



EL SABER DE MIS HIJOS
HARÁ MI GRANDEZA

UNIVERSIDAD DE SONORA
DIVISIÓN DE CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS QUÍMICO-BIOLÓGICAS

Hermosillo, Son., a 21 de junio de 2010

A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente hago constar que la alumna Claudia Antúnez Mungaray con expediente 205203118 de la carrera ingeniería en sistemas de información realizo sus prácticas profesionales en el departamento de Ciencias Químico Biológicas, durante el periodo 8 de febrero al 17 de junio del 2010. De lunes a viernes, acumulando un total de 340 horas.

Durante este tiempo se realizaron la creación de la página web de dicho departamento, la cual cuenta con una especificación de las áreas que conforman el departamento, así como las carreras y posgrados que se tienen, además los servicios que se ofrecen.

Se extiende la presente a petición de la interesada y para los fines que ella considere pertinentes

ATENTAMENTE
"EL SABER DE MIS HIJOS HARA MI GRANDEZA"


ING. GERARDO RUÍZ GRIJALVA
Secretario Administrativo



EL SABER DE MIS HIJOS
HARÁ MI GRANDEZA
DEPARTAMENTO DE
CIENCIAS QUÍMICO
BIOLÓGICAS

Institución donde se realizado el proyecto:
Departamento de Ciencias Químicas Bilógicas,
Universidad de Sonora.

Proyecto:
“Página Web del
Departamento de Ciencias
Químicas Biológicas”

Practicante: Claudia Antúnez Mungaray

UaBo
[Signature]
30/05/10

Índice

Introducción	3
Descripción del área de la institución en la que desarrollo las practicas	4
Justificación del proyecto realizado	4
Objetivos del proyecto	5
Problemas planteados para resolverlos	6
Alcances y limitaciones en la solución de los problemas	7
Fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados	8
Procedimientos empleados y actividades desarrolladas	12
Resultados obtenidos	23
Conclusión	27
Recomendaciones	28
Retroalimentación	32
Bibliografía	33

Introducción

En este reporte se muestra cuáles fueron los pasos para realizar la página web del departamento de ciencias químicas biológicas, ya que este departamento contaba con un sitio web que no estaba actualizado, y no era del agrado de departamento.

El departamento de ciencias químicas biológicas quiere estar actualizado por esta razón el departamento decidió realizar una página web, con el objetivo de tener contacto con sus alumnos, y atraer nuevo alumnos a sus carreras.

El objetivo del departamento es brindar información adecuada por medio de un sitio web, en donde tenga contacto con sus usuarios.

Además se presentan los problemas que se presentaron para la realización del sitio web, los cuales no fueron muchos.

Se explica de forma detallada como se realizó el sitio web, las herramientas que se utilizaron, así como el lenguaje que se utilizó para la realización de la página, y los beneficios que se obtuvieron con dicha página.

Descripción del área de la institución en la que desarrollo las practicas

Para desarrollar las prácticas profesionales, se realizaron en la Universidad de Sonora, en el Departamento de Ciencias Químicas Biológicas.

Su ubicación es:

Jefatura del Departamento de Ciencias Químicas Biológicas

Edificio 5E, Blvd. Luis Encinas y Rosales S/N C.P. 83000, Col. Centro

Hermosillo, Sonora, México.

Teléfono y Fax (662) 259-21-63 y 64

Justificación del proyecto realizado.

El departamento de ciencias químicas biológicas cuenta con una página web, la cual cuenta con demasiada información al inicio y no muestra información de las áreas específicas del departamento. Esta página se realizó hace tiempo la cual no se ha actualizado.

Por esta razón el departamento decidió realizar una nueva página web, la cual cuente con información concreta y precisa para sus usuarios, la cual sea fácil de encontrar y de forma dinámica.

Objetivos del proyecto

La realización de la página se tuvo dos objetivos los cuales se muestran a continuación:

Objetivos Generales

- ✓ Sea fácil de usar.
- ✓ Tenga colores referentes a la universidad de sonora.
- ✓ Sea dinámica.
- ✓ Realización de página web independientes para el laboratorio de análisis clínicos, y de la muestra estudiantil.

Objetivos Específicos

- ✓ Inicio: Muestre los inicios del departamento al igual que un paseo por virtual por la infraestructura del departamento.
- ✓ Administración: Se dé a conocer cuál es el personal administrativo que conforma el departamento, así como los maestros que imparten clases.
- ✓ Docencia: En esta área se tiene como objetivo que aparezcan las academias que conforma el departamento, así como los programas para las materias.
- ✓ Oferta educativas: Es donde se va a mostrar las carreras que cuenta y también los posgrados que tiene el departamento.
- ✓ Investigación: Es esta área se tienen los cuerpos académicos que se tienen.
- ✓ Servicios: Aquí se muestra los servicios con los que cuenta el departamento para sus alumnos.
- ✓ Eventos: esta área es un espacio para los estudiantes.
- ✓ Contacto: Información de la ubicación del departamento.

Problemas planteados para resolverlos

Como ya se mencionó antes el departamento de ciencias químicas biológicas cuenta con una página web, la cual muestra los siguientes problemas:

- Demasiada información al inicio: Es demasiado austera, se quiere realizar una página la cual llame la atención para sus usuarios, fácil de usar y dinámica, que no contenga demasiada información, solamente la necesaria y concisa.
- Proporcionar información de ayuda: la página cuenta con mucha información la cual no se cuenta bien administrada, además le hace falta información, en el caso de los alumnos, las meterías que van a llevar, plan de estudio entre otras cosas.
- Información general: En la página no podemos encontrar quien es el jefe de departamento, que maestros imparten clases entre otras cosas.
- Lacijs: La página no muestra el laboratorio de análisis ya que es una parte importante del departamento.
- Servicios: no se muestra los servicios que brinda el departamento para sus alumnos, los cuales son varios y son importantes para que el alumno se entere de las actividades que se tienen.
- Información de las carreras: Lo principal que debería de mostrar la página es la descripción de las carreras así como sus materias, pero no se cuenta con eso, ya que debería de ser unos de los puntos principales.

Con estos problemas que presenta la página actual, se van a tomar en cuenta para no repetirlo en la página que se está desarrollando, con el fin de tener la satisfacción del usuario.

Alcances y limitaciones en la solución de los problemas

Alcances

Lo que el departamento tiene como objetivo es tener una página web que brinde información, ya que una página web es una tarjeta de presentación digital.

Internet es un medio completamente globalizado que puede ser utilizado para llegar potencialmente a millones de usuarios. Algo muy importante que ayudara la página web es la imagen, significa una mejora en la percepción por parte de los usuarios para el departamento. Los usuarios les gustan que procuren utilizar nuevas estrategias y herramientas para brindar un mejor servicio, además es un excelente medio para establecer contacto con el departamento.

Esto mejora la atención con el usuario, ya que se pueden incorporar una gran cantidad de herramientas encaminadas a mejorar la atención del usuario.

Limitaciones

Al parecer la única limitación que se presento es que las áreas del departamento de ciencias químicas biológicas, no se mandó toda la información necesaria, a causa de que alguna información se solicitó a finales de semestre, lo cual muchas de las áreas que se tenían planeadas realizar para la página web, no se realizaron por falta de información.

Fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados

Las herramientas que se utilizaron:

Visual Studio 2008

Adobe photoshop cs4

Lenguaje que se utilizó:

Asp.Net

C#

Descripcion:

Visual studio 2008

Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado, para sistemas operativos Windows. Soporta varios lenguajes de programación tales como Visual C++, Visual C#, Visual J#, ASP.NET y Visual Basic .NET, aunque actualmente se han desarrollado las extensiones necesarias para muchos otros.

Visual Studio permite a los desarrolladores crear aplicaciones, sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno que soporte la plataforma . Así se pueden crear aplicaciones que se intercomunican entre estaciones de trabajo, páginas web y dispositivos móviles.[1]

Razones por la cuales se desarrolló en visual studio:

La mejora en las capacidades de Pruebas Unitarias permiten ejecutarlas más rápido independientemente de si lo hacen en el entorno IDE o desde la línea de comandos. Se incluye además un nuevo soporte para diagnosticar y optimizar el

sistema a través de las herramientas de pruebas de Visual Studio. Con ellas se podrán ejecutar perfiles durante las pruebas para que ejecuten cargas, prueben procedimientos contra un sistema y registren su comportamiento; y utilizar herramientas integradas para depurar y optimizar.

LINQ (Language Integrated Query) es un nuevo conjunto de herramientas diseñado para reducir la complejidad del acceso a Base de Datos, a través de extensiones para C++ y Visual Basic así como para Microsoft .NET Framework. Permite filtrar, enumerar, y crear proyecciones de muchos tipos y colecciones de datos utilizando todos la misma sintaxis, prescindiendo del uso de lenguajes especializados como SQL o XPath.

Visual Studio 2008 ahora permite la creación de soluciones multiplataforma adaptadas para funcionar con las diferentes versiones de .Net Framework: 2.0. (Incluido con Visual Studio 2005), 3.0 (incluido en Windows Vista) y 3.5 (incluido con Visual Studio 2008).

.NET 3.5 incluye biblioteca ASP.NET AJAX para desarrollar aplicaciones web más eficientes, interactivas y altamente personalizadas que funcionen para todos los navegadores más populares y utilicen las últimas tecnologías y herramientas Web, incluyendo Silverlight y Popfly.

Adobe Photoshop

Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados).[2]

ASP.NET

ASP.NET es un framework para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores para construir sitios web dinámicos,

aplicaciones web y servicios web XML. Apareció en enero de 2002 con la versión 1.0 del .NET Framework, y es la tecnología sucesora de la tecnología Active Server Pages (ASP). ASP.NET está construido sobre el Common Language Runtime, permitiendo a los programadores escribir código ASP.NET usando cualquier lenguaje admitido por el .NET Framework.

Las páginas de ASP.NET, conocidas oficialmente como "web forms" (formularios web), son el principal medio de construcción para el desarrollo de aplicaciones web.[8] Los formularios web están contenidos en archivos con una extensión ASPX; en jerga de programación, estos archivos típicamente contienen etiquetas HTML o XHTML estático, y también etiquetas definiendo Controles Web que se procesan del lado del servidor y Controles de Usuario donde los desarrolladores colocan todo el código estático y dinámico requerido por la página web. Adicionalmente, el código dinámico que se ejecuta en el servidor puede ser colocado en una página dentro de un bloque `<% -- código dinámico -- %>` que es muy similar a otras tecnologías de desarrollo como PHP, JSP y ASP, pero esta práctica es, generalmente, desaconsejada excepto para propósitos de enlace de datos pues requiere más llamadas cuando se genera la página.[3]

C#

Es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado y estandarizado por Microsoft como parte de su plataforma .NET, que después fue aprobado como un estándar por la ECMA e ISO.

Su sintaxis básica deriva de C/C++ y utiliza el modelo de objetos de la plataforma.NET el cual es similar al de Java aunque incluye mejoras derivadas de otros lenguajes (entre ellos Delphi).

La creación del nombre del lenguaje, C#, proviene de dibujar dos signos positivos encima de los dos signos positivos de "C++", queriendo dar una imagen de salto evolutivo del mismo modo que ocurrió con el paso de C a C++.

C#, como parte de la plataforma.NET, está normalizado por ECMA desde diciembre de 2001 (C# Language Specification "Especificación del lenguaje C#"). El 7 de noviembre de 2005 salió la versión 2.0 del lenguaje que incluía mejoras tales como tipos genéricos, métodos anónimos, iteradores, tipos parciales y tipos anulables. El 19 de noviembre de 2007 salió la versión 3.0 de C# destacando entre las mejoras los tipos implícitos, tipos anónimos y LINQ (Language Integrated Query -consulta integrada en el lenguaje).

Aunque C# forma parte de la plataforma.NET, ésta es una interfaz de programación de aplicaciones (API); mientras que C# es un lenguaje de programación independiente diseñado para generar programas sobre dicha plataforma. Ya existe un compilador implementado que provee el marco de DotGNU - Mono que genera programas para distintas plataformas como Win32, UNIX y Linux.

Componentes de páginas Web ASP.NET

En las páginas Web ASP.NET, la programación de la interfaz de usuario se divide en dos partes: el componente visual y el lógico. Si ha trabajado con herramientas como Visual Basic y Visual C++ anteriormente, reconocerá esta división entre la parte visible de una página y el código que se oculta detrás y que interactúa con ella.

El elemento visual está compuesto por un archivo que contiene el marcado estático como HTML o controles de servidor ASP.NET o ambos. La página Web ASP.NET funciona como un contenedor del texto y los controles estáticos que se desea mostrar.

La lógica de las páginas Web ASP.NET se compone del código creado para interactuar con la página. El código puede residir en un bloque de script en la página o en una clase independiente. Si el código está en un archivo de clase independiente, a este archivo se le conoce como archivo de código subyacente. El código del archivo de código subyacente se puede escribir en Visual Basic, C# o cualquier otro lenguaje de .NET Framework. Para obtener más información sobre cómo se construyen las páginas Web ASP.NET, vea Modelo de código de las páginas Web ASP.NET.

Las páginas Web ASP.NET se compilan en un archivo de biblioteca de vínculos dinámicos (.dll). La primera vez que un usuario examina la página .aspx con el explorador, ASP.NET genera automáticamente un archivo de clase .NET que representa a la página y la compila. El archivo .dll se ejecuta en el servidor y genera dinámicamente la salida HTML para su página. Para obtener más

información sobre cómo se compilan las aplicaciones ASP.NET, vea Información general sobre la compilación de ASP.NET.

Controles de usuario

ASP.NET permite la creación de componentes reutilizables a través de la creación de Controles de Usuario (User Controls). Un control de usuario sigue la misma estructura que un formulario web, excepto que los controles derivan de la clase `System.Web.UI.UserControl`, y son almacenados en archivos ASCX. Como los archivos ASPX, un ASCX contiene etiquetas HTML o XHTML, además de etiquetas para definir controles web y otros controles de usuario. También pueden usar el modelo code-behind.

Los programadores pueden agregar sus propias propiedades y métodos, y manejadores de eventos.[10] Un mecanismo de eventos en burbuja proporciona la capacidad de pasar un evento disparado por un control de usuario a la página que lo contiene.

Administración del estado

Las aplicaciones ASP.NET son alojadas en un servidor web y se tiene acceso a ellas mediante el protocolo sin estado HTTP, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. Por lo tanto, si la aplicación requiere interacción entre conexiones, tiene que implementar su propia administración del estado. ASP.NET proporciona varias maneras de administrar el estado de las aplicaciones ASP.NET.

Estado de la aplicación

El estado de la aplicación (Application state) es una colección de variables definidas por el usuario que son compartidas por todas las invocaciones de una aplicación ASP.NET. Estos son establecidas e inicializadas cuando el evento `Application_OnStart` se dispara en la carga de la primera instancia de las aplicaciones y están disponible hasta que la última instancia termina. Las variables de estado de la aplicación son identificadas por nombres.

Estado de la sesión

El estado de la sesión (Session state) es una colección de variables definidas por el usuario, las cuales persisten durante la sesión de un usuario. Estas variables son únicas para diferentes instancias de una sesión de usuario, y son accedidas usando la colección Session. Las variables de sesión pueden ser preparadas para ser automáticamente destruidas después de un determinado tiempo de inactividad, incluso si la sesión no ha terminado. Del lado del cliente, una sesión de usuario es identificada por una cookie o codificando el ID de la sesión en la misma URL.

ASP.NET proporciona tres modos de persistencia para variables de sesión:

InProc

Las variables de sesión son mantenidas dentro del Proceso (informática). Sin embargo, en este modo, las variables son destruidas cuando el proceso ASP.NET es reciclado o terminado.

StateServer

En este modo, ASP.NET ejecuta un servicio de Windows separado que mantiene las variables de estado. Como esta administración de estado ocurre fuera del proceso ASP.NET, tiene un impacto negativo en el rendimiento, pero permite a múltiples instancias de ASP.NET compartir el mismo estado del servidor, permitiendo que una aplicación ASP.NET pueda tener su carga balanceada y escalada en múltiples servidores. También, como el servicio de administración del estado se ejecuta independiente de ASP.NET, las variables pueden persistir a través de las finalizaciones del proceso ASP.NET.

SqlServer

En este modo, las variables de estado son almacenadas en un servidor de base de datos, accesible usando SQL. Las variables de sesión pueden persistir a través de finalizaciones de procesos también en este modo.

Estado de la vista

El estado de la vista (View state) se refiere al mecanismo de administración de estado a nivel de página, que es utilizado por las páginas HTML generadas por las aplicaciones ASP.NET para mantener el estado de los controles de los formularios web y los widgets. El estado de los controles es codificado y mandado al servidor en cada envío del formulario en un campo oculto conocido como `__VIEWSTATE`. El servidor envía de regreso las variables para que cuando la página sea renderizada de nuevo, los controles volverán a su último estado. Del lado del servidor, la aplicación puede cambiar el estado de la vista, si los resultados del procesamiento actualizan el estado de cualquier control. El estado de los controles individuales son decodificados en el servidor, y están disponibles para su uso en ASP.NET usando la colección ViewState.[12] [13]

Motor de plantillas

Al ser liberado, ASP.NET carecía de un motor de plantillas. Debido a que el .NET framework es orientado a objetos y permite la herencia, muchos desarrolladores podrían definir una nueva clase que herede desde "System.Web. UI.Page", escribir métodos en ella que renderizen HTML, y entonces hacer las páginas en su aplicación que hereden de esta nueva clase. Mientras esto permite que los elementos comunes sean dentro de un sitio, agrega complejidad y mezcla código fuente con lenguaje de marcado. Además, este método puede ser visto solamente al ejecutar la aplicación, no mientras se está diseñando. Otros desarrolladores han usado archivos incluidos y otros trucos para evitar la implementación de enlaces de navegación y otros elementos en cada página.

ASP.NET 2.0 presenta el concepto de página maestra (Master Page), que permiten el desarrollo de páginas basado en plantillas web. Una aplicación web puede tener una o más páginas maestras, las cuales pueden ser anidadas.[14] Las plantillas maestras contienen controles contenedores, llamados ContentPlaceHolders para indicar donde irá el contenido dinámico, además de HTML y JavaScript que será compartido a través de las páginas hijas.

Las páginas hijas también usan esos controles ContentPlaceholder, que deben ser relacionados con el ContentPlaceholder de la página maestra que contiene a esta página hija. El resto de la página está definido por las partes compartidas de la página maestra. Todo el lenguaje de marcado y controles de servidor en la página de contenido deben ser colocadas dentro del control ContentPlaceholder.

Cuando una solicitud es hecha por una página de contenido, ASP.NET mezcla la salida de la página de contenido con la salida de la página maestra, y envía el resultado al usuario.

La página maestra permanece completamente accesible a la página del contenido. Esto significa que la página de contenidos puede manipular los encabezados, cambiar el título, configurar la cache, etc. Si la página maestra expone propiedades públicas o métodos, el contenido de la página puede utilizar estos también.

Estructura de directorios

En general, la estructura de directorios de ASP.NET puede ser determinada por las preferencias del desarrollador. Aparte de unos pocos nombres de directorios reservados, el sitio puede expandirse a cualquier número de directorios. La estructura es típicamente reflejada directamente en las urls.

Los nombres de directorios especiales (a partir de ASP.NET 2.0 son):

App_Browsers

Contiene archivos de definición específicos para navegadores.

App_Code

Es un directorio para códigos. El servidor ASP.NET automáticamente compilará los archivos (y subdirectorios) en esta carpeta en un ensamblado que es accesible desde cualquier página del sitio. App_Code es típicamente usada para código de acceso a datos, código de modelo o código de negocios. También cualquier manejador http específico para el sitio e implementación de módulos y servicios web van este directorio. Como alternativa a utilizar App_Code el desarrollador puede optar por proporcionar un ensamblado independiente con código precompilado.

App_Data

Directorio por defecto para las base de datos, tales como archivos mdb de Microsoft Access y archivos mdf de Microsoft SQL Server. Este directorio es usualmente el único con permisos de escritura en la aplicación.

App_LocalResources

Contiene archivos de recursos localizados para páginas individuales del sitio.

App_GlobalResources

Contiene archivos resx con recursos localizados disponibles para cada página del sitio. Este es donde el desarrollador ASP.NET típicamente almacenará mensajes que serán usados en más de una página.

App_Themes

Usado para temas alternativos del sitio.

App_WebReferences



Usado para archivos de descubrimiento y archivos WSDL para referencias a servicios web para ser consumidos en el sitio.


Bin

Contiene código compilado (archivos .dll) para controles, componentes, y otro código que pueda ser referenciado por la aplicación. Cualquier clase representada por código en la carpeta Bin es automáticamente referenciada en la aplicación.

Photoshop

Recorte de una imagen


1. Seleccione la herramienta Recortar .
2. (Opcional) Configure las opciones de remuestreo en la barra de opciones.
 - Para recortar la imagen sin remuestrearla (por defecto), asegúrese de que el cuadro de texto Resolución de la barra de opciones está vacío. Puede hacer clic en el botón Borrar para borrar con rapidez el contenido de todos los cuadros de texto.
 - Para remuestrear la imagen al recortarla, introduzca valores para la altura, anchura y resolución en la barra de opciones. La herramienta Recortar no remuestrea la imagen si no se introducen estos datos. Si ha introducido dimensiones de altura y anchura y desea intercambiar los valores rápidamente, haga clic en el icono Intercambia altura y anchura .

 Puede hacer clic en el triángulo que aparece junto al icono de la herramienta Recortar en la barra de opciones para abrir el Selector de herramientas preestablecidas y seleccionar un ajuste preestablecido de remuestreo. Al igual que con todas las herramientas de Photoshop, puede crear ajustes preestablecidos para la herramienta Recortar. Consulte también Creación y uso de las herramientas preestablecidas.

- Para remuestrear una imagen según las dimensiones y la resolución de otra imagen, abra la otra imagen, seleccione la herramienta

Recortar y haga clic en Dimensiones en la barra de opciones. A continuación, active la imagen que desea recortar.

El remuestreo al recortar utiliza el método de interpolación por defecto definido en Preferencias generales.

3. Arrastre el puntero sobre la parte de la imagen que desea conservar para crear un marco. El marco no tiene que ser preciso. Puede ajustarlo posteriormente.
4. En caso necesario, ajuste el marco de recorte:
 - Para mover el marco a otra posición, coloque el puntero dentro del cuadro delimitador y arrástrelo.
 - Para cambiar la escala del marco, arrastre un manejador. Para restringir las proporciones, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que arrastra un manejador de esquina.
 - Para rotar el marco, coloque el puntero fuera del cuadro delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva) y arrástrelo. Para mover el punto central alrededor del cual rota el marco, arrastre el círculo situado en el centro del cuadro delimitador. El marco no se puede rotar en modo Mapa de bits.
5. Defina las opciones para ocultar o esconder las partes recortadas:
 - Especifique si desea utilizar un escudo de recorte para ensombrecer el área de la imagen que va a eliminar u ocultar. Si selecciona la opción Escudo, puede especificar el color y la opacidad del escudo de recorte. Si deselecciona la opción Escudo, se muestra el área que está fuera del marco de recorte.
 - Especifique si desea ocultar o eliminar el área recortada. Seleccione Ocultar para conservar el área recortada de la imagen. Puede hacer visible el área oculta moviendo la imagen con la herramienta Mover . Seleccione Eliminar para descartar el área recortada.

La opción Ocultar no está disponible para imágenes que contengan sólo una capa de fondo. Si desea recortar un fondo ocultándolo, convierta el fondo en una capa normal en primer lugar.

6. Realice una de las siguientes acciones:

- Para finalizar el recorte, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de recorte.
- Para cancelar la operación de recorte, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar ⓧ de la barra de opciones.

Ajustar el Tamaño de imagen en Photoshop

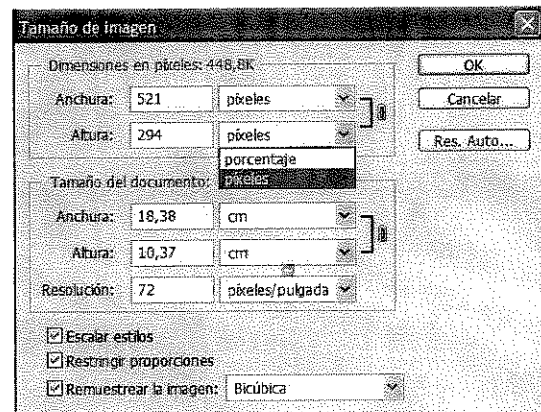
Abrimos cualquier imagen que tengamos en el disco rígido (Archivo->Abrir / Ctrl+O / arrastrando el ícono de un archivo de imagen a la ventana de Photoshop).

Ahora vamos a Imagen->Tamaño de imagen...

Como podemos apreciar tenemos varias opciones:

En el recuadro “Dimensiones en píxeles”, el ancho y el alto son las medidas actuales de la imagen. Se pueden modificar escribiendo directamente el valor en píxeles o en porcentaje (haciendo clic en la flechita).

En “Tamaño del documento” aparecen las medidas según el soporte de salida. ¿Qué significa esto? Que podemos elegir el tamaño en función del modo que usaremos la imagen, por ejemplo,



podemos imprimirla en una hoja de papel, usarla en un video, etc.

Por eso podemos elegir que independientemente de los píxeles que la conformen, mida "x" milímetros, centímetros, picas de ancho por alto, etc.

Un factor determinante aquí es la resolución. En la primera clase de este curso aprendimos qué era la resolución, dijimos que era independiente del tamaño final de impresión.

Como última aclaración, pueden ver que hay una línea que une algunos valores. Esto es porque si tildamos la casilla "Restringir proporciones" los cambios se harán guardando la relación de aspecto, es decir que si ponemos "alto = 20%" automáticamente nos cambiará el ancho a 20% también.

"Escalar estilos" modifica o no los estilos aplicados y "Remuestrear la imagen" liga el cambio de resolución al tamaño del documento.

Para resumir, una imagen que originalmente medía 20×20 píxeles y tenía una resolución de 72 dpi (ideal para la web) podemos pasarla a 300 dpi (para imprimirla) y seguirá teniendo 20×20 píxeles.

Ajustar el Tamaño del lienzo en Photoshop

Para Photoshop, "lienzo" es el marco o fondo de una imagen. Sería algo así como la hoja de papel donde se imprime la imagen. Nosotros podemos recortar esa hoja, la imagen seguirá siendo la misma pero se "recortarán" sus bordes.

Por el contrario, si pegáramos esa hoja con la imagen impresa sobre una cartulina más grande, "sobraría borde" en la imagen.

Esto pasa cuando agrandamos o achicamos el lienzo.

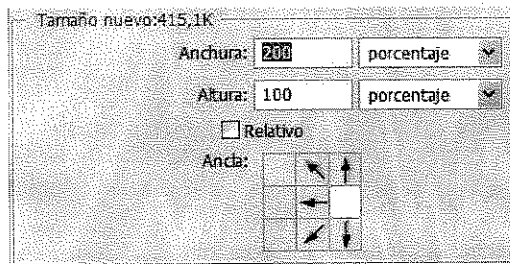
Vamos a Imagen->Tamaño del lienzo...

Aquí podemos ver que el tamaño podemos determinarlo en píxeles, porcentaje, etc. Si tildamos la casilla "Relativo" no se mantendrá relación de aspecto.

El ancla es el punto sobre el cual se situará la imagen respecto del cambio.

Color de la extensión indica qué relleno tendrá el área sobrante.

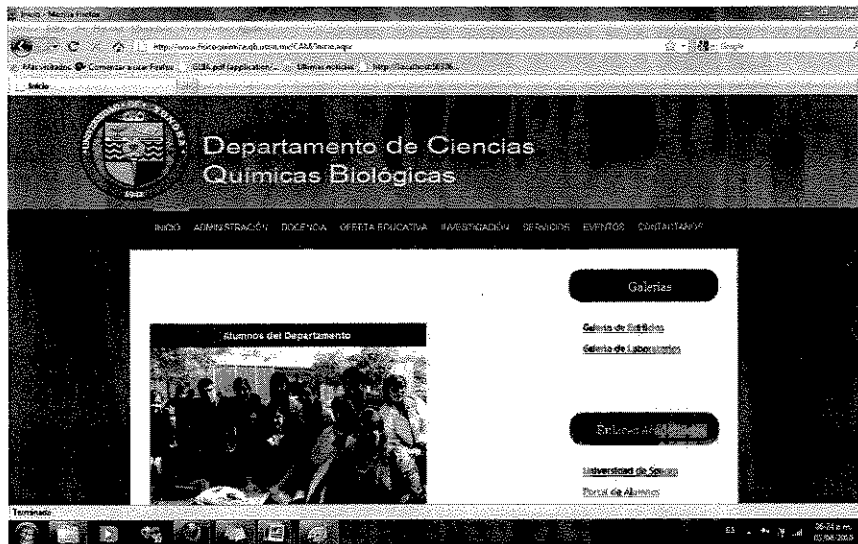
1. Abrimos una foto cualquiera y vamos a "Imagen->Tamaño del lienzo..."
2. Ponemos *ancho* "200" y elegimos *porcentaje*.
3. En "Ancla" elegimos el margen derecho.



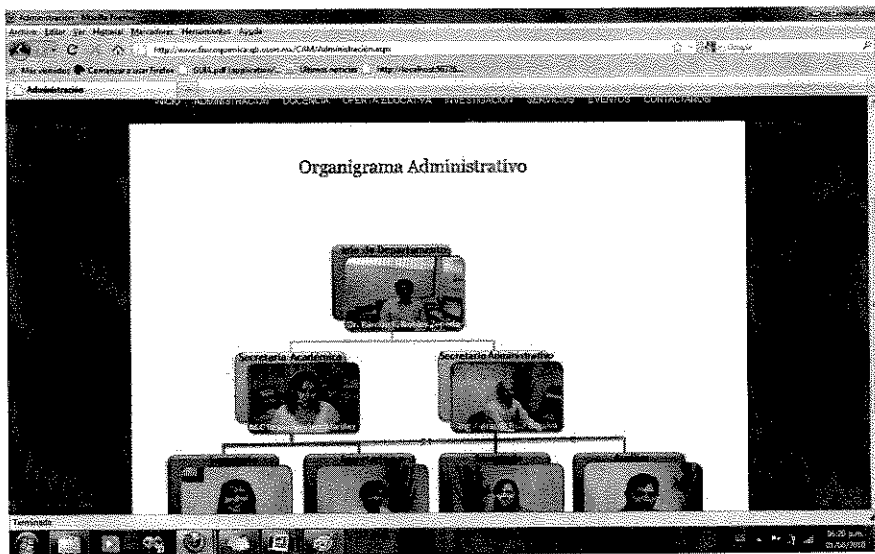
Resultados obtenidos

Al realizar el sitio web se obtuvieron muy buenos resultados los cuales se muestran a continuación:

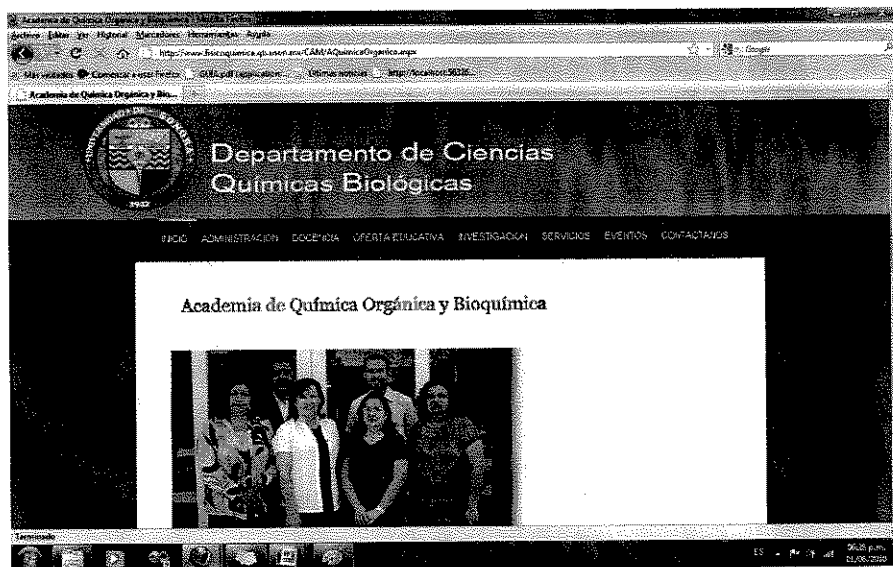
Página de inicio



Administración



Docencia




Oferta Educativa

Universidad de Bolívar

Departamento de Ciencias Químicas Biológicas

INICIO ADMINISTRACIÓN COCENCIA OFERTA EDUCATIVA INVESTIGACIÓN SERVICIOS EVENTOS CONTACTANOS

Licenciatura de Químico en Alimentos



El perfil de Ingreso que deben de cubrir los futuros alumnos de la licenciatura de Químico en Alimentos tiene tres aspectos: conocimientos, aptitudes y actitudes:

Conocimientos:
Escolaridad a nivel medio superior, preparatoria o bachillerato y demostrar

[Mapa Curricular](#)

[Mapa Curricular](#)

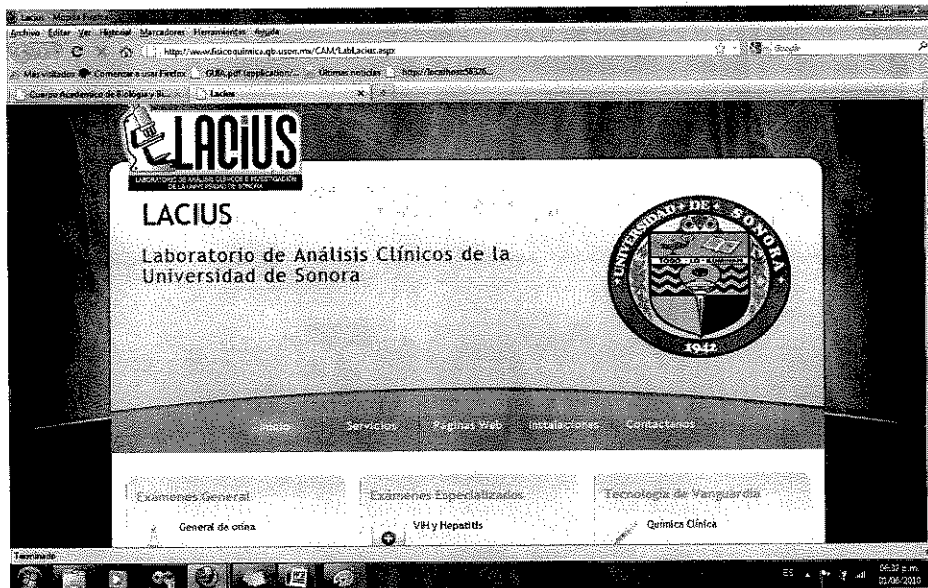
[Materias Obligatorias](#)

06:29 a.m.
01/06/2013

Investigación



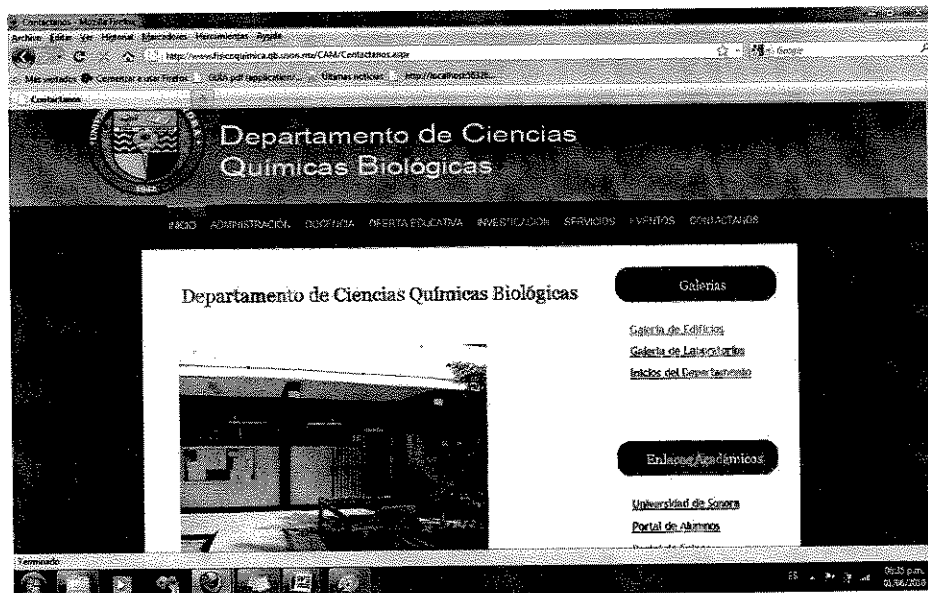
Servicios



Eventos



Contacto



Conclusión

Para realizar el sitio web se realizaron en etapas:

Para el diseño de páginas web debemos tener en cuenta tres etapas:

El diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Antes de trabajar sobre el diseño se realizó un diseño en papel, para tener una idea clara del diseño.

Ya que se tenía la idea clara del diseño de la página La segunda, una vez que se tiene este boceto se pasa a 'escribir' la página web. Se seleccionó el lenguaje en que se iba a desarrollar, al principio se tenía claro que la página web se iba a realizar en HTML, se realizaron algunos diseños , pero se optó por hacer en asp.net, ya que es un lenguaje fácil de usar, y con más interacción con las bases de datos.

Se realizaron prueba para mejorar el funcionamiento, además si hicieron los cambios necesarios

El sitio web de departamento de ciencias químicas biológicas plantea tanto en su diseño como en su contenido una presentación general de la información del departamento. Por un lado incluye imágenes del los laboratorio, infraestructura del departamento.

Es necesario que el sitio este en constante evolución, ya que e esfuerzo que se realizó se refleja en más visitantes a las páginas. Este efecto es positivo en muchos sentidos. Mientras más personas visiten las páginas, se tendrá mejor presencia.

1. Definición de los objetivos.

El primer paso, para la creación de páginas WEB bien estructuradas, es saber de antemano el mensaje que se desea transmitir. Las imágenes y los elementos a utilizar serán distintos si se plantea una WEB para vender un producto, o para dar información o para publicar un trabajo científico. En este último caso, la página debe dar una imagen más formal.

2. Perfilar una línea de diseño.

Hay que tener en cuenta que los WEBS profesionales tienen una apariencia más formal, y que su diseño es tan importante como el de la imagen de una institución.

En un plano más profesional, se debe cuidar la presentación, manteniendo siempre una imagen corporativa a lo largo de todas las páginas y un estilo adecuado al perfil de la institución. Esto te permitirá recopilar los materiales que incluirás en ella: imágenes, gráficas, impresos, formularios, logotipos, etc.

Su aspecto profesional con elementos comunes hará que los usuarios visiten las páginas con orden y no se pierdan pensando que están en otra Web.

3. Crear el organigrama de navegación.

A continuación debes planificar cómo van a desplazarse los usuarios por ellas. Se debe realizar un diagrama de flujo claro para definir los índices principales, las páginas secundarias y las ramificaciones de todos los documentos.

4. Definición de estilo

- ✓ Una vez creada la estructura básica del WEB, se debe definir el estilo de las páginas.
- ✓ Resulta práctico crearse una página de estilo para aplicar a todas las páginas que vayamos generando, incluyendo los logotipos, encabezados y pies.

. Dado que el Web es un medio estrictamente para computadoras, el resultado que queramos obtener se verá condicionado al hardware con el que se visualice (la tarjeta de video, el monitor, y las configuraciones) y el explorador web que se utilice para la visualización de nuestras páginas.

Definir el contenido de las páginas:

- ✓ Use gráficos y colores y varíe el tamaño de la letra para realzar la página, pero asegúrese que la página también funcione cuando se vea como texto normal.
- ✓ Incluya siempre una alternativa de texto a los elementos gráficos, pues algunos usuarios desactivan su presentación para lograr una descarga de la página mucho más rápida.
- ✓ Reduzca el texto al mínimo, es decir no es conveniente presentar textos muy largos, ya que el usuario no los lee.
- ✓ Reduzca al mínimo los estilos de encabezamientos y subtítulos cuando organice el contenido y utilice los estilos de forma coherente.

- ✓ Puede insertar líneas horizontales para separar visualmente las secciones del documento.
- ✓

Combinación de fondos con el texto:

El fondo puede hacer que la lectura de los documentos en pantalla sea más atractiva. Sin embargo, los colores e imágenes oscuras pueden interferir con los colores del texto.

Establecer la longitud de la página:

Una gran parte de los monitores de los equipos personales actuales presentan la información en una resolución de 640 x 480 pixels en pantallas de 13 a 15 pulgadas (también en 800 x 600). Diseñe las páginas de forma que la información se presente en partes cortas y claramente segmentadas, a fin de mantener las páginas concisas.

Una buena regla general para escribir una página que se leerá en la pantalla es que su longitud no sea mayor que dos o tres pantallas de información de 640 x 480, incluidos los enlaces de navegación locales, al principio y final de la página.

Reducir el tamaño de los archivos de imágenes y vídeos en las páginas Web:

Las imágenes son un elemento importante en un sitio Web. Estas vienen en dos formatos básicos: GIF y JPEG. Cada formato tiene sus ventajas e inconvenientes.

Las imágenes GIF son preferibles cuando la imagen va a contener menos de 256 colores. Los GIF son también apropiados para animaciones sencillas. Las imágenes JPEG se utilizan en imágenes con más de 256 colores, como son las fotografías escaneadas.

Uso de tablas como herramientas de diseño:

Puede utilizar las tablas como una herramienta de diseño, pero también para organizar la información. Las columnas, los gráficos y el texto pueden organizarse de forma que aparezcan alineados en los navegadores Web

Uso de distintos navegadores:

Su página Web puede tener un aspecto en su pantalla y otro diferente para los usuarios que la vean, en especial si lo hacen en el Word Wide Web. Los usuarios ven las páginas con distintos exploradores de Web (Ej: Internet Explorer o Netscape Navigator) que, por lo general, se encuentra en sistemas operativos diferentes. Se recomienda utilizar un diseño que sea legible en todas o en la mayoría de las circunstancias. Aunque todos los navegadores admiten un único lenguaje HTML, existen algunas diferencias entre ellos.

Retroalimentación

Al realizar las prácticas en el departamento de ciencias químicas biológicas, tuve que manejar un lenguaje el cual no lo aprendí en la escuela, y fue muy importante ya que ayudo a mi experiencia laboral.

Para hacer el sitio web se tuvo que estudiar acerca de asp.net, lo cual es un lenguaje que las empresas están utilizando se podría decir que uno de los lenguajes que están de moda de la programación. Además fu necesario leer tutoriales para saber como se usa.

Les recomiendo que usen visual studio ya que es fácil de usar, y aplica varios lenguajes, está diseñado para aprovechar las ventajas que ofrece el nuevo sistema operativo "Windows Vista" a través de sus subsistemas "Windows Communication Foundation" (WCF) y "Windows Presentation Foundation" (WPF). El primero tiene como objetivo la construcción de aplicaciones orientadas a servicios mientras que el último apunta a la creación de interfaces de usuario más dinámicas que las conocidas hasta el momento.

Bibliografía

- [1] http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio
- [2] http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- [3] <http://es.wikipedia.org/wiki/ASP.NET>
- [4] <http://www.elwebmaster.com/editorial/taller-de-adobe-photoshop-tamano-de-imagen-y-del-lienzo>
- [5] <http://fcmfajardo.sld.cu/jornada/consejos.htm>