

UNIVERSIDAD DE SONORA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA



Reporte final de prácticas profesionales

Diseño de páginas web para clientes
Prácticas realizadas en Rivka Development

ALUMNO:

Valenzuela López Ana Sofía

CARRERA:

Ingeniería en Sistemas de Información

EXPEDIENTE:

215203121

Agosto 2019

ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1 Explicación del proyecto.....	3
1.2 Objetivos generales.....	3
1.3 Línea metodológica.....	4
2. Descripción del contexto	5
2.1 Equipamiento de la empresa.....	5
2.2 Reglas de operación.....	6
2.3 Entorno de la empresa.....	6
3. Fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados	9
3.1 Diseño.....	9
3.2 Desarrollo.....	12
4. Descripción detallada de las actividades realizadas	15
1 – Análisis de requerimientos.....	16
2 – Diseño de prototipo en papel.....	17
3 – Diseño de prototipo en Photoshop.....	17
4 – Diseño web.....	20
4.5 – Clicfans.....	25
5 – Pruebas y modificaciones a sitio web.....	26
5.5 Administración y corrección de archivos FTP.....	28
6 – Análisis de requerimientos para cliente #2.....	33
7 – Diseño de prototipo en papel.....	33
7.5 – Corrección y modificación de páginas existentes.....	34
8 – Diseño de prototipo en Photoshop.....	35
9 – Diseño web.....	37
9.5 – Creación y diseño de imágenes para páginas web.....	41
10 – Pruebas y modificaciones al sitio web.....	44
5. Análisis de la experiencia adquirida	45
5.1 Análisis general del programa, su diseño, desarrollo y organización.....	45
5.2 Análisis de los objetivos del programa: grado de consecución.....	46
5.3 Análisis de las actividades realizadas.....	47
5.4 Análisis de la metodología utilizada.....	48
6. Conclusiones y recomendaciones	49
7. Bibliografía	51

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Explicación del proyecto

La empresa Rivka Development tiene como principal función el desarrollo de soluciones para sus clientes a través de herramientas de software, creando sistemas y páginas que resuelvan las necesidades del cliente y su negocio para poder llegar a más personas y aumentar su alcance a los clientes finales. Para esto, una de las principales necesidades de Rivka es crear páginas web que representen de la manera más óptima a la empresa del cliente.

Por este motivo la empresa expresa la necesidad de un empleado, en este caso un practicante, que desee desarrollar su experiencia y aprendizaje en la creación de páginas web, específicamente en un espacio donde se desean crear páginas web desarrolladas desde cero, donde el practicante hará uso de sus conocimientos en lenguajes de estilo y diseño como son HTML y CSS, así como también pondrá en práctica sus conocimientos de desarrollo web y experiencia de usuario para diseñar sitios que se adapten a la personalidad de la empresa del respectivo cliente.

1.2 Objetivos generales.

Dentro de los procesos internos de la empresa se observan problemas o dificultades que impiden que el desenvolvimiento y la realización del trabajo se lleven a cabo de la mejor forma posible. Estos problemas fueron analizados tanto por el gerente como por el equipo y se llegó a la conclusión de que hacía falta mejorar el proceso de creación de las páginas web ofrecidas por la empresa, ya que ese es el núcleo de su funcionamiento y oferta para sus clientes.

El objetivo general del proyecto de creación de páginas web para los clientes es el de mejorar las debilidades y fallas que existen en todo lo relacionado con el proceso de creación de las páginas, enfocándose específicamente en todo lo referente al diseño de la página web, desde el maquetado hasta el inicio de su desarrollo en código. Esta mejora del proceso debe, como requisito indispensable, mantenerse al tanto de las tendencias de software y hardware que más solicita el

mercado de su negocio para que el producto final ofrecido al cliente sea lo más actualizado y atractivo para él.

Todo el objetivo del proyecto se centra en que se practiquen conocimientos tanto de diseño como de desarrollo web, y a su vez se refuerce el trabajo en equipo, la comunicación entre el personal y principalmente con el cliente.

1.3 Línea metodológica

La metodología a seguir para poder llevar a cabo la realización del proyecto es básicamente la serie de pasos que se realizan al crear cualquier sistema, que va desde la planeación de la página, el análisis de los requerimientos e investigación teórica de lo necesario para la creación de la página, hasta el desarrollo tanto de la vista preliminar de la página como de su código, pasando por la etapa de pruebas y ajustes hasta cumplir con los requerimientos y expectativas del cliente.

Al tratarse de un proyecto repetitivo, como es la creación de la cantidad de páginas que sean requeridas durante la estancia de las prácticas, esta serie de pasos se repetirá la cantidad de veces que sea necesaria, dependiendo de la cantidad de páginas y clientes que lo soliciten.

Como objetivos específicos durante la realización del proyecto están los siguientes:

- Crear un proceso detallado que defina los pasos necesarios para el diseño de un Mock Up de una nueva página web.
- Adaptar tanto a las nuevas páginas como a las ya existentes a los requerimientos de diseño que deben cumplir para mantener un nivel de diseño estándar que caracterice a la empresa.
- Crear y corregir, si es necesario, el diseño de las imágenes utilizadas para las páginas web, para que se vean uniformes y cumplan con los requerimientos de la página.

2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

2.1 Equipamiento de la empresa

Software/Dispositivo	Especificaciones	Uso
2 computadoras Dell	<ul style="list-style-type: none">• Procesador: Icore 7 5ta generación• Nvidia: gtx960m• RAM: 8gb• Disco Duro: 1terabyte• SSD:140gb	Desarrollo de software
3 computadoras Dell Inspiron	<ul style="list-style-type: none">• Procesador: Icore 5 2.2Ghz• RAM: 8gb• Disco Duro: 1terabyte	Diseño y desarrollo web
Skype/gmail	<ul style="list-style-type: none">• Comunicación a distancia• Correos/Presentaciones	Comunicación con los clientes que requieren del sistema
Photoshop/WordPress	<ul style="list-style-type: none">• Diseño	Diseño de página web
Q computadora HP	<ul style="list-style-type: none">• RAM: 4GB• Procesador: 1.10ghz• Disco duro: 500gb	Desarrollo Web
Visual Studio	<ul style="list-style-type: none">• Programación en c#• Enlaces con bases de datos	Entorno para la programación lógica de la página web
Phpstorm /Webstorm	Provee un editor para PHP, HTML, JavaScript	Entorno para la programación

2.2 Reglas de operación

Al tratarse de una empresa con resultados y procesos profesionales pero con un ambiente laboral informal, lo que caracteriza principalmente a Rivka Development es la libertad creativa de los empleados a la hora de ofrecer alternativas de solución a las problemáticas de los clientes. La empresa crea un espacio donde el personal tiene la libertad de sugerir programas o proyectos que pueden cruzar los límites de lo convencional, siempre y cuando no deje de lado lo más primordial dentro de su trabajo: cumplir con los requerimientos del cliente.

La normatividad de la empresa es muy clara, ofrecer soluciones prácticas para el cliente, cumplir con todos sus requerimientos, adaptarse al proceso de creación del proyecto en cuestión, ya sea una base de datos, sistema especializado, pagina web, etc. Y, durante todo ese trayecto, mantener una constante comunicación con el cliente para asegurarse de que el proyecto va encaminado en la dirección correcta.

Las reglas de operación de Rivka van enfocadas al logro de su visión como empresa: *"Ser el aliado tecnológico de referencia para nuestros clientes, desempeñándonos siempre de una manera ética y con un alto grado de responsabilidad hacia nuestro trabajo."*

2.3 Entorno de la empresa

Rivka es una empresa que se dedica a brindar servicios de desarrollo de sistemas a la medida o recursos dedicados en programación. Ellos como empresa, buscan cubrir la necesidad de tecnología ya que esta avanza con el tiempo, y las empresas necesitan estar actualizadas en cuestiones de automatizar más sus procesos tecnológicos tales como ventas por internet, inventarios, puntos de ventas, control y seguimiento de clientes etc. esas son las necesidades que buscan cubrir ellos, así como también necesidades operacionales de la empresa.

Un ejemplo de servicio que pueden brindar es el de software, que les ofrecen una solución integral al cliente, en donde, si el cliente no sabe nada de tecnología, ellos lo llevan de la mano para levantar los requerimientos, recomendarle la mejor solución, hacerle un sistema y entregárselo.



Historia

Rivka se fundó en el 2011 debido a que inicialmente se creó como un proyecto de e-commerce en el 2009 pero no funcionó, debido a esto empezaron a investigar más sobre páginas web y manejo de proyectos y con el tiempo comenzaron a surgir clientes. No fue su intención tener una empresa de desarrollo en un principio, pero como vieron una oportunidad con una buena cantidad de mercado decidieron empezar con la empresa Rivka, comenzaron como una empresa pequeña física y mediante la empresa fue adquiriendo nuevos proyectos, esta fue incrementando haciendo la posibilidad de constituirse como una empresa moral.

Ubicación

La empresa se ubica en calle Quinta las Canoras, colonia las quintas #7a Hermosillo, Sonora.



Esfuerzos pasados

El objetivo era consolidarse como empresa desarrolladora de soluciones empresariales en software y adquirir experiencia en procesos empresariales para detectar fortalezas y debilidades dentro de estos. Se hizo investigación de mercados, en cuanto a costos de desarrollo de empresas similares y necesidades principales en desarrollo de software para empresas y todo se enfocó en la investigación, aunque observaron que hacía mucha falta de información más específicamente sobre las empresas, pero también sobre las necesidades del cliente y eso dificultaba el saber a qué querían enfocarse.

La visión sobre la planificación era recaudar la mayor información posible para tomar las decisiones más acertadas a la hora de iniciar el negocio.

Pero en toda la investigación se aprendió a hacer un análisis de costos de la competencia para poder determinar los costos propios y hacerlos más competitivos y se determinó cuáles eran las áreas de más demanda de desarrollo de software dentro de las empresas. Después establecieron dos áreas en las cuales iban a operar como empresa, el área de ventas y desarrollo.

3. FUNDAMENTO TEÓRICO DE HERRAMIENTAS Y CONOCIMIENTOS APLICADOS

Durante la estancia de las prácticas profesionales se llevaron a cabo actividades y acciones que se engloban en dos áreas: el diseño web y el desarrollo web.

3.1 Diseño

Diseño web: El Diseño web es aquella actividad consistente en planificar, diseñar, mantener y crear páginas web. Se aleja del término más tradicional del diseño en cuanto a que engloba una gran variedad de aspectos diferentes, como pueden ser el diseño de la interfaz, el diseño del material gráfico o incluso la experiencia del usuario con el sitio.

Es la principal disciplina a tener en cuenta a la hora de montar una web, ya que de ella depende el grado de usabilidad de la misma y la mejora de cara al visitante.

Pasos para el diseño de una página web:

1. Definir el objetivo de la página: Tener claro el objetivo desde el principio para así diseñar un sitio que sea efectivo para su causa y que a la vez pueda crecer a la par de la empresa o cliente a quien va dirigido.
2. Elegir el estilo: Basándose en el logotipo y aplicaciones de la empresa a quien va dirigida el sitio, se dicta el estilo de la página. Es necesario revisar páginas de la misma área para tener una idea del estilo más conveniente.
3. Crear un mapa de sitio: determinar cuáles serán las secciones que deberá incluir y tu página y a su vez que subsecciones habrán dentro de estas.
4. Elegir palabras clave: Crear una lista de palabras clave debe estar centrado en como tus visitantes o clientes buscarían los productos/servicios de tu empresa, y en base a esto seleccionar las

palabras más significativas para sobre eso desarrollar el contenido de la página.

5. Estructurar la información y crear los contenidos: Una vez que ya tienes claro como buscan los posibles clientes es importante crear la información de cada sección de la página, utilizar las palabras clave de manera natural, un lenguaje que usen los visitantes y la descripción precisa de cada parte del negocio.
6. Elegir las imágenes y crear los gráficos necesarios: Para ilustrar los puntos más importantes, se deben seleccionar una serie de imágenes adecuadas para cada sección de la página. Estas imágenes pueden ser de la empresa y/o personal, de algunos de los trabajos que ha realizado, de los clientes de la empresa, o simplemente de ambientación para dar un aspecto visual agradable al visitar la página.

Boceto de esquema: Un esquema de sitio web o wireframe es una guía visual de una página web, un boceto rápido generalmente realizado a mano, que se utiliza para demostrar la funcionalidad y empezar a construir un sitio, describiendo gráficamente a grandes rasgos la forma y acomodo de la página.

Mock up: El Mock Up es una muestra previa que realiza el diseñador gráfico, por medio de foto montaje y a escala para mostrar a un cliente como va a quedar su diseño. El mock up sirve también para poder ahorrarnos dinero por concepto de impresiones y montajes, siendo además aplicable en todo tipo de diseños de logos, sitios webs, tarjetas de visitas, etc., es una de las ventajas del Mock Up que permite dar una idea bastante cercana y real al cliente de cómo va a lucir su diseño en todos los formatos, en este caso, como luciría la página en computadora, tablet y Smartphone.

Adobe Photoshop: *Photoshop* es el nombre popular de un programa informático de edición de imágenes. Su nombre completo es Adobe Photoshop y está desarrollado por la empresa Adobe Systems Incorporated. Funciona en los sistemas operativos Apple Macintosh y Windows.

De un modo general, *Photoshop* permite modificar imágenes digitalizadas, especialmente fotografías. También se utiliza para crear y editar imágenes (por ejemplo, logotipos) y gráficos. La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que esta herramienta permite editar.

Retículas en diseño web: Una retícula puede crear una estructura básica, un esqueleto para el diseño. Consiste en líneas "invisibles" sobre las que ubicar los elementos del diseño. Haciéndolo así se consigue vincularlos a un "sistema" global y reforzar la composición—de forma racional. Las retículas ayudan a alcanzar una alineación eficaz y consistente con poco esfuerzo. Si se emplean adecuadamente, los diseños tendrán un aspecto cuidado, organizado, claro y estructuralmente sólido.

User Interface: La UI (por sus siglas en inglés User Interface) o en español Interfaz del Usuario, es la vista que permite a un usuario interactuar de manera efectiva con un sistema. Son la suma de una arquitectura de información más los patrones de interacción más los elementos visuales. La UI, principalmente presenta las posibilidades de interacción junto con el look & feel, o en otras palabras, el diseño visual. Esto quiere decir, que las decisiones de arquitectura de información, diseño de interacción y/o diseño visual se ven reflejadas aquí.

Sus principios para su diseño son:

- Estructura
- Simplicidad
- Visibilidad
- Retroalimentación
- Tolerancia
- Reuso

User Experience: Experiencia de Usuario, o UX por su representación del inglés *User Experience*, es la experiencia completa de una persona al usar un producto, sistema o servicio. Se incluyen las percepciones de la persona usuaria en aspectos como la utilidad, la facilidad de uso y la eficiencia, además de aspectos que definen la relación persona-sistema informático y la propiedad de producto. Es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con

un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo.

3.2 Desarrollo

Desarrollo web: Desarrollo web significa construir y mantener sitios web; es el trabajo que tiene lugar en un segundo plano y que permite que una web tenga una apariencia impecable, un funcionamiento rápido y un buen desempeño para permitir la mejor experiencia de usuario. Los desarrolladores web lo hacen a través de diversos lenguajes de programación. El lenguaje que usan en cada momento depende del tipo de tarea que están haciendo. El desarrollo web se divide, de forma general, en Frontend (la parte cliente) y Backend (la parte servidor).

Frontend: Un desarrollador Frontend se encarga de la composición, diseño e interactividad usando HTML, CSS y JavaScript. El desarrollador Frontend toma una idea y la convierte en realidad. Lo que ves y lo que usas, como por ejemplo el aspecto visual del sitio web, los menús desplegables y el texto, son creados por el desarrollador Frontend, que escribe una serie de programas para dar estructura, forma e interactividad a estos elementos. Estos programas se ejecutan después a través de un navegador.

Wordpress: WordPress es un sistema de gestión de contenidos (CMS) que permite crear y mantener un blog u otro tipo de web. Con casi 10 años de existencia y más de un millar de temas (plantillas) disponibles en su web oficial, no es solo un sistema sencillo e intuitivo para crear un blog personal, sino que permite realizar toda clase de web más complejas. WordPress es un sistema ideal para un sitio web que se actualice periódicamente. Dispone de un sistema de plugins, que permiten extender las capacidades de WordPress, de esa forma se consigue un CMS más flexible.

Bootstrap: Framework CSS y Javascript diseñado para la creación de interfaces limpias y con un diseño responsive. Además, ofrece un amplio abanico de

herramientas y funciones, de manera que los usuarios pueden crear prácticamente cualquier tipo de sitio web haciendo uso de los mismos. Actualmente, Bootstrap es una de las alternativas más populares a la hora de desarrollar tanto sitios webs como aplicaciones. Una de las principales ventajas que ofrece es que permite la creación de sitios y apps 100% adaptables a cualquier tipo de dispositivo.

HTML: HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto o "HyperText Markup Language" por el desarrollo de sus iniciales en inglés, básicamente este lenguaje se escribe en su totalidad con elementos, estos elementos están constituidos por etiquetas, contenido y atributos. Es un lenguaje que interpreta el navegador web para mostrar los sitios o aplicaciones web tal y como estamos acostumbrados. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc. El lenguaje actualmente utilizado es el HTML5. Con HTML5, tenemos otras posibilidades para explotar usando menos recursos. Con HTML5, también entra en desuso el formato XHTML, dado que ya no sería necesaria su implementación.

CSS: Se trata de una tecnología utilizada para dotar de cualidades visuales y estéticas a una página web. Las siglas CSS (*Cascading Style Sheets*) significa "hojas de estilo en cascada" y parten de un concepto simple pero muy potente: aplicar estilos (colores, formas, márgenes, etc...) a uno o varios documentos (*generalmente documentos HTML, páginas webs*) de forma masiva. Se le denomina estilos en cascada porque se aplican de arriba a abajo siguiendo un patrón denominado y en el caso de existir ambigüedad, se siguen una serie de normas para resolverla.

Sublime Text: Sublime Text es un editor de texto y editor de código fuente está escrito en C++ y Python para los plugins. Desarrollado originalmente como una extensión de Vim, con el tiempo fue creando una identidad propia, por esto aún conserva un modo de edición tipo vi llamado Vintage mode. Se puede

descargar y evaluar de forma gratuita. Sin embargo no es software libre o de código abierto y se debe obtener una licencia para su uso continuado, aunque la versión de evaluación es plenamente funcional y no tiene fecha de caducidad. Está disponible para OS X, Windows y Linux. Sublime Text utiliza un paquete de herramientas de interfaz de usuario personalizado, optimizado para la velocidad y la belleza, aprovechando la funcionalidad nativa de cada plataforma. Cuenta con una potente API de complementos basada en Python. Junto con la API, cuenta con una consola integrada en Python para experimentar interactivamente en tiempo real.

FTP: FTP (File Transfer Protocol) es un protocolo de transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP basado en la arquitectura cliente-servidor, de manera que desde un equipo cliente nos podemos conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle nuestros propios archivos independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo. El Servicio FTP es ofrecido por la capa de Aplicación del modelo de capas de red TCP/IP al usuario, utilizando normalmente el puerto de red 20 y el 21.

WinSCP: WinSCP es una aplicación de Software Libre. WinSCP es un cliente SFTP gráfico para Windows que emplea SSH. También se puede seguir usando la versión anterior del protocolo. Su función principal es facilitar la transferencia segura de archivos entre dos sistemas informáticos, el local y uno remoto que ofrezca servicios SSH.

XAMPP: Es un servidor independiente de plataforma de código libre. Te permite instalar de forma sencilla Apache en tu propio ordenador, sin importar tu sistema operativo (Linux, Windows, MAC o Solaris). Y lo mejor de todo es que su uso es gratuito. XAMPP incluye además servidores de bases de datos como MySQL y SQLite con sus respectivos gestores phpMyAdmin y phpSQLiteAdmin. XAMPP es una herramienta de desarrollo que te permite probar tu trabajo (páginas web o programación por ejemplo) en tu propio ordenador sin necesidad de tener que acceder a internet.

4. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

Durante el tiempo que se llevaron a cabo las prácticas profesionales en Rivka se realizaron diversas actividades, las cuales se plasman en un gráfico de Gantt de la siguiente forma:

Actividades	20/05/19	27/05/19	3/06/19	10/06/19	17/06/19	24/06/19	01/07/19	08/07/19	15/07/19	22/07/19
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
Actividades										
1	Análisis de requerimientos para página de cliente #1.									
2	Diseño de prototipo en papel de la página para cliente #1.									
3	Prototipo de diseño en Photoshop de página para cliente #1.									
4	Diseño web de la página para cliente #1. Capacitación para plataforma "Clicfans" y creación de funnels.									
5	Pruebas y modificaciones a sitio web de cliente #1 en servidor. Administración de archivos FTP y corrección de páginas ya existentes.									
6	Análisis de requerimientos para página de cliente #2.									
7	Diseño de prototipo en papel de la página para cliente #2. Corrección y modificación de páginas ya existentes.									
8	Prototipo de diseño en Photoshop de página para cliente #2.									
9	Diseño web de la página para cliente #2. Creación y diseño de imágenes para páginas web.									
10	Pruebas y modificaciones a sitio web de cliente #2 en servidor.									

Como se puede observar en el gráfico y en la tabla, las actividades con el Cliente #1 y el Cliente #2 son prácticamente las mismas, ya que se seguía un mismo procedimiento para llegar al resultado final. Con ambos clientes se trabajaron diversos proyectos, que básicamente consistían en el diseño y desarrollo de una o dos páginas web pero además había actividades extras como crear imágenes para otras páginas web que manejaba el mismo cliente o crear logotipos y/o publicidad para alguno de los clientes de este.

A continuación se explicarán las actividades realizadas con el primer cliente, con el cual se manejaron las páginas de Neardevs, Water Payless, Coyote Dental, Marriage and Communication Coaching y Veneer Vacations.

1. Análisis de requerimientos *(20 de mayo – 24 de mayo)*

El sitio que realicé para este cliente fue el de "Neardevs" que es una empresa de desarrollo de software ubicada en Tucson, AZ.

El procedimiento seguido para desarrollar esta página (y el procedimiento general para cualquier otro sitio) era que el gerente se ponía en contacto con el cliente y este explicaba su solicitud, aclarando los requerimientos que el sistema/página debía de cumplir para su aprobación. Al tratarse en su totalidad de clientes de Estados Unidos y de otras partes de México, toda la comunicación se hacía a través de la plataforma Skype, donde el gerente y el cliente agendaban regularmente citas para ponerse de acuerdo y una vez comenzado el proyecto, para actualizarse y saber en qué paso iba su solicitud.



Al realizar el análisis de requerimientos recurrí a los conocimientos adquiridos en materias anteriores como introducción a ingeniería en sistemas (donde vimos todos los pasos de un sistema) y a los procesos aprendidos en planeación estratégica e informática, pues entre el gerente y el personal involucrado se

hacía un rápido análisis sobre las debilidades y fortalezas de la empresa, para fortalecer los aspectos que fueran necesarios y darles más atención a la hora de hacer el diseño de su página.

Al final de este paso se hacía una lista con los requerimientos básicos del cliente y de la página en si para poder proceder con el diseño del prototipo.

2. Diseño de prototipo en papel *(22 de mayo – 31 de mayo)*

Al tener una visión clara de lo que requiere la página, se hace un maquetado rápido del sitio y de sus ventanas; este prototipo no llegaba al cliente, solo era para que el gerente diera su aprobación y se asegurara de que tuviera todas las secciones, botones “call to action” y la cantidad de imágenes que debía tener. En este prototipo no se reflejaban los textos ni las imágenes específicas que tendría el sitio, únicamente se mostraba el acomodo y se daba una idea general del diseño que tendría la página web.

El cliente de Neardevs nos aclaró que quería imágenes que no fueran cuadradas sino que silueteadas o con alguna otra forma menos convencional, quería también que se tratara de jugar con los colores de su marca (naranja y gris) y que al final de la página hubiera una sección de contacto. Todo esto se representó a grandes rasgos en el maquetado en papel.

3. Diseño de prototipo en Photoshop *(3 de junio – 14 de junio)*

Al ser aprobado el prototipo en papel paso a hacer el diseño o prototipo en Adobe Photoshop, que es una herramienta de diseño que me sirvió para tener una vista preliminar del sitio para que fuera aprobado por el cliente y así no perder tiempo en desarrollarlo con programación sin estar seguros de que el diseño en general sea del agrado del cliente. Para desarrollar este prototipo se utilizaron

conocimientos de Análisis y Diseño de Sistemas de Información, donde aprendí a hacer visualizaciones previas en programas como Photoshop de los programas o sistemas que iban a realizar para asegurarme de que fuera un diseño factible dentro de las posibilidades de software con las que contábamos y a la vez que fuera del agrado de los integrantes del equipo, en este caso, del gerente y el cliente que lo solicitó. A continuación se muestra el prototipo realizado:



Al crear el prototipo también realizaba una tarea adicional que era la creación de los fondos, iconos e imágenes que se utilizarían en la página, tanto para la vista de escritorio como para la página responsiva, en caso de que las imágenes o íconos fueran distintos de un dispositivo a otro. Si el cliente lo requería, hacía un prototipo también para Tablet y para Smartphone, pero en el caso de Neardevs no fue necesario.

En la siguiente imagen se pueden observar algunos de los diseños que hice para utilizarlos en el sitio. Investigué acerca del tipo de imagen que debía utilizarse para diseño web (imágenes en png), la resolución que deben tener (72 pixeles por pulgada) y el tipo de color indicado (tipo RGB).

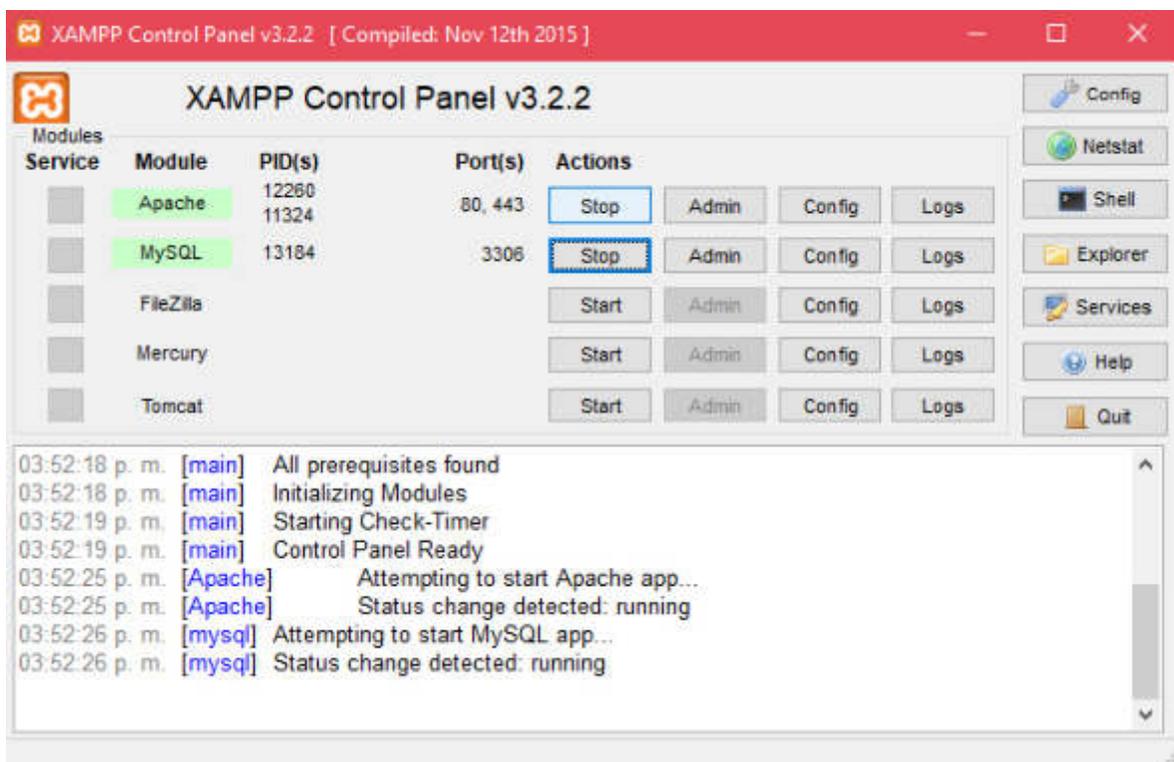


Al ser aprobado el prototipo por el cliente (después de algunas modificaciones como el utilizar imágenes de los clientes reales y no de internet), se pasó a la parte del desarrollo del sitio en HTML.

4. Diseño web (10 de junio – 28 de junio)

La parte más complicada en lo personal fue el diseño web de la página, ya que casi no tenía experiencia en esto y solo tenía como fundamentos los conocimientos adquiridos en Programación Visual e Internet, donde aprendí la estructura básica de los documentos HTML y CSS, que me serían indispensables para realizar los diseños de las páginas.

Primeramente copiaba los archivos de algún otro sitio que hubiera en el servidor de la empresa para no tener que hacer todos los archivos de 0, sino que solamente modificar los necesarios para crear el nuevo contenido. Para editar y actualizar los archivos lo hacía a través del editor Sublime Text y para visualizar los cambios que iba realizando abría la página en mi *localhost* o servidor local, activando Apache y MySQL en XAMPP para que el sitio hiciera conexión con la base de datos, imágenes y acciones disponibles en el contenido de la carpeta de la página.



Una vez activados los módulos de XAMPP, se podía ingresar al sitio desde el navegador, independientemente de que tuviera conexión a internet o no, y de esta forma podía observar los cambios que iba realizando únicamente recargando la página.

Una herramienta que utilicé al diseñar todas las páginas web que me solicitaron en la empresa es Bootstrap, que es un framework que ofrece una gran variedad de herramientas y opciones muy útiles para tus sitios web, y lo único que debía hacer era buscar la herramienta o sección que requería, ubicar la que mejor se adaptara a mis necesidades, copiar el código de CSS o Javascript que te arrojaba y pegarlo en la sección de mi código de HTML donde fuera necesario.

En la siguiente imagen se observa el resultado de la búsqueda "carrusel de fotos", donde primero se muestra una vista previa de la función y después te muestra el código con la opción de copiarlo y pegarlo donde lo necesites.

With indicators

You can also add the indicators to the carousel, alongside the controls, too.



```

<div id="carouselExampleIndicators" class="carousel slide" data-ride="carousel">
  <ol class="carousel-indicators">
    <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="0" class="active"></li>
    <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="1"></li>
    <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="2"></li>
  </ol>
  <div class="carousel-inner">
    <div class="carousel-item active">
      
    </div>
    <div class="carousel-item">
      
    </div>
    <div class="carousel-item">
      
    </div>
  </div>
  <a class="carousel-control-prev" href="#carouselExampleIndicators" role="button" data-slide="prev">
    <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
    <span class="sr-only">Previous</span>
  </a>
  <a class="carousel-control-next" href="#carouselExampleIndicators" role="button" data-slide="next">
    <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
    <span class="sr-only">Next</span>
  </a>
</div>

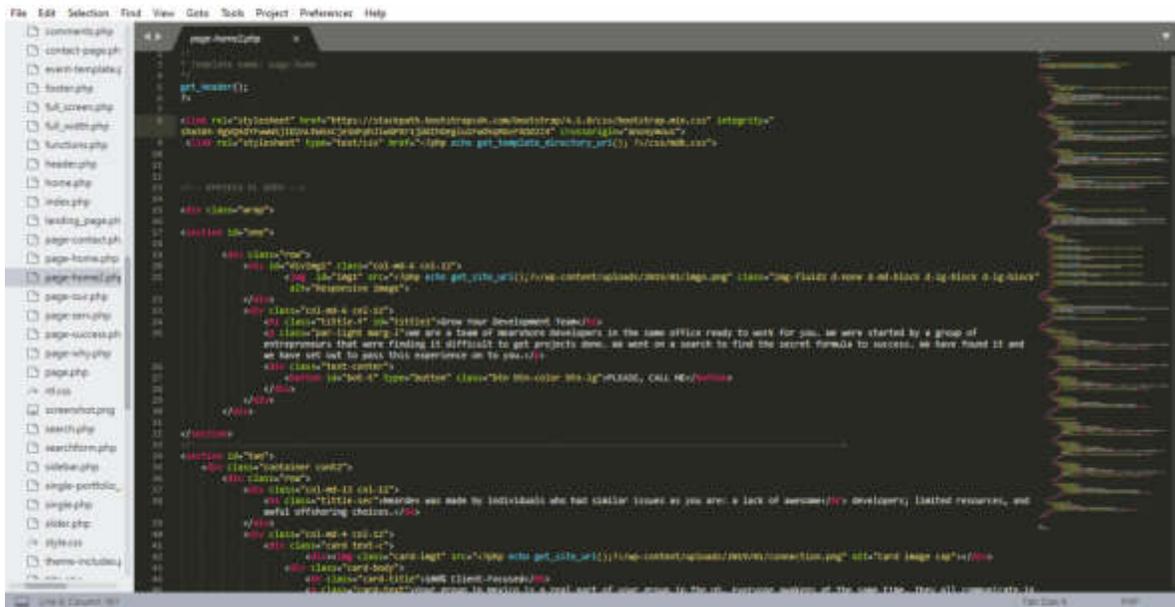
```

Al comenzar un page en sublime, primeramente copiaba un código de Bootstrap para que pudiera tener acceso a las librerías de Bootstrap al ingresar a la página y así poder hacer uso de todas sus herramientas. Después iba creando las secciones, divs, títulos, imágenes, iconos, etc., que iba necesitando, basándome en el prototipo aprobado de Photoshop. Primeramente hacia la estructura de la página, con el acomodo de los títulos, textos, fondos, botones e imágenes. Al terminar ese "esqueleto" de la página web procedía a darle diseño o vista al sitio, creando la hoja de estilos de CSS.

Con el archivo de CSS editaba las propiedades de los elementos del HTML, haciendo que se viera lo más similar posible al prototipo de Photoshop, cambiando el color, tipo y tamaño de las fuentes, los márgenes y espacios entre las imágenes, el texto y los límites de la página, cambiando el color de los botones y el fondo, etc.

Otra parte importante en el diseño web es hacer la página responsiva, lo cual era un requisito indispensable para todos los clientes con los que trabajé. Bootstrap cuenta con un diseño de rejillas o "grid" que hace mucho más fácil el diseño responsivo de la página, ya que tenía por default las medidas de los diferentes tipos de pantallas donde podría visualizarse tu sitio y solo tenía que poner como View quería que se acomodara cada elemento dependiendo del dispositivo en el que se estaba observando.

Al terminar todo el diseño, definir el estilo y revisar la responsividad e la página, pasaba a mostrarle el producto final al gerente.

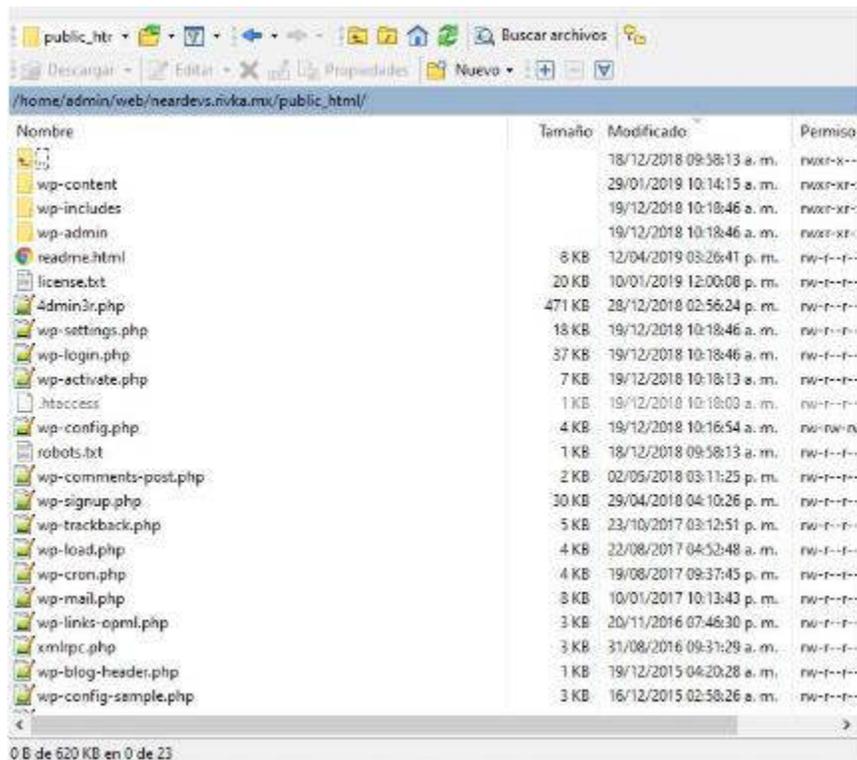


Al mostrarle la página al gerente en mi servidor local, hacíamos pruebas de software, aplicando los conocimientos adquiridos en Ingeniería en Testing y en Ingeniería en Software, donde aprendí sobre las pruebas de usabilidad y de usuario, utilizando también técnicas del User Experience y del User Interface, donde se le pide a personas ajenas al proyecto ("usuarios") que observen y utilicen el sistema, en este caso la página, y que naveguen a través de ella, para asegurarme de que no hubiera errores ni sintácticos ni de funcionalidad.

Cabe aclarar que mi trabajo llegaba hasta la parte de diseño web, todo lo referente al desarrollo y funcionalidad de la página (los menús, los botones, etc.) pasaba a la mano de los programadores para que ellos realizaran esa parte.

Una vez aprobado por el gerente, subía la carpeta que contenía la página al servidor de Rivka, a través de WinSCP, un gestor de archivos que realiza una conexión entre el ordenador y el servidor, a través de los protocolos FTP.

Ingresa al servidor web de Rivka y ahí copiaba la carpeta de la página, la cual contenía todos los archivos de media y herramientas tanto de js, php, ccs y html que requería para funcionar correctamente.



Una vez en el servidor, volvíamos a realizar pruebas de usabilidad, para asegurarnos de que no hubiera ninguna diferencia entre el manejo de la página desde el servidor local y desde cualquier otra computadora o dispositivo.

Existieron varios fallos menores (como imágenes y textos fuera de su lugar) pero se corrigieron fácilmente desde el mismo servidor de la empresa y ya que la

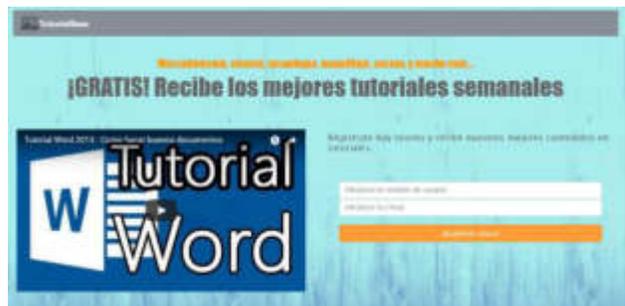
página estaba terminada en lo correspondiente al diseño, pasaba al cliente para que diera su aprobación y poder continuar con el desarrollo de la misma.

4.5 Clicfans (12 de junio – 21 de junio)

Durante el tiempo que me dediqué al desarrollo web de la página, me asignaron otra tarea con una plataforma creada por Rivka para hacer páginas web de manera sencilla y práctica. Mi trabajo con esta plataforma fue la de hacer un tutorial de cómo utilizarla, así como diseñar “funnels” o plantillas con distintas temáticas para que, por ejemplo, si un vendedor de bienes raíces desea crear su propia página web, lo haga simplemente eligiendo el funnel de “Real Estate” y modificando los textos base por su información personal.

Para esto me dieron una breve capacitación de 2 días sobre el funcionamiento de la página, llevada a cabo por el empleado responsable de la creación de Clicfans. Al terminar la capacitación, me explicaron la información que querían que estuviera claramente explicada en el tutorial, el cual sería un documento en PDF que estaría al alcance de todos los usuarios de Clicfans que lo solicitaran.

A continuación se muestran algunas de las vistas de las plantillas o funnels creados, así como de la primera página del tutorial que se creó:



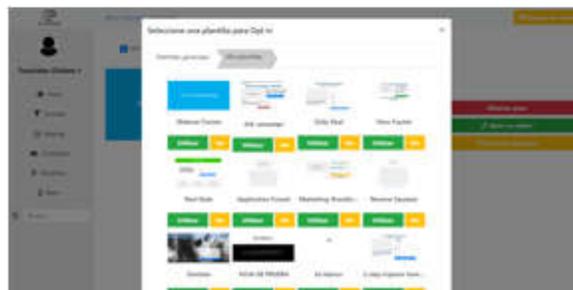
Para comenzar a crear un Funnel, haz clic en **Funnels > Nuevo Funnel**



A continuación selecciona la plantilla que mejor se acomode a lo que necesites. Para una vista preliminar da clic en el botón "Ver" debajo de la imagen de la plantilla, para comenzar a trabajar en ella da clic en "Utilizar". (12)

A partir de aquí comenzaremos a trabajar en el Funnel. La organización básica de la página es la siguiente:

- Secciones (marco rojo): son las áreas en las que se divide la página; es necesario crear una para que dentro de ella vaya toda la información de tu Funnel.
- Row (marco amarillo): subsecciones que van dentro de las Secciones, estos pueden ser de una hasta n columnas y dentro de ellas van los elementos de la página.
- Elemento (marco verde): Son los elementos que puedes agregar a tu página, algunos ejemplos son títulos, subtítulos, párrafos, listas, imágenes, videos, botones, etc.



5. Pruebas y modificaciones a sitio web (17 de junio –28 de junio)

Al mostrarle al cliente la página fue haciéndole cambios, no necesariamente porque no le gustara el diseño (el cual ya había sido previamente aprobado por el) sino porque cambiaba de opinión respecto a qué información quería que tuviera y cómo quería que se viera. Durante toda esta etapa de pruebas y modificaciones, que duró aproximadamente 15 días, al final el diseño de la página quedó muy distinta a como se veía inicialmente, pero no terminamos hasta que fuera del total agrado para el cliente y siempre teniendo en cuenta que cumpliera con sus requerimientos al inicio del proyecto.

La vista final de la página es la siguiente y se puede consultar entrando al sitio www.neardevs.com

{neardevs}

Home About Blog FAQ Contact

Grow Your Development Team

We are a team of Nearshore Developers in the same office ready to work for you. We were started by a group of entrepreneurs that were finding it difficult to get projects done. We went on a search to find the smart friends to success. We have found it and we have set out to pass this experience on to you.

Neardev was made by individuals who had similar issues as you are: a lack of awesome developers, limited resources, and awful offshoring choices.

PLEASE, CALL ME

100% Client-Focused

Your group in Mexico is a real part of your group in the US. Everyone awakes at the same time. They all communicate in English. They share a similar responsibility, duties, and qualities. Everyone fills in as one incorporated group.

LEARN MORE

Freedom-Centric Culture

It's not about the advantages. It's about self-awareness and tuning into a pioneer. We contract dependable professionals to take care of business. At that point we put resources into their preparation, making an extraordinary work environment, and having a sense of belonging.

LEARN MORE

Fearless Innovation

Our way of life urges our team to not usually, be fun loving, and innovative. Incredible thoughts rise naturally when individuals feel safe!

Beyond making awesome programming products, your group will venture up to a dynamic and responsible part.

LEARN MORE

Keys to Success

We have learned that the keys to success are building a software machine that you put use cases into and out comes a product. At Near dev's we have perfected this concept and want to pass along that success to you.

The key is in the team. 1 person can't do it all you need a team to make awesome happen every day; and that is what we do! We do Awesome! In order to make a successful team you need to build it off of multiple personalities. You need

- Someone to manage the team.
- Someone to design the product.
- Someone to analyze use cases and flush out detail that was missed.
- Someone to develop the product.
- Someone to test the product and build regression tests so that as the product grows it is not out of reach of stability.

THE MINI MACHINE	THE JUNIOR MACHINE	THE MACHINE	THE EXECUTIVE MACHINE
\$ 45 / hour	\$ 90 / hour	\$ 170 / hr	
1/4 designer 1/2 a manager 1/2 a analyst 1/2 a automated tester 1 developer	1/4 designer 1/2 a manager 1/2 a analyst 1/2 a automated tester 2 developer	1/4 designer 1/2 a manager 1/2 a analyst 1/2 a automated tester 4 developer	Custom Team Built to fit your requirements. Set up a meeting for the price
GET STARTED	GET STARTED	GET STARTED	CONTACT US

Learn More
Let us show you what we are about...

ABOUT US

Let's Talk
A 5-minute chat with us could add years to your life.

PLEASE, CALL ME

ABOUT

- Blog
- About

RESOURCES

- FAQ
- Privacy Policy

BENCHMARKS

GREAT PLACE TO WORK

THE FUTURE OF SOFTWARE DEVELOPMENT

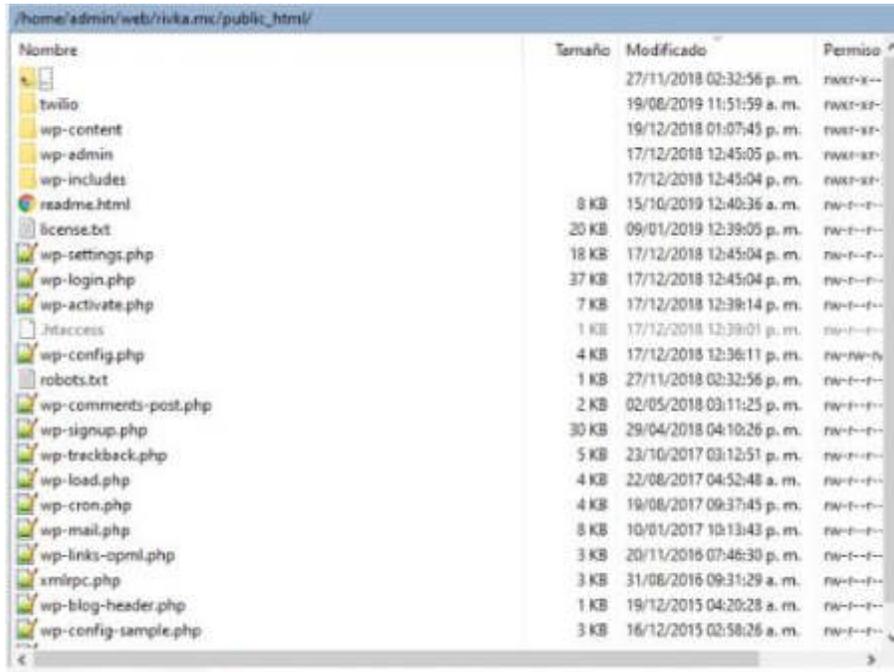
5.5 Administración y corrección de archivos FTP (20 de junio – 28 de junio)

Durante el tiempo que se estableció para pruebas y modificaciones finales del sitio Neardevs me encomendaron también a la tarea de administrar los archivos FTP de otro sitio (Powdev) y del sitio de la empresa (Rivka).

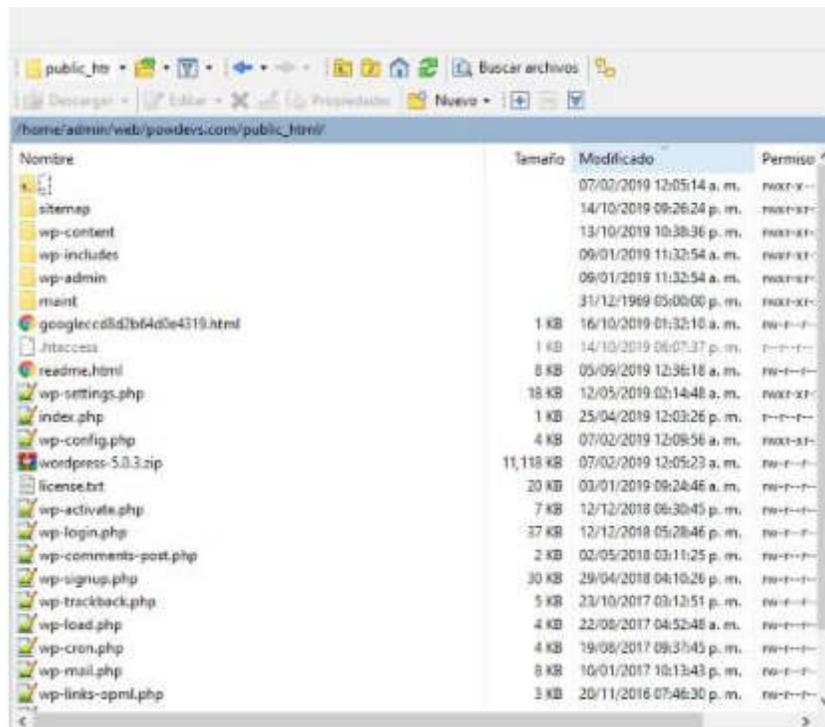
Esto consistía en eliminar los archivos que el gerente consideraba obsoletos en cada sitio y principalmente lo que se quería lograr era que no tuvieran virus ninguna de las dos páginas, ya que al ingresar te re direccionaba a páginas de anuncios. Para esto me enseñaron a identificar los códigos no deseados dentro de los archivos php y js, y lo que debía hacer era entrar al servidor de la empresa, a la carpeta del sitio que tenía que corregir, e ir buscando archivo por

archivo si alguno tenía alguna anomalía en el código, y de ser así eliminarla y guardar los cambios.

Esta es una captura de la carpeta de la página de Rivka, donde tenía que analizar archivo por archivo.



Y esta es una captura de la carpeta del otro sitio que revisé, "Powdev".



- **Tareas adicionales**

Durante el tiempo que estuve trabajando los proyectos antes mencionados con el cliente 1, trabaje en menor medida con algunos otros de sus proyectos, que no requerían tanto tiempo ni personal como Neardevs, pero si necesitaban el apoyo tecnológico que Rivka podía ofrecerle.

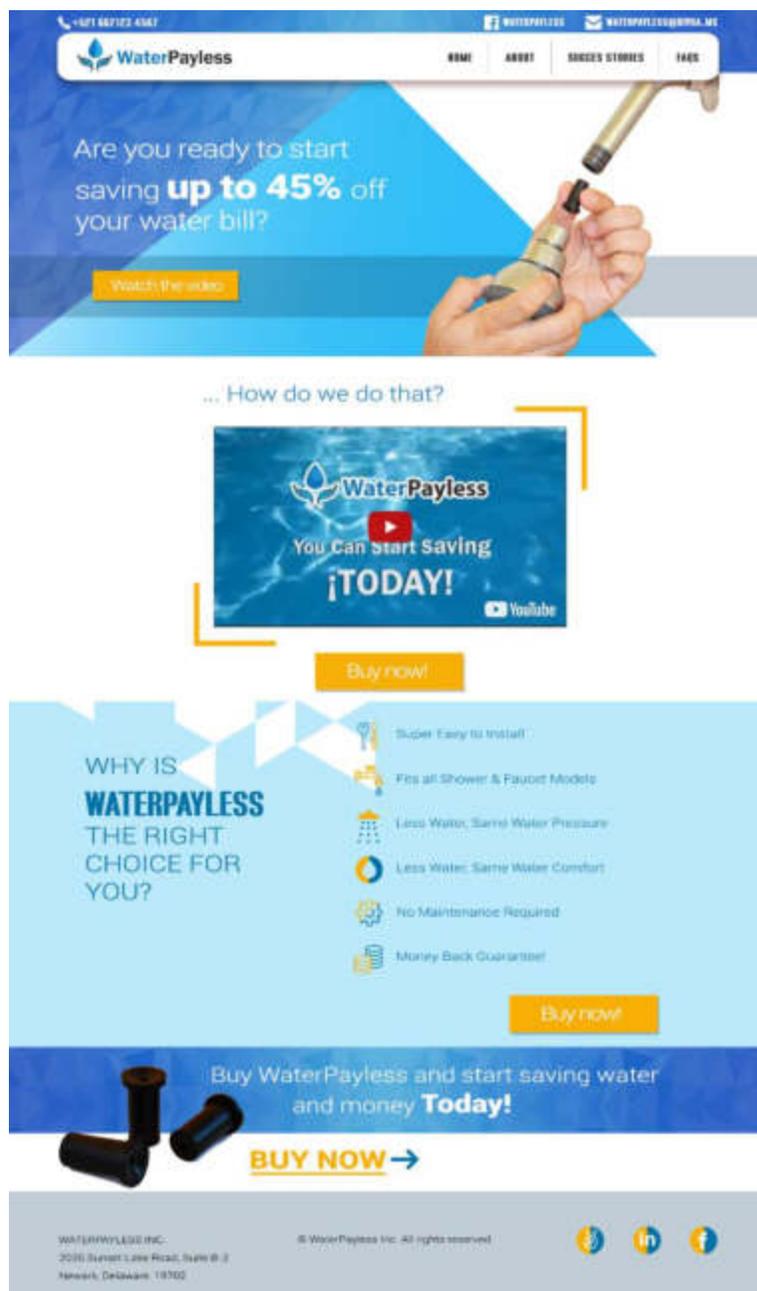
Al tratarse de trabajos mayoritariamente de diseño web y gráfico me los encomendaron a mí, entre los cuales están los siguientes:

- a) **Coyote Dental:** Esta empresa consta de servicios de dentistas de Estados Unidos que ofrecen precios muy económicos para sus clientes pero atendiéndolos en México, incluyendo en los precios el transporte y hospedaje. Para esta empresa me pidieron hacer un prototipo de la vista de la página de inicio de su sitio, así como también hacer imágenes publicitarias de los servicios que ofrece, tanto para volantes impresos como para posts de Facebook.



b) **Water Payless:** Water Payless es el nombre de un producto que creó el cliente dueño de la empresa Neardevs, el cual consiste en un dispositivo que se coloca en las llaves y grifos de agua de los hogares y ayuda a ahorrar agua aumentando la presión con la que sale. Igualmente para esta página me pidieron una vista de la página web (página de inicio y página “sobre nosotros”) y crear o retocar algunas imágenes reales del producto para que se viera atractivo para los usuarios que ingresen al sitio.

Página de Inicio:



Página "sobre nosotros":

The screenshot displays the WaterPayless website. At the top, there is a navigation bar with the company logo and links for HOME, ABOUT, PARTNERS/STORIES, and TESTS. The main header features the slogan "The best way to **save the world** ... and your pocket" and a prominent orange button labeled "Explore the benefits".

The "BENEFITS" section lists several advantages:

- It saves money by saving up to 60% on water (plus electricity and gas bills), isn't good enough, but we are different. We'd bring you the benefits of energy efficiency and sustainability. It is the future to require and maximize **WaterPayless**.
- It's easy, there are no bulky installation processes, following the standard instructions (including a dynamic **Youtube video**, **WaterPayless** will be ready to use in few minutes).
- To this, still that no maintenance is required. Once your **WaterPayless** is set up, it'll keep up with a tank for an average of 22 years (going with a five-year warranty).
- It doesn't matter which type of faucet and shower you want with **WaterPayless**, its regardless of their structure. It can be adjusted to fit your faucet's shape, which is so important to its effective results.

 Additionally, it mentions that a **money-back guarantee** will be available to ease **WaterPayless** your concerns in case of your satisfaction (see how good **WaterPayless** is).

The "physics" section explains that with **WaterPayless**, it all comes down to plain physics, pressure on Bernoulli's principle, which states that if a water flow is constant, and the cross-section decreases, there will be an increase of speed in the water. It clarifies that in actual terms, **WaterPayless** is inserted into the water flow, the amount of liquid coming out decreases (which is what you save water) but the water pressure remains intact (which means you still feel the same water comfort).

The bottom section, titled "The change is now... is **WaterPayless**©", features an image of a hand holding soil with a small plant growing from it. It states that the product is free to distribute to help water resources throughout the world, and that it is a simple and easy-to-use device that can be used in any water system. It concludes with the statement: "If you are convinced that **WaterPayless** is the right choice for you, don't wait any longer and get back up to a better world and, above all, save the world from the most dangerous water shortage for you."

At the bottom left, contact information is provided:

WaterPayless, Inc. Inc.
 2000 Spring Lake Road, Suite 100
 Grand Rapids, MI 49508
 Tel: (616) 941-1000
 E: info@waterpayless.com

 Social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube are located at the bottom right.

6. Análisis de requerimientos para cliente #2 *(24 de junio – 28 de junio)*

Todos los pasos y procedimientos a realizar para la página principal del segundo cliente fueron los mismos que con el cliente anterior, solo cambiando las especificaciones y necesidades tanto de cada cliente como de la página que querían crear.

El segundo cliente era el dueño de empresas locales como lo son Alcorp y Orbe18, que al tratarse de empresas mexicanas, sus visiones y público al cual iban enfocadas es muy diferente con respecto a los del primer cliente.

En el análisis de requerimientos aprendí a analizar más a fondo al público que iba dirigida la página y a profundizar en lo que los usuarios finales buscaban y cómo podíamos resolver esas necesidades a través del diseño de la página.

La página principal que se creó es la de la empresa ALCORP, una empresa de comedores industriales que tienen como cliente principal el comedor de la Universidad de Sonora.



Al igual que en análisis de requerimientos con el cliente pasado, se realizaban cada ciertos días reuniones entre el gerente y el cliente para definir los requisitos que debía cumplir la página a diseñar.

7. Diseño de prototipo en papel *(24 de junio – 5 de julio)*

Igualmente se llevó a cabo el diseño de un prototipo rápido del acomodo de los elementos de la página y de manera general, elegir qué tipo de imágenes se utilizarían en el sitio (de la comida, de los empleados, etc.) Para esta página hizo falta más de un prototipo en papel, ya que, a diferencia de los clientes anteriores, aquí se crearía todo el sitio, desde la página de inicio, la página “sobre nosotros”, comunidades, industrias, servicios y página de contacto.

Con estas tareas aprendí mucho acerca de la mercadotecnia y la información que una compañía debe mostrar para atraer más a sus clientes o

Posteriormente hice las modificaciones correspondientes y al terminar sustituí la carpeta original que estaba en el servidor de la empresa por la carpeta ya editada que estaba en mi servidor. De esta manera quedaron corregidos todos los cambios que el cliente solicitó y ya era posible observarlos en línea.

Esta es una foto de la página principal del sitio, una vez concluidos todos los cambios.



8. Diseño de prototipo en Photoshop (8 de julio – 19 de julio)

Como ya se mencionó antes, la única diferencia entre diseñar los prototipos en Photoshop para este cliente y el cliente anterior fue que los prototipos para Alcorp debían ser de cada página, pero para hacer el diseño tomé como base dos puntos importantes:

- El diseño de la página anterior. A través el análisis de la página que tenía antes pude observar los errores y funciones obsoletas con las que contaba, lo cual me fue de gran ayuda a la hora de saber que errores no volver a cometer.
- El estudio de la marca. La página anterior se basaba prácticamente en el color rojo y blanco, muy característicos del logotipo. Para poder llevar el diseño más allá hice un estudio de mercado de empresas con un giro similar y además analicé la identidad de la empresa, observando sus colores y el mensaje que quiere transmitir, para así poder hacer un diseño de la página

que refleje con los colores, estilos e ilustraciones correctas exactamente el mensaje que el cliente desea hacer llegar a sus usuarios.

Para las imágenes utilizadas hizo falta un poco más de trabajo en Photoshop, ya que las fotos reales eran muy buenas pero necesitaban algunos retoques para que pudieran ser de utilidad en el sitio.

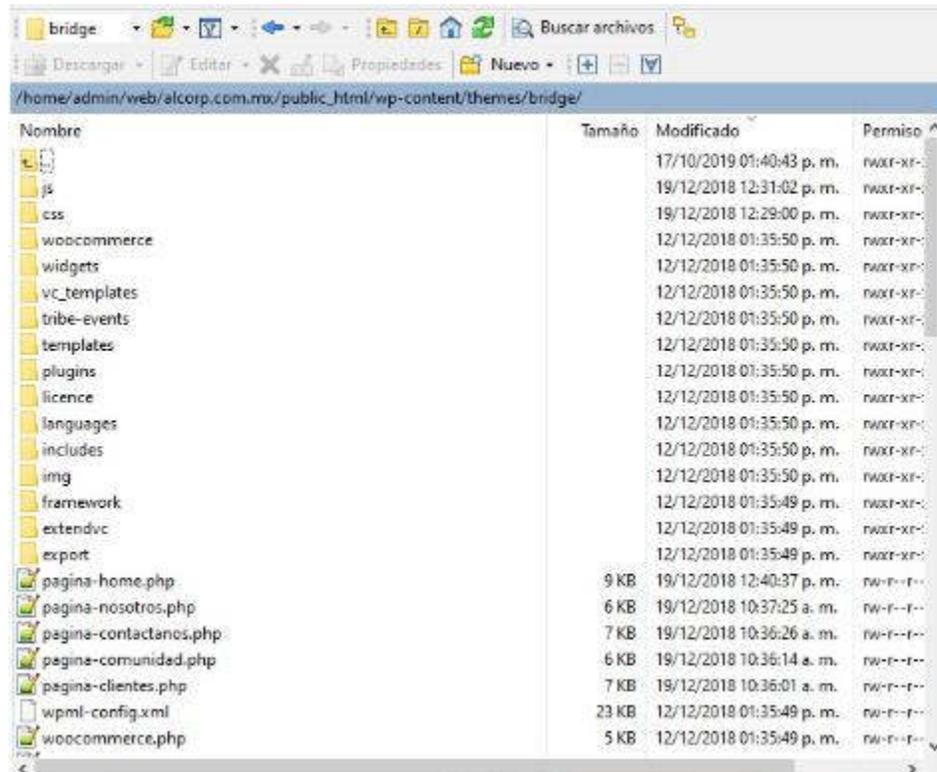
A continuación se muestran algunos de los diseños de prototipo que se hicieron para el sitio:



9. Diseño web (8 de julio – 19 de julio)

El diseño web siguió los mismos pasos, basarme en una plantilla de otra página para a partir de ella crear la página de Alcorp, utilizar XAMPP para conectar con mi servidor local, desarrollar todo el código de HTML y la hoja de estilos de CSS desde Sublime Text, una vez terminado probar la página en el servidor local, por mí y por otros compañeros del personal, finalmente por el gerente y, si el gerente lo aprobaba, se subía la página al servidor web de la empresa y se hacían las últimas pruebas para asegurarse de que todo funcionara como debía antes de mostrársela al cliente.

A continuación se muestra una captura con los archivos de FTP de la carpeta Alcorp, desde el servidor de la empresa.



The screenshot shows a file explorer window with the address bar displaying the path: /home/admin/web/alcorp.com.mx/public_html/wp-content/themes/bridge/. The window contains a table of files and folders with columns for Name, Size, Modified, and Permission.

Nombre	Tamaño	Modificado	Permiso
js		17/10/2019 01:40:43 p. m.	rw-r-xr-x
css		19/12/2018 12:31:02 p. m.	rw-r-xr-x
woocommerce		19/12/2018 12:29:00 p. m.	rw-r-xr-x
widgets		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
vc_templates		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
tribe-events		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
templates		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
plugins		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
licence		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
languages		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
includes		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
img		12/12/2018 01:35:50 p. m.	rw-r-xr-x
framework		12/12/2018 01:35:49 p. m.	rw-r-xr-x
extendvc		12/12/2018 01:35:49 p. m.	rw-r-xr-x
export		12/12/2018 01:35:49 p. m.	rw-r-xr-x
pagina-home.php	9 KB	19/12/2018 12:40:37 p. m.	rw-r--r--
pagina-nosotros.php	6 KB	19/12/2018 10:37:25 a. m.	rw-r--r--
pagina-contactanos.php	7 KB	19/12/2018 10:36:26 a. m.	rw-r--r--
pagina-comunidad.php	6 KB	19/12/2018 10:36:14 a. m.	rw-r--r--
pagina-clientes.php	7 KB	19/12/2018 10:36:01 a. m.	rw-r--r--
wpml-config.xml	23 KB	12/12/2018 01:35:49 p. m.	rw-r--r--
woocommerce.php	5 KB	12/12/2018 01:35:49 p. m.	rw-r--r--

Finalmente observamos como se ve la página al final, después de todas las modificaciones que tanto el personal como el cliente realizaron sobre el diseño de la página.

Página de inicio:



ALCORP
COMEDORES INDUSTRIALES

INICIO NOSOTROS COMUNIDADES INDUSTRIAS SERVIDOS CONTACTO

CALIDAD. SERVICIO. LIMPIEZA.

¿QUIÉNES SOMOS?

Alimentos Corporativos ALCORP nace de las necesidades de las empresas por una alimentación sana y de calidad. Con 10 años de experiencia contamos con una cartera de clientes que nos avalan y hemos crecido juntos. Nos entusiasma la idea de poder ayudar a las industrias a mejorar la productividad de sus colaboradores a través del alimento. Atendemos los más importantes sectores productivos otorgando siempre nuestro máximo esfuerzo y talento.

En ALCORP creemos que un alimento corporativo exitoso crea un compromiso del colaborador con la empresa. Un menú cuidadosamente balanceado aumenta la participación y retiene el talento en las organizaciones, conecta con los empleados y crea una cultura organizacional. Permítanos ayudar a escribir la historia de su compañía y construir comunidades juntos.

NUESTROS VALORES

RESPONSABILIDAD ACTITUD DE SERVICIO PUNTUALIDAD POSITIVISMO

NUESTRO ENFOQUE



ALIMENTOS

- Comida que motive visitar la cafetería o comedor.
- Sabor Casero.
- Cada unidad tiene sus propios gustos y preferencias.



PERSONAS

- Contratación de personal con verdadera vocación para la hospitalidad.
- Barmistas con actitud de servicio.
- Programas de retención de personal.



Alcorp Comedores Industriales
Hermosillo, Sonora.



Página de "nosotros":



INICIO NOSOTROS COMUNIDADES INDUSTRIAS SERVICIOS CONTACTO

NOSOTROS

La Universidad de Sonora en su inquietud por el bienestar de la comunidad estudiantil, elemento clave de esta institución, llevó a cabo el 27 de Agosto del 2013, la inauguración del Comedor Universitario con una remodelación total en sus instalaciones, ofreciendo un nuevo concepto, con espacios dignos, modernos y atractivos a precios accesibles.

Brindar alimentos de calidad, balanceados, nutritivos y que cumplan con la normatividad en higiene, permitiendo crear hábitos alimenticios saludables en los estudiantes, es primordial para el Comedor Universitario, contando con el apoyo de nutriólogos para la planeación del menú y chefs para su elaboración.



Página Industrias:

INDUSTRIAS

ATENDEMOS A TODA CLASE DE INDUSTRIAS, COMO LAS SIGUIENTES



- AUTOMOTRIZ
- BIOMÉDICA
- MINERÍA
- CAMPAMENTOS
- UNIVERSIDADES
- HOSPITALES
- CAMPOS AGRÍCOLAS
- CONSTRUCCIÓN

Página Servicios:

SERVICIOS

OFRECEMOS SERVICIOS DE LA MÁS ALTA CALIDAD MUNDIAL EN LOS SIGUIENTES RAMOS



COMEDORES INDUSTRIALES

Ofrecemos servicio de comedor industrial a la industria maquiladora nacional y extranjera, puede ser en diferentes formatos como: concesión, administración o catering.

CAFETERÍAS

Servicio prestado donde cada colaborador paga su consumo de alimentos, este servicio es ideal para universidades y hospitales.

Página Comunidad:

COMUNIDAD



Creamos comunidades dentro de las cafeterías que manejamos. Como vivimos, como trabajamos, como nos dedicamos cuidadosamente a preparar el alimento que servimos a las mejores empresas de México, crea un sentido de pertenencia importante.

COLABORADORES

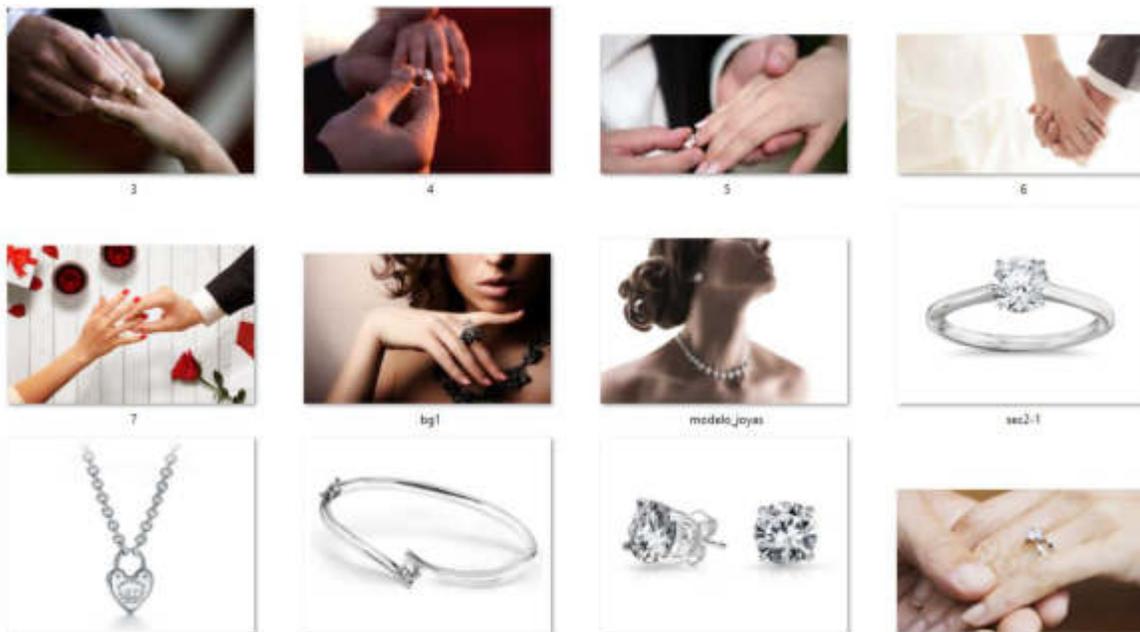
Nuestros colaboradores significan todo para nosotros, son el alma de la compañía. Están 100% por ciento comprometidos a preparar alimento con calidad. Los líderes de nuestros equipos no los encuentras atrás de un escritorio, sino con los clientes, comensales o innovando con nuestros compañeros.

9.5 Creación y diseño de imágenes para páginas web (12 de julio – 18 de julio)

Mientras se finalizaba la página de Alcorp, el cliente solicitó el diseño de una página web para la joyería "Ruvalcaba" de la que era socio, pero el trabajo principal aquí fue el de diseñar o retocar las imágenes adecuadas para utilizarlas como elementos de su sitio.

Mi trabajo como diseñadora fue el de investigar el mercado al que estaba dirigida la empresa y reflejar sus gustos y necesidades en elementos visuales que captaran la atención del usuario final. Utilizando el programa de Adobe Photoshop edité las imágenes para la página e hice el diseño del prototipo en Photoshop de las distintas páginas del sitio, usando las imágenes anteriormente creadas.

A continuación se muestran algunos de los elementos que se crearon o se acondicionaron para el diseño de la página.



Y aquí se muestran las vistas de las diferentes páginas del sitio:

Página principal:

MI CUENTA | REGISTRO | CONTACTO

RUVALCABA
Argentino

INICIO | NOSOTROS | GALERIA | CONTACTO



FORMANDO PARTE
de momentos
INDIVIDUALES

CATEGORÍAS

- 
ANILLOS
- 
COLLARES
- 
BRACALETES
- 
ARETES

ALIANZAS PARA ELLA

ALIANZAS PARA EL

COMPROMISO

Ver colección

Ver colección

Ver colección

DESTACADOS

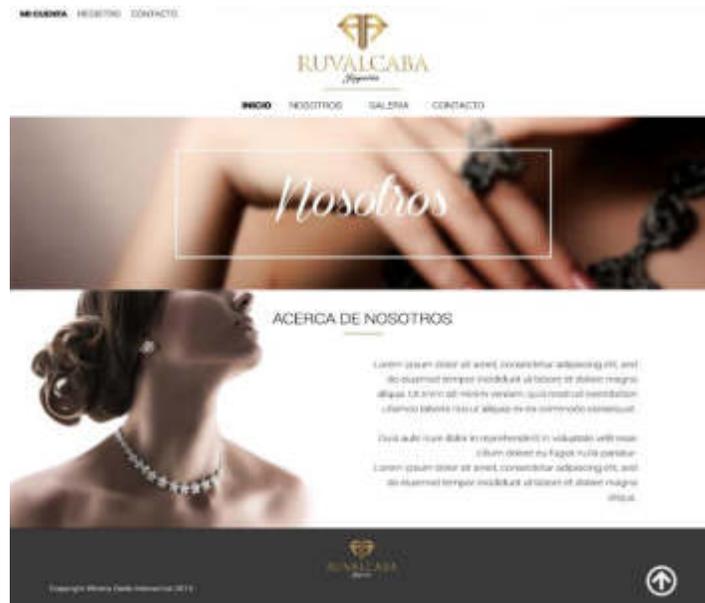
- Anillo Solitario 18K \$8,950.00
- Gargantilla Oro 14K \$3,895.00
- Pendientes Perlas 10K \$6,048.00
- Pubera Florentino \$3,220.00

RUVALCABA

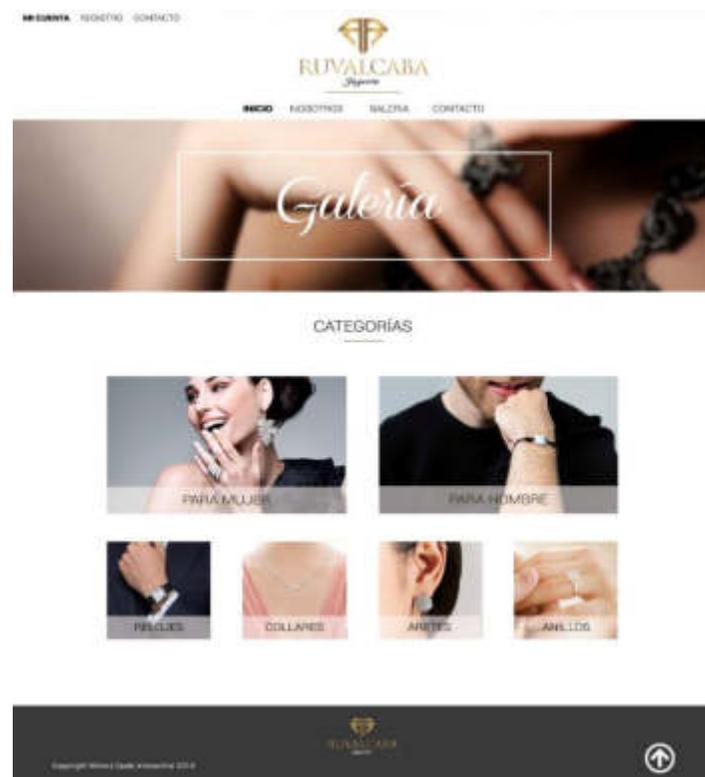
Copyright Henry Gold Interactive 2014



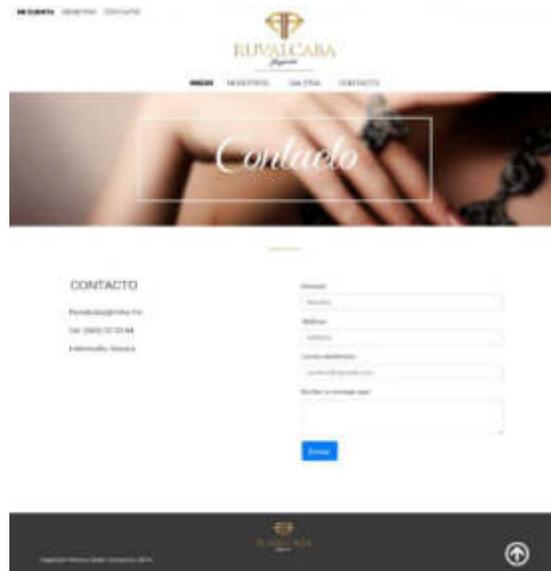
Página nosotros:



Página galería:



Página contacto:



10. Pruebas y modificaciones al sitio web (16 de julio – 26 de julio)

Finalmente, en esta etapa del proceso se hicieron, al igual que con el cliente 1, las pruebas finales (primero en el servidor local, después en el servidor de la empresa) del sitio para asegurarse de que cumpliera con todas sus funciones.

Además de probar que funcionara correctamente y mostrara en su contenido todo lo que el cliente había solicitado, el mismo cliente hacía recomendaciones o solicitudes de cambio tanto en diseño como en contenido, hasta que finalmente se aprobó la página y se dio a conocer para el público.

Durante toda la estancia de las prácticas el trabajo de revisión y modificación de páginas y diseños continuaba, tanto de las páginas que yo cree como de las que ya existían pero necesitaban mantenimiento. Mis principales actividades realizadas fueron los proyectos mencionados en este documento y esporádicamente me solicitaban tareas menores como editar alguna imagen para alguno de los clientes, diseño de logotipo, modificación de algún archivo HTML o css de alguna página, etc.

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA ADQUIRIDA

5.1 Análisis general del programa, su diseño, desarrollo y organización

El programa o proyecto en el que me involucré para la realización de mis prácticas profesionales fue el de la creación de páginas web, pero desde mi punto de vista el proyecto no tenía una estructura u organización detallada.

No había en si un proyecto detallado sobre el diseño y desarrollo de páginas web, ya que hasta ese momento en la empresa Rivka siempre habían destacado por un excelente desarrollo de sistemas y programas que solucionan las necesidades de sus clientes, sin embargo el diseño o las vistas de estos sistemas, páginas o programas no tenía mucha relevancia a la hora de desarrollar los proyectos.

El diseño web era considerado algo de segundo plano en grado de importancia, y se le dedicaba poco tiempo y esfuerzo, eso sin mencionar que las reglas de diseño y usabilidad den las que se basaban eran puramente empíricas del programador, basándose en sus ideas o suposiciones de "como se ve mejor".

Al llegar a la empresa me explicaron las actividades que realizaría y a grandes rasgos los pasos que debía seguir para realizarlo, pero no fue hasta que lleve a cabo cada uno de los pasos del proceso que la gerencia y el personal fueron conscientes de todo lo que implicaba hacer un diseño y estructuración adecuado para el cliente.

La organización para llevarlo a cabo era libre hasta cierto punto. Me otorgaron libertad creativa para crear propuestas que yo considerara, basándome en mis conocimientos, que serían las ideales para el cliente en cuestión. Pero a pesar de tener libertad creativa para las propuestas, al final el que tomaba las decisiones finales y decidía si habría cambios o no era el gerente y, al pasar por el gerente, el cliente.

5.2 Análisis de los objetivos del programa: grado de consecución

Los objetivos de la empresa son los de brindar un sistema específico (programa, aplicación o página web) que solucione e incluso supere las necesidades y requerimientos del cliente, adaptándolo a sus especificaciones y asegurando que cumpla con todo lo que el cliente considere necesario.

Específicamente en mi programa de prácticas profesionales, el objetivo era el de cumplir con el objetivo de la empresa ofreciendo los mejores programas o páginas pero a su vez que estos cuenten con las vistas ideales para satisfacer al cliente pero más que nada para atraer la atención del usuario final.

Como se observó anteriormente en el documento, el proceso de desarrollar páginas web se repitió dos veces, pasando desde el análisis y diseño del prototipo en papel, después en Photoshop hasta llegar al diseño web y retroalimentación del cliente.

Durante toda mi estancia de prácticas mantuve una comunicación constante con el cliente en cuestión en ese respectivo momento, y cada cambio o adición que se realizaba a la página era previamente solicitado por el cliente o, en su defecto, consultado con el cliente para poder asegurar su aprobación y así proseguir con el diseño. En pocas palabras, cada vez que avanzaba en los pasos para crear las páginas, me aseguraba de tener la completa satisfacción del cliente para poder continuar. De no tenerla, hacia las modificaciones que fueran necesarias hasta conseguirla.

Considero que la parte de mi trabajo donde se pudo observar con mayor razón el cumplimiento del objetivo del programa era en la última parte del proceso, donde el cliente analiza el resultado final y propone cambios para que quede como él lo espera. Al concluir esta parte se finaliza el proceso del diseño de la página web y es ahí donde estamos seguros de que se ha cumplido el objetivo.

5.3 Análisis de las actividades realizadas

Las actividades realizadas por mi parte estuvieron mayormente enfocadas en el diseño de páginas web y de elementos para ser utilizados en páginas web.

Considero que la experiencia que me otorgó el desarrollo de estas prácticas es muy útil ya que conocí muchas reglas que desconocía acerca del diseño web y de que principios fundamentales se deben de seguir para que la página diseñada sea un éxito y cumpla con los requisitos generales de los usuarios que accederán a ella. Además de todas las actividades antes mencionadas del análisis de requerimientos, diseño en papel, en Photoshop, diseño web y retroalimentación, una actividad que estuvo siempre presente durante mi estancia fue la de la investigación y estudio de los temas que iba abordando en mis actividades.

A partir de estas investigaciones aprendí un principio básico que fue el de las rejillas o "grids" para las páginas, que ayudan a que la estructura y acomodo de todos los elementos en una página estén correctamente colocados, entre muchas otras cosas.

Considero que el estar aprendiendo e investigando, tanto por designio del gerente como por decisión propia, es una de las actividades más importantes, ya que ayuda a que los procesos donde se apliquen esos nuevos conocimientos resulten en resultados finales que se acerquen aún más a las expectativas y requerimientos que tiene el cliente, en ocasiones incluso adelantándome a las solicitudes del cliente y añadiendo un extra en mis resultados para sorprender al cliente con algo que no había solicitado pero le será muy útil para que el sitio cumpla mejor su objetivo.

5.4 Análisis de la metodología utilizada

La metodología que utilicé para llevar a cabo mis actividades era la de analizar los requerimientos y solicitudes del cliente con respecto al diseño de la página, maquetado rápido o diseño de prototipo en papel para aprobación del gerente, diseño de prototipo en Photoshop de la página, diseño web con código en HTML y css y finalmente pruebas y modificaciones del sitio.

Cada uno de estos pasos iba de la mano con una constante comunicación con el gerente y el cliente, así como la previa aprobación de cada uno de ellos para poder pasar al siguiente paso asegurando que el proyecto va por el camino correcto.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El desarrollo de estas prácticas profesionales fue de mucho aprendizaje para mí ya que apliqué muchos conocimientos que hasta ese momento eran únicamente teóricos. Conocí el proceso para realizar una página web desde cero, empezando desde dibujos a lápiz de una aproximación de cómo sería la página hasta terminar con la codificación de la página.

El trabajo de diseño en la empresa Rivka fue interesante aunque un poco vago, ya que como mencioné anteriormente, sus conocimientos de diseño eran casi nulos y se basaban únicamente en sus suposiciones. Al yo querer dedicarme al diseño web esto no fue de mucha ayuda, ya que si tenía alguna duda con respecto a técnicas o fundamentos del diseño para sitios web no podían ayudarme mucho en la empresa.

Sin embargo, al ser expertos en programación y desarrollo de sistemas, esto fue muy enriquecedor para mí ya que aprendí mucho acerca de lo que hay detrás de una página web, y aunque no ejercí mi trabajo en el área de desarrollo, aprendí muchas cosas sobre este y sobre requisitos que debe cumplir el diseño web para facilitar y hacer posible de la mejor forma la codificación de las funcionalidades de ese sitio que se diseñó.

En conclusión, considero que el proyecto que desarrollé de prácticas profesionales fue de mucho aprendizaje tanto de aspectos técnicos como de aspectos sociales y laborales, ya que este fue mi primer encuentro con el mundo laboral y aprendí mucho del trabajo en equipo, del ambiente de trabajo y de aspectos técnicos que desconocía de un empleo.

Como recomendación a futuro a personas que quieran hacer sus prácticas profesionales en Rivka Development, sugeriría que sean muy claros al iniciar un proyecto aquí, con respecto a los días y horarios de trabajo, a las reglas que se deben seguir y a sus derechos como empleados, ya que la única cosa que no me gustó de este trabajo fue que no se respetaban los horarios establecidos, ya que era muy común que el gerente se comunicara conmigo fuera de las horas

laborales para pedirme algún trabajo con urgencia, y a pesar de que las prácticas fueron un trabajo remunerado, no se pagaban las horas extras, independientemente de la cantidad de horas que fueran.

Fuera de esto, me gustó mucho haber tenido la posibilidad de trabajar en esta empresa y de haber adquirido todos los conocimientos y principalmente toda la experiencia que tanto el gerente, como los clientes y el personal que trabajaba junto conmigo me ofrecieron durante mi estancia ahí.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y artículos:

- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). About face 3: the essentials of interaction design.
- Laurel, B., & Mountford, S. J. (1990). The art of human-computer interface design.
- Roger S. Pressman R. 7ma Edición (2010). Ingeniería del software: un enfoque práctico.
- Richard Caddick, S. (2011). Communicating the User Experience: Creating Useful UX.

Sitios web:

- <https://neoattack.com/neowiki/disenio-web/>
- [https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/#Pagina Web Responsive en iPad](https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/#Pagina_Web_Responsive_en_iPad)
- <https://www.axarnet.es/blog/bootstrap/>
- <https://blog.acantu.com/que-es-ui-intefaz/>
- <https://www.significados.com/photoshop/>
- https://www.canva.com/es_mx/crear/wireframe-sitio-web/
- <https://inbound.black-n-orange.com/blog/los-8-pasos-para-el-dise%C3%B1o-de-p%C3%A1ginas-web>
- <https://webdesign.tutsplus.com/es/articles/a-comprehensive-introduction-to-grids-in-web-design--cms-26521>
- <https://innovan.do/2015/10/24/que-es-user-experience-ux-experiencia-de-usuario-def>
- <https://blog.openclassrooms.com/es/2017/09/11/que-es-el-desarrollo-web/>
- <https://www.webempresa.com/wordpress/que-es-wordpress.htmlinicio/>
- <https://devcode.la/blog/que-es-html/>
- <https://lenguajecss.com/p/css/introduccion/>
- https://www.ecured.cu/Sublime_text
- <https://goc.networktech.com.ar/knowledgebase/20/iQue-es-FTP.html>
- <https://wincp.net/eng/docs/lang:es>



UNIVERSIDAD DE SONORA

COORDINACIÓN DIVISIONAL DE INGENIERÍA DE

PRÁCTICAS PROFESIONALES

FPP-4

DEPARTAMENTO: Ingeniería Industrial

UNIDAD REGIONAL CENTRO CAMPUS HERMOSILLO

REPORTE FINAL DE ACTIVIDADES

Periodo: Del 20 / MAYO / 2019 al 26 / JULIO / 2019

Cantidad de 350 horas realizadas de un total de 340 horas. Avance: 100%

Nombre del practicante: Valenzuela López Ana Sofía

Expediente: 215203121 Programa Educativo (Licenciatura): Ingeniería en Sistemas de Información

Nombre del Proyecto: Diseño de páginas web para clientes

Datos de la Unidad Receptora: Rivka Developmet, empresa de desarrollo de software

Responsable de la Unidad Receptora (Nombre/Puesto): Manuel Omar García, CEO – Director

General. Contacto: Teléfono/Empresa: 662-141-6356 Celular: 662-141-6356

DESCRIPCIÓN GENERAL DE ACTIVIDADES:

Durante todo el periodo de prácticas se llevaron a cabo como tarea principal los procedimientos para la creación de páginas web, desde organización de las ideas, requerimientos y la creación del Mock Up en imagen creados en Adobe Photoshop, el diseño en HTML y CSS de la página en mi servidor local utilizando también la herramienta de códigos de Bootstrap, hasta la aprobación y creación de la página con el diseño final.

Además de estas actividades se realizaron otras como la administración de archivos FTP del servidor de la empresa, actualización de páginas ya creadas con nuevas opciones o nuevas vistas, revisando que todas las páginas de la empresa fueran correctamente responsivas, creación de Mock Ups tanto de páginas como de aplicaciones móviles en Adobe Photoshop. Revisión de la funcionalidad de todos los archivos que conforman cada página, eliminando código malicioso de los archivos de JS, PHP, CSS y HTML de páginas infectadas.

Fui capacitada para aprender a usar la plataforma "Clicfans" creada por la empresa, que sirve para hacer páginas web de forma práctica y sencilla. Creación de "funnels" o plantillas que estarían a la disposición de los clientes que contrataran la plataforma.

Como actividad fuera del área de informática pero relacionada al desarrollo de páginas web, otra actividad recurrente en mis tareas era la creación y diseño de imágenes y fondos para las páginas web, creándolas de tal forma que cumplieran con las necesidades específicas (como especificaciones de tamaño, balance de color y branding de la empresa) de la página a la que iban destinadas.

Retroalimentación (comentarios del tutor)

Observaciones Generales:

Diseñar páginas web para los clientes de la empresa que lo requieran durante el periodo de prácticas.

Nombre y firma del alumno	Nombre y firma del tutor de prácticas profesionales UniSon	Nombre y firma del Responsable de la unidad receptora Sello de la UR



03 SEP. 2019

Original entregar en físico al Coordinador/Responsable de Prácticas Profesionales de la carrera.

Copia a Tutor de Prácticas Profesionales y Copia alumno.

Enviar en PDF al coordinador o responsable de prácticas profesionales de la carrera.

Hermosillo, Sonora a 26 de Julio de 2019

A quien corresponda:

Por medio de la presente hago constar que: **Ana Sofía Valenzuela López** con número de expediente **215203212** de licenciatura en Ingeniería en Sistemas de Información, ha cumplido satisfactoriamente con la práctica obligatoria profesional en **Rivka Development S.A de C.V** en el proyecto "**Diseño de Páginas Web para clientes**" durante el periodo de 20 de mayo al 26 de julio del 2019 con un total de 350 horas de servicio.

Sin más por el momento quedo a sus apreciables órdenes y agradeciendo su atención.

Atentamente



Rivka
DEVELOPMENT

26 JUL. 2019



MANUEL OMAR GARCIA LIZARRAGA

Lic. Manuel Omar García

Gerente General