

# Universidad de Sonora

“El saber de mis hijos hará mi grandeza”

**Departamento:**

**DIRECCION DE INFORMATICA UNISON**

**Área:**

**Desarrollo Web**

**Nombre del Alumno:**

**COTA CARLOS JESUS FRANCISCO**

**Proyecto:**

**“Servicios de Desarrollo de Sistemas y Aplicaciones”**

**HERMOSILLO, SONORA 14 de Diciembre del 2011**

## INDICE

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Descripción del área</b>	<b>4</b>
<b>Justificación</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos</b>	<b>7</b>
<b>Problemas Planteados</b>	<b>8</b>
<b>Alcances y Limitaciones</b>	<b>9</b>
<b>Fundamento teórico</b>	<b>10</b>
- Herramientas	
- Conocimientos	
<b>Procedimientos empleados</b>	<b>16</b>
<b>Actividades Desarrolladas</b>	<b>18</b>
<b>Resultados Obtenidos</b>	<b>30</b>
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b>	<b>33</b>
<b>Retroalimentación</b>	<b>34</b>
- Fortalezas	
- Debilidades	
- Oportunidades	
- Recomendaciones	
<b>Bibliografía</b>	<b>38</b>

## Introducción

Este proyecto se realizó basándose en el trabajo realizado en las instalaciones de la Universidad de Sonora en el Departamento de Informática en el Área de Desarrollo Web. Está constituido de acuerdo a los lineamientos que se pide para el reporte de prácticas profesionales, cumpliendo con toda la información requerida en las horas asignadas para las prácticas profesionales, además de otros aspectos como su misión, visión y objetivos como organización, los cuales están plasmados en este documento.

Toda esta información recopilada será para dar a conocer todo lo referente al trabajo realizado como practicante y en cierta parte a las actividades que se realizan en la organización, la razón de este documento es para dar a conocer y dar noción de algunas de las actividades que se realizan en Desarrollo Web de la Universidad de Sonora.

Podemos mencionar que el área de Desarrollo Web es un área muy importante hoy en día, en esta se llevan actividades para mejorar el uso de los Sistemas de Información tanto Universitarios como de Empresas Privadas, en estos casos se proponen páginas Web para dar a conocer a las Empresas, lo cual permite mayor alcance a sus servicios. A lo largo de mis Prácticas Profesionales pude reforzar mi conocimiento sobre desarrollo Web así como incrementar mi conocimiento sobre tecnologías basadas en Web. Otros factores que ayudaron en la realización de mi trabajo fue en un ambiente agradable el cual hizo posible de una manera más sencilla la realización del trabajo, hubo apoyo por parte de las personas facilitándome la información como también con asesorías de algún tema desconocido, teniendo así una interacción tanto del practicante como de la institución.

## **Descripción del área de la Institución**

El Departamento de Informática está localizado en el edificio 8C de la Universidad de Sonora el cual cuenta con infraestructura adecuadas y amplias zonas de trabajo para sus trabajadores y agremiados.

## **Misión y visión de la Dirección de Informática**

“Satisfacer con calidad y pertinencia la demanda de servicios de la comunidad Universitaria en materia de tecnología informática como apoyo a sus funciones de docencia, investigación, extensión y divulgación, así como a sus procesos de gestión administrativa”.

Para lograr su Misión, la Dirección de Informática busca:

- Desarrollar, implementar y mantener los mejores servicios de información.
- Seleccionar, implementar y mantener la más avanzada y útil infraestructura de acceso, distribución, procesamiento y almacenamiento de información.
- Innovar continuamente los servicios que ofrece.
- Desarrollar y mantener una cultura de informática que la distinga.
- Desarrollar y mantener un ambiente de trabajo que genere satisfacción a su personal en el desempeño de sus actividades.

## **Visión**

Se ha logrado desarrollar una eficiente aplicación y difusión de las tecnologías informáticas, manteniendo a la vanguardia y en buen funcionamiento, basados en políticas de seguridad apropiadas, la infraestructura de cómputo, redes, telecomunicaciones y los sistemas de información de nuestra universidad.

La Dirección de Informática es una entidad creada con el fin de impulsar el desarrollo tecnológico y mantener la operación de la infraestructura de cómputo, comunicaciones y telecomunicaciones, instalada en la Universidad de Sonora,

que permita el crecimiento sostenido y la optimización de la misma, con el fin de ofrecer herramientas de apoyo para un desarrollo educativo de

### **Área en que fueron realizadas las prácticas:**

La actividad realizada se hizo en el Área de Desarrollo Web que localiza en el primer piso del edificio, aquí se proporcionó un espacio que constaba de un escritorio y una computadora con las herramientas necesarias para desempeñar el trabajo asignado.

Dentro del área de Desarrollo Web se realizaron las actividades necesarias para la actualización de páginas Webs tanto de la institución como de empresas Privadas.

### **Las actividades realizadas fueron:**

- Apoyar el desarrollo de proyectos informáticos.
- Colaborar en la definición de necesidades de desarrollo de nuevos sistemas de Información.
- Diseño Web.
- Maquetación Web.
- Edición de imágenes.
- Modificaciones Web.
- Mantenimiento Web.
- Actualización Web.
- Propuestas de Diseño

El horario de servicio y atención a los clientes u otras personas es de lunes a viernes de 8 de la mañana a 3 de la tarde incluyendo todo el edificio de Informática.

## Justificación

En cualquier Institución se genera gran cantidad de información, igual sucede con las actividades relacionadas con el trabajo administrativo y docente, por esta razón se hace necesaria la sincronización de dicha información para darle un adecuado manejo, aprovechar su aprovechamiento y acelerar su consulta. Para esta tarea de administración de datos, la Internet y en especial la Web se han constituido en una herramienta de bastante utilidad ya que permite en acceso simultaneo de muchos usuarios a servidores de datos en una forma rápida y económica a través de documentos HTML (páginas WEB) , además , gracias a las nuevas tecnologías es posible distribuir y ejecutar aplicaciones a través de la red permitiendo de esta forma un ahorro sustancial en los costos de licencia de software y equipos de cómputo.

## Objetivos del Proyecto

Desarrollar páginas Web que permita a los clientes y a la Institución Universitaria el manejo de su información de manera rápida para darla a conocer eficazmente, lo cual llevará a satisfacer la nueva demanda de Información que se esta dando tanto en el campus universitario como en la región. Todo esto se llevara a cabo mediante actualizaciones de sitios ya construidos así como también el desarrollo de nuevos sitios de la Universidad de sonora.

Actualmente Desarrollo Web cuenta con una gran cartera de clientes tanto en Hermosillo como otros municipios, lo cual implica una gran demanda de mantenimiento y actualización de estos, así como también nuevas ideas basándonos en las nuevas tecnologías de información.

## Problemas planteados para su resolución

Antes de solucionar los problemas que se presentaron a la hora de hacer el proyecto, una de las cosas que hay que decir es que la mayoría de los problemas son relacionados con la falta de información de parte del cliente para desarrollar los cambios en sus sitios.

Los problemas planteados de este proyecto son los siguientes:

El uso de nuevas tecnologías en el desarrollo Web nos permiten facilitar tanto a nosotros como el uso de estas, lamentablemente la mayoría de las paginas Desarrolladas no cuentan con esta tecnología, dando así a la necesidad de emigrar a esta siendo un trabajo laborioso pero que nos beneficiara en un futuro.

Como la demanda ha sido cada vez mayor se ve la necesidad de tener un mayor conocimiento de tecnologías que faciliten el trabajo como frameworks para Web que disminuyen el trabajo hasta en un 80% lo cual beneficia tanto a los clientes como a Desarrollo Web.

## **Alcances y Limitaciones en la solución de los problemas**

Antes de avanzar y mencionar los alcances y limitaciones que se tuvieron a la hora de desarrollar el trabajo se tiene que comentar que el uso de herramientas tecnológicas ayudó en parte para la hora de realizar dichas actividades primero para la edición de imágenes y la actualización de los sitios Web que fueron los trabajos más específicos realizados, dependiendo del enfoque que se le quiera dar aunque cada vez que se avanza se encuentran problemas más complejos y más difíciles de solucionar porque puede haber diferentes situaciones en diversos requerimientos de los clientes, las limitantes al principio fueron la falta de dominio de estas mismas, pero ya con la práctica se fue facilitando todo, haciendo más rápida la entrega de los proyectos Web.

En seguida se mencionan los alcances y limitaciones que se presentan.

### **Alcances:**

- Los programas usados en el proyecto ayudan eficazmente a cumplir con la expectativa que se tenía de ellos, lo cual hace eficiente el trabajo y el desarrollo del proyecto.
- El apoyo en dudas de los compañeros del área facilitaban la finalización de los proyectos

### **Algunas de las limitaciones son las siguientes:**

- No tener dominio de herramientas de diseño al principio por falta de uso.
- Entrega de requerimientos por parte de los clientes
- La falta de práctica y conocimientos en algunos lenguajes.

Resumiendo los alcances y limitaciones se pueden mejorar; los alcances pueden aumentar y las limitaciones disminuir conforme a las posibilidades y conocimientos obtenidos.

## **Fundamento teórico de las herramientas y Conocimientos aplicados**

A continuación se describen las herramientas utilizadas a lo largo de los proyectos realizados. Las cuales nos facilitaron en el área de Desarrollo Web para hacer más fácil nuestro trabajo.

Las herramientas utilizadas son las siguientes:

- Sistema Operativo Windows XP como plataforma
- DREAMWEAVER 8
- ADOBE PHOTOSHOP CS
- ADOBE FLASH CS
- IE TESTER
- MOZILLA FIREFOX
- GOOGLE CHROME
- FIREBUG

A continuación se detallan las herramientas que son los programas utilizados para la elaboración del proyecto:

### **Windows XP Professional.**

Lanzado al mercado el 25 de octubre de 2001, actualmente es el sistema operativo para x86 más utilizado del planeta (con una cuota de mercado del 56.72%) y se considera que existen más de 400 millones de copias funcionando.

No se necesita ampliar mucho en el tema ya que solo funciona como la plataforma que soportara las demás herramientas

## **Dreamweaver**

**¿Qué es?:** Es una aplicación en forma de estudio (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) enfocada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.<sup>1</sup>

**¿Para qué sirve?:** Permite a los diseñadores y desarrolladores crear con total confianza sitios web basados en estándares. Diseño de forma visual o directamente sobre el código, desarrollo de páginas con sistemas de gestión de contenido y prueba de forma precisa la compatibilidad con los navegadores gracias a la integración con Adobe BrowserLab, un nuevo servicio en línea de Adobe CS Live.<sup>2</sup>

Además todas tienen una gama de funciones internas en las versiones actualizadas que sirven de mucho a la hora de crear los sitios o modificarlos como por ejemplo:

- Integración con Adobe Creative Suite
- Compatibilidad con CMS integrada
- Asistencia de codificación inteligente
- Compatibilidad integral con CSS
- Integración con contenido de FLV
- Compatibilidad con las principales tecnologías
- Sugerencias personalizadas de código específico del sitio



## Photoshop

**¿Qué es?:** El software Adobe Photoshop redefine el tratamiento de imágenes digitales gracias a las nuevas herramientas de fotografía eficaces y a las funciones innovadoras para realizar selecciones complejas en las imágenes, pinturas realistas y retoques inteligentes. Disfrutar de la compatibilidad de 64 bits multiplataforma y de una gran variedad de mejoras del flujo de trabajo.

**¿Para qué sirve?:** El propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad. Aunque para determinados trabajos que requieren el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

Entre las alternativas a este programa, existen algunos programas libres como GIMP, orientada a la edición fotográfica en general, o propietarios como PhotoPaint de Corel, capaz de trabajar con cualquier característica de los archivos de Photoshop, y también con sus filtros plugin. <sup>4</sup>

En el estándar *de facto* en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

El uso de esta herramienta fue muy útil para el tratamiento de las imágenes en el proyecto.

## **FLASH**

### **¿Qué es?:**

El software Adobe® Flash® Professional CS5.5 es el entorno de creación líder del sector de producción de contenido interactivo expresivo. Cree experiencias envolventes y preséntelas al público de forma coherente en ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas y televisores.

**¿Para qué sirve?:** se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante el lenguaje Actionscript en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

## **IE TESTER**

### **¿Qué es?:**

IETester es un Software libre (tanto para uso personal y profesional) es un WebBrowser que le permite tener la representación y los motores de Javascript de **IE10 vista previa, IE9, IE8, IE7 y IE 6 IE5 0.5 en Windows 7, Vista y XP**, así como la IE instalado en el mismo proceso.

**¿Para qué sirve?:** sirve para emular el navegador internet Explorer desde su versión 5 hasta la más actual, ya que desgraciadamente este navegador es el que tiene menos compatibilidad con los lenguajes css3 y html5 lo cual te hace que las páginas Web no se observen correctamente en este navegador y

tienes que usar hacks para hacer la pagina homogénea en todos los navegadores Web.

## **MOZILLA FIREFOX**

### **¿Qué es?:**

Es un navegador web libre y de código abierto descendiente de Mozilla Application Suite y desarrollado por la Fundación Mozilla. Es el segundo navegador más utilizado de Internet con más de 450 millones de usuario

**¿Para qué sirve?:** sirve para poder visualizar paginas web, el cual utilizamos también para testear los proyectos Web.

## **GOOGLE CHROME**

### **¿Qué es?:**

Es un navegador web desarrollado por Google y compilado con base en componentes de código abierto como el motor de renderizado Webkit y su estructura de desarrollo de aplicaciones (framework),<sup>2</sup> disponible gratuitamente bajo condiciones de servicio específicas. Es el tercer navegador más utilizado de Internet con más de 200 millones de usuarios; el cual podría ser el numero uno en pocos meses.

**¿Para qué sirve?:** sirve para poder visualizar paginas web, el cual utilizamos también para testear los proyectos Web.

## FIREBUG

### **¿Qué es?:**

es una extensión de Firefox creada y diseñada especialmente para desarrolladores y programadores web. Es un paquete de utilidades con el que se puede analizar (revisar velocidad de carga, estructura DOM), editar, monitorizar y depurar el código fuente, CSS, HTML y JavaScript de una página web de manera instantánea e *inline*.

**¿Para qué sirve?:** no es un simple inspector como DOM Inspector, además edita y permite guardar los cambios, un paso por delante del conocido Web Developer. Su atractiva e intuitiva interfaz, con solapas específicas para el análisis de cada tipo de elemento (consola, HTML, CSS, Script, DOM y red), permite al usuario un manejo fácil y rápido. Firebug está encapsulado en forma de plug-in o complemento de Mozilla, es Open Source, libre y de distribución gratuita.

**Fundamentos teóricos de los conocimientos aplicados** son los siguientes:

- HTML (Hyper Text Markup Language)
- CSS (Cascading Style Sheets)
- JQuery (última version 1.4.2)
- Javascript (JS)

## Procedimientos empleados

A continuación se muestra paso a paso los procedimientos usados en algunos proyectos:

- 1) Recibir especificaciones de cambios del sitio Web así como también los archivos bases del sitio.
- 2) Uso de Adobe Photoshop para editar imágenes requeridas, o hacer nuevas imágenes para nuevas secciones del sitio pudiendo ser estas cabeceras, banners, menús, etc.
- 3) Uso de Dreamweaver para modificar el código HTML, CSS, JAVASCRIPT e insertar las imágenes requeridas así como el JQUERY.

A continuación se muestra paso a paso los procedimientos usados para la creación del sitio Web del Encuentro Nacional de Energías Alternas del Tecnológico de Monterrey Campus Hermosillo:

- 1) Recibí por parte de la encargada de Desarrollo Web instrucciones para proponer un sitio Web referente Encuentro Nacional de Energías Alternas del Tecnológico de Monterrey Campus Hermosillo ya que los encargados de este Encuentro querían un pagina moderna que hiciera referencia al tema.
- 2) Uso de la Web para encontrar imágenes e información referente al tema que se pidió.
- 3) Edición en Photoshop de las imágenes y composición de las mismas para hacer la maqueta del diseño.

- 4) Crear varias propuestas de Diseño del sitio Web para que se eligiera la más acorde a sus necesidades.
- 5) Ya teniendo el diseño aceptado hacer en ADOBE FLASH el logo con movimiento del sitio como también del diseño de una parte de la pagina Web.
- 6) Pasar de Photoshop a HTML Y CSS el diseño que se había aceptado como también incrustar los archivos flash cumpliendo con los estándares para una optima visualización del sitio.

## Actividades desarrolladas

Las principales actividades realizadas fueron:

- Edición de imágenes.
- Mantenimiento Web.
- Actualización Web.
- Propuestas de Diseño
- Diseño Web

A continuación se explica de manera detallada cada actividad:

### a) Edición de Imágenes

Se llevó a cabo la edición de imágenes para incluirlas en el catalogo del sitio de [www.uniformesarrieta.com](http://www.uniformesarrieta.com) la cual se logro con el software PHOTOSHOP el cual nos ayudo para siluetear las imágenes( cortar la imagen principal para ponerle otro fondo) asi como también exportar estas imágenes en diferentes tamaños de resoluciones para el catalogo del sitio, creando asilas miniaturas y las imágenes en tamaño del zoom.

Estas actualizaciones se realizaron para ampliar el catalogo del sitio y brindarle más opciones a sus clientes.

También se llevo a cabo la edición de imagen de los banners del sitio [www.aepcpacitacion.com](http://www.aepcpacitacion.com) la cual se trato de editar las imágenes de los cursos del mes y la cartelera del mes de noviembre y diciembre.

Otra edición que se llevo a cabo fue la de incluir un banner principal en el sitio Web DesertTrophy que mostrara el desierto de Sonora y fuera acorde con el sitio.



### c) Actualización Web

Las principales actividades que realice en mis prácticas fue la actualización de sitios Web ya que en muchas Empresas se tiene que actualizar la información mensualmente o según sea necesaria.

La actualización del Sitio de Uniformes Arrieta como antes se menciona fue la de editar imágenes e incluirlas a su catalogo del sitio como también agregar nuevas secciones en el catalogo, el cual cada vez es más amplio.



Fig.2 sitio Arrieta

La actualización del sitio de la casa del diabético se logro actualizando su sección de Diabetips la cual se actualiza constantemente.

Una de las actualizaciones más extensas se llevo el sitio de Nogales Paint ya que se agregaron varios catálogos de sus hojas técnicas de los productos que se manejan por medio de creación de tablas mediante HTML y el diseño de estas por CSS también la edición de las imágenes para que se adaptaran al tamaño requerido.



Fig.4 Econoandamios

La Actualización del sitio de Diazlab fue un chequeo total del sitio para estructurar la información contenida en este ya que una secciones del sitio contenian información duplicada y no estructurada cronológicamente, en este sitio también se incluyo javascript para el uso de pop ups o ventanas emergentes para mostrar en breve un contenido del los banners.

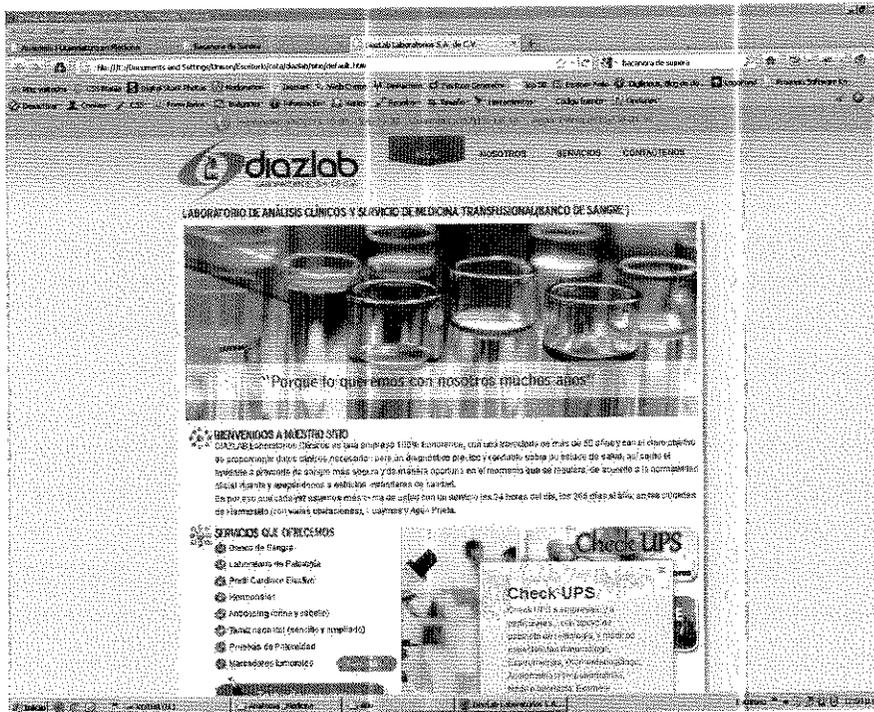


Fig.5 Sitio Diaz Lab mostrando la ventana emergente

También se actualizo el sitio de San Felipe de Jesús al cual se le cambio el menú principal que constaba de imágenes por un menú más simple y menos robusto con CSS teniendo una mejor vista del sitio.

El este algunos sitios Web como nos apoyamos en Firebug para editar el sitio en tiempo real sin la necesidad de cambiar el archivo ya teniendo los parámetros deseados pasamos a modificar el archivo.



Fig.6 sitio San Felipe de Jesús con el menú viejo



Fig.7 sitio San Felipe de Jesús con el menú nuevo



Las cuales se presentan a continuación:



Fig.9 utilizado para la base de la isla



Fig.10 árbol utilizado para propuesta del campo

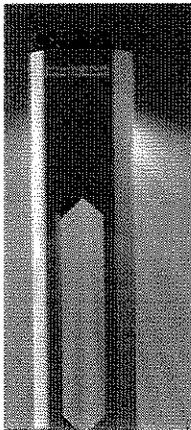


Fig.11 torre abengoa solar



Fig.12 cascada par la isla



Fig.13 paneles solares



Fig.14 arbusto

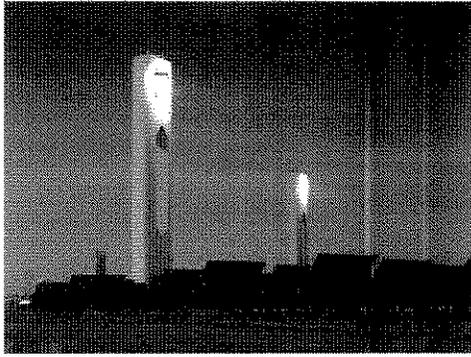


Fig.15 paneles solares y torre

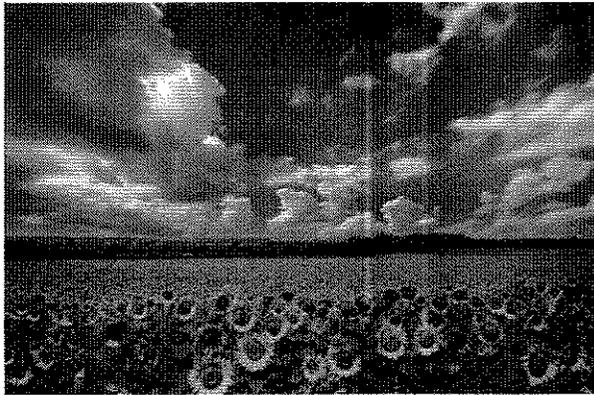


Fig. 16 girasoles

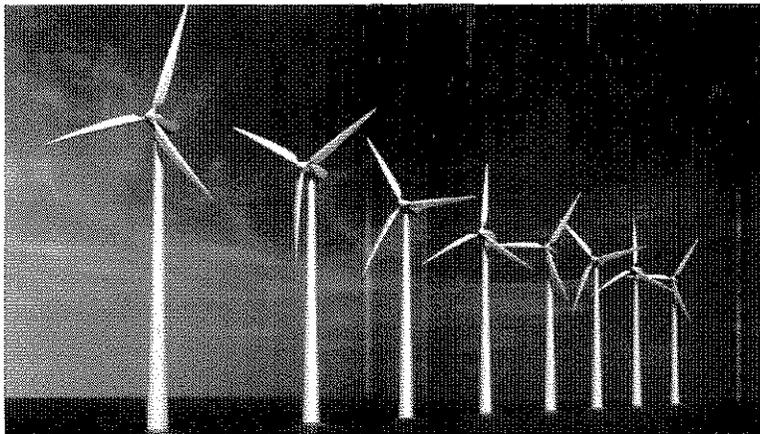


Fig. 17 molinos de Viento

Ya teniendo las imágenes encontradas basándonos que son imágenes que hacen referencia a las energías alternas se paso a editar las imágenes en Photoshop para darles el tratamiento deseado, empezando por siluetear las imágenes para mejor le manejo de estas, también se tuvieron que bajar brushes para Photoshop en formas de nubes para ayudarnos a dar efectos.

Ya Editadas y manipuladas las imágenes se obtuvieron 3 diseños los cuales fueron vistos por la encargada de Desarrollo Web para darle el visto bueno y seleccionar uno de los Diseños para mostrárselo al cliente.

Los diseños fueron los siguientes:



Fig. 18 primer diseño.



Fig.19 segundo diseño.



Fig. 20 tercer diseño.

El diseño que se eligió fue el de la figura 18, partiendo de ahí se empezó a estructurar el diseño completo del sitio Web, pensando en las secciones que tendría de acuerdo a los requerimientos del cliente.

Una vez ya terminado el diseño se pasó a convertir de Photoshop a página Web mediante código HTML Y CSS, también se utilizó Adobe Flash para dar unos efectos en el logotipo del sitio como también en la isla flotante para hacer más visual el sitio Web.

Ya teniendo la estructura completa en Web se pasó al testeo de la página mediante el software IETESTER el cual nos ayudó a observar el sitio web en varias versiones del Internet Explorer para ver su funcionamiento, también se testó el sitio en Mozilla Firefox y Google Chrome.

El sitio también tiene secciones que se utilizó php y mysql para que los participantes pudieran darse de alta en el encuentro y facilitar la administración de participantes.

## Resultados Obtenidos

Los resultados obtenidos en los diferentes proyectos fueron satisfactorios tanto para mí como para los clientes de Desarrollo Web. Ya que los sitios no solo se mejoraron visualmente sino internamente para futuro cambios.

El sitio de anatomía que se muestra a continuación tiene una mejor estructura de diseño y usabilidad del mismo. Con lo cual se obtuvo el resultado deseado utilizando CSS para una mejor estructura y una facilidad de cambio en esta.



Fig. 21 nueva página de anatomía.

El sitio del Encuentro de Energías Alternas del Tecnológico de Monterrey paso por muchos cambios para llegar al resultado final ya que a lo largo del desarrollo se cambiaron requerimientos por parte del cliente, y también se tuvo probando diferentes menús, posicionamiento de contenido , diferentes efectos en el sitio para la visualización, con el cual que como resultado el siguiente aspecto del sitio.

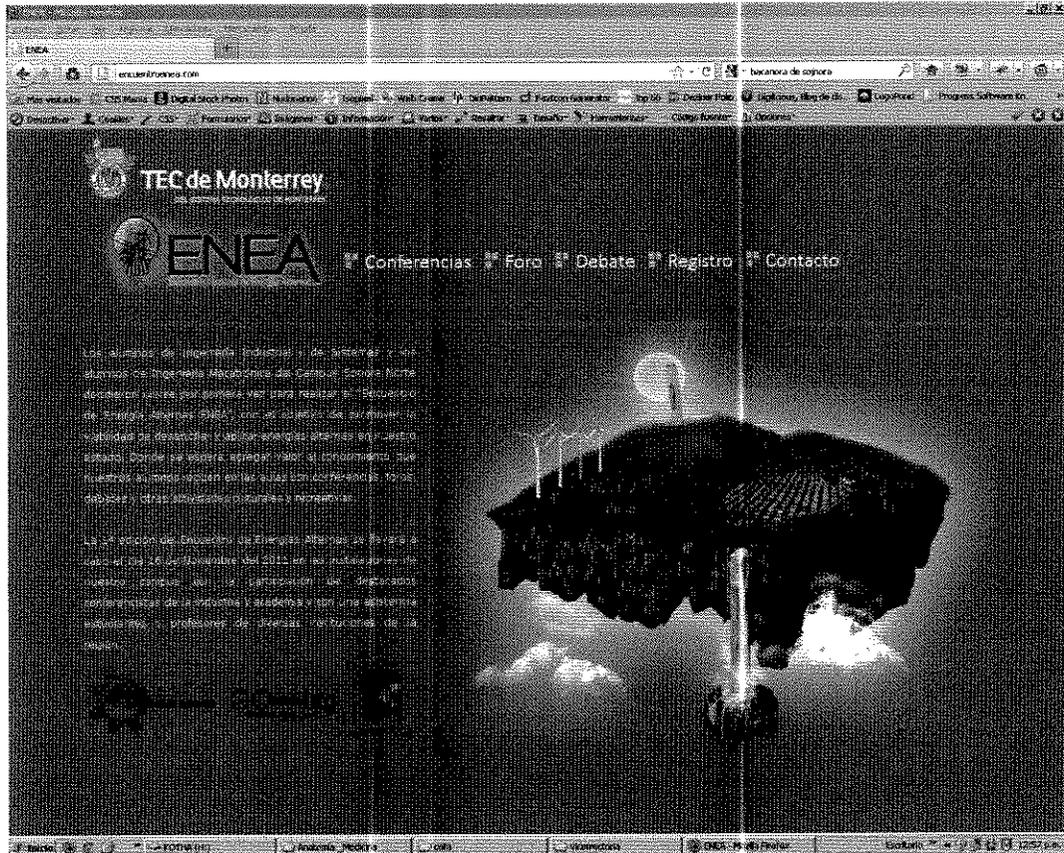


Fig. 22 Pagina Enea

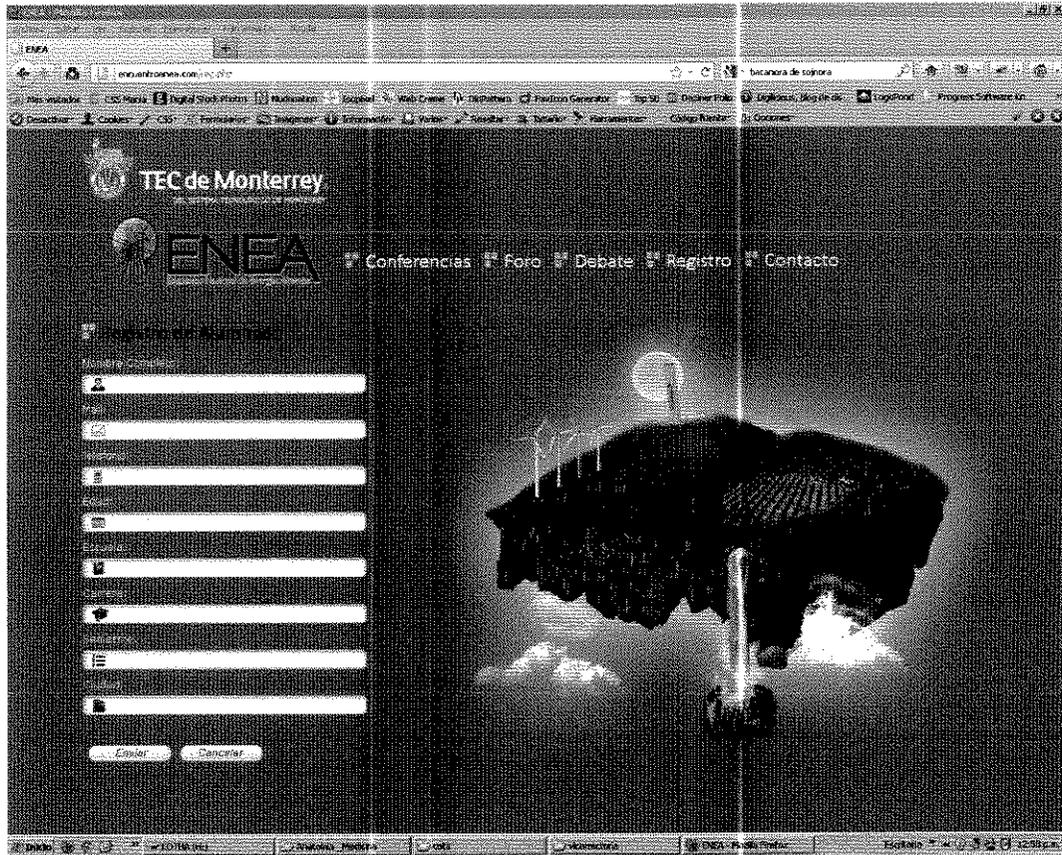


Fig.23 Pagina Enea para registro de Asistentes

El resultado fue satisfactorio ya que se llegó a la meta deseada, quedando atrás los diseños web planos y dándole más aspecto a la Web 2.0 que ya no maneja la estructura en tablas la cual no permitía el posicionamiento de elementos en un punto específico y siendo más rigurosa para el manejo de estilos de diseño.

## Conclusiones y Recomendaciones

De las cosas que podría concluir en este proyecto fue el hecho de que su realización no fue solo el Desarrollo de un sitio web, Actualizaciones, etc. sino que lleva de trasfondo mucho mas a nivel estructural de un sitio mediante las tecnologías de HTML Y CSS, JAVASCRIPT, etc.

Ya que al principio del proyecto conocía las tecnologías muy poco y a lo largo fui reforzando y aprendiendo a dominarlas, el cual fue un factor muy importante para agilizar mi trabajo y formarme profesionalmente.

Una de las partes mas importantes del Desarrollo Web es de entender que quiere el cliente, sus requerimientos y ya teniendo esto una buen planeación para agilizar el sitio Web.

Desarrollo Web ya tiene tiempo en la Universidad de Sonora prestando sus servicios, en el tiempo que estuve en las practicas pude aprender mucho sobre diferentes factores que afectan en el diseño Web, pero también aprendí que se debe actualizar constantemente para mejorar el servicio que se brinda.

Se llevó a cabo el propósito, que fue el cubrir las necesidades de Desarrollo Web, actualizar información de una organización tanto en la página web como también el Diseño de Sitios Web; así concluyendo con las gracias a la organización que me ha brindado la oportunidad de aplicar principios de mi carrera.

Mi objetivo principal consiste en continuar desarrollando mi experiencia en empresas del ramo y en posiciones similares a las ya ocupadas viéndose así beneficiada mi poca experiencia por las labores desarrolladas en esta oportunidad que se me brindo.

Por último, puedo mencionar que este proyecto desde su inicio me dio la oportunidad de darme cuenta que en todo ambiente laboral y la practica es muy importante para un mejor aprendizaje de los temas actuales de mi carrera.

## **RETROALIMENTACIÓN**

A continuación se describen las principales fortalezas, debilidades, oportunidades y recomendaciones.

### **Fortalezas**

#### **Fortalezas del conocimiento:**

- Uso de Herramientas para creación de páginas Web.
- Uso de Photoshop
- El uso de herramientas practicas para el desarrollo web.
- Pensamiento analítico y estructural.
- Manejo de interfaces.
- Uso y manejo de información.
- Autodidacta

#### **Fortalezas de las actitudes:**

- Empeño y perseverancia.
- Responsabilidad
- Actitud positiva ante los problemas presentados durante el proyecto.
- Actitud para aprender nuevos temas para resolver los problemas que se presentan.

### **Fortalezas de las habilidades:**

- Aplicar algunos de los conocimientos obtenidos alrededor de la carrera cursada.
- Uso de herramientas para Diseño web.
- Ampliar el conocimiento de Desarrollo Web
- Experiencia laboral.

Estos fueron algunas de los puntos y/o habilidades mejoradas o adquiridas con los cuales conté para la realización del proyecto que estuvieron a mi favor;

### **Debilidades**

#### **Debilidades de conocimiento:**

- Falta de conocimiento más a fondo de lenguajes Web.
- No tener experiencia en el ambiente laboral
- En general, manejar solamente un lenguaje de programación en su mayoría durante los estudios de la carrera

#### **Debilidades de actitud:**

- Ignorancia en temas para más soluciones diferentes.
- Incertidumbre por el manejo de las herramientas ocasionalmente.
- Impaciencia por no poder lograr de manera inmediata el resultado deseado.

#### **Debilidades en las habilidades:**

- Falta de práctica lo cual lleva a la falta de conocimiento.
- Conocer básicamente sobre estos temas mencionados anteriormente.

## Oportunidades

Algunas oportunidades presentadas con la realización de este proyecto son las siguientes:

- Servir como futuro apoyo a la organización.
- Reforzamiento en mi conocimiento
- Nuevos conocimientos adquiridos
- Relaciones de trabajo relacionadas al ambiente web.
- Relación directa con trabajadores y jefes de la organización.
- Reconocimiento al trabajo realizado..
- Realización de nuevos proyectos.
- Uso de nuevas tecnologías.
- Conocimientos adquiridos con tecnologías que están en su auge y todavía no se usan en esta institución.

## Recomendaciones

Como recomendaciones con la carrera y los conocimientos que se tienen con base en lo que se ha recorrido durante estos años y me he podido dar cuenta en mis practicas y en las necesidades de las empresas puedo decir los siguientes puntos:

- Hacer hincapié en los alumnos de las bases fundamentales de la carrera como son la lógica de programación y que sino esta bien cimentada el avance de sus conocimientos puede ser mas lento.
- Cambios en la temática de los temas proporcionados a los alumnos en clases, ya que en el ambiente laboral se están demandando otros temas y darles a conocer que las tecnologías avanzan rápidamente y se tienen que hacer autodidactas.
- .Dar asesorías a los alumnos sobre temas desconocidos, no solo por parte de los maestros sino que haya una retroalimentación por parte de sus mismos compañeros que dominen un tema en específico.

- Enseñar y difundir a los alumnos la importancia de practicar, ya que la práctica hace al maestro si no pone su conocimiento en práctica no podrá avanzar significativamente.
- Incluir talleres o cursos para reforzar el conocimiento de los alumnos sobre temas actuales como son: Diseño Web , Redes Sociales, Edición de imágenes, Edición de Videos, Ofimática avanzada, Bases de datos, Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS), Proyectos Editoriales y todo lo que tenga que ver con dispositivos móviles y tabletas ya que en la actualidad es una parte muy importante en el manejo de información; y por que dar tantos temas, si es una carrera de Sistemas de Información creo que la información se da tanto en imágenes, Web, móviles, tabletas, e ediciones impresas.
- Incluir alguna materia para el a la lectura para que el alumno conozca nuevas tecnologías de la información y empiece a formar su perfil autodidacta.

Finalizando con todos estos puntos que creo que son de mucha importancia para las generaciones que vienen de la carrera de Ing. En Sistemas de Información. Agradezco haber hecho las prácticas profesionales en Desarrollo Web ya que mi conocimiento sobre temas y mi interés sobre nuevas tecnologías fue incrementado, sin más que decir estoy a sus órdenes.

## Bibliografías

Enlaces que se usaron de información teórica y guía

1. – Windows XP

[http://es.wikipedia.org/wiki/Windows\\_XP](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_XP):

2. - Adobe Dreamweaver

<http://www.adobe.com/es/products/dreamweaver/>

3. - Adobe Photoshop

<http://www.adobe.com/es/products/photoshop/photoshop/>

4. - Adobe Flash

[http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash\\_Professional](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Professional)

<http://www.adobe.com/es/products/flash.html>

5. – IE Tester

<http://www.my-debugbar.com/wiki/IETester/HomePage>

6. – Mozilla Firefox

[http://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla\\_Firefox](http://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox)

7. – Google Chrome

[http://es.wikipedia.org/wiki/Google\\_Chrome](http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome)

7. – Google Firebug

<http://es.wikipedia.org/wiki/Firebug>