilitar la creación de documentos HTML o XHTML. Su complejidad puede variar desde la de un simple editor de texto plano, entornos WYSIWYG, hasta editores WYSIWYM.

Tipos de editores

Editor de texto sin formato

También llamado editor de texto plano. Este tipo de editor suele ser muy sencillo. Dos ejemplos son Notepad y Kate (GNU/Linux). Con cualquiera de los dos bastaría para escribir las líneas de código necesarias para diseñar una página Web.

Existen editores de texto específicamente diseñados para la edición Web, que como Kate, incluyen dentro de su simplicidad coloreado de sintaxis y las etiquetas de marcado usuales necesarias en el lenguaje de hipertexto. Dichos editores incluyen una serie de botones para insertar rápidamente las etiquetas, o combinaciones de estas, más corrientes, salvar el documento con un clic y visionarlo posteriormente en una nueva ventana.

Editor de texto con ventanas desdobladas

Es una versión ligeramente más sofisticada que la anterior. Suelen constar de un par de ventanas. Una de trabajo, donde se teclea el código HTML y el texto que se quiere incluir en la página, y en la otra se visualiza el resultado en tiempo real. En otras palabras se obtiene una pre-visualización del documento generado. Lo que significa que no se tiene que guardar el documento, previamente, antes de volver a abrirlo con el navegador para comprobar el resultado.

Editores WYSIWYG

El término WYSIWYG es el acrónimo de What You See Is What You Get, que traducido al castellano quiere decir: "lo que ves es lo que obtienes", en los que de manera visual se pueden colocar distintos elementos sobre una vista previa de la página, encargándose el programa de generar el documento HTML.

La manera de trabajar en este tipo de editores, es muy similar a la que se usa cuando se trabaja con un procesador de texto. Esto quiere decir que un usuario no tiene porque teclear las etiquetas del lenguaje de marcado. En lugar de eso, el usuario escribe el texto, lo formatea, e inserta las imágenes en los lugares deseados, trabajando igual a como lo haría con Writer, (el procesador incluido en la suite ofimática OpenOffice.org), o Word. Posteriormente el editor transforma la vista por pantalla en código HTML perfectamente configurado.

Ejemplo de editores WYSIWYM son WYMean Editor o WebCS Editor. Cualquiera de estos editores son una buena alternativa a los editores de texto simple. Los mejores editores HTML señalan las líneas de código mediante distintos tipos de fuente a las usadas en el texto introducido directamente por teclado. Además proporcionan la posibilidad de volver hacia atrás entre los distintos tipos de vista. Ejemplos claros de editores de páginas web son KompoZer (antes llamado NVU), Mozilla Composer, Amaya, Dreamweaver entre otros.

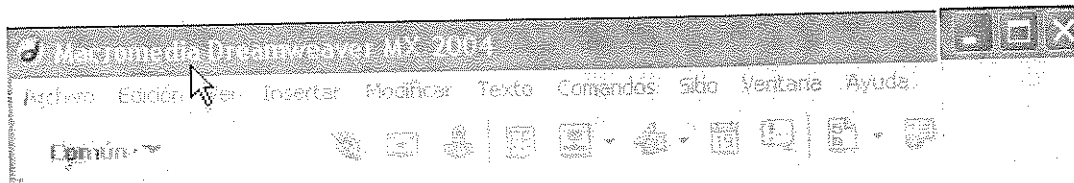
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS UTILIZADAS EN LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

DREAMWEAVER MX

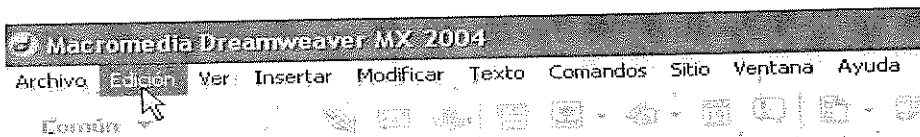
Entorno de Trabajo

El programa **Dreamweaver** es una aplicación muy completa con un gran número de funcionalidades muy potentes, pero a la vez está diseñada para hacer más cómodo el trabajo al usuario.

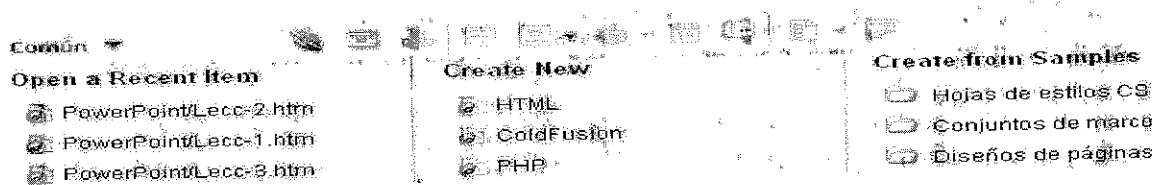
En la imagen inferior vemos señalada la **barra de título**, en ella además de ver el nombre de la aplicación, el título de la página que tengamos activa, también veremos los iconos de gestión de ventanas típicos de Windows



Debajo de la barra de título tenemos la **barra de Menús**, en ella tenemos acceso a todos los menús, desde los cuales podemos manejar con eficiencia las numerosas opciones de Dreamweaver



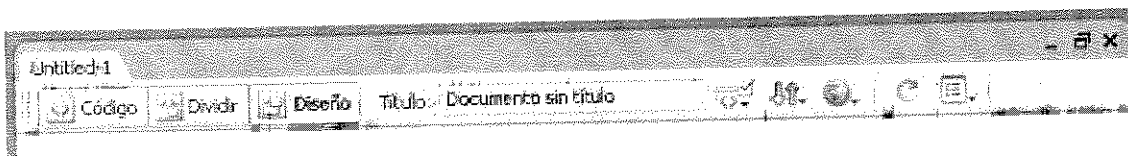
En el centro de la pantalla nos encontramos con la pantalla de inicio. Este contenido aparece cuando no tenemos ningún documento activo y podemos distinguir tres zonas distintas



Ventana del Documento

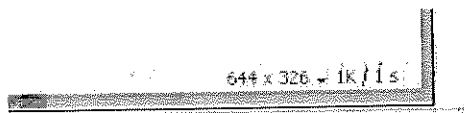
En la **ventana del documento** es donde visualizaremos y editaremos la página web en la que trabajemos.

Aquí tenemos abierto un documento llamado "Untitled-1"



En la imagen superior vemos que la **barra del título** del documento tiene los típicos controles de minimización, maximización y cerrar ventana. Esto es útil en el caso de que tengamos abiertos simultáneamente varios documentos.

En la parte inferior de la ventana de **Dreamweaver** tenemos la barra de estado



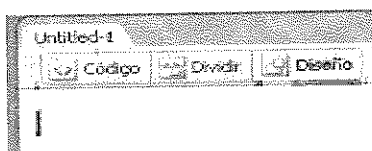
En la parte inferior derecha de la **barra de estado** podemos ver varios indicadores muy útiles. Con el de la derecha **Dreamweaver** nos indica el tamaño del documento en KiloBytes y el tiempo que un navegador estándar tardaría en visualizar completamente la página con una conexión telefónica a Internet.

A su izquierda **Dreamweaver** nos indica las dimensiones en pixels de la página que estamos creando.

Vistas de Edición

En la **barra de documentos** en la esquina superior derecha vemos tres botones que modifican la vista de trabajo del documento:

“Codigo”, “Dividir” y “Diseño”:



Son las tres formas que **Dreamweaver** nos permite visualizar el documento para su edición.

En la vista “Código ” **Dreamweaver** nos muestra el código HTML de la página y nos permite editar directamente las instrucciones con las que el navegador del usuario mostrará la página.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>Documento sin título</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
```


En la vista "Diseño" **Dreamweaver** nos muestra la página tal como se visualizará en el navegador del usuario, podemos editarla sin necesidad de conocer el lenguaje HTML.

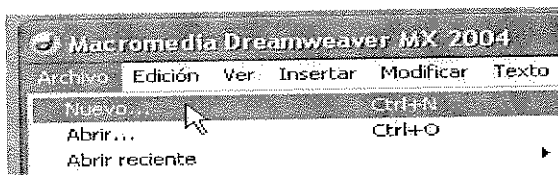
Por último, la vista "Dividir", nos muestra simultáneamente el código y la vista de diseño, de esta manera podemos escribir instrucciones en lenguaje HTML en la página e instantáneamente comprobaremos como se visualizaría en un navegador.

Abrir un Documento Nuevo

Debemos ir a la **barra de menús** . Y pulsar en el menú **Archivo**

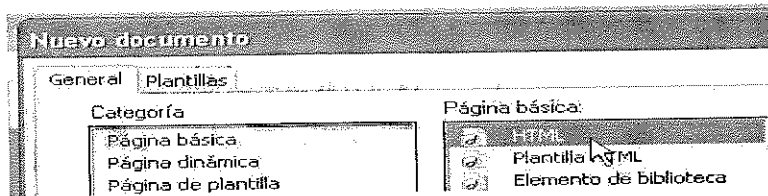


En el menú que se desplegara, buscaremos la opción **Nuevo** y pincharemos en ella con el botón izquierdo del ratón



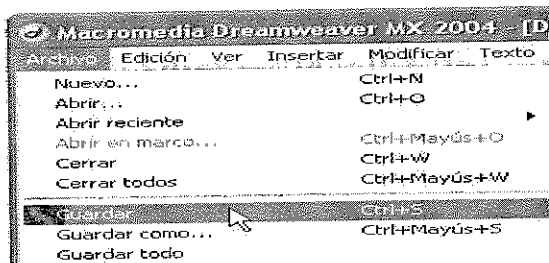
Se nos abrirá una ventana como la que vemos en la imagen inferior. En ella podremos elegir entre diversos tipos de documentos, el que deseemos crear.

Nosotros pulsaremos en la pestaña General y en el panel de la izquierda llamado categoría elegiremos "Página básica". El panel de adyacente cambiara de manera contextual dependiendo que opción hayamos elegido en el panel de categorías. Como por ahora hemos elegido página básica. Este será el titulo del panel y entre las distintas opciones pulsaremos sobre HTML.



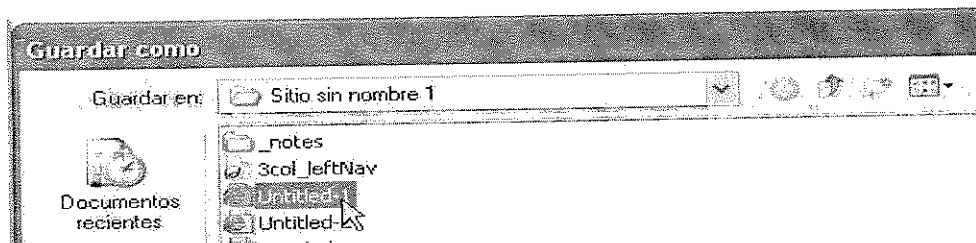
Guardar un Documento

Desplegaremos de nuevo el menú archivo y buscaremos esta vez la opción guardar.



Al pulsar sobre la opción guardar se nos abrirá una ventana titulada "Guardar como". En ella vemos varias zonas importantes.

En la zona superior podemos elegir la carpeta donde queremos guardarlo, es donde pone "Guardar en".



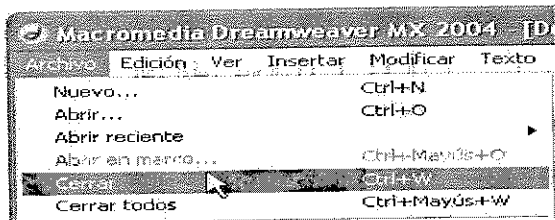
Y en la zona inferior introduciremos el nombre con el que deseamos conservar el documento.

Para finalizar sólo tenemos que pulsar el botón guardar en la ventana activa.

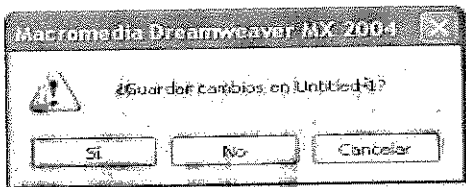
Cerrar un Documento

Esto lo haremos cuando hayamos acabado de trabajar con el documento en cuestión, bien porque ya no lo necesitemos mas, o porque tengamos muchos documentos abiertos y necesitemos despejar un poco el área de trabajo.

Para ello iremos otra vez al menú archivo, tal como ya sabemos. Y allí pulsaremos en la opción cerrar. Tal como vemos en la imagen inferior



Y ahora, en el caso de que hayamos modificado el documento, vemos que nos aparece un cuadro de dialogo como el que vemos en la siguiente imagen.



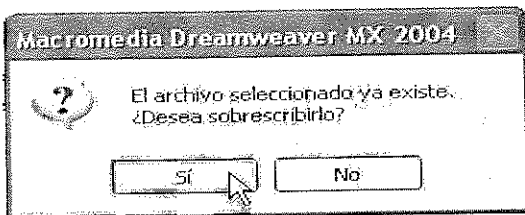
En este cuadro nos pregunta, en el caso de que hayamos modificado algo desde la ultima vez que grabamos el documento, si queremos guardar los cambios en el documento en el que hemos estado trabajando.

Si pulsamos **no**, todos los cambios realizados desde la ultima grabación serán descartados. Esto es util en el caso de que no nos guste nuestra pagina y prefiramos una versión anterior de ella, esto es algo que suele pasar mas a menudo de lo que nos gusta reconocer.

O bien, si pulsamos **sí**. Se guardaran los cambios realizados sobre el documento.

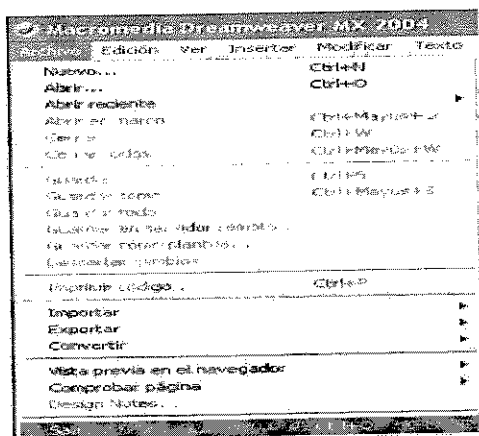
Pero, atención, es posible que hayamos cometido un error y hayamos pulsado el botón si, de manera mecánica.

Dreamweaver nos da una ultima oportunidad para meditarlo y nos muestra otra ventana de dialogo como la inferior.



Por ultimo, una vez que hayamos guardado, o no, los cambios sobre la pagina solo nos queda salir del programa. Y para ello volveremos al menú archivo.

Buscaremos en el final del menú y pulsaremos sobre la opción "Salir"



Una vez que pulsemos aquí, el programa de dreamweaver se cerrara y nos mostrara el escritorio.

Adobe Photoshop CS

Familiarizarse con el área de trabajo

El área de trabajo de Photoshop e ImageReady se ha organizado para que pueda centrarse en la creación y edición de imágenes.

Área de trabajo de Photoshop

A. Barra de menús B. Barra de opciones C. Cuadro de herramientas D. Área de la

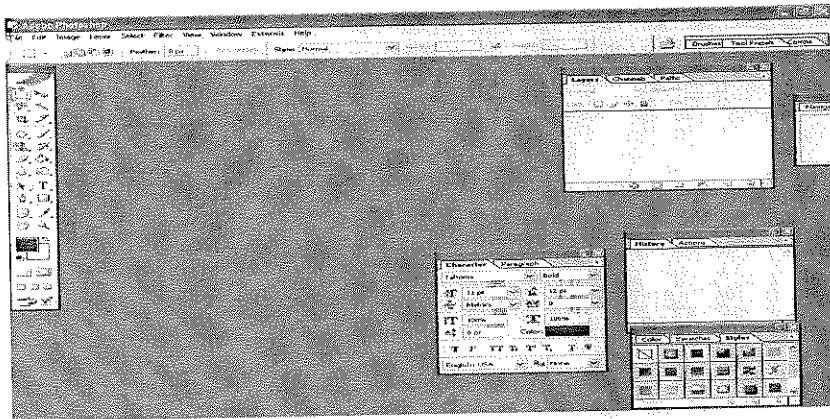


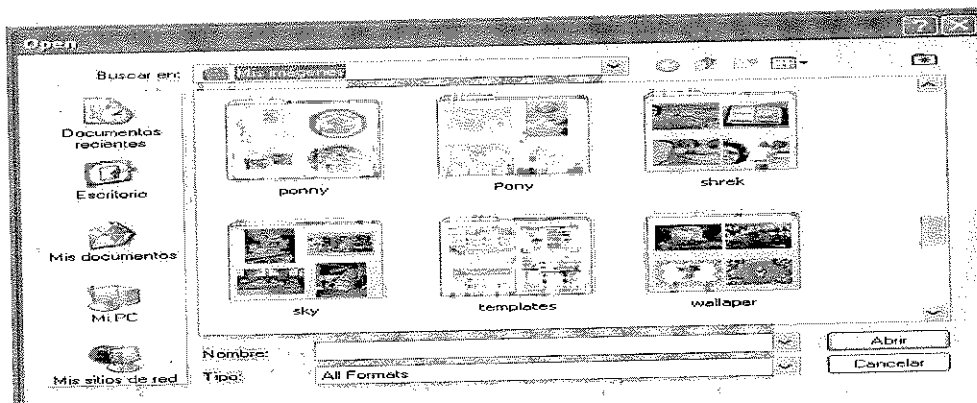
imagen activa E. Área de paletas F. Paletas

Abrir una Imagen

Una vez abierto el programa, haz clic en Archivo en la barra de menús.



Para abrir una imagen deberás hacer clic en Abrir. y se abrirá un cuadro de diálogo.



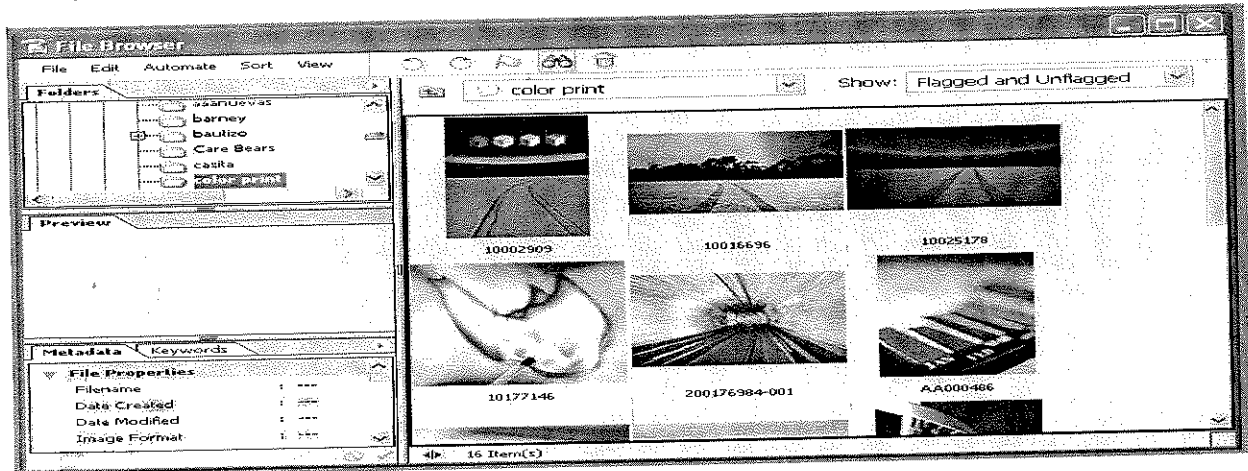
Llegados a este punto, lo que deberás hacer es navegar por las carpetas hasta encontrar el archivo deseado. Cuando lo tengas seleccionado, haz clic en Abrir y la imagen se abrirá en una ventana dentro del programa.

Puedes abrir simultáneamente tantas imágenes como tu ordenador soporte, pero ten en cuenta que cuantos más recursos consumes, más lento irá el programa.

Una de las características que aportan las nuevas versiones de Photoshop es el



Explorador de Archivos. Puedes verlo haciendo clic en Archivo→Explorar o desde



este icono bajo la barra de menú

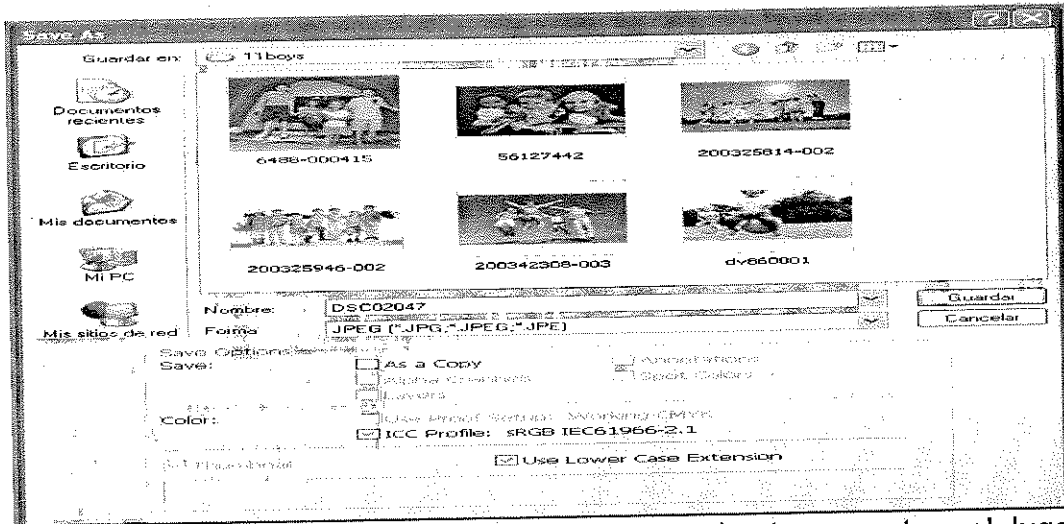
Guardar una Imagen

Es importante diferenciar, primero, los dos estados de trabajo en los que se puede encontrar una imagen:

- Una imagen puede estar en proceso, y no estar todavía acabada. O bien porque queremos grabar en determinado momento para no perder los cambios realizados, o porque deseamos terminar la sesión de trabajo y continuar más adelante.
- O una imagen puede encontrarse terminada y lista para publicar, imprimir o almacenar.

Por tanto, si la imagen puede encontrarse en dos estados de trabajos, guardaremos nuestros archivos de formas diferentes.

En ambos casos el procedimiento inicial es el mismo, haremos clic en Archivo y luego en Guardar Como.



Seguidamente navegaremos por las carpetas hasta encontrar el lugar donde queremos guardar el archivo.

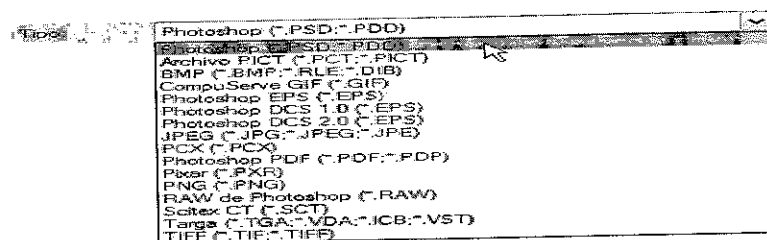
Ahora es cuando debemos elegir una de las dos opciones.

- Guardar Imágenes inacabadas o en proceso.

Si todavía no hemos alcanzado el estado final de la imagen y queremos guardar el trabajo que hemos hecho, nos gustaría que la imagen permaneciese exactamente en el estado en el que se encuentra, manteniendo las capas, transparencias y objetos tal y como están para poder seguir trabajando sobre ellos después.

Entonces deberemos decirle al programa que el tipo de archivo que queremos crear al guardar la imagen sea de tipo Photoshop (.PSD o .PDD). Este tipo de archivo ocupa mucho espacio, pero es debido a que guarda gran cantidad de información sobre el estado en el que se encuentra nuestra composición.

Así que haremos clic sobre la lista desplegable de Tipo y seleccionaremos Photoshop

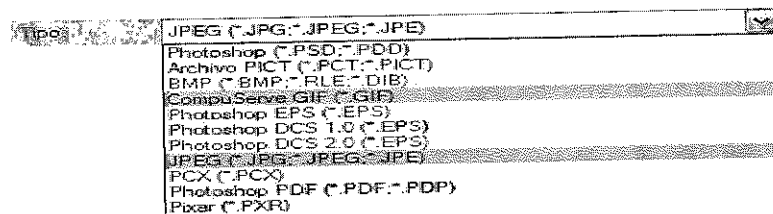


PSD y .PDD no son archivos de imagen, son archivos de trabajo propios de Photoshop y por tanto sólo podrá utilizarse con este programa.

Guardar imágenes terminadas para su posterior almacenamiento, publicación o impresión.

En este caso, nuestra imagen ya ha alcanzado su estado final, hemos trabajado con la imagen y queremos finalizar su proceso.

Pues bien, ahora lo que haremos será guardar la imagen como un archivo de imagen para que pueda ser utilizada más tarde como mejor nos interese. Para ello haremos clic en la lista desplegable de Tipo y seleccionaremos el formato de imagen digital que queremos darle a nuestra imagen.



JPG y GIF son los formatos más comunes, siendo el primero de mayor calidad, pero más pesado (esto es, ocupa más espacio), mientras que el formato GIF es de menor calidad, sólo permite 256 colores como máximo, pero muchísimo más ligero, además de permitir transparencias y animaciones.

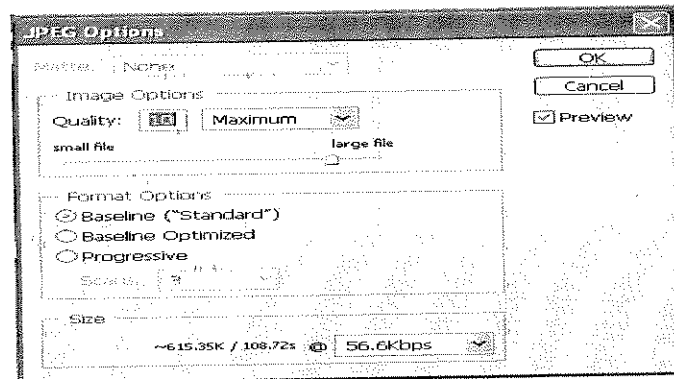
Ten en cuenta que en el momento en el que guardes la composición en cualquiera de estos formatos de imagen, todos los objetos, capas y transparencias se acoplarán creando una imagen plana, y, por tanto, no podrás volver a manipular la imagen desde el estado de trabajo en el que se encontraba antes de grabar.

Si quieres evitar esto, guarda una versión de trabajo (en .PSD) de tus composiciones finalizadas para poder hacer pequeños retoques o añadidos en cualquier momento.

Si guardaste el archivo en formato PSD, no encontrarás ningún otro problema.

El archivo se creará en el directorio escogido y con el nombre que le diste, y cuando quieras volver a él sólo tendrás que hacer doble clic sobre su icono o acceder a él mediante el menú Archivo→Abrir.

Si guardaste el archivo en formato JPG, se te presentará el siguiente cuadro de



diálogo:

Desde aquí podrás configurar diferentes opciones de la imagen al guardarla. Observa el apartado de Calidad, puedes elegir entre calidad baja, media, alta y máxima. Si escoges una calidad alta el archivo de salida tendrá un tamaño mayor, mientras que si reduces la calidad ganarás en espacio en disco.

Otra opción que se te presenta es escoger el tipo de formato JPG en el que quieres comprimir el archivo, podrás escoger entre tres tipos diferentes. Observa que al pie de la ventana hay unas cifras en Kilobytes (unidad de medida del espacio que ocupa en memoria un archivo), si cambias entre los tipos de formato (o la calidad de salida) verás como el tamaño final del archivo varía.

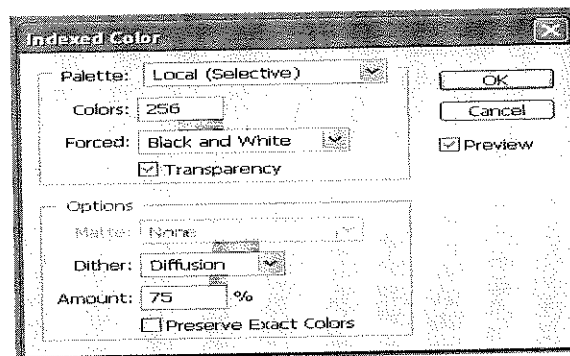
En principio, que cambies el tipo de formato no alterará demasiado el tamaño del archivo final, pero puedes asegurarte seleccionándolos y escogiendo el que más se ajuste a tus expectativas.

En cualquier momento podrás ver como afecta la compresión a la imagen activando la casilla de Previsualizar, cualquier cambio de tono o color se reflejará en la ventana de imagen, y podrás ver antes de guardar el aspecto final de tu composición.

Otro punto interesante es la opción de Mate. Desde su lista desplegable podrás seleccionar el color en el que quieres que se muestren las transparencias, si la imagen las tuviese, ya que el formato JPG no es capaz de mostrar espacios transparentes.

Pero veremos las transparencias más adelante, de momento sigamos con el siguiente formato.

Si guardaste el archivo en formato GIF, el siguiente cuadro de diálogo se mostrará al hacer clic en Guardar:



En este paso deberás determinar como se va a guardar el archivo de imagen GIF. Como ya dijimos anteriormente, el formato GIF sólo es capaz de almacenar 256 colores como máximo, por lo que en esta ventana tendremos que decidir que colores deberá almacenar y que otros despreciar (en el caso de que nuestra imagen tuviese más de 256 colores).

En la primera lista desplegable, Paleta, seleccionaremos el conjunto de colores de salida queremos que contenga la imagen. La opción Local (Selectiva), es la predeterminada, e intenta ajustar la paleta de colores final a los colores contenidos en la imagen, despreciando algunos medios tonos para conseguir un número de colores final que se ciña a las propiedades del formato.

Esta es la opción más recomendable casi siempre, a no ser que consideres despreciables otros colores que Photoshop en principio descartó.

En todo momento, independientemente de la paleta seleccionada, podrás modificar el número total de colores de salida bajo la lista desplegable de Paleta.

También es posible forzar la paleta final a un determinado conjunto de colores (ya sean web, primarios, blanco y negro o una paleta creada por el usuario) esto causará que los colores de la imagen se adapten a la paleta final convirtiendo cada color de la imagen a el color más afín que existiese en la paleta final.

En todos los casos si la casilla de Previsualización permanece activada, podrás ver en la ventana de imagen el resultado final antes de guardarla definitivamente y crear el archivo de salida.

Si la casilla de Transparencia se activa, las transparencias que contenga la imagen permanecerán transparentes, mostrándose el fondo de la página donde coloques la

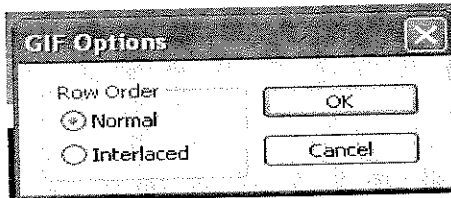


imagen. Este es un recurso muy utilizado en la web para crear efectos

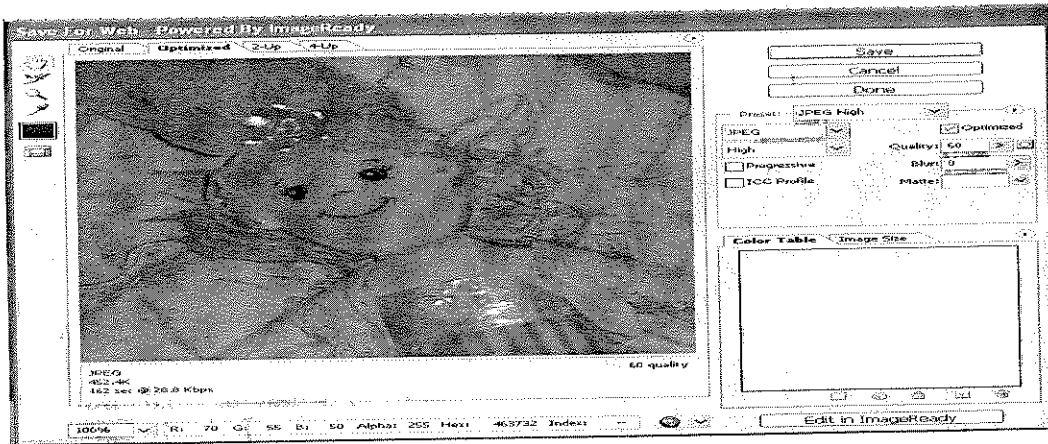
Guardar para Web

Ajustar las opciones de formato para conseguir un archivo ligero y con calidad dirigido a la posterior publicación web.

Una vez tengas tu imagen acabada.

Haz clic en el menú Archivo.

Haz clic en Guardar para Web. Se abrirá el cuadro de diálogo de Guardar para Web. Observa que en primera instancia se muestra la imagen con los ajustes optimizados para un tamaño de archivo pequeño con una calidad aceptable.



Cuando tengas un modelo optimizado y quieras guardarlo, haz clic sobre él para seleccionarlo.

Dale un nombre al archivo y pulsa Guardar.

Swish 2.0

¿Qué es Swish?

SWiSH te permitirá crear contenidos Flash para añadir imágenes, animación, sonidos e interactividad a tu web. Puedes usar esta aplicación para crear introducciones, anuncios, banners, menús y webs completas.

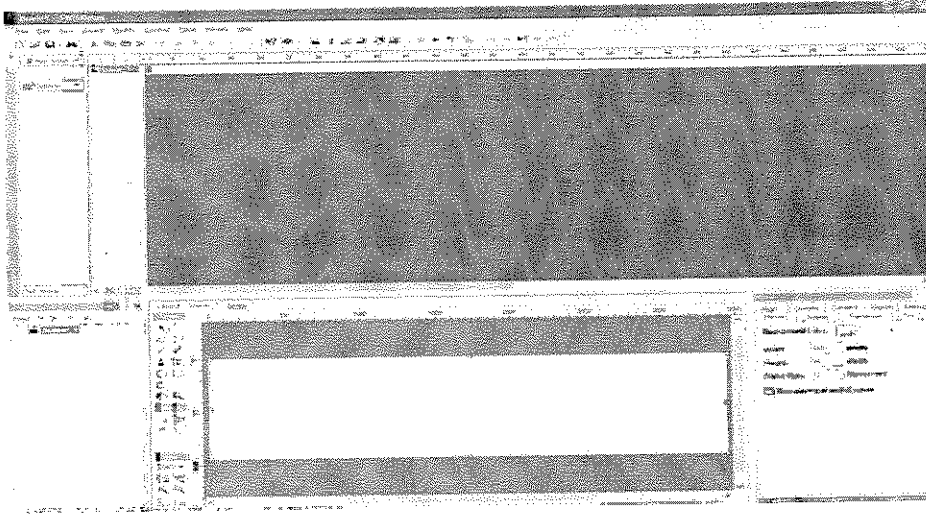
¿Porqué usar Swish?

Flash se ha convertido rápidamente en la tecnología elegida para crear contenidos ricos, interactivos y multimedia para la web. Los tres factores que han contribuido a la popularidad de esta tecnología son:

1. El formato .swf puede comprimir imágenes y sonido
2. El formato permite la inclusión/uso de formatos vectoriales, gráficos escalables con tamaños de archivo muy pequeños
3. Las capacidades de fluidez del reproductor de Flash, que permiten la precarga de imágenes y sonidos en la memoria caché del navegador del

visitante, y la fluidez de la animación en reproducción, en lugar de hacer esperar al usuario a la carga completa de la animación.

Área de Trabajo



Objetos Forma

Un Objeto Forma es un Objeto Sencillo definido por una lista de ejes rectos o curvados. Puede contener múltiples figuras abiertas o cerradas. Las figuras pueden tener líneas alrededor de los ejes y pueden ser rellenas con colores sólidos, gradientes o imágenes.

Puedes crear Objetos Forma usando las siguientes herramientas de dibujo:

— Línea

— Bezier

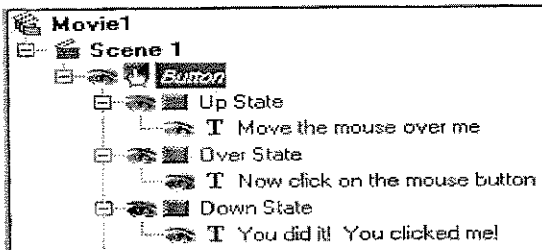
— Elipse

— Lápiz

— Rectángulo

Objetos Botón


Un Objeto Botón es un Objeto Sencillo hecho de cuatro estados: Arriba, Sobre, Pulsado y Activo, como se muestra en la ilustración.



- El Estado Arriba es la apariencia por defecto del botón. Se muestra cuando la Película comienza a reproducirse, y cuando el ratón no está sobre el botón.
- El Estado Sobre se muestra cuando el ratón se mueve sobre el botón. Puedes usarlo para crear botones dinámicos en una Película
- El Estado Pulsado es la apariencia del botón cuando está 'pulsado'. Se muestra cuando el ratón se pulsa sobre el botón
- El Estado Activo define el área activa del botón que reacciona a los clicks del botón. Es un estado invisible y nunca se muestra

Objetos de Texto

Un Objeto de Texto es un Objeto Complejo que está compuesto de varias letras. Cada letra se llama componente del Objeto de Texto.

Tanto los Efectos Sencillos como los Efectos Complejos son aplicables a Objetos de Texto. Los Objetos de Texto se crean importando un archivo de texto o pulsando el botón  Insertar Texto. Puedes modificar las opciones del texto usando el Panel de Texto.

Efectos Sencillos

Un Efecto Sencillo anima el objeto completo al unísono. Los Efectos Sencillos pueden aplicarse tanto a Objetos Sencillos como a Objetos Complejos.

Los siguientes efectos son Efectos Sencillos:

- Colocar
- Mover
- Desaparición
- Quitar
- Aparición
- Entrar

- Salir
- Desenfoque

- Repetir
Fotograma

RETROALIMENTACIÓN

A) Fortalezas y debilidades

Fortalezas:

- Debido a los conocimientos que tenía en el software para desarrollo web se me facilitó hacer el desarrollo de cada actualización que se me pedía.
- Al llevar la mayoría de materias optativas enfocadas a desarrollo web fue fácil cumplir con páginas que nos pedían actualizaciones manejando html, php, JavaScript.
- Al llevar materias de programación se me facilitó el entendimiento de lenguajes de programación como PHP y JavaScript.

Debilidades

- No se nos impartió ninguna materia durante los estudios realizados donde se viera el diseño de sistemas Web, o los componentes que debiera llevar, por lo que se me dificultaba saber lo requerido para esto.
- Se cuentan con materias en la carrera que van enfocadas a sistemas basados en Web, pero no con software que nos apoyara en la realización de los sistemas, por lo que al empezar las prácticas se me dificultaba un poco.
- En la carrera no se ven las diferentes herramientas para un buen diseño de sistemas web, ya sea el uso de photoshop, fireworks, swish, flash, etc.

B) Oportunidades y recomendaciones

Oportunidades

- Hoy en día las empresas dan oportunidad a los estudiantes de la carrera Ing. en Sistemas de Información para que realicen sus prácticas profesionales en sus diferentes áreas con las que cuenta y así el estudiante pondrá en práctica los conocimientos que se obtuvo durante la carrera con problemas más reales.
- Cada día más el departamento da a conocer la carrera promoviéndola en las diferentes empresas del sector, con esto ayudan a los estudiantes para que puedan ser aceptados con mayor facilidad.

Recomendaciones

- Es recomendable que los estudiantes realicen sus prácticas profesionales en empresas que estén enfocadas al área de trabajo que se está estudiando,
- Es bueno que el estudiante cumpla con los requisitos que se soliciten por parte de la empresa, para la va prestar sus servicios, en cuanto a días, horario de entrada o salida, para dejar una buena impresión a la empresa como futuro ingeniero.
- Apoyar a la empresa en sus diferentes áreas si se le solicita así adquirir conocimientos no solo del área en el que se está trabajando.
- Asistir a cursos de capacitación u otros cursos si la empresa lo requiere, y aprovechar en ellos lo que se puede aprender.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizar las prácticas en la dirección de informática de la universidad de sonora fue una experiencia muy útil para mi, adquirí conocimientos de diferentes herramientas para el buen desarrollo de sistemas basados en web. Así como poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera. Como también adquirir conocimientos que solo se pueden obtener trabajando con problemas reales, y con responsabilidades que se tienen en una empresa.

Durante mi estancia en la dirección de informática adquirí conocimientos de diferentes tipos de editores para la realización de páginas web y sistemas web. También la utilización de software comercial con las que cuenta la empresa.

Es importante mencionar que una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la información. Esto permite que el usuario acceda a los datos de modo interactivo, gracias a que la página responderá a cada una de sus acciones, como por ejemplo rellenar y enviar formularios.

Los sistemas de información son de vital importancia dentro de una empresa, ya que utilizan diferentes técnicas para recabar y recolectar información, almacenarla, procesarla y dar resultados a los diferentes clientes.

Agradezco a la dirección de informática por permitirme realizar mis prácticas y concluir las. Y poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera, así como obtener conocimientos que solo dentro de una empresa se pueden adquirir. Y así poder salir al ámbito laboral con conocimientos de cómo se trabaja en una empresa con las responsabilidades, obligaciones y derechos que se tienen como trabajador.

ANEXOS

Paginas apoyadas



PREESCOLAR

PRIMARIA

Reconocimientos
2do. Lugar Estatal
Evaluación ENLACE
Escuela de Excelencia

INSCRIPCIONES ABIERTAS PARA EL CICLO 2009-2010.
PREGUNTE POR NUESTRAS PROMOCIONES

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO
Del 27 al 31 de octubre de 2008.

UNA VÍA HACIA LA CULTURA DE LA PAZ
VIII CONGRESO NACIONAL DE MEDIACIÓN

La Paz, Bolivia.
Del 10 al 15 de noviembre de 2008

una vía hacia la cultura de la paz

PRÓXIMAMENTE

ENTRAR



Nuestra Misión

El objetivo de esta institución es proporcionar a los estudiantes un ambiente de aprendizaje que fomente el desarrollo integral de cada uno de ellos, a través de la enseñanza de valores y el uso de metodologías innovadoras que permitan el logro de los aprendizajes esperados.



Quiénes Somos

El Colegio Brighton Elementary School es una institución educativa que ofrece un programa de estudios que incluye la enseñanza de valores y el uso de metodologías innovadoras que permitan el logro de los aprendizajes esperados.



Qué Ofrecemos

Ofrecemos un programa de estudios que incluye la enseñanza de valores y el uso de metodologías innovadoras que permitan el logro de los aprendizajes esperados.

Tel. y Fax: (662)217-22-20

Manuel Z. Cabilas y Campodónico #78
Col. Centenario,
Hermosillo, Sonora, México

CONNOTAS
Revista de la UCA y la UCA de Sonora

Presentación | Director | Artículos | Entrevistas | Fotos de años | Actualidad | Normas Editoriales

Presentación de

Una Voz

Una Voz, revista de crítica y teoría literaria, es una publicación semestral que busca como objetivo principal en el campo académico la promoción de nuevos e investigadores en el área de la literatura hispanoamericana. Este espacio de crítica sobre los textos literarios, culturales, políticos, económicos, sociológicos, lingüísticos y poéticos hispanoamericanos, se relaciona con el campo de la investigación literaria y cultural. El objetivo de la revista es contribuir a la revisión crítica de la literatura hispanoamericana y promover la investigación en el campo de la crítica literaria y cultural. Con una línea de trabajo que busca promover la investigación crítica y la teoría literaria.

Volumen VII
Cena Editorial

TECNOSERVICIOS INDUSTRIALES CINO S.A. DE C.V.

TSI CINO

TRINIDAD BUENOS AIRES SERVICIOS CATALUÑA CUBA CONTACTOS

Nuestra Empresa

Tecnoservicios Industriales CINO SA de CV, tiene como objetivo la renta y venta de equipo de elevación, con lo que brinda servicios y plataformas de trabajo y movimiento de material, para el montaje de diferentes capacidades.

Lea más | Contáctenos

CONTAMOS CON un amplio surtido de:

Bolitas Salinables De los Santos

NOPALITOS DE LOS SANTOS
bolitas ricas y salinables

Nuestro producto es totalmente natural y de un sabor muy original y a la vez exquisito, sin perder las características de calidad nutricional. Elaborados a partir de nopales frescos lo que es un mejor sabor y consistencia.

PRODUCTOS

- 01 Dos Ocas (negras)
- 02 Refresca
- 03 Light

Lea [662] 306 76 06

COLEGIO DE MEDICOS ANATOMOPATOLOGOS DEL ESTADO DE SONORA, A.C.


Historia | Fisiología | Diagnóstico | Anatomía | Patología | Diagnóstico | Cirugía | Diagnóstico | Diagnóstico | Diagnóstico | Diagnóstico

Presidente

Órgano Afiliado a:
FNAP y FMS

COMANES


Presenta la vista en Programa de la Reunión de P.



Hago de su conocimiento que la Representación Federal de la Secretaría de Educación Pública en nuestro Estado, está realizando el trámite para el registro de especialidad médica. De considerarlo conveniente, personal de esta Dirección General, puede hacer una visita informativa a todo el gremio a su merced cargo. Para más información: plat@dn.usonora.gob.mx

Oficinas:
Para comentarios o propuestas relacionadas con ésta sitio, escriba a nuestro editor: Dr. Piel

Travel Time
AGENCIA DE VIAJES



Cursos de Inglés y Francés | Luna de miel - Mesa de regalo | **Reservar** | Reserva on-line | Contacto

El destino que elijas...
...ante quieras viajar!

Reservar

Yarell
Agencia de Viajes

Y seguros para estudiantes

VISITE ESTOS DESTINOS OBLIGATORIOS para disfrutar

Conoce nuestros paquetes de **Luna de Miel**

Web: www.yarell.com.mx

Turismo Yarell, S.A. de C.V.
Paseo de la Reforma 2011
Col. Centro
C.P. Los Cuartos
Tel: 018 4422 244 y 018 44900
LATA en celular: 01 800 713 98 16
Hermosillo, Son.

Los Martes son de fabulosas promociones

TOUR CHINA 2008

Salidas Grupales Especiales

NEW YORK

FLORIDA

CASA DEL DIABÉTICO

Quédate con nosotros
Diabéticos
Clínica del Pie Diabético
Autocuidados Plan
Diabetes y Obesidad en Niños
Educativo Formación
Sección Mastodactilia
Consultorio

La Diabetes

Aquí encontrarás información, consejos, prácticas y recomendaciones que te ayudarán a conocer y a comprender mejor la diabetes y sus complicaciones.

GALERÍA DE FOTOS

Expo Diabetes y Tiroides 2008

Prevenión y Fomento a la Salud

Terapias Preventivas que ofrece de la Casa del Diabético y Tiroides

Programa de Radio

14 de noviembre es el Día Mundial de la Diabetes

Sangre Nueva de Uruguay

Dr. Aguilar No. 35, Col. Centro
Hermosillo, Sonora, México

Laboratorio Ramos

Teléfonos: 0622 246416, 3122902 y 3309946
Línea de registro voluntaria No. 15651

Ciudad del Llano No. 83, Col. Llano Verde
Hermosillo, Sonora, México

AEP
CAMBIAMOS A PRODUCTIVIDAD

Tel: (662) 215-040
E-mail: info@grupoaep.com.mx

¡HAGAMOS QUE LAS COSAS BUENAS SUCEDAN!
Hay que hacer lo mejor que se pueda con lo que...

Inicio | ¿Qué es SHALOM? | Galería de fotos | Menú de Día | Salones de Eventos | Paquetes Desayunos

¡ESTA INFORMACIÓN LES SUPERCONVIENE!

Cursos del Fides:

- 1) Responsabilidad y vocación
- 2) Responsabilidad económica y profesional
- 3) Síntesis comunicativa y habilidades comerciales
- 4) Dinámicas de motivación

Programas Especiales:

1. Preparación de la Comisión de Selección
2. Asesoría a la Coordinación de SES
3. Desarrollo de la Cultura de Servicio
4. Atención al Cliente
5. Formación y desarrollo como profesionistas de Calidad y Personal Ejecutiva
6. Asesoría Empresarial
7. Programa de Productividad en Ventas

MODULOS PARA LA PRODUCTIVIDAD DE VENTAS:

- 1) Identificación efectiva (propiedades emocional aplicadas)
- 2) Planificación personal

DESARROLLE A SU PERSONAL

AEP CARTELERIA DE JUNIO 2009

Aceptamos Tarjetas de Crédito

VISA MASTERCARD

X 4 e 12 PAGOS Fijos PAGO POR CUENTA

1 de Febrero a 1 de Mayo Veracruz y Tlaxcala
Calle 1 de Mayo
Calle 1 de Mayo Tel: (662) 215-040
LADA SIN COSTO: 01 800 8214 048
Veracruz, Veracruz

Teléfono y correo: inform@grupoaep.com.mx

Udell es también www.udell.com.mx

Shalom RESTAURANTE

Tel: (662) 215-040
E-mail: info@grupoaep.com.mx

¡Véngase a reír y desestresarse! UN MACHO EN APUROS

LA RENTA ES GRATIS (Una Bonita Fiesta!)

¡PASAME LA SALSITA!!

¡Aparta tu Evento hoy, y obtén el mejor descuento!

¡ESTOS SI SON CHILAQUILES!!

DEMASIADO BONITOS

Cualquier Duda Estamos a sus Ordenes 215-38-11

Aceptamos Tarjetas de Crédito

VISA MASTERCARD

3, 4 Y 12 PAGOS Fijos PAGO POR CUENTA

1 de Febrero a 1 de Mayo Veracruz y Tlaxcala
Calle 1 de Mayo
Calle 1 de Mayo Tel: (662) 215-040
LADA SIN COSTO: 01 800 8214 048
Veracruz, Veracruz

Teléfono y correo: inform@grupoaep.com.mx

Un Paso a Tiempo, es una oportunidad de vivir saludablemente... ¡atrévete a ser diferente!

¿Qué es el alcohol?
Una de las principales causas de la dependencia que las personas que lo consumen se encuentran para enfrentar el alcoholismo que consume la vida de millones de personas.

Intégrate al voluntariado
¡Tienes ganas de hacer algo por tu país? Únete al voluntariado de Un Paso a Tiempo. ¡Cada día para más información!

Experiencia tu testimonio
Exponer tu testimonio sobre cómo el programa de Un Paso a Tiempo ha cambiado tu vida o la de quienes lo rodean.

Con gusto podemos visitar tu escuela o poblado.
Si te comunicas en el teléfono (662) 214 040, o al correo electrónico un_paso_a_tiempo@grupoaep.com

SERVICIO SOCIAL
Un voluntario realiza su servicio social en el Hospital de Diagnóstico y Referencia Epidemiológica y en el Hospital de Diagnóstico y Referencia Epidemiológica y en el Hospital de Diagnóstico y Referencia Epidemiológica.

UN PASO A TIEMPO DEL CRISTAL
El programa consiste en...
1. Identificación de las personas que necesitan el programa.
2. Asesoría y acompañamiento a las personas que necesitan el programa.
3. Seguimiento y evaluación del programa.
4. Reporte de los resultados del programa.

¡Contáctanos!

Total de visitas: 2550

Un Paso a Tiempo, I.A.P.
Programa de Prevención de Adicciones y Salud Mental

Tel: (662) 214 040 / (662) 215 040
Ave. de Ariza 10600, esta. Alfonso López, Col. Pinar, C.P. 212150

Sólo para servir... Fundación GANFER, I.A.P.
(Gándara Fernández)

¿Qué es Ganfer?
Fundación Ganfer, I.A.P. es una institución sin fines de lucro, dedicada al servicio social y cultural.

¿Qué hacemos?
Promovemos el arte y la cultura. Promovemos y apoyamos a los grupos artísticos.

Presidentes:
Marcela Fernández de Gándara y Javier Gándara

Repastería Zamora

Maratón Corazón beneficia a 8 instituciones de beneficencia

ARTESANÍA INDIGENA

GUERO DE REPOSTERÍA

Taller De Conservación Efectiva Para Las Drogas Adictivas De Un Paso a Tiempo

Fundación GANFER I.A.P.

En esta ocasión nos fuimos a la saucedá y museo del niño

Referencias bibliográficas y virtuales

Manual Dreamweaver MX de cursos de la dirección de informática

Manual *Swish 2* de cursos de la dirección de informática

http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web

<http://www.red-web.es/tipospaginaweb.php>

http://es.wikipedia.org/wiki/Editor_de_p%C3%A1ginas_web

http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php