

UNIVERSIDAD DE SONORA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA
Departamento de Ingeniería Industrial

**Desarrollo front-end de aplicaciones publicitarias
y manejo de plataforma CMS**

Reporte de Prácticas Profesionales



PRESENTA:

Rojas León Ricardo

INGENIERO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Asesor: Dr. Alonso Pérez Soltero

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS.....	3
1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 BREVE EXPLICACIÓN DEL PROYECTO O ACTIVIDAD	6
1.2 OBJETIVOS	6
1.3 METODOLOGÍA.....	7
2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO	9
2.1 EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES	9
2.3 ENTORNO DONDE SE UBICA LA UNIDAD RECEPTORA	11
2.4 NORMATIVIDAD DE LA UNIDAD RECEPTORA	12
3. FUNDAMENTO TEÓRICO DE LAS HERRAMIENTAS Y CONOCIMIENTOS APLICADOS.....	13
3.1 SISTEMAS CMS (SISTEMA GESTOR DE CONTENIDOS)	13
3.2 PROGRAMACIÓN FRONT-END (UTILIZANDO LENGUAJE HTML Y JAVASCRIPT).....	15
3.3 OTRAS HERRAMIENTAS.....	16
4. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS	18
4.1 PRIMERA ETAPA	19
4.2 SEGUNDA ETAPA.....	23
4.3 TERCERA ETAPA.....	25
5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA ADQUIRIDA.....	29
5.1 ANÁLISIS GENERAL DEL PROYECTO	29
5.2 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS DE LAS PRÁCTICAS	30
5.3 ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.....	30
5.4 ANÁLISIS DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA.....	31
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	33
6.1 AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	34
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y VIRTUALES	35
ANEXOS.....	36

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1.1 EJEMPLO DE PLATAFORMA JIRA PARA SEGUIMIENTO DE ACTIVIDADES.....	9
FIGURA 2.1 EDIFICIO DONDE SE ENCUENTRAN LAS OFICINAS DE INTUGO.....	11
FIGURA 2.2 LISTADO DE CLIENTES DE EVOLVE MEDIA LLC.....	12
FIGURA 3.1 OPCIONES PARA GESTIONAR CAMPAÑA PUBLICITARIA EN “RESPONSYS”.....	15
FIGURA 3.2 GESTOR GRÁFICO PARA MODIFICAR CONTENIDO DE CAMPAÑA EN “RESPONSYS”.....	15
FIGURA 3.3 HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA DESARROLLO FRONT-END.....	17
FIGURA 3.4 LISTADO DE ALGUNOS CURSOS EN “FRONTENDMASTERS.COM”.....	18
FIGURA 3.5 PÁGINA DE SUBLIME TEXT.....	18
FIGURA 4.1 PLANTILA (SIN CONTENIDO) QUE UTILIZA EL SCRIPT.....	21
FIGURA 4.2 RESULTADO EN CMDER DE EJECUTAR EL SCRIPT DE TIPO “GULP”.....	22
FIGURA 4.3 PLANTILLA (CON CONTENIDO) DESPUÉS DE EJECUTAR EL SCRIPT.....	22
FIGURA 4.4 IMÁGENES CORRESPONDIENTES AL CONTENIDO EN “GOOGLE DRIVE”.....	23
FIGURA 4.5 PANTALLA DE GESTIÓN DE CONTENIDO UTILIZANDO PLATAFORMA CMS.....	23
FIGURA 4.6 CONTENIDO FINAL QUE RECIBEN LOS SUSCRIPTORES.....	24
FIGURA 4.7 COMPARATIVA DE ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.....	25

FIGURA 4.8 CÓDIGO FUENTE ANTES DE APLICAR BUENAS PRÁCTICAS.....	25
FIGURA 4.9 CÓDIGO FUENTE DESPUÉS DE APLICAR BUENAS PRÁCTICAS.....	26
FIGURA 4.10 PANTALLA DE INICIO DE SPRINGBOARD.....	27
FIGURA 4.11 PANTALA DE INICIO DE ORIGIN.....	27
FIGURA 4.12 INSTRUCCIONES PARA DESARROLLO DE UNIDAD PUBLICITARIA.....	28
FIGURA 4.13 PLATAFORMA SPRINGBOARD PARA GESTIÓN DE UNIDADES DE VIDEO.....	29

1. INTRODUCCIÓN

En la reglamentación de Universidad de Sonora se tiene contemplado que en todos los planes de estudio se incluyan actividades de vinculación con el sector social o productivo con el propósito de complementar la formación de los estudiantes a través de la aplicación de los conocimientos obtenidos en las diversas materias de las carreras. Así, la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información, del Departamento de Ingeniería Industrial, incluye en su plan de estudios las prácticas profesionales con valor 20 créditos, que son equivalentes a 340 horas.

Para cumplir con este requerimiento se aplicó para una vacante en desarrollo front-end para la empresa Evolve-Media LLC dentro de las instalaciones de INTUGO ubicada en Blvd. Paseo Río Sonora en Hermosillo.

El proyecto y las actividades a desarrollar y practicar se llevan a cabo del 27 de septiembre al 27 de diciembre del 2016, con el objetivo principal de aplicar la formación tanto teórica como práctica obtenida durante el estudio de la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información, al igual que complementar la misma.

El presente trabajo es una memoria de las actividades realizadas durante el tiempo en que se desarrollaron las prácticas profesionales en la empresa Evolve-Media LLC. El contenido restante del documento tiene los siguientes apartados: la descripción del contexto, en el cual se explica la operación y características de la unidad receptora. En el siguiente se pone el fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados durante el desarrollo de las prácticas profesionales. Posteriormente se presenta una descripción detallada de las actividades realizadas, divididas en periodos según los reportes parciales que se hicieron. Enseguida se expone una valoración de varios temas relacionados la experiencia adquirida en ese periodo. Por último están las conclusiones y recomendaciones que resultaron de la experiencia que se tuvo en esa entidad receptora.

1.1 BREVE EXPLICACIÓN DEL PROYECTO O ACTIVIDAD

La selección de esta unidad receptora se basó principalmente en una oportunidad que se me fue brindada para poder ampliar mis conocimientos de programación back-end y front-end (principalmente). La empresa requería a una persona con conocimientos básicos en manejo de lenguaje HTML y javascript para el diseño y desarrollo de aplicaciones publicitarias, lo cual consiste en su mayoría, recibir información en forma de texto y colocar en plantillas pre-diseñadas HTML dicha información, que posteriormente es lanzada en vivo a todos aquellos clientes que cuentan con una membresía o están suscritos a la marca publicitaria que envía la información.

Al igual que lo anterior mencionado, dentro de mis actividades está el recibir unidades publicitarias (ya sean imágenes, videos, posters, etc.) y adaptarlas según las necesidades del cliente utilizando conocimientos sobre retoque y diseño de imágenes. Una vez aceptada dicha unidad por el cliente, se utiliza una plataforma que simula la colocación de la unidad en el sitio web destino (indicada por el cliente).

Otra de mis actividades a realizar en la empresa, es recibir cursos sobre las buenas prácticas en el desarrollo de software, estos cursos tienen base en lenguajes de HTML, Javascript y JQuery, que serán aplicados en uno (o varios si el tiempo es suficiente) proyecto (s) personales. Dichos proyectos son:

- Elaborar una encuesta WEB para el Clúster Minero en Sonora
- Un portal WEB para el grupo "CSTI" de la Universidad de Sonora.

1.2 OBJETIVOS

El objetivo general de realizar mis prácticas profesionales en EvolveMedia es apoyar al equipo de desarrollo con la actualización de boletines de noticias de distintos sitios web, al igual que brindar apoyo para edición y adaptación de aplicaciones y unidades publicitarias utilizando una plataforma CMS (Sistema Gestor de Contenidos por sus siglas en inglés). Además, se obtendrá un

beneficio personal para mi formación como profesionalista, el cual consiste en recibir varios cursos sobre un mejor desarrollo de software, conocimientos front-end y buenas prácticas para desarrollo de aplicaciones WEB.

1.3 METODOLOGÍA

La metodología utilizada durante las 340 horas de prácticas profesionales, se basaron utilizando “SCRUM”.

Scrum es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software. Se basa en construir primero la funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de inspección continua, adaptación, auto-gestión e innovación.

Con la metodología Scrum el cliente se entusiasma y se compromete con el proyecto dado que lo ve crecer iteración a iteración. Asimismo le permite en cualquier momento realinear el software con los objetivos de negocio de su empresa, ya que puede introducir cambios funcionales o de prioridad en el inicio de cada nueva iteración sin ningún problema.

Esta metodología cuenta con una numerosa variedad de beneficios, dentro de los cuales se encuentran los siguientes:

- * **Mayor calidad del software:** El método de trabajo y la necesidad de obtener una versión funcional después de cada iteración, ayuda a la obtención de un software de calidad superior
- * **Predicciones de tiempos:** Mediante esta metodología se conoce la velocidad media del equipo por sprint (los llamados puntos historia), con lo que consecuentemente, es posible estimar fácilmente para cuando se dispondrá de una determinada funcionalidad que todavía está en el Backlog.
- * **Reducción de riesgos:** El hecho de llevar a cabo las funcionalidades de más valor en primer lugar y de conocer la velocidad con que el equipo avanza en el proyecto, permite despejar riesgos eficazmente de manera anticipada.

La plataforma que se utilizó para el seguimiento de esta metodología dentro de la empresa se llama “JIRA” y como se muestra en la figura 1.1, se puede ver las iteraciones actuales de un proyecto, las cuales tienen una tarea asignada a una persona con comentarios del progreso de la actividad.

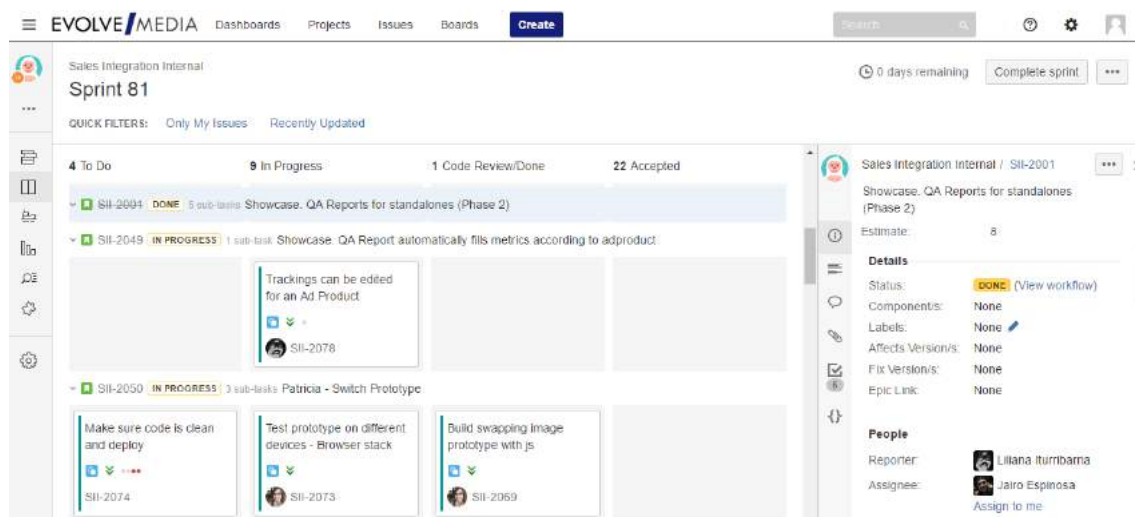


Figura 1.1 Ejemplo de plataforma JIRA para seguimiento de actividades.

2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

Desde el arranque de operación de Intugo en el 2007, han logrado atraer a México a las siguientes empresas extranjeras: NOS Communications, The Results Companies, Internet Brands, Ihispano.com, Gorilla Nation Media, Tridel, Interactive Web Works, Diligent Pest, Vanick, Meet Me; todas ellas operando de forma exitosa y generando más de 1,000 empleos en nuestro país.

Buscan al mejor talento de México para trabajar con estas empresas extranjeras, ahora instaladas en nuestro país. Actualmente cuentan con vacantes en diversos puestos de tecnologías de información y contact centers.

Misión: Crear los mejores empleos y aportar a la competitividad de nuestros clientes maximizando el modelo shelter y enfocado en empresas relacionadas con las industrias de: centros de contacto, tecnologías de información y procesos de negocio de manera oportuna, transparente, confiable, especializada y con actitud de servicio y así permitir a nuestros clientes enfocarse en su negocio principal, contribuyendo a mejorar su posición competitiva en el mercado.

Visión: Contar con el mejor equipo y procesos de trabajo. No sólo documentando nuestros procesos, además lograr la especialización de nuestras áreas y medir oportunamente cada una de ellas.

Consolidar y crecer nuestro novedoso modelo shelter de manera que el “Grupo Offshore” también sea reconocido en la industria de Call Center, TI y Procesos de Negocio.

2.1 EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES

Intugo es un shelter para empresas extranjeras dentro de las industrias de Tecnologías de Información, Centros de Contacto y Operaciones de Back Office o BPO. Está ubicado en Blvd. Río Sonora No. 110 en la Colonia Proyecto Río Sonora (figura 2.1). Intugo trabaja bajo el modelo de oficinas

remotas o captive y no de outsourcing. Lo que significa que podrás trabajar directamente con una empresa internacional y obtener la estabilidad de convertirte en un miembro más de su equipo, adoptando su cultura de trabajo.



Figura 2.1 Edificio donde se encuentran las oficinas de Intugo.

Para realizar sus actividades, Intugo se ubica en un gran edificio y sus instalaciones están ubicadas en el tercer piso. Como se dijo anteriormente, Intugo es un “shelter” o “refugio” de empresas internacionales, es decir, en el edificio mostrado en la figura 2.1 hay separaciones entre diferentes empresas, cada una con su propia cultura, equipo y personal.

2.2 REGLAS DE OPERACIÓN DE LA UNIDAD RECEPTORA

En cuanto a la infraestructura interna de la empresa en la cual practico (Evolve Media LLC) cuenta con diferentes áreas y equipos de trabajo, distribuidos en toda la oficina, separando entre pasillos las distintas áreas. El área en la que se me fue asignada (por la vacante que cubrí) se llama Sales Integration, y es la encargada de integrar el contenido publicitario en las nuevas tecnologías utilizadas por la empresa, en este caso, sitios web en su mayoría.

El área de sales integration cuenta con 1 equipo de cómputo de escritorio y 1 equipo de cómputo portátil por cada miembro del equipo. Y se cuenta con una

impresora ubicada en el área de recursos humano para uso general de la oficina. Cuentan con un propio servidor para la distribución de la red tanto interna y con salida a internet. De igual manera ese servidor nos mantiene conectados a las oficinas centrales ubicadas en Los Ángeles, CA.

2.3 ENTORNO DONDE SE UBICA LA UNIDAD RECEPTORA

La empresa se encuentra en una zona comercial importante en constante crecimiento, en la que se encuentran edificios de gobierno, supermercados, hoteles y hospitales.

El giro de la empresa, es enfocado a los negocios electrónicos y publicidad digital en su mayoría. Los clientes de la empresa (Evolve Media LLC) son de ingresos medios y altos. Algunos de los clientes más importantes se pueden ver en la figura 2.3:

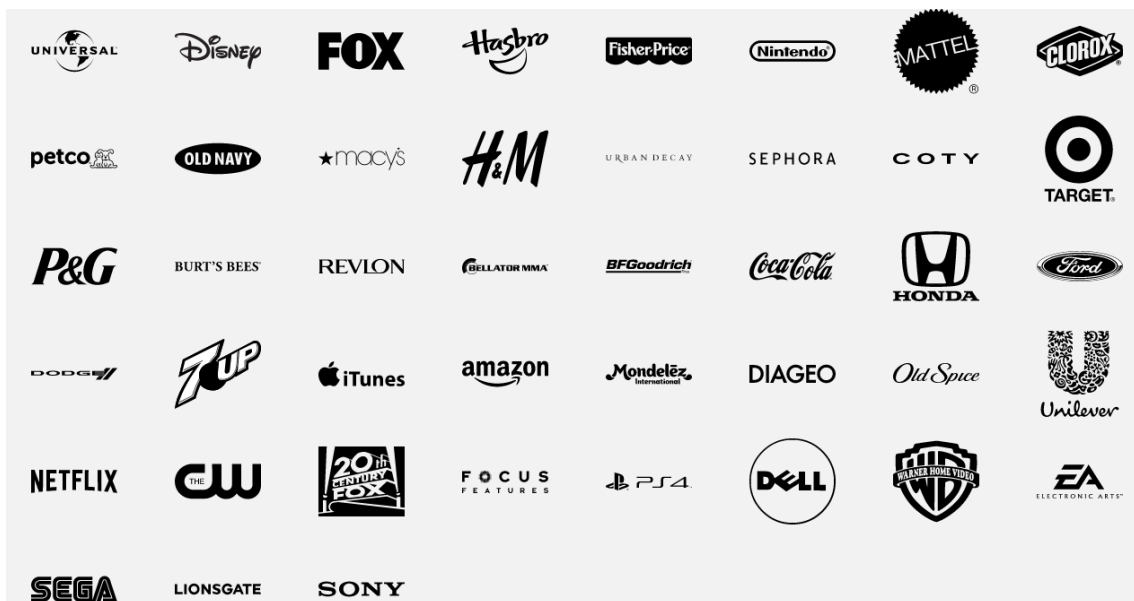


Figura 2.2 Listado de clientes de Evolve Media LLC.

2.4 NORMATIVIDAD DE LA UNIDAD RECEPTORA

En cuanto a la normatividad, Intugo utiliza un enfoque global y la tecnología base de innovación y servicio, siempre en un proceso de mejora continua, buscando utilizar las mejores prácticas de negocio en nuestros procesos. Tiene como objetivo principal que el cliente considere que la relación con nuestra empresa y los procesos de los cuales nos hacemos cargo para ellos, son los mejores que puede obtener el mercado. Se está consciente que para contribuir a la competitividad de nuestros clientes necesitamos adoptar mejores prácticas con un enfoque global, además contamos con la infraestructura necesaria para asegurar el crecimiento de nuestros clientes.

Para mayor información sobre las competencias y las normas por las cuales se rige la empresa, se incluye el anexo 1 al final del presente documento.

3. FUNDAMENTO TEÓRICO DE LAS HERRAMIENTAS Y CONOCIMIENTOS APLICADOS

3.1 SISTEMAS CMS (SISTEMA GESTOR DE CONTENIDOS)

CMS son las siglas de Content Management System, que se traduce directamente al español como Sistema Gestor de Contenidos. Como su propio nombre lo indica, es un sistema que permite gestionar contenidos. En líneas generales, un CMS permite administrar contenidos en un medio digital y para el caso particular que nos ocupa, un CMS permite gestionar los contenidos de una web.

Un CMS es una herramienta que permite a un editor crear, clasificar y publicar cualquier tipo de información en una página web. Generalmente los CMS trabajan en combinación con una base de datos, de modo que el editor simplemente actualiza una base de datos, incluyendo nueva información o editando la existente.

Una herramienta CMS generalmente contendrá una interfaz basada en formularios, a los que habitualmente se accede con el navegador, donde se pueden dar de alta los contenidos fácilmente. Esos contenidos luego aparecerán en la página en los lugares donde se ha indicado al darlos de alta. Por lo tanto, un CMS está compuesto de dos partes, un back y un front, siendo el back la parte donde los administradores publican las informaciones y el front la parte donde los visitantes visualizan las mismas.

Cuando se habla de un CMS se refiere a una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. Las características de un CMS pueden variar, pero la mayoría incluye publicación basada en Web, indexación, revisión, búsqueda y recuperación de la información.

El sistema permite manejar de manera independiente el contenido por una parte y el diseño por otra. De esta manera, es posible manejar el contenido y variar en cualquier momento el diseño del sitio sin tener que darle formato a todo el contenido de nuevo.

La plataforma CMS utilizada en particular durante mi estancia profesional en la empresa es “responsys” de la compañía ORACLE, la cual es privada y requiere comprar licencias para su uso. En las figuras 3.1 y 3.2 se puede apreciar un pequeño vistazo de la interfaz gráfica con la que cuenta dicha plataforma para gestionar contenidos web.

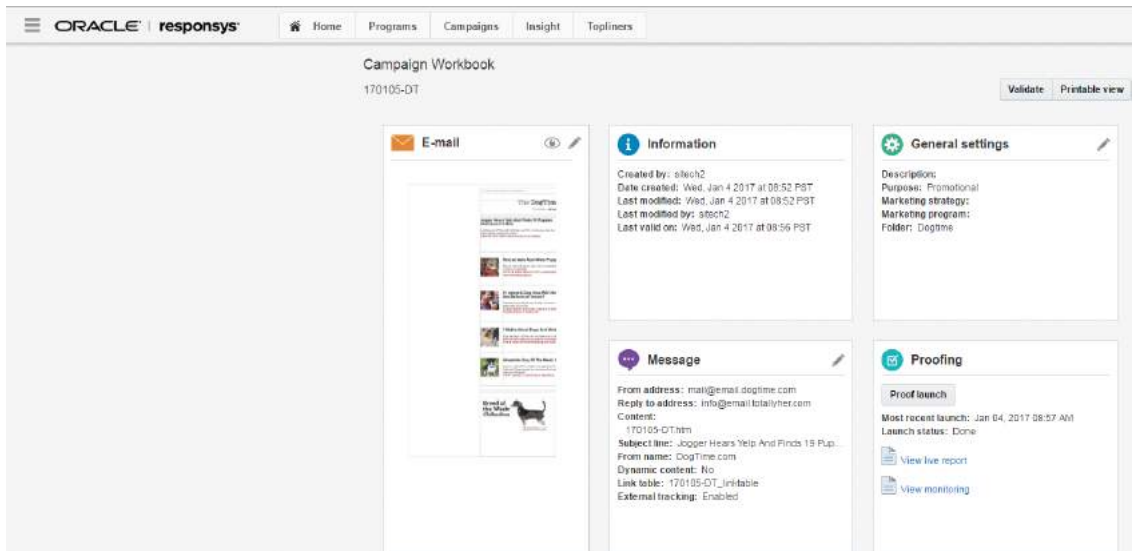


Figura 3.1 Opciones para gestionar campaña publicitaria de “responsys”.

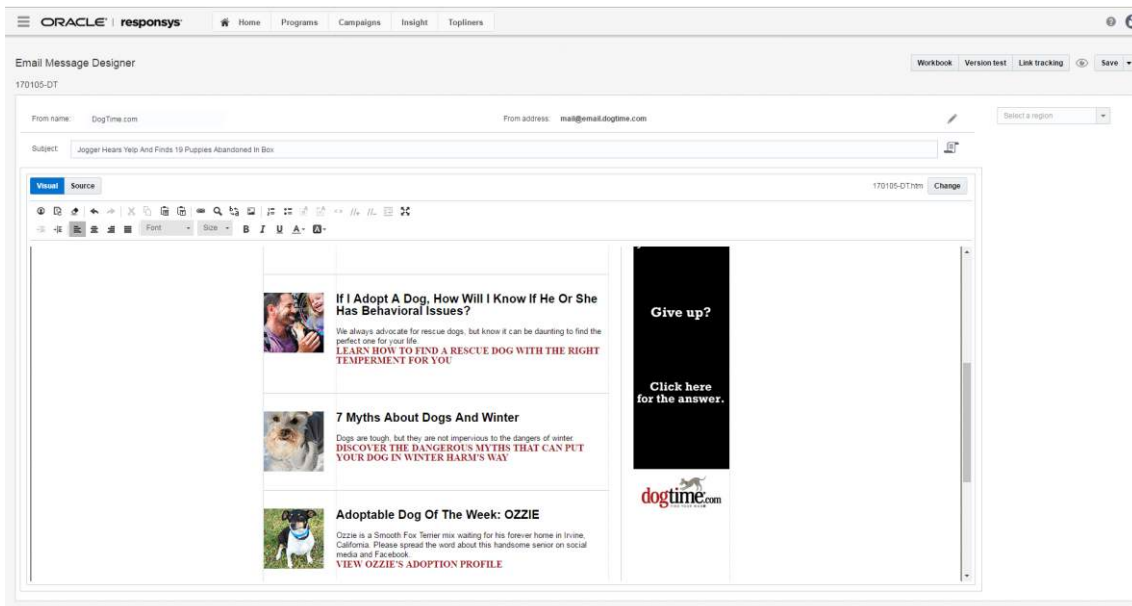


Figura 3.2 Gestor gráfico para modificar contenido de campaña en “responsys”.

3.2 PROGRAMACIÓN FRONT-END (UTILIZANDO LENGUAJE HTML Y JAVASCRIPT)

Dentro de mis tareas a realizar en mi estancia profesional, aparte de utilizar una plataforma CMS, es necesario tener conocimientos sobre lenguajes de programación web, en el caso de la vacante que ocupé, se me solicitaba saber HTML5 y JavaScript básico.

El front-end en diseño de software y desarrollo web hace referencia a la visualización del usuario navegante o, dicho de otra manera, es la parte que interactúa con los usuarios. De una manera práctica, el front-end serían todos esos formularios que se rellenan en las webs, las aplicaciones que se manejan y todas esas cosas que tengan que realizar los usuarios.

El front-end son todas aquellas tecnologías que se ejecutan del lado del cliente, es decir, todas aquellas tecnologías que se ejecutan del lado del navegador web, generalizándose más que nada en tres lenguajes, HTML, CSS Y JavaScript. Normalmente el front-end se encarga de estilizar la página de tal manera que la página pueda quedar cómoda para la persona que la ve, es decir, esta persona debe de conocer técnicas de “User Experience” para dar una experiencia de usuario cómoda a la persona que visita la página. Así mismo, debe de saber de diseño de interacción para que sepa colocar las cosas de tal manera que el usuario las pueda ubicar de manera rápida y cómoda.

El programador del front-end debe de saber un poco de diseño, ya que como he dicho anteriormente, este se va a encargar de que la página no solo se vea bonita para el usuario, si no que sea cómoda de utilizar, cómoda de navegar e intuitiva. Existen muchas tecnologías relacionadas a estos tres lenguajes que se utilizan en el front-end, por ejemplo, para JavaScript tenemos angular.js y backbone.js, que son tecnologías avanzadas que utilizan. Este se puede apoyar en librerías de CSS y de JavaScript como animate.css y JQuery para poder dar una solución amena.

En la figura 3.3, se muestran algunas herramientas más comunes y utilizadas en el desarrollo front-end actualmente.

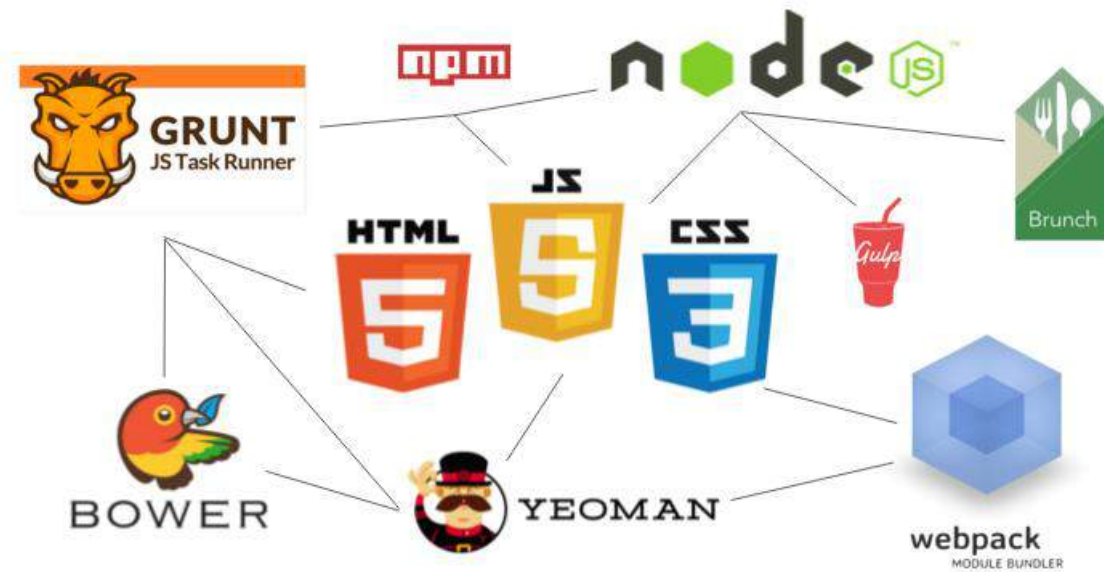


Figura 3.3 Herramientas utilizadas para desarrollo front-end.

3.3 OTRAS HERRAMIENTAS

Otras de las herramientas de trabajo utilizadas dentro de las actividades que realicé en mis prácticas son Visual Studio 2013, con la finalidad de aplicar los conocimientos que se me fueron brindados por los integrantes del equipo que conforman el área de Sales Integration.

Además, se me otorgaron unas credenciales para poder consultar a gusto video tutoriales y cursos en línea de una página de alto renombre en el área de front-end, la cual es: <https://frontendmasters.com/> tal como se observa en la figura 3.4

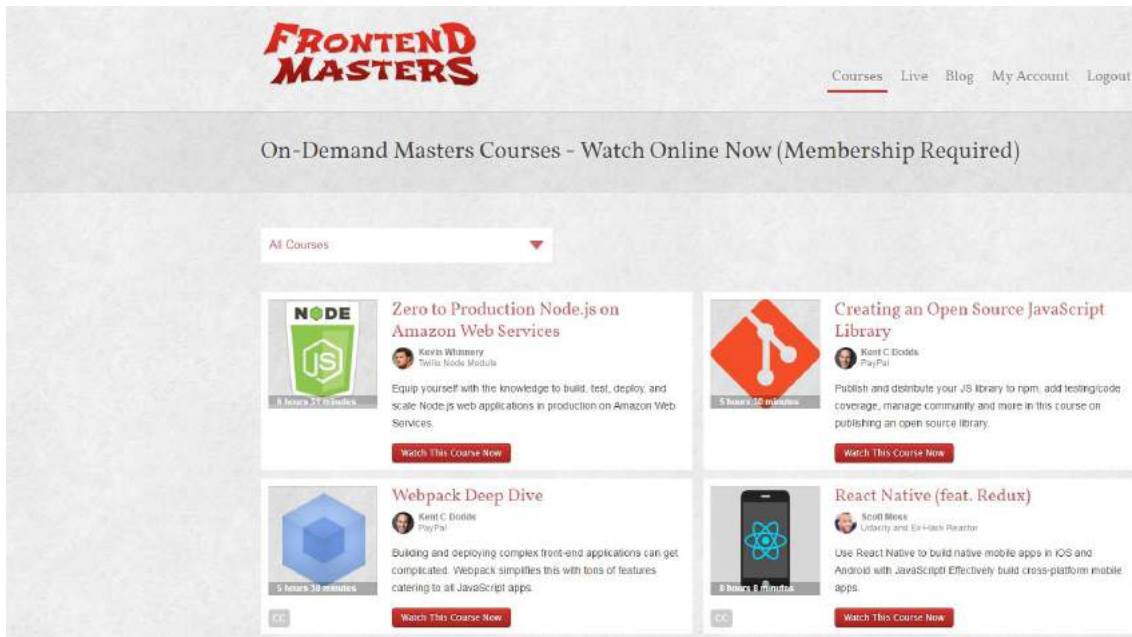


Figura 3.4 Listado de algunos cursos en frontendmasters.com.

Otra herramienta utilizada frecuentemente en mis labores, es un editor de texto, de licencia libre el cual no requiere algún tipo de pago, sino donaciones voluntarias por los usuarios. Dicha herramienta es SublimeText3. La cual se puede descargar de manera gratuita en <https://www.sublimetext.com/>. Un ejemplo se muestra en la figura 3.5.



Figura 3.5 Página de Sublime Text.

4. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

Las actividades que realicé durante el período de 27 de septiembre al 27 de diciembre del 2016 en la empresa Evolve Media LLC dentro de las instalaciones de Intugo, son poco variantes y consisten en lo siguiente:

- Se me proporcionan cursos frecuentes sobre buenas prácticas que hay que realizar para desarrollar tanto sistemas como páginas web. Dichos conocimientos tienen la finalidad de ser aplicados en proyectos personales (en caso de que se cuente con el tiempo y oportunidades necesarias) con los que yo contaba al momento de entrar como practicante en la empresa. Dichos proyectos son un sitio web para mostrar información de miembros del grupo CSTI en la Universidad de Sonora y una encuesta web por parte del clúster del sector minero en Sonora.
- Se me proporcionaron cursos sobre el lenguaje JavaScript y HTML avanzados, al igual que se me otorgaron licencias de cursos en línea de una página web prestigiosa en este campo, la cual corresponde a frontendmaster.com.
- Se me dieron instrucciones y cursos de capacitación de cómo utilizar una plataforma CMS de Oracle llamada “responsys” para actualizar boletines de noticias diariamente de distintos sitios web, al igual que se me capacitó de cómo hacer ésta tarea de manera manual, utilizando mis conocimientos adquiridos en los cursos de buenas prácticas y lenguajes de programación.

Las actividades concretas que se desarrollaron se enlistan a continuación para cada una de las tres etapas del periodo de realización de las prácticas profesionales.

4.1 PRIMERA ETAPA

Esta primera etapa comprende el primer mes de prácticas, el cual abarcó del 27 de septiembre al 26 de octubre del 2016.

Durante este período de tiempo, se me otorgaron varias sesiones de capacitación e inducción a la empresa. Me dieron a conocer aspectos generales de la empresa, el giro sobre el cual labora, alguno de sus clientes, cómo están organizados y las actividades que se me serán asignadas y efectuaría durante toda mi estancia. De igual manera, se me otorgaron una dirección de correo electrónico con dominio de la empresa para gestionar dichas actividades y reportar mis progresos mediante el mismo, al igual que presentarme ante las personas con las cuales trabajaría de manera remota por ese mismo medio. También se me fue asignado un equipo de cómputo de escritorio como herramienta para poder cumplir con mis funciones, al igual que un pase de acceso a las instalaciones.

Dentro de las actividades en este primer mes, se me fue asignada la principal tarea a realzar durante todas mis prácticas, la cual es gestionar el contenido de los boletines de noticias (newsletters) de los siguientes web:

- dogtime.com
- thefashionspot.com
- cattime.com
- totalbeauty.com
- momtastic.com

Para realizar dicha actividad, me informaron que recibiría información por correo en donde me notificarían que el contenido ya está actualizado y listo para ser procesado por medio de un archivo Excel que se encuentra en la nube de “Google Drive” al cual podría acceder utilizando las credenciales otorgadas por la empresa.

Una vez recibida la información, dependiendo del sitio web que se trate, se puede procesar utilizando un script de tipo “gulp” en JavaScript el cual automatiza en su mayoría todo el proceso, haciéndolo más rápido, de tal manera que coloca la información recibida en una plantilla pre-diseñada por los editores de los sitios web a actualizar y dicha plantilla se procesa por medio de

la plataforma “responsys” que se mencionó anteriormente para afinar los detalles que el script no alcanza a procesar.

Este script es ejecutado con un software gratuito llamado CMDER el cual permite ejecutar las instrucciones que el script tipo gulp contiene, haciendo posible de una manera rápida y fluida todo el proceso de actualización de las newsletters.

Las figuras 4.1, 4.2 y 4.3 muestran el resultado de ejecutar dicho script en el sitio dogtime.com como ejemplo.

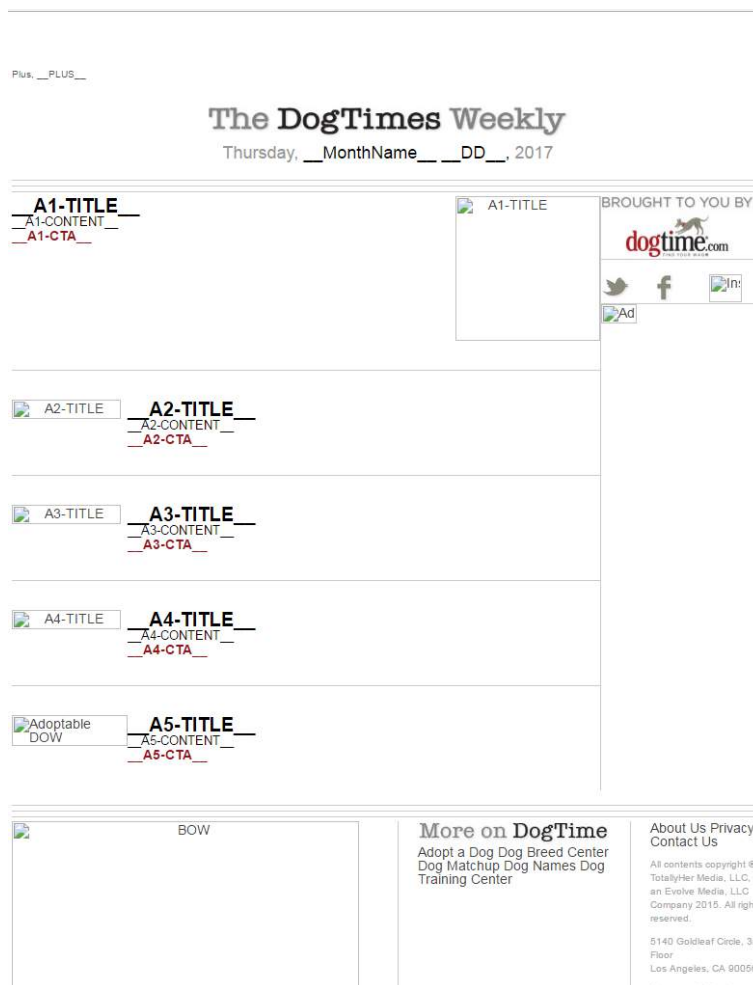


Figura 4.1 Plantilla (sin contenido) que utiliza el script.

```

C:\NEWS LETTER GENERATOR (em-newsletter-generator@1.0.0)
λ gulp dt -d 170105
[10:20:33] Using gulpfile C:\NEWS LETTER GENERATOR\gulpfile.js
[10:20:33] Starting 'ini'...
[10:20:33] Finished 'ini' after 93 μs
[10:20:33] Starting 'srcCTDT'...
Running: dt DT
[10:20:33] Finished 'srcCTDT' after 16 ms
[10:20:33] Starting 'dt'...
Using template: templates/YMMMDD-DT.html
[10:20:33] Finished 'dt' after 14 ms

```

Figura 4.2 Resultado en CMDER de ejecutar el script de tipo “gulp”.

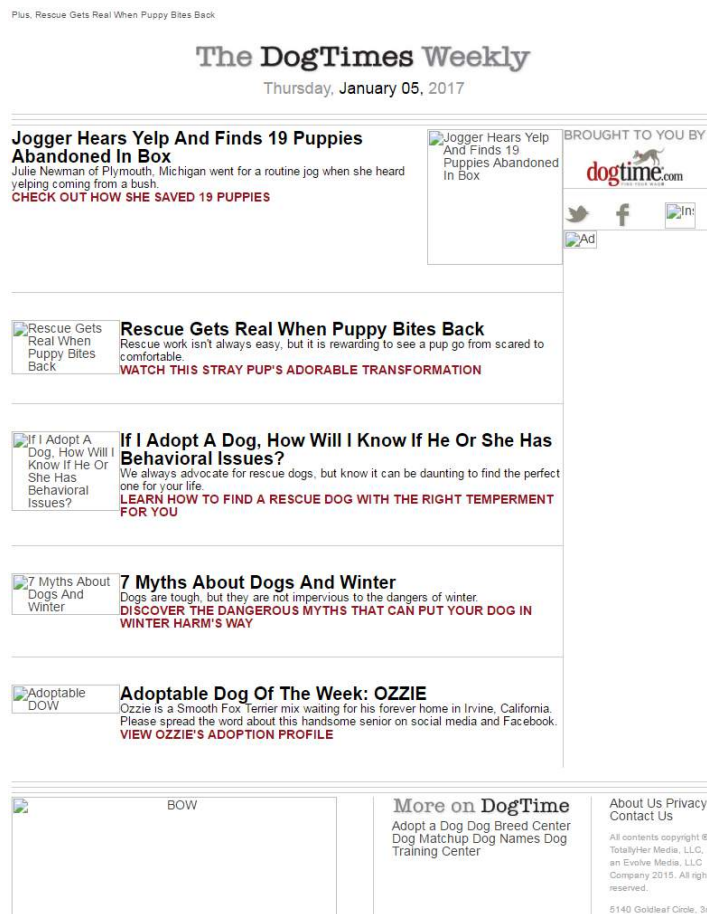


Figura 4.3 Plantilla (con contenido) después de ejecutar el script.

Una vez realizada esta tarea de colocar el contenido en la plantilla del sitio web adecuado, se procede a descargar las imágenes necesarias correspondientes al mismo contenido desde la nube de Google Drive, como se puede mostrar en la figura 4.4.

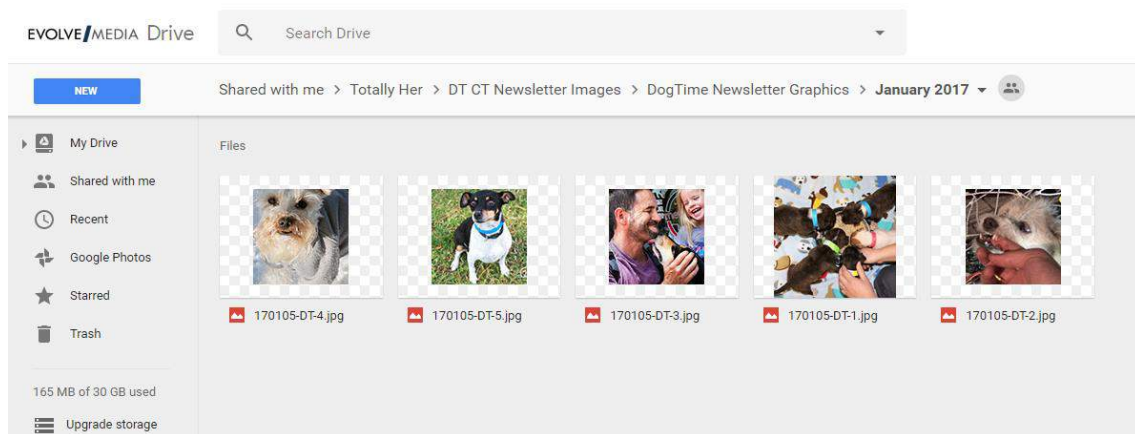


Figura 4.4 Imágenes correspondientes al contenido en Google Drive.

Una vez descargadas las imágenes correspondientes, se cuenta con todo lo necesario para poder gestionarlo por medio de la plataforma CMS (figura 4.5). Una vez que se logra esto, se obtiene un resultado como el que se muestra en la figura 4.6 y se procede a agendar ese contenido para salir en vivo y mandarse a todos los suscriptores del sitio.

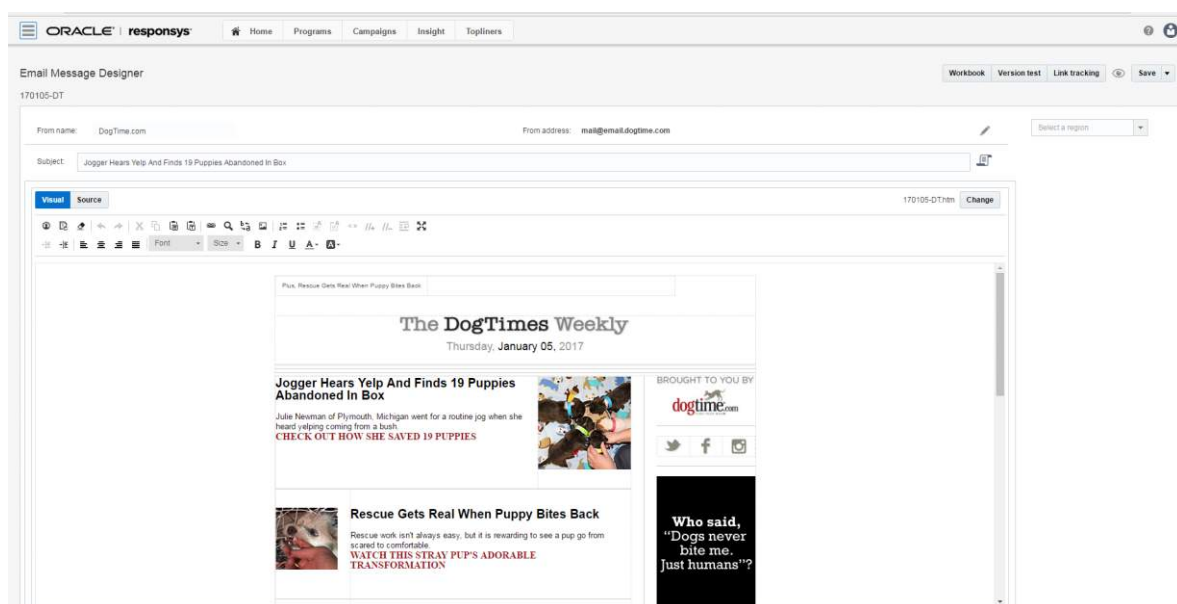


Figura 4.5 Pantalla de gestión de contenido utilizando plataforma CMS

The DogTimes Weekly

Thursday, January 05, 2017

Jogger Hears Yelp And Finds 19 Puppies Abandoned In Box

Julie Newman of Plymouth, Michigan went for a routine jog when she heard yelping coming from a bush.
[CHECK OUT HOW SHE SAVED 19 PUPPIES](#)



BROUGHT TO YOU BY

[dogtime.com](#)



Rescue Gets Real When Puppy Bites Back

Rescue work isn't always easy, but it is rewarding to see a pup go from scared to comfortable.
[WATCH THIS STRAY PUP'S ADORABLE TRANSFORMATION](#)



If I Adopt A Dog, How Will I Know If He Or She Has Behavioral Issues?

We always advocate for rescue dogs, but know it can be daunting to find the perfect one for your life.
[LEARN HOW TO FIND A RESCUE DOG WITH THE RIGHT TEMPERMENT FOR YOU](#)



7 Myths About Dogs And Winter

Dogs are tough, but they are not impervious to the dangers of winter.
[DISCOVER THE DANGEROUS MYTHS THAT CAN PUT YOUR DOG IN WINTER HARM'S WAY](#)



Adoptable Dog Of The Week: OZZIE

Ozzie is a Smooth Fox Terrier mix waiting for his forever home in Irvine, California. Please spread the word about this handsome senior on social media and Facebook.
[VIEW OZZIE'S ADOPTION PROFILE](#)

Who said,
"Dogs never bite me."
Just humans?"

Give up?

[Click here for the answer.](#)

[dogtime.com](#)

Breed of the Week:
Chihuahua



[Read More >](#)

More on DogTime

[Adopt a Dog](#)
[Dog Breed Center](#)
[Dog Matchup](#)
[Dog Names](#)
[Dog Training Center](#)

[About Us](#)

[Privacy](#)

[Contact Us](#)

All contents copyright ©
Tidymeyer Media, LLC, an
Evolve Media, LLC
Company 2015. All rights
reserved.

8140 Goddard Circle, 3rd
Floor

Figura 4.6 Contenido final que reciben los suscriptores.

4.2 SEGUNDA ETAPA

En esta segunda etapa, correspondiente al lapso de tiempo entre 26 de octubre al 29 de noviembre del 2016, se realizaron las mismas actividades mencionadas anteriormente en la primera etapa, con la diferencia que se me proporcionó un curso sobre buenas prácticas en el desarrollo front-end de aplicaciones web. Igualmente se me otorgaron credenciales para un sitio web en el cual puedo consultar y ver video tutoriales y realizar cursos en línea para perfeccionar y mejorar técnicas de ese campo.

Dichos conocimientos se aplicaron en el transcurso de esta etapa en un proyecto de nombre "Encuesta web para el clúster del sector minero en Sonora" el cual es un proyecto que ya se contaba por parte del grupo CSTI en la Universidad de Sonora, campus Hermosillo. En las figuras 4.7, 4.8 y 4.9 se pueden apreciar los cambios del "antes" al "después" una vez aplicados los

conocimientos adquiridos por parte de la empresa y los cursos que se me brindaron. Estos conocimientos aplicados, se pueden ver en línea bajo la dirección: 148.225.50.508/EncuestaMinero

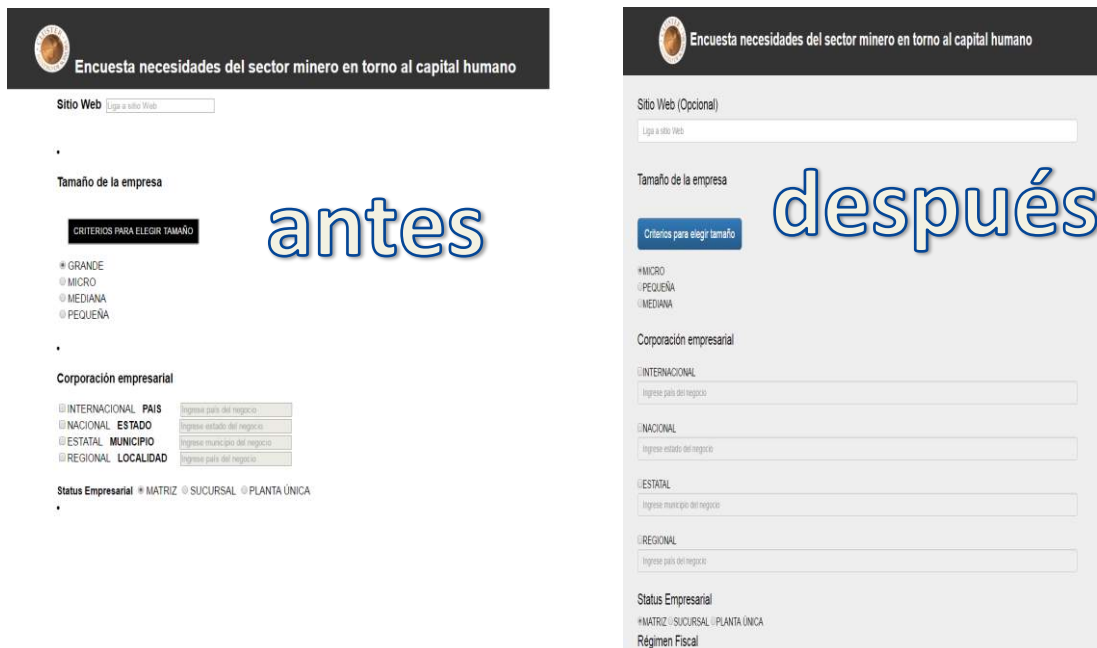


Figura 4.7 Comparativa de antes y después de aplicar conocimientos adquiridos

```

1401 function agregarMaquinaP9(num) {
1402     for (var i = 0; i < num; i++) {
1403         if (document.getElementById("cuadroP9").hidden == true) {
1404             document.getElementById("cuadroP9").hidden = false;
1405             document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "Requisitos, equipo e instrumentos ";
1406             document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "Antigüedad ";
1407             document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "Próximas Adquisiciones ";
1408         } else {
1409             document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "Requisitos, equipo e instrumentos ";
1410             document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "Próximas Adquisiciones ";
1411         }
1412         contadorClaseP9 = contadorClaseP9 + 1;
1413         contadorCampoP9 = 0;
1414     }
1415     document.getElementById("txtCuadroMaquinaP9").disabled = true;
1416     document.getElementById("agregarMaquinaP9").hidden = true;
1417 }
1418
1419 function agregarP9(num) {
1420     for (var i = 0; i < num; i++) {
1421         document.getElementById("cuadroP9").innerHTML += "<fieldset>";
1422         + "<legend>Información del área/ítemP9";
1423         + "<label>Dirección 

```

Figura 4.8 Código fuente antes de aplicar buenas prácticas


```
bloque1.js 4 X Bloque1.js cosnuevitas.css bloque1.mp3 bloque2.mp3 bloque1.js bloque2.mp3
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
```

Figura 4.9 Código fuente después de aplicar buenas prácticas

4.3 TERCERA ETAPA

En cuanto a la tercera y última etapa en mi estancia profesional dentro de la empresa Evolve, correspondiente del 29 de noviembre al 30 de diciembre del 2016, se continuaron de igual manera las actividades mencionadas tanto en la primera como en la segunda etapa, perfeccionada cada vez un poco más los conocimientos y aplicándolos a situaciones reales.

Además, se me brindó la oportunidad de realizar una tarea que realiza de manera diaria el equipo de Si-Tech, la cual consta en crear una unidad publicitaria por alguna empresa externa, esto utilizando otro sistema de gestión de contenidos, llamado Origin, que trabaja en conjunto con una plataforma de nombre “Springboard” que se encarga de manejar unidades que cuentan con algún tipo de video promocional. Como se puede ver en la figura 4.10, la pantalla de ingreso a Springboard y en la figura 4.11 se aprecia la pantalla de inicio a la plataforma Origin.

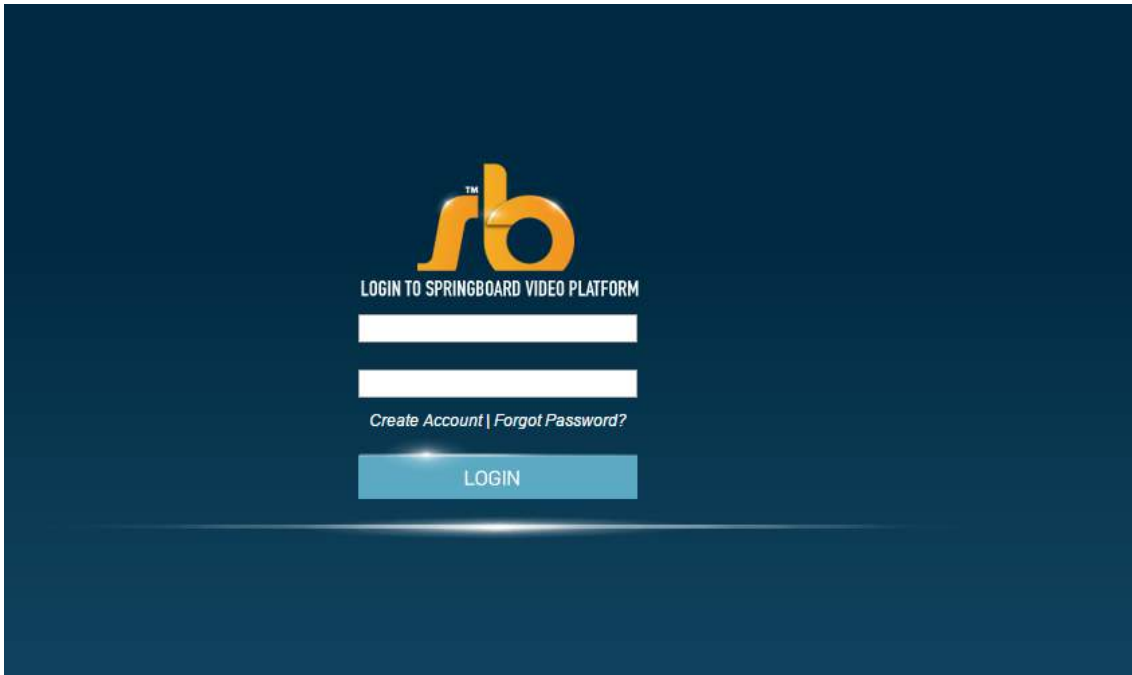


Figura 4.10 Pantalla de inicio de Springboard

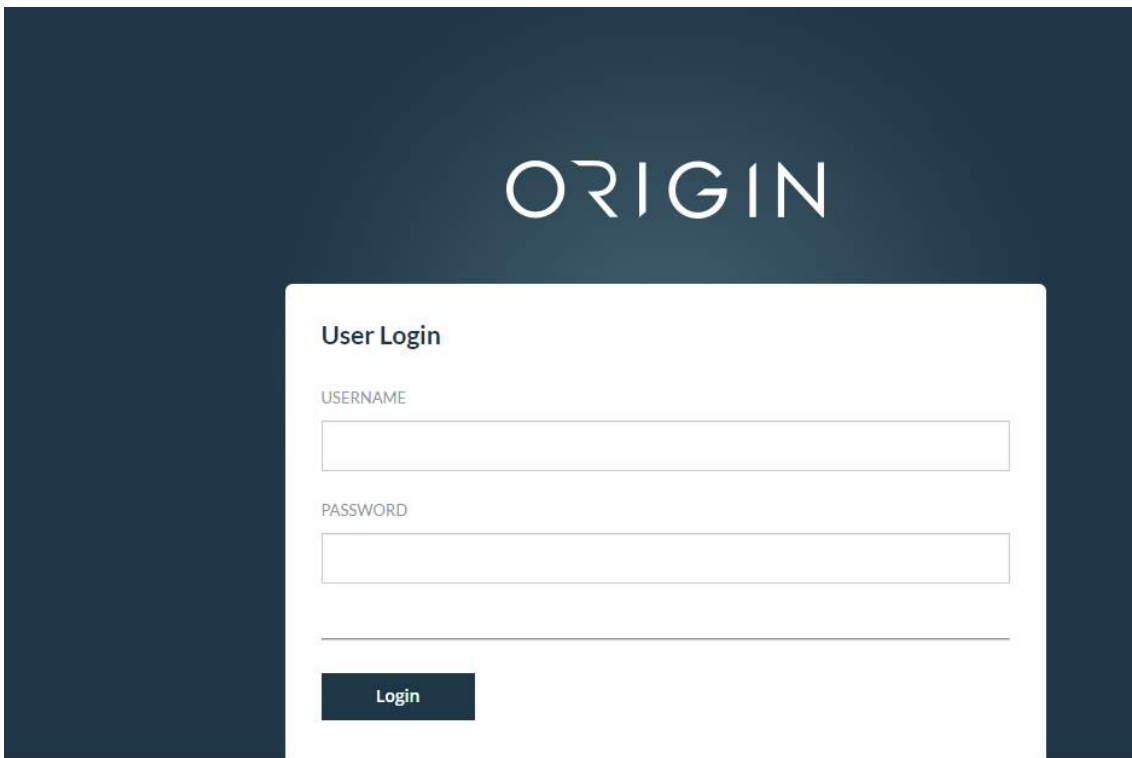


Figura 4.11 Pantalla de inicio de Origin

Esta última actividad, consiste en recibir por parte de un Project manager instrucciones para estructurar y crear una unidad publicitaria.

Una vez recibidas las instrucciones (figura 4.12), se procede a lo siguiente según el caso:

- **CON VIDEO PROMOCIONAL:**

Se debe de preparar el video de tal manera que cumpla con ciertas medidas (en pixeles) y con una calidad aceptable por el cliente. Una vez hecho esto, se sube el video a la plataforma springboard (figura 4.13) y se puede continuar a la plataforma de origen para construir la unidad en sí, y poder mandar una demostración del producto final al Project manager, quien se encarga de mandárselo al cliente final para su aprobación.

- **SIN VIDEO PROMOCIONAL:**

Cuando las instrucciones de la unidad solicitan que no tenga video promocional, es decir, sólo contengan imágenes (otorgadas en las instrucciones) simplemente se procede a crear la unidad colocando esas imágenes siguiendo la plataforma origen. En caso de que las instrucciones indiquen modificaciones en las imágenes, se utiliza algún software de diseño especializado ya sea Adobe Illustrator o Adobe Photoshop.

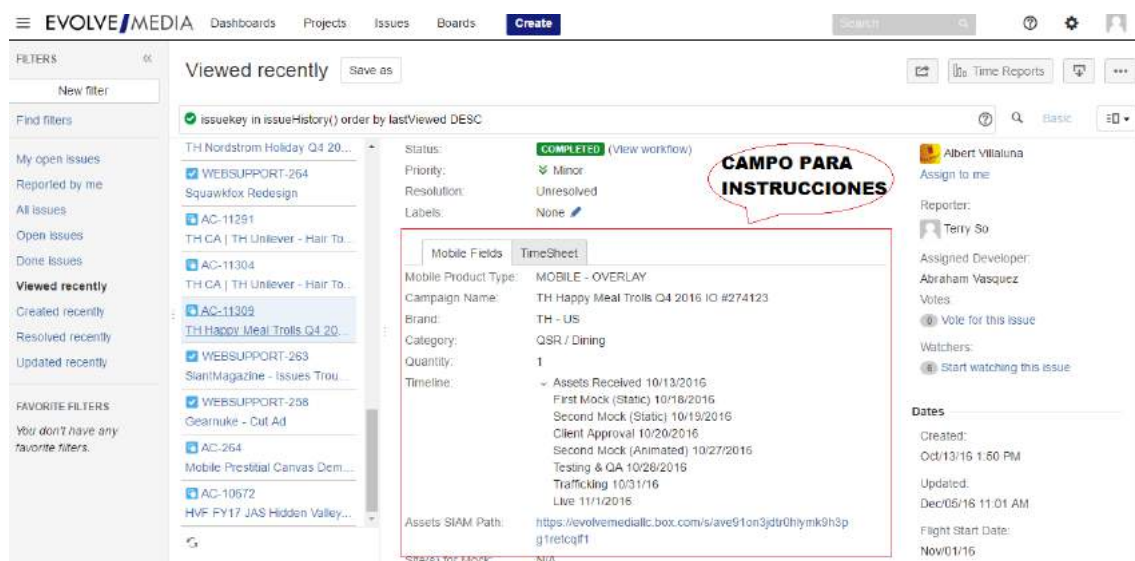


Figura 4.12 Instrucciones para desarrollo de unidad publicitaria

Content

VIDEOS

PLAYLISTS

CONTENT LIBRARY

Help & Support

CHANGE PASSWORD

DOCUMENTATION

TOOLS

VISIT SITE

CONTACT SUPPORT

Manage videos

9271 Videos uploaded 0.34 Poly Embed 45.10 GB used

ADD VIDEO

Channel

	Title			Created
<input type="checkbox"/>	AC-11748 - TH-CA - A Dog's Purpose Theatrical ENGLISH - ... 00:12 By jara.espinosa	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-11748 - TH-CA - A Dog's Purpose Theatrical ENGLISH - ... 00:15 By jara.espinosa	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12159 TH-CA - Starcom - Kellogg's Froot Loops Dine 26... 00:36 By abraham.vazquez	<input type="checkbox"/>	Default	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12630 TH-CA - Starcom - Kellogg's Froot Loops Dine 26... 00:36 By abraham.vazquez	<input type="checkbox"/>	Default	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12693 TH-CA - Starcom - Kellogg's Froot Loops Dine 26... 00:36 By abraham.vazquez	<input type="checkbox"/>	Default	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12425 EV-US Hong Kong Tourism Incremental Feb-Mar 201... 00:30 By wana.karabane	<input type="checkbox"/>	Videos	01/20/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12182 CR - US Legion 51 2017 - (3) Cross Device Video... 00:15 By patricia.lopez	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/19/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12182 CR - US Legion 51 2017 - (3) Cross Device Video... 00:15 By patricia.lopez	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/19/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12182 CR - US Legion 51 2017 - (3) Cross Device Video... 00:15 By patricia.lopez	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/19/2017
<input type="checkbox"/>	AC-12182 CR - US Legion 51 2017 - (3) Cross Device Video... 00:15 By patricia.lopez	<input type="checkbox"/>	Film & TV	01/19/2017

Figura 4.13 Plataforma springboard para gestión de unidades con video

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA ADQUIRIDA

Dentro del presente apartado se presentarán diversos análisis y valoraciones de lo aprendido y lecciones adquiridas a lo largo de la oportunidad que se me brindó al realizar mi estancia profesional en la empresa. Se presentan los objetivos que se plantearon, las metodologías que se utilizaron y los resultados que se obtuvieron.

5.1 ANÁLISIS GENERAL DEL PROYECTO

En general el funcionamiento y modo de operación de la empresa Evolve Media LLC, es muy efectivo y eficiente. Cuentan con empleados muy capaces de realizar las actividades que se les asignan y una gran capacidad de comunicación y trabajo en equipo. Cuentan con tecnologías actuales para realizar sus labores y utilizan las herramientas más actuales a su alcance para poder trabajar.

Por su naturaleza, la empresa requiere de varios conocimientos generales en diseño gráfico, incluso para el área de Sales Integration, ya que en algunos casos se les asigna producción de unidades publicitarias que son manejadas a través de software de diseño como son Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Además, la empresa requiere que todos sus empleados sean capaces de comunicarse en inglés debido al origen de la empresa.

La empresa cuenta con una organización asombrosa y una cultura de trabajo muy actual, que se basa en resultados, permitiendo a todo su personal organizar su tiempo de trabajo según su criterio siempre y cuando cumplan con el objetivo en cuestión. En mi opinión, me parece una buena técnica para mantener al empleado contento y dejarlo ser responsable de sus actos.

5.2 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS DE LAS PRÁCTICAS

El objetivo principal de realizar las prácticas profesionales en Evolve Media LLC principalmente fue para ampliar mis conocimientos, prácticas y estrategias para el desarrollo de aplicaciones web y estructuración al igual que el diseño de las mismas, es decir conocimientos front-end. Además de conocer una nueva cultura de trabajo basada en cumplimiento de metas y no solamente de producción.

Como objetivo secundario, se contó con la oportunidad de utilizar una plataforma CMS para administrar contenidos de boletines de noticias y saber cómo funcionan este tipo de plataformas.

Otro aspecto que cabe resaltar sobre realizar las prácticas en general, es que uno como estudiante a punto de egresar, recibe información y experiencia real de cómo funciona una empresa de esta magnitud y los conocimientos que realmente se necesitan en el campo laboral y se tiene la oportunidad de compararlo con lo aprendido durante los estudios, para en un futuro poder compartir esas experiencias con los demás compañeros de la carrera.

En cuanto a los beneficios personales obtenidos, puedo recalcar que estoy muy satisfecho con los conocimientos adquiridos, las oportunidades que se me brindaron y los cursos que me fueron impartidos. Son experiencias tanto personales como para mi desarrollo profesional que me servirán el resto de mi vida y ahora me siento más cómodo y confiado de que las tareas que se me puedan asignar en un futuro ya sea en la misma empresa o en otra, serán con estándares más altos, de mejor calidad con un aspecto más profesional acorde a mi carrera.

5.3 ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

Una de las ventajas de ser parte del equipo de “sales integration” es utilizar plataformas internas del equipo, desarrolladas por ellos mismos y compartidas ante los distintos equipos de trabajo de la empresa.

Las actividades que se me fueron asignadas fueron muy sencillas de realizar, debido a que se me proporcionaron todas las herramientas necesarias, y capacitaciones que requería para poder efectuar dichas actividades.

En cuanto a los cursos de capacitación que se me proporcionaron, fueron muy útiles y de aprendizaje rápido, debido a que conforme se iba adquiriendo el conocimiento, en paralelo se iban aplicando en proyectos reales.

Una de las grandes ventajas de realizar las prácticas profesionales en una empresa de gran tamaño con gran impacto entre sus clientes, es poder darse una idea muy clara de cómo es que funciona el mundo laboral real. Además, debido al giro y el tamaño del negocio, es muy agradable el tener unas instalaciones muy equipadas, con tecnologías adecuadas y actualizadas para poder realizar el trabajo que se solicita, de una manera rápida, correcta y eficiente.

5.4 ANÁLISIS DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA

En cuanto a la metodología que se empleó, siento que está muy bien implementada. Cumple su objetivo, ya que en mi experiencia como miembro del equipo de SI-Tech puedo afirmar que está bien empleada, hay buena comunicación por parte de los miembros, se apoyan unos a los otros en caso de tener contra tiempos o conflictos en sus actividades. De igual manera, se cumplen los objetivos planteados durante la iteración de cada semana permitiendo un flujo de trabajo con pocas a nulas interrupciones y con tiempo suficiente para corrección de errores.

Por otro lado, en cuanto a la cultura de trabajo con la que cuenta la empresa Evolve Media LLC, es una cultura bastante agradable. Basada en resultados, brindándole a su personal la libertad de administrar su tiempo a su comodidad siempre y cuando no afecte a los resultados que debe reportar según sus actividades asignadas.

Esta es una cultura que les funciona muy bien, mantienen buena comunicación con sus empleados, buenas evaluaciones entre los miembros de los equipos de trabajo y las distintas áreas.

Por ser una empresa que no se dedica plenamente al desarrollo de software, sino al giro publicitario digital (en su mayoría), no es muy común que se utilice la metodología SCRUM fuera de los equipos encargados de desarrollo, sin embargo, no es así.

Gran parte de los equipos de trabajo, utilizan esa metodología para comunicarse y mantener actualizados sus proyectos y mantener al tanto a todo el equipo de los progresos que logran en la semana o en un período de tiempo determinado. La ventaja de utilizar este tipo de cultura en combinación con esa metodología es obtener resultados muy buenos sin ningún tipo de inconveniente, ya que el funcionamiento de dicha metodología permite el manejo de errores a tiempo para su corrección sin afectar significativamente el transcurso de todo el proyecto y debido a la cultura laboral, se tiene una mejor comunicación en persona para transmitir alguna inconformidad o problema y se recibe apoyo por parte de los demás miembros del equipo. En otras palabras, el tiempo de respuesta al presentarse un problema es muy rápido, y no afecta en el flujo de trabajo de manera significativa.

Otro aspecto importante sobre la manera en que la empresa se organiza, es la capacitación que se le otorga al personal o las oportunidades de aprender cosas nuevas. En cuanto a la capacitación que se me brindó, fue muy personalizada, en lapsos de tiempo suficientes para poder absorber y aprender lo necesario para realizar mis asignaciones. Dicho de otro modo, el que le brinden capacitación personalizada y le den la atención necesaria al nuevo elemento que estará conformando al equipo de trabajo, es un paso crucial y en mi opinión muy importante, ya que es de suma importancia el integrar a un nuevo miembro al equipo de manera completa y tenerlo al tanto de cómo efectuará sus tareas y cómo trabaja el equipo como un solo conjunto.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Mis prácticas profesionales se desarrollaron en una empresa grande, de nivel internacional, con sucursales en México, Los Ángeles, Canadá, entre otras.

La empresa se rige por normas y culturas más americanas que mexicanas, debido a que originalmente, la empresa es norteamericana con sucursal en México.

La empresa cuenta con un gran número de personas, dentro de las cuales se encuentran los Project managers, encargados de dirigir a los diferentes equipos y áreas de trabajo, su principal función es monitorear y asegurar que se cumplan las fechas de entrega de los proyectos o asignaciones que tenga el equipo en cuestión.

Pienso que la empresa tiene grandes áreas de oportunidad, debido a las distintas áreas con las que cuenta, por ejemplo, debido a que la empresa es publicitaria, se requiere mucho personal que sepa manejar software de diseño y edición tanto de imágenes como videos, un gran número de personas en la empresa se dedica a manipular anuncios, imágenes o unidades promocionales de manera digital, pienso que sería una gran oportunidad para aquellas personas con esos conocimientos.

Además, en el área de sistemas y desarrollo front-end de aplicaciones, se cuenta con un gran equipo y personal con experiencia, dispuestas a transmitir su conocimiento de tal manera que se pueda trabajar en armonía de una mejor manera y poder aprender todos de tal manera que se mantengan actualizados como un equipo y sepan utilizar las mismas herramientas de trabajo.

Dentro de los 3 meses que estuve realizando mi estancia profesional en la empresa, aprendí lo suficiente de cómo es trabajar en una empresa de alto nivel, con gran conocimiento y capacidad de crecimiento. Pude obtener la experiencia de presenciar lo que es ganarse la vida, ayudando a los demás con la solución de sus problemas utilizando la tecnología, conocer una cultura de trabajo asombrosa, personal amigable, dispuesto a apoyarse mutuamente y transmitir conocimientos sin ningún problema.

En lo personal, recomiendo hacer prácticas profesionales en empresas con años de experiencia y que cuenten con el área de interés o la carrera a fin que se estudió, ya que al practicar y ejercer a manera de “interno” o practicante, se puede obtener bastante conocimiento al igual que contactos o referencias en caso de que se requiera una vacante, lo cual puede llevar a una posibilidad de empleo fijo en una empresa que ya invirtió en ti.

Mi experiencia en Evolve Media LLC fue muy fructífera y agradable.

La empresa labora de manera muy organizada, cada miembro de cada equipo y área conoce bien sus responsabilidades y las efectúan con éxito, debido a que la cultura general y la metodología tienen muy buena sinergia.

En conclusión, realizar las prácticas profesionales en una empresa de este tipo, es muy útil tanto para aprender como para darse cuenta de qué se siente tener un empleo realmente, y estar preparado durante todo el proceso de búsqueda de empleo, desde la entrevista, hasta recibir capacitación y poder realizar tu primer tarea como empleado.

6.1 AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Aprovechando la naturaleza de este documento, me gustaría darle un agradecimiento especial a las personas que me ayudaron a realizar las prácticas profesionales en la empresa, las cuales corresponden a:

- Carlos Pujol
- El área de recursos humanos de Evolve Media LLC e Intugo.

También me gustaría agradecer a mi tutor de prácticas profesionales por brindarme su apoyo, al igual que a los miembros de CSTI en la Universidad de Sonora.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y VIRTUALES

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.html>. Fecha de última consulta: 04 de enero de 2017.

<http://www.centrocp.com/cms-lms-y-lcms-definicion-y-diferencias/>. Fecha de última consulta: 04 de enero de 2017.

http://www.adelat.org/media/docum/nuke_publico/cms_y_lms.html. Fecha de última consulta: 04 de enero de 2017.

<http://culturacion.com/frontend-y-backend-%C2%BFque-son/>. Fecha de última consulta: 04 de enero de 2017.

<https://serprogramador.es/que-es-frontend-y-backend-en-la-programacion-web/>. Fecha de última consulta: 04 de enero de 2017.

ANEXOS

ANEXO 1 – Mapa de red Soneuro-Suzuki-Rio Sonora.

1. Intugo

Intugo es un shelter para empresas extranjeras dentro de las industrias de Tecnologías de Información, Centros de Contacto y Operaciones de Back Office o BPO

¿Qué hacemos? Atraemos a empresas extranjeras, líderes en su industria, para que instalen operaciones en México. Nosotros proveemos todos los servicios de soporte administrativos que la empresa extranjera necesita para operar en nuestro país, permitiéndole así enfocarse en sus procesos de negocio principales.

El equipo de Vangtel se conforma de un grupo de especialistas en Reclutamiento, Recursos Humanos, Compras, Contabilidad, Seguridad y Mantenimiento..

¿Qué hemos logrado? Desde el arranque de operación de Intugo en el 2007, hemos logrado atraer a México a las siguientes empresas extranjeras: NOS Communications, The Results Companies, Internet Brands, Ihispano.com, Gorilla Nation Media, Tridel, Interactive Web Works, Diligent Pest, Vanick, Meet Me; todas ellas operando de forma exitosa y generando más de 1,000 empleos en nuestro país.

¿Por qué estamos aquí el día de hoy? Buscamos al mejor talento de México para trabajar con estas empresas extranjeras, ahora instaladas en nuestro país. Actualmente contamos con vacantes en diversos puestos de tecnologías de información y contact centers.

¿Cómo nos diferenciamos? Trabajamos bajo el modelo de oficinas remotas o captive y no de outsourcing. A través de nosotros podrás trabajar directamente con una empresa internacional y obtener la estabilidad de convertirte en un miembro más de su equipo, adoptando su cultura de trabajo. No buscamos talento para desarrollar proyectos temporales; buscamos que el talento se desarrolle dentro de una de las empresas que hemos atraído a México de forma permanente.

1.1 Misión y Visión

Nuestra Misión: Crear los mejores empleos y aportar a la competitividad de nuestros clientes maximizando el modelo shelter y

enfocado en empresas relacionadas con las industrias de: centros de contacto, tecnologías de información y procesos de negocio de manera oportuna, transparente, confiable, especializada y con actitud de servicio y así permitir a nuestros clientes enfocarse en su negocio principal, contribuyendo a mejorar su posición competitiva en el mercado.

Nuestra Visión: Contar con el mejor equipo y procesos de trabajo. No sólo documentando nuestros procesos, además lograr la especialización de nuestras áreas y medir oportunamente cada una de ellas.

Consolidar y crecer nuestro novedoso modelo shelter de manera que el “Grupo Offshore” también sea reconocido en la industria de Call Center, TI y Procesos de Negocio.

1.2 Principios

Especialización: Me esforzaré para que los procesos ofrecidos a nuestros clientes internos y externos sean considerados de valor agregado para sus operaciones, siempre recordando que si bien nuestros servicios son de “back office” para ellos, son la oferta principal de nuestra empresa y son el motivo principal por el cual nos contratan.

Utilizaré un enfoque global y la tecnología base de innovación y servicio, siempre en un proceso de mejora continua, buscando utilizar las mejores prácticas de negocio en nuestros procesos.

Me dedicaré a mejorar en forma personal tanto con aprendizaje propio como a través de la experiencia y capacitación que la organización me ofrece, logrando ser los mejores en los procesos que ofrecemos.

El resultado de nuestra especialización permitirá a nuestros clientes ser más productivos, tanto por la eficiencia de nuestros procesos como por la información que proporcionaremos por la toma de decisiones. La iniciativa personal proactiva será la base de mi servicio, que me permitirá siempre adelantarme a posibles problemas y reto.

Mi objetivo principal es que el cliente considere que la relación con nuestra empresa y los procesos de los cuales nos hacemos cargo para ellos, son los mejores que puede obtener el mercado.

Competitividad: Me comprometo a ser eficiente en el uso de los recursos de la empresa, y mantener los costos bajos, con el propósito de mejorar continuamente la competitividad de nuestros clientes. Buscaré generar economías de escala mediante el crecimiento de la empresa porque estoy consciente que contribuyen a la competitividad de nuestros clientes. Al mismo tiempo afrontaré los retos que implica el crecimiento de la empresa.

Estoy consciente que para contribuir a la competitividad de nuestros clientes necesitamos adoptar mejores prácticas con un enfoque global,

además contaremos con la infraestructura necesaria para asegurar el crecimiento de nuestros clientes.

Empatía con el cliente: Buscaré tener empatía con el cliente siendo sensible a sus necesidades, conociendo a fondo sus procesos para otorgarle una atención personalizada que le ayuda alcanzar sus metas corporativas y mantener su competitividad en el mercado.

Reconozco que cada cliente representa un logro para nuestra compañía, por lo que me esforzaré en entender sus necesidades y asegurar el éxito de su operación.

Mantener una comunicación constante con el cliente para revisar las mejoras que lo beneficien y ayuden a su crecimiento.

Confiabilidad y transparencia: La confianza será siempre la base de la relación con mi cliente interno y externo. Obtendré la confianza de mis clientes al proveer un servicio efectivo. Me avocaré a cumplir todo compromiso contraído con clientes internos y externos en tiempo y forma.

La honestidad regirá mis acciones y proporcionaré información clara y transparente al cliente.

Con lo anterior propiciaré un ambiente de verdadero trabajo en equipo con mi cliente y así podrá él enfocarse en su operación principal.

Servicio excepcional: Enfocaré mi trabajo y esfuerzo pensando siempre en nuestros clientes internos y externos, brindándoles un servicio oportuno en tiempo y forma a través de un trato amable y respetuoso.

Me comprometo a ser proactivo, anticipándome a las necesidades de los clientes y solucionando los retos que se presenten.

Estaré siempre disponible a realizar todas mis actividades dentro de un ambiente de trabajo colaborativo donde todos actuemos con la actitud entusiasta y de servicio que se necesita para superar las expectativas de mis clientes.

Buscaré constantemente la retroalimentación de mis clientes para medir la calidad de nuestro servicio.