

1. ÍNDICE

1. ÍNDICE-----	1
2. INTRODUCCIÓN-----	2
3. JUSTIFICACIÓN-----	3
4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS-----	4
5. CARACTERISTICAS DEL MUCH-----	5
6. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA EN QUE PARTICIPÓ-----	6
6.1 ORGANIGRAMA-----	20
6.2 CROQUIS-----	21
7. ANALISIS DE LA PROBLEMÁTICA-----	22
8. PROBLEMÁTICA A RESOLVER-----	23
9. PROBLEMAS A RESOLVER PRIORIZÁNDOLOS-----	24
10. ALCANCES Y LIMITACIONES-----	26
11. FUNDAMENTO TEÓRICO-----	27
12. PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS--	54
13. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS-----	57
14. CONCLUSIONES-----	62
15. RECOMENDACIONES-----	63
16. BIBLIOGRAFÍA-----	64

1. Introducción

En la actualidad para que una empresa o negocio puedan tener el éxito que desea, influyen muchos factores, uno de ellos y el principal es brindar al usuario o a los clientes un servicio de calidad y una atención adecuada.

El Museo de Ciencia y Tecnología en conjunto con el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Chiapas es un organismo público descentralizado, que tiene como misión planear, coordinar, establecer, promover y evaluar las políticas públicas y los programas en materia de ciencia, tecnología e innovación en el estado de Chiapas, dirige sus acciones a la comunidad científica y tecnológica, estudiantes, empresas, organizaciones y a la sociedad en general, para desarrollar, consolidar y articular el Sistema Estatal de Ciencia y Tecnología, incrementar la competitividad de las organizaciones productivas y desarrollar una sociedad capaz de generar y utilizar conocimiento para su propio beneficio, mediante el apoyo a proyectos de investigación, desarrollo y transferencia de tecnología, formación de científicos y tecnólogos y difusión, divulgación y enseñanza de la ciencia y tecnología.

El Museo de Ciencia y Tecnología siendo una institución que apoya al impacto turístico nacional e internacional del estado de Chiapas hará uso de los medios de comunicación como una estrategia para darse a conocer en el ámbito turístico.

Las instituciones de gobierno hoy en día buscan darse a conocer de una manera más interactiva con la sociedad de esta manera apoyándose de la tecnología como lo son aplicaciones web, ya que les permite llevar la información mas rápida y al alcance de todo el público conocedor.

Además de elegir la opción de implementar una innovación apoyándose de la tecnología como lo son las aplicaciones web, ya que les permite darse a conocer de una manera más interactiva con el público en general. Esto con el objetivo de expandir la información del museo a través del internet.

La implementación del portal para esta institución, permitirá lograr una difusión muy amplia y permitir al público la comodidad de ver la información y la ubicación de dicha institución.

2. Justificación

El museo de ciencia y tecnología tendrá una herramienta esencial y fundamental en estos tiempos para poder solucionar dicha problemática es entonces donde aparece la creación de la página web diseñada para dicha institución la cual sirva como una fuente de publicidad y también darse a conocer bajo un nuevo concepto.

Se enfoca en la imagen corporativa tomando en cuenta que es una institución de gobierno entendiendo que tendrá dicha seriedad y en el marketing a manejar en la institución a través de un medio muy importante y utilizado en la actualidad como lo es el internet.

Como una institución de gobierno ya con algunos años de mantenerse en el estado como un espacio turístico se tendrá que ver los medios posibles para darse a conocer dentro del estado así como también a nivel nacional e internacional. La página web es una herramienta que no implica de un gasto grande sino como un beneficio y apoyo, ya que proporciona las siguientes ventajas:

- Medio publicitario barato a comparación de otros medios de publicidad y con la ventaja de ser una fuente de información global a la que accedan muchas personas a horas indeterminadas.
- La facilidad de actualizar constantemente la información de la empresa.
- Facilitar el contacto y comunicación con el usuario visitante.
- Cuenta con mayor publicidad en el entorno social.
- Brinda mayor comodidad a los visitantes.
- Proporciona información acerca del museo al público en general.
- Incrementa el número de visitantes al museo.
- Será otro medio para poder obtener información de interés al público.

3. Objetivo general y objetivos específicos

a) Objetivo General.

Elaboración y diseño de una página web del museo Chiapas de ciencia y tecnología (MUCH), para dar a conocer las innovaciones tecnológicas del museo Chiapas de ciencia y tecnología y así poder tener más conocimiento de lo que ahí se realiza y poder ayudarnos a realizar la residencia.

b) Objetivos específicos.

- Dar a conocer por medio de una página web al museo Chiapas de ciencia y tecnología.
- Desarrollar una página web para el museo Chiapas de ciencia y tecnología.
- Diseñar la página web para poder implementarlo después en el museo Chiapas de ciencia y tecnología.
- Analizar todos los requerimientos para poder realizar la página web del MUCH.

4. Características Del Museo

El Museo Chiapas cuenta con tres salas "Vida y Ser Humano", "Ciencia y Tecnología" y "Universo y Tierra", en las que se incorporan aspectos de la historia y el contexto de Chiapas; en ellas se puede conocer, ejemplificada mente, cómo se formó la materia, el universo y nuestro planeta, el origen de la vida; el desarrollo de la tecnología desde los primeros instrumentos que el ser humano logró para cubrir sus necesidades, hasta aquellos que han llevado al hombre al cielo.

El museo cuenta además con un transporte que permitirá que niños de comunidades alejadas de la capital del estado puedan visitarlo.

Aunque todavía le faltan algunos acabados, el museo quedó abierto al público desde el 23 de octubre de 2007.

El Museo fue creado con el propósito de dar a conocer, a niños y adultos, el funcionamiento tecnológico de los avances científicos más modernos mediante espacios interactivos, didácticos y lúdicos.

Consta de una sala dedicada a exposiciones temporales, un espacio llamado Ciencia Recreativa equipado con una ludoteca y una computeca; en donde se imparten talleres de ciencia ; y tres salas permanentes cuyas temáticas son las siguientes: Universo y Tierra, Vida y ser humano y Comunicaciones y Herramientas. Esta última sala describe el desarrollo de la tecnología abordando los temas de la nanotecnología, la biotecnología, el desarrollo sustentable, la robótica, la inteligencia artificial y las tecnologías de la información.

5. Caracterización del área en que participó

Órgano Administrativo: Dirección General.

Propósito: Dirigir y coordinar la ejecución de los programas autorizados al Consejo, a través del establecimiento de estrategias y políticas para la administración equitativa y eficiente de los recursos financieros, materiales y humanos disponibles que contribuyan a lograr el desarrollo científico y tecnológico del Estado.

Funciones:

- Establecer las normas, políticas y procedimientos aplicables en acciones administrativas y en materia de ciencia y tecnología en la Entidad.
- Coordinar los programas y proyectos en materia de ciencia y tecnología, para ser propuestos al Ejecutivo del Estado.
- Autorizar los trámites para la adquisición e incorporación de bienes inmuebles al patrimonio del Consejo.
- Autorizar los manuales administrativos, proyectos de reglamento interior, así como poner en consideración la estructura orgánica y plantilla de plazas del personal del Consejo a la Junta Directiva.
- Autorizar los recursos humanos, financieros y materiales del Consejo.
- Supervisar la solventación de las auditorías practicadas por los órganos de control Estatal o Federal.
- Validar contratos, convenios y demás actos jurídicos que se relacionen con asuntos que sean competencia del Consejo.
- Ejecutar sanciones administrativas al personal del Consejo, conforme a las disposiciones legales aplicables.
- Coordinar la realización del Anteproyecto de Presupuesto de Egresos, Programa Estratégico Anual, Cuenta de la Hacienda Pública y Proyectos de Tecnología de Información que son aplicados conforma a la normatividad establecida.

Órgano Administrativo: Comisaría

Propósito: Vigilar que la funcionalidad y operatividad de la entidad, se realice bajo criterios de racionalidad, austeridad, eficiencia, eficacia y transparencia en el uso de los recursos públicos.

Las funciones de la Comisaría están establecidas en:

- Decreto para el Fortalecimiento de la Función de Comisarios Públicos en las Entidades de la Administración Pública Estatal, publicado en Periódico Oficial No. 061 de fecha 26 de Septiembre del año 2001, mediante Publicación No. 351-A-2001.

Órgano Administrativo: Unidad de Planeación.

Propósito: Coordinar las acciones de planeación y evaluación del Programa Estratégico Anual de cada órgano administrativo del Consejo.

Funciones:

- Controlar la planeación presupuestal y estratégica de los programas y proyectos del Consejo.
- Elaborar el Anteproyecto del Presupuesto Anual de Egresos y el Programa Estratégico Anual de los órganos administrativos, para ser presentados ante la Secretaría de Hacienda.
- Integrar los avances físico-financieros del gasto institucional e inversión del Consejo, a fin de integrar el informe de la Cuenta de la Hacienda Pública, para ser emitidos a la Secretaría de Hacienda.
- Elaborar el informe de la Cuenta de la Hacienda Pública y del Cierre presupuestal Financiero del Consejo.
- Elaborar el Informe de Gobierno, en los temas y responsabilidades que le correspondan al Consejo, conforme a los lineamientos que establezca la instancia normativa.
- Gestionar ante las instancias correspondientes, las modificaciones presupuestales para el ajuste u obtención de los recursos que posibilite el cumplimiento de objetivos y las metas de los programas y proyectos institucionales y de inversión que ejecute el Consejo.
- Elaborar, actualizar y difundir los manuales administrativos del Consejo.

- Elaborar propuestas de adecuaciones de estructura orgánica y plantillas de plazas del Consejo.

Órgano Administrativo: Unidad de Informática.

Propósito: Proponer, elaborar, establecer y controlar el sistema de informática del Consejo, a fin de Coadyuvar a la modernización administrativa interna, así como vincular los temas de innovación Científica y tecnológica dentro del Sistema Estatal de Ciencia y Tecnología.

Funciones:

- Ejecutar proyectos de infraestructura y tecnología de información, que permita a los diferentes órganos administrativos del Consejo disminuir las cargas de trabajo para el logro de sus metas.
- Elaborar y gestionar proyectos para la adquisición de equipos informáticos del Consejo, en Coordinación con la instancia competente.
- Elaborar e implementar sistemas de información a los diferentes órganos administrativos del Consejo.
- Actualizar la información del sitio web y servicios de Internet del Consejo.
- Asesorar en el uso adecuado de los equipos de cómputo y sistemas de información a los Órganos administrativos del Consejo.
- Coordinar el servicio técnico de la red de telefonía interna del Consejo, a fin de lograr un mejor aprovechamiento de los servicios.

Órgano Administrativo: Unidad de Apoyo Administrativo.

Propósito: Administrar de forma eficaz y transparente los recursos humanos, materiales y financieros del Consejo.

Funciones:

- Coordinar y vigilar la aplicación de las políticas, lineamientos, normas, sistemas y procedimientos para la adecuada administración de los recursos humanos, financieros y materiales.
- Gestionar los registros presupuestales de gasto corriente, tramitando las adecuaciones, transferencias y recalendarizaciones ante la Secretaría de Hacienda.
- Coordinar y vigilar que el cierre del ejercicio programático - presupuestal sean integrados en la Cuenta Pública Estatal a la Secretaría de Hacienda.
- Organizar y supervisar el trámite de los cambios presupuestarios de ajuste u obtención de recursos ante la Secretaría de Hacienda.
- Evaluar y coordinar las propuestas de solventación de observaciones por las auditorías practicadas al Consejo.
- Supervisar la integración del Anteproyecto de Presupuesto de Egresos en coordinación con la Unidad de Planeación.
- Supervisar los movimientos nominales de altas, bajas y promociones del personal del Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Chiapas.
- Supervisar la elaboración de la nómina y pago de sueldos al personal del Consejo.
- Administrar el inventario de resguardo de los bienes muebles e inmuebles con que cuenta el Consejo.
- Coordinar las actualizaciones de resguardos, destinos y mantenimiento del parque vehicular del Consejo.
- Promover y supervisar el pago oportuno a los proveedores y prestadores de servicio Contratados por el Consejo.

Órgano Administrativo: Área de Recursos Humanos.

Propósito: Administrar eficientemente los recursos humanos con que cuenta el Consejo.

Funciones:

- Elaborar y gestionar los movimientos nominales de altas, bajas y promociones del personal de estructura del Consejo ante las instancias correspondientes.

- Realizar la actualización de la plantilla de plazas del personal, que permita contar con la información integral de la estructura ocupacional, para la administración del sistema de recursos humanos del Consejo.
- Elaborar las nóminas de sueldos del personal adscrito al Consejo.
- Seleccionar y capacitar al personal conforme a la normatividad establecida.
- Realizar el reclutamiento, selección, contratación e inducción del personal adscrito al Consejo.
- Elaborar y actualizar el registro de las erogaciones del capítulo 1000, así como el pago de obligaciones de cuotas e impuestos del Consejo.
- Actualizar el padrón de los servidores públicos que están obligados a presentar su declaración patrimonial, para remitirlo a la Secretaría de la Función Pública.
- Realizar el control de registro de asistencias, permisos, días de descanso, periodos vacacionales e incapacidades del personal adscrito al Consejo.

Órgano Administrativo: Área de Recursos Financieros.

Propósito: Controlar el presupuesto asignado al Consejo, con racionalidad y disciplina presupuestaria, con la finalidad de cubrir los requerimientos y necesidades de las diferentes áreas de la misma.

Funciones:

- Operar y vigilar el ejercicio presupuestal se ajuste a la calendarización autorizada y a la disponibilidad del Consejo.
- Elaborar las adecuaciones presupuestarias, transferencias, recalendarizaciones, cédulas de gastos y documentos múltiples presupuestales, de acuerdo a la normatividad vigente emitida por la Secretaría de Hacienda, que permitan la continuidad de las actividades del Consejo.
- Ejecutar el proceso de emisión de cheques verificando el pago correcto y oportuno, a fin de cumplir en tiempo y forma con los compromisos contraídos.
- Realizar el registro contable en el sistema de administración hacendaria, los ingresos y egresos de los movimientos contables realizados en el ejercicio, en apego a la normatividad vigente.

- Elaborar los informes de avance físico-financiero en coordinación con la Unidad de Planeación, con el objeto de sugerir acciones que promuevan el óptimo aprovechamiento de los recursos del Consejo.
- Tramitar la solicitud de transferencia de recursos para el pago del 2% sobre nómina, ante la Tesorería del Estado.
- Integrar las propuestas de solventación a las observaciones presentadas en las auditorías practicadas al Consejo.

Órgano Administrativo: Área de Recursos Materiales y Servicios Generales.

Propósito: Administrar y racionalizar los recursos materiales y servicios generales, haciendo valer las normas, políticas y reglamentos del Consejo.

Funciones:

- Aplicar las políticas, normas y procedimientos que en materia de control de recursos materiales y servicios generales, que establezca la Unidad de Apoyo Administrativo.
- Actualizar la información de las compras en el sistema captura de estadísticas de adquisiciones.
- Promover y aplicar procedimientos de control para la adquisición de materiales, suministros y contratación de servicios; así como de los registros de entradas y salidas del almacén del Consejo.
- Promover y aplicar procedimientos para el control, actualización y asignación de mobiliario y equipo con que cuenta el Consejo.
- Elaborar los programas de mantenimiento preventivo y/o correctivo de mobiliario, maquinaria, equipo, parque vehicular e inmuebles asignados al Consejo.
- Suministrar material de oficina, mobiliario e insumo a los diferentes órganos administrativos del Consejo.
- Integrar y actualizar el catálogo de proveedores.

Órgano Administrativo: Unidad de Apoyo Jurídico.

Propósito: Salvaguardar los intereses del Consejo, conforme al marco jurídico establecido.

Funciones:

- Representar legalmente al Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Chiapas, en el ámbito de su competencia.
- Asesorar al Consejo, en todos los aspectos legales que deben contener los actos jurídicos que celebre la Entidad con otros organismos públicos o particulares.
- Elaborar documentos o instrumentos jurídicos-administrativos para formalizar los actos en los que intervenga el Consejo.
- Elaborar, tramitar y dar seguimiento en las demandas en materia civil, administrativa, penal, mercantil y amparo de los órganos administrativos del Consejo.
- Ejecutar los instrumentos normativos y demás documentos en que se haga constar la autorización o delegación de funciones, que expida el Director General a los titulares de los órganos administrativos.
- Conocer las faltas administrativas en que incurran los servidores públicos del Consejo para determinar lo que en derecho corresponda.
- Elaborar notas de extrañamiento, apercibimiento, actas circunstanciadas de hechos a los trabajadores del Consejo, de acuerdo a los procedimientos normativos aplicables.
- Elaborar y difundir el Reglamento Interior del Consejo.

Órgano Administrativo: Área de Vinculación y Gestión Tecnológica.

Propósito: Vincular las actividades científicas y tecnológicas, con los diversos sectores productivos e instituciones educativas, para el desarrollo científico y tecnológico en el Estado.

Funciones:

- Actualizar registros de empresas y consultores científicos y tecnológicos de la Entidad, para contar con una base de datos actualizada.
- Promover la oferta y demanda tecnológica entre la comunidad científica y el sector productivo para beneficio de la Entidad.

- Ejecutar los proyectos de desarrollo tecnológico, innovación y de transferencia tecnológica de los emprendedores e investigadores chiapanecos.
- Elaborar seminarios, talleres, conferencias y otros eventos, en materia de desarrollo tecnológico e innovación para incrementar la competitividad del sector productivo del Estado.
- Realizar los trámites para el registro de patentes, modelos de utilidad, diseños industriales y derechos de autor a favor de inventores y autores chiapanecos, ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial y el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Órgano Administrativo: Dirección de Fortalecimiento Científico y Tecnológico.

Propósito: Dirigir el fortalecimiento científico y tecnológico, para el desarrollo económico y social del Estado, consolidando la eficacia y eficiencia del Sistema Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Funciones:

- Organizar el proceso de integración a los programas de formación de recursos humanos para la investigación científica y tecnológica a cargo del Consejo.
- Desarrollar y dar seguimiento a nuevos programas para la formación de recursos humanos ante la comisión técnica de formación de científicos y tecnólogos.
- Organizar la integración de las comisiones técnicas de formación de científicos y tecnólogos y del Sistema Estatal de Investigadores a cargo del Consejo, así como organizar las sesiones de trabajo.
- Supervisar las sesiones del Consejo Consultivo Científico y Tecnológico del Sistema Estatal de Ciencia y Tecnología a cargo del Consejo.
- Supervisar el proceso de elaboración, publicación, evaluación y seguimiento de la convocatoria del fondo mixto.
- Coordinar el otorgamiento y seguimiento técnico-financiero de los proyectos de investigación del Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la

Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”, dirigido a investigadores, organismos públicos y privados.

- Supervisar la realización de las sesiones del Comité Técnico y Administrativo del Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”.
- Gestionar nuevos programas en materia de ciencia y tecnología, que surgen de necesidades específicas en diferentes niveles académicos y de investigación.

Órgano Administrativo: Departamento de Fomento a la Investigación.

Propósito: Fomentar la investigación para el desarrollo científico y tecnológico, mejorando el impacto de los proyectos de investigación.

Funciones:

- Realizar y publicar convocatorias para otorgar financiamiento de proyectos de investigación del Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”, dirigido a investigadores, organismos públicos y privados.
- Ejecutar la logística para los procesos de evaluación de los proyectos de investigación del Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”.
- Realizar los reportes técnicos y financieros de proyectos de investigación autorizados por el Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”.
- Organizar las sesiones del Comité Técnico y Administrativo del Fideicomiso denominado “Fondo Mixto de Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Gobierno del Estado de Chiapas-CONACYT”.
- Organizar talleres y eventos en materia de ciencia y tecnología, que surgen de necesidades específicas en diferentes niveles académicos y de investigación.

Órgano Administrativo: Departamento de Formación, Estímulo y Reconocimiento Científico.

Propósito: Fomentar la formación de nuevos científicos y tecnólogos en el Estado de Chiapas.

Funciones:

- Realizar los procesos de integración de los programas de formación de recursos humanos: Sistema Estatal de Investigadores (SEI), Reconocimiento al Mérito Estatal en Investigación (RMEI) y Nueva Generación de Científicos y Tecnólogos.
- Elaborar propuestas de programas de formación de recursos humanos ante la Comisión Técnica de Formación de Científicos y Tecnólogos.
- Organizar las Comisiones Técnicas de Formación de Científicos y Tecnólogos del Sistema Estatal de Investigadores, a cargo del Consejo.
- Realizar las sesiones del Consejo Consultivo Científico y Tecnológico.

Órgano Administrativo: Dirección del Museo Chiapas de Ciencia y Tecnología.

Propósito: Fomentar a la sociedad en general al conocimiento científico y tecnológico contribuyendo en la innovación educativa.

Funciones:

- Coordinar los eventos, exposiciones temporales, permanentes e itinerantes del Museo Chiapas de Ciencia y Tecnología.
- Gestionar convenios de colaboración museográfica con museos y centros de ciencia del país.
- Coordinar la aplicación de cursos y talleres, en materia de ciencia y tecnología, para el desarrollo y beneficio de la sociedad en general del Estado de Chiapas.
- Supervisar la utilización y operatividad de las salas y áreas del Museo Chiapas, sean óptimas para la realización de eventos culturales, de ciencia y tecnología dirigidos a la sociedad en general.
- Controlar la distribución y comercialización de artículos promocionales que posicionen al Museo Chiapas en el ámbito local y nacional.

- Controlar el material promocional de actividades del Museo Chiapas, realizado por la Dirección de Difusión y Divulgación de la Ciencia y Tecnología
- Supervisar las estadísticas de afluencia de visitantes al Museo Chiapas.
- Supervisar la actualización de guías de apoyo sobre temáticas de salas del Museo Chiapas.
- Gestionar estrategias de mercadotecnia del Museo Chiapas.
- Evaluar el seguimiento del Programa “Asesores de Ciencia y Tecnología del Museo Chiapas.

Órgano Administrativo: Departamento de Museografía.

Propósito: Impulsar el conocimiento de la ciencia y tecnología mediante exposiciones museográficas, lúdicas e interactivas.

Funciones:

- Organizar los eventos, exposiciones temporales, permanentes e itinerantes del Museo Chiapas.
- Realizar convenios de colaboración museográfica con Museos y Centros de Ciencia del País.
- Desarrollar conocimientos en ciencia y tecnología con otros Museos y Centros de Ciencia del País.
- Diseñar el material promocional para las actividades del Museo Chiapas.

Órgano Administrativo: Departamento de Servicios Educativos.

Propósito: Transmitir la información de ciencia y tecnología, a través de recorridos guiados en las salas y áreas del museo.

Funciones:

- Realizar recorridos guiados en las salas y áreas del Museo Chiapas al público en general,
- Proporcionar información sobre el uso de equipos interactivos en salas y áreas del Museo al público en general.
- Elaborar estadística de afluencia de visitantes al Museo Chiapas.

- Actualizar guías de apoyo sobre temáticas de salas del Museo Chiapas.
- Organizar a los grupos de visitantes guiados, así como el transporte para el traslado de los alumnos que así lo soliciten.
- Organizar al personal del museo que se encarga de la atención al público, estableciendo el programa de trabajo para el buen funcionamiento.
- Organizar las actividades de las instituciones educativas que requieran la participación del personal del Museo Chiapas.

Órgano Administrativo: Departamento de Mercadotecnia.

Propósito: Implementar acciones para, el posicionamiento del Museo en el Estado, a través de estrategias de mercadotecnia.

Funciones:

- Desarrollar estrategias de mercadotecnia con la finalidad de difundir el Museo Chiapas al público.
- Organizar y comercializar artículos promocionales que posicionen al Museo en el ámbito local y nacional como centro de divulgación de la ciencia y tecnología.
- Organizar las actividades de las salas y áreas del museo para la realización de eventos con temas de ciencia y tecnología para el desarrollo y beneficio de la sociedad.

Órgano Administrativo: Dirección de Difusión y Divulgación de la Ciencia y Tecnología.

Propósito: Contribuir en la divulgación del conocimiento científico y tecnológico en el Estado de Chiapas, a través de la enseñanza y medios masivos de comunicación.

Funciones:

- Supervisar programas de difusión, divulgación y enseñanza en materia científica y tecnológica.
- Coordinar el diseño del material promocional e impreso de difusión, para promover el conocimiento científico y tecnológico.

- Coordinar las actividades del museo móvil en municipios del Estado de Chiapas.
- Coordinar la distribución de material impreso a las comunidades científicas, tecnológicas e instituciones de educación pública y privada.
- Analizar y supervisar el contenido del material impreso: revistas, folletos, boletines informativos y convocatorias de ciencia y tecnología, para promover el conocimiento científico y tecnológico.
- Supervisar los eventos de innovación y desarrollo en ciencia y tecnología, en instituciones de educación básica del Estado de Chiapas.
- Coordinar las campañas sistemáticas de difusión de conocimientos científico y tecnológico de acciones y proyectos del Consejo, en medios masivos de comunicación a nivel estatal y nacional.
- Supervisar la producción editorial en coediciones y revistas, así como la producción del programa de radio “Frecuencia del Saber del Consejo”.
- Coordinar y organizar la Semana Nacional de Ciencia y Tecnología en el Estado.

Órgano Administrativo: Departamento de Comunicación y Diseño Gráfico.

Propósito: Implementar acciones para la difusión del conocimiento científico y tecnológico, a través de medios impresos y electrónicos.

Funciones:

- Diseñar y elaborar el material promocional y de difusión impreso, para promover el conocimiento científico y tecnológico.
- Realizar el servicio de reportero, toma de fotografías y video en los eventos institucionales del Consejo.
- Promover los eventos generados en el Consejo, en medios impresos y electrónicos.
- Diseñar y promover boletines informativos del Consejo para el conocimiento de las acciones en materia de ciencia y tecnología, a través de medios masivos de comunicación.

- Elaborar las revistas del Consejo, desde la recopilación del contenido hasta su diseño.
- Promover el material impreso relacionado con la ciencia y la tecnología a la comunidad científica y tecnológica e instituciones educativas públicas y privadas.
- Realizar la producción y ejecución del Programa de Radio “Frecuencia del Saber” del Consejo.
- Ejecutar campañas de difusión de conocimiento científico y tecnológico de acciones y proyectos institucionales, en medios masivos de comunicación a nivel estatal y nacional.

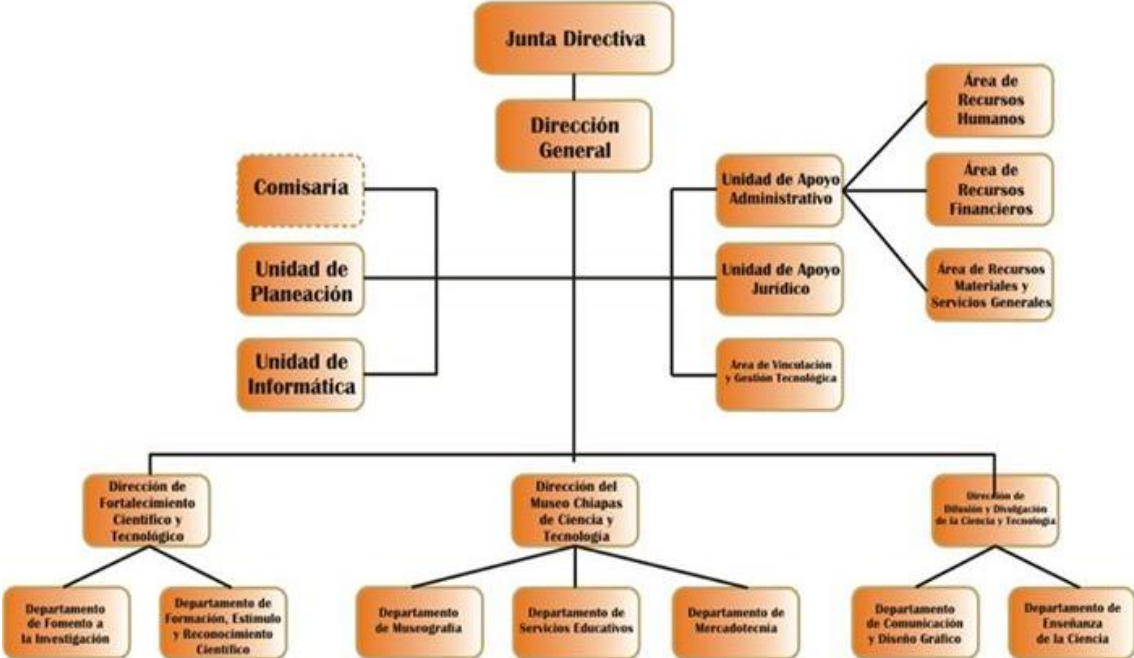
Órgano Administrativo: Departamento de Enseñanza de la Ciencia.

Propósito: Contribuir a la enseñanza y divulgación de la ciencia y tecnología en jóvenes y niños, para formar una sociedad del conocimiento.

Funciones:

- Realizar eventos de innovación y desarrollo en ciencia y tecnología, en instituciones de educación básica y media del Estado de Chiapas.
- Ejecutar las actividades del Museo Móvil “La Oruga de la Ciencia” en los municipios del Estado de Chiapas.
- Redactar la información de la revista “Club de la Ciencia” del Consejo.
- Desarrollar acciones dirigidas a niños y jóvenes, para fomentar en ellos la curiosidad por la ciencia y la tecnología.
- Organizar eventos interinstitucionales para difundir en la ciudadanía la formación de una cultura científica.

5.1 ORGANIGRAMA



5.2 Croquis

El Museo de Ciencia y Tecnología se ubica en Calzada Cerro Hueco No. 300, Col. Cerro Hueco.



Museo Chiapas de Ciencia y Tecnología (MUCH).

6. Análisis de la problemática

Para la implementación de la página web se estudió y analizó la problemática de la dependencia de gobierno museo Chiapas, necesita de buena publicidad mediante la aplicación web para comercializar los productos de manera eficaz, ahorrar tiempo, dinero y ser una herramienta con mayores ventajas a diferencia de los medios publicitarios tradicionales.

En base a los fundamentos teóricos conceptuales del capítulo 2, para la implementación de la aplicación web del museo Chiapas existen dos maneras de adquirir los servicios de dominio, alojamiento y mantenimiento; estos servicios pueden ser gratuitos y pagados. Dependiendo del servicio que brindara la dependencia analizara las opciones que más le convenga a la dependencia.

7. Problemática a Resolver.

El museo de ciencia y tecnología siendo una institución que necesita darse a conocer al público en general de una manera más fácil y rápido se ve en la necesidad de utilizar una herramienta muy poderosa en la actualidad como lo es el internet.

Esta herramienta es fundamental en la actualidad para las instituciones de gobierno o particulares si desean darse a conocer en la sociedad. El museo de ciencia y tecnología (MUCH) tiene este pequeño problema como lo es no tener una página web activa y fija; dentro de la red existe una página en la que se encuentra cierta información de dicho museo y también de la dependencia de COCYTECH.

El detalle se encuentra en la manera en la que los administradores han dejado descontinuada la página ya que ha quedado en total olvido y no presenta información nueva, ni tampoco existe una innovación o propuesta de alguna otro medio de circulación de la página del museo.

Cabe mencionar que también existe cierto desinterés por parte de los administradores por crear una innovación de la página a dicho museo ya que al tener otras funciones que realizar no se han dado el tiempo suficiente para poder crear una nueva página.

El museo carece de difusión en muchos aspectos, el visitante tiene que visitar a dicho museo para tener información de los costos u horarios o alguna otra información extra que exista dentro del espacio. Es decir el visitante o el usuario no tienen la comodidad de obtener información de dicho museo por medio de internet.

De esta manera necesitará tener una buena publicidad y a la vez dar a conocer al público información de las salas, espacios, y nuevas áreas dentro del museo. Y de la misma forma actualizar continuamente la información de la página web.

8. Problemas a resolver priorizándolos

Problemas específicos:

Dentro de los problemas diversos que presenta el museo de ciencia y tecnología se puede decir que los más destacados son los siguientes:

- Dar a conocer al museo en todos los sectores posibles por medio del internet, para el incremento de los turistas y de los visitantes:
 - Siendo una dependencia de gobierno la cual es un espacio turístico requiere de darse a conocer con la sociedad y adoptar una interactividad con los usuarios.
- No tiene una manera de interactuar con los usuarios y visitantes del museo: de esta manera el museo carece de una interactividad con los usuarios y visitantes, no es fácil hacerles llegar información a dichas personas.
- No tiene una fuente de información en la cual los visitantes puedan saber sobre los costos y horarios de dicho museo: los visitantes no cuentan con una información previa sobre el costo de entrada así como los horarios en la cual se encuentra disponible el museo.
- Carece de un seguimiento sobre la creación de una página web: los encargados de la unidad de informática no le han dado un seguimiento correcto a la página del museo y de esta manera no ha cubierto las necesidades de la página.
- Sitios anteriores han sido desechados por los administradores ya que no satisface las necesidades del museo Chiapas: los encargados de la unidad de informática han recibido propuestas de páginas web de jóvenes que han hecho residencias profesionales anteriores y de esta manera no han cumplido con lo que el museo pide en la página.
- El presupuesto del museo es limitado: el museo tiene un corto presupuesto para comprar un software de calidad.

Problemas Específicos.	Soluciones
Dar a conocer al museo en todos los sectores posibles por medio del internet, para el incremento de los turistas y de los visitantes.	Se realizó la página web para que se pueda dar difusión al museo Chiapas de ciencia y tecnología.
No tiene una manera de interactuar con los usuarios y visitantes del museo	Con la creación de la sección contáctanos se puede interactuar entre los usuarios y visitantes.
No tiene una fuente de información en la cual los visitantes puedan saber sobre los costos y horarios de dicho museo	La página web cuenta con una sección de costos y horarios, en esta parte los interesados en visitar el museo obtendrán la información necesaria.
Carece de un seguimiento sobre la creación de una página web	Que los administradores den un seguimiento constante a la página así como también actualizaciones.
Sitios anteriores han sido desechados por los administradores ya que no satisface las necesidades del museo Chiapas	Se desarrollo un sitio web para el museo Chiapas de ciencia y tecnología que cubre con todas las especificaciones de los administradores.

9. Alcances y Limitaciones

En la página web, se podrá realizar diversas actividades como las que a continuación se señalan.

- Interactuar y señalar con el mapa la ubicación del museo.
- Será una página muy interactiva.
- Noticias y eventos relevantes dentro del museo.
- Historial de eventos.
- Número de visitantes.
- Artículos sobre noticias destacadas así como también próximos eventos dentro del museo.
- Actualización de nuevos espacios dentro del museo.
- Galería de imágenes para dar a conocer a los diversos espacios dentro del museo, así como también actualizaciones de las salas.
- Costos y horarios para poder visitar el museo.
- Visualizar el estado del tiempo.

LIMITACIONES

- Un solo administrador.
- Servicio de internet.

10. Fundamento teórico

El proyecto consiste en la elaboración de la página web, en la cual se cuente con la información básica y actualizada del museo que registra un control de los visitantes a dicha página para poder conocer si la página obtiene el éxito y las expectativas esperadas.

REQUISITOS DEL SISTEMA PARA EL USO DEL SOFTWARE DE DISEÑO



JOOMLA 2.5

Es un software fácil de usar que permite crear y diseñar páginas web profesionales.

Las funciones de edición visual de JOOMLA 2.5 permiten agregar plantillas de diversos diseños para de esta manera elegir la que más nos guste o la que se ajuste a las necesidades de diseño de la página.

También le da rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas de una forma más interactivas, así como también se puede programar manualmente el código en HTML.

Se pueden crear módulos, añadir plugins, diversos elementos de diseño, insertar diferentes tipos de extensiones para la mejora de la plantilla entre muchas otras cosas que se pueden realizar dentro de este software.

Así como también cuenta con una carpeta dentro de los archivos de programa del sistema en la cual se puede observar las diferentes posiciones en las cuales se

pueden colocar los módulos, extensiones y elementos del diseño, cuenta con una opción interactiva para añadir imágenes en carpeta.

Existe varias extensiones en la cual se pueden añadir a la plantilla dependiendo de la necesidad del diseño de la página, de esta manera si la página o la plantilla ya está avanzada para no perder el desarrollo de la página se puede empaquetar y continuar el desarrollo en otro servidor.

Este software es uno de los programas más utilizados en el sector del diseño y la programación web, por las funcionalidades, características, integración con otras herramientas de diseño y recientemente, por su aporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Dreamweaver. Tiene soporte tanto para la inserción de imágenes así como también la animación a través de su integración con otras herramientas.

Hasta la versión 1.5 fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia solo válido para Internet Explorer y un número de plantillas limitadas, y tenía ciertos problemas con HTML estándar. Esto se ha corregido en las versiones recientes.

Así como la versión de Joomla 3.0 existe unas grandes limitantes en cuanto a las plantillas de esta versión porque algunas no son compatibles con esta versión y también algunas que son compatibles la descarga no es gratis ya que se tiene que hacer un pedido para comprarla por medio de un proveedor de Internet.

Cabe mencionar que con esta versión de Joomla 2.5 tiene ciertos privilegios o beneficios por ser una versión actual y muy noble en cuanto a su funcionamiento puede descargarse plantillas de versiones anteriores de Joomla y tienen el mismo funcionamiento en esta versión, de esta manera no se pierde el funcionamiento ni la interactividad del software con la plantilla.

Se instala junto con un servidor local como lo es XAMPP, MYSQL, HTML, MOZILLA, MERCURY, APACHE. Y se crea una base de datos donde se ejecuta el nombre del mismo.

Requisitos mínimos para el correcto funcionamiento del software y hardware del programa a utilizar.

- Sistema operativo: win2000/xp/2003
- Procesador Intel Pentium III de 800 MHz (o equivalente) y versiones. Posteriores.
- 256 MB de RAM (se recomienda 1 GB para ejecutar más de un producto de XAMPP de forma simultánea).
- Pantalla de 16 bits de 1024 x 768 (se recomienda de 32 bits).
- 710 MB de espacio en disco disponible.



XAMPP

XAMPP es un potente servidor local el cual es fundamental para el funcionamiento del software Joomla 2.5, ya que facilita la inserción de plantillas, módulos, plugins, elementos del diseño así como también deja ver su funcionamiento dentro de la plantilla dependiendo el diseño de la página.

Actualiza los cambios y modificaciones de los módulos, plugins, plantillas y extensiones instalados en el software y en la plantilla elegida.

XAMPP es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.

El nombre proviene del acrónimo de X (para cualquiera de los diferentes sistemas operativos), Apache, MySQL, PHP, Perl.

El programa está liberado bajo la licencia GNU y actúa como un servidor web libre, fácil de usar y capaz de interpretar páginas dinámicas. Actualmente XAMPP está disponible para Microsoft Windows, GNU/Linux, Solaris y MacOS X.

Características y requisitos

XAMPP solamente requiere descargar y ejecutar un archivo Zip, Tar , Exe o Fkl, con unas pequeñas configuraciones en alguno de sus componentes que el servidor Web necesitará. XAMPP se actualiza regularmente para incorporar las últimas versiones de Apache/MySQL/PHP y Perl. También incluye otros módulos como Open SSL y phpMyAdmin. Para instalar XAMPP se requiere solamente una pequeña fracción del tiempo necesario para descargar y configurar los programas por separado. Puede encontrarse tanto en versión completa, así como en una versión más ligera que es portátil.

Aplicaciones

Oficialmente, los diseñadores de XAMPP sólo pretendían su uso como una herramienta de desarrollo, para permitir a los diseñadores de sitios webs y programadores testear su trabajo en sus propios ordenadores sin ningún acceso a Internet. En la práctica, sin embargo, XAMPP es utilizado actualmente como servidor de sitios Web, ya que, con algunas modificaciones, es generalmente lo suficientemente seguro para serlo. Con el paquete se incluye una herramienta especial para proteger fácilmente las partes más importantes.

Requisitos mínimos para el correcto funcionamiento del software y hardware del programa a utilizar.

- Sistema operativo: win2000/xp/2003
- Procesador Intel Pentium III de 800 MHz (o equivalente) y versiones. Posteriores.
- 256 MB de RAM (se recomienda 1 GB para ejecutar más de un producto de XAMPP de forma simultánea).
- Pantalla de 16 bits de 1024 x 768 (se recomienda de 32 bits).
- 710 MB de espacio en disco disponible.

¿Qué es HTML?

HTML, siglas de HyperText Markup Language (lenguaje de marcado hipertextual), hace referencia al lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web que se utiliza para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. El HTML se escribe en forma de etiqueta, rodeadas por corchetes angulares (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir o hacer referencia a un tipo de programa llamado script, el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

HTML también sirve para referirse al contenido del tipo de MIME text/html o todavía más ampliamente como un término genérico para el HTML, ya sea en forma descendida del XML (como XHTML 1.0 y posteriores) o en forma descendida directamente de SGML (como HTML 4.01 y anteriores).

Códigos Básicos de HTML

- `<html>`: define el inicio del documento HTML, le indica al navegador que lo que viene a continuación debe ser interpretado como código HTML. Esto es así de facto, ya que en teoría lo que define el tipo de documento es el DOCTYPE, que significa la palabra justo tras DOCTYPE el tag de raíz.
- `<script>`: incrusta un script en una web, o llama a uno mediante `src="url del script"`. Se recomienda incluir el tipo MIME en el atributo `type`, en el caso de JavaScript `text/JavaScript`.
- `<head>`: define la cabecera del documento HTML; esta cabecera suele contener información sobre el documento que no se muestra directamente al usuario como, por ejemplo, el título de la ventana del navegador. Dentro de la cabecera `<head>` es posible encontrar:
- `<title>`: define el título de la página. Por lo general, el título aparece en la barra de título encima de la ventana.
- `<link>`: para vincular el sitio a hojas de estilo o iconos. Por ejemplo: `<link rel="stylesheet" href="/style.css" type="text/css">`.

- `<style>`: para colocar el estilo interno de la página; ya sea usando CSS u otros lenguajes similares. No es necesario colocarlo si se va a vincular a un archivo externo usando la etiqueta `<link>`.
- `<meta>`: para metadatos como la autoría o la licencia, incluso para indicar parámetros http (mediante `http-equiv=""`) cuando no se pueden modificar por no estar disponible la configuración o por dificultades con server-side scripting.
- `<body>`: define el contenido principal o cuerpo del documento. Esta es la parte del documento html que se muestra en el navegador; dentro de esta etiqueta pueden definirse propiedades comunes a toda la página, como color de fondo y márgenes. Dentro del cuerpo `<body>` es posible encontrar numerosas etiquetas. A continuación se indican algunas a modo de ejemplo:
 - `<h1>` a `<h6>`: encabezados o títulos del documento con diferente relevancia.
 - `<table>`: define una tabla.
 - `<tr>`: fila de una tabla.
 - `<td>`: celda de una tabla (debe estar dentro de una fila).
 - `<a>`: hipervínculo o enlace, dentro o fuera del sitio web. Debe definirse el parámetro de pasada por medio del atributo *href*. Por ejemplo: `Ejemplo` se representa como Ejemplo).
 - `<div>`: división de la página. Se recomienda, junto con css, en vez de `<table>` cuando se desea alinear contenido.
 - ``: imagen. Requiere del atributo *src*, que indica la ruta en la que se encuentra la imagen. Por ejemplo: ``. Es conveniente, por accesibilidad, poner un atributo `alt="texto alternativo"`.
 - ``````: etiquetas para listas.
 - ``: texto en negrita (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta ``).
 - `<i>`: texto en cursiva (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta ``).
 - `<s>`: texto tachado (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta ``).

- `<u>`: Antes texto subrayado. A partir de HTML 5 define porciones de texto diferenciadas o destacadas del resto, para indicar correcciones por ejemplo. (etiqueta desaprobadada en HTML 4.01 y redefinida en HTML 5).
- `<table><tr><td>Contenido de una celda</td></tr></table>`.
- `<script>`Código de un script integrado en la página`</script>`.

Nociones básicas de HTML

El lenguaje HTML puede ser creado y editado con cualquier editor de textos básico, como puede ser Gedit en Linux, el Bloc de notas de Windows, o cualquier otro editor que admita texto sin formato como GNU Emacs, Microsoft Wordpad, TextPad, Vim, Notepad++, entre otros.

Existen, además, otros editores para la realización de sitios web con características WYSIWYG (What You See Is What You Get, o en español: lo que ves es lo que obtienes). Estos editores permiten ver el resultado de lo que se está editando en tiempo real, a medida que se va desarrollando el documento. Ahora bien, esto no significa una manera distinta de realizar sitios web, sino que una forma un tanto más simple, ya que estos programas, además de tener la opción de trabajar con la vista preliminar, tiene su propia sección HTML, la cual va generando todo el código a medida que se va trabajando. Algunos ejemplos de editores WYSIWYG son KompoZer, Microsoft FrontPage o Adobe Dreamweaver.

Combinar estos dos métodos resulta muy interesante, ya que de alguna manera se ayudan entre sí. Por ejemplo, si se edita todo en HTML y de pronto se olvida algún código o etiqueta, simplemente me dirijo al editor visual o WYSIWYG y se continúa ahí la edición o viceversa, ya que hay casos en que resulta más rápido y fácil escribir directamente el código de alguna característica que el usuario desea adherir al sitio que buscar la opción en el programa mismo.

Existe otro tipo de editores HTML llamados WYSIWYM que dan más importancia al contenido y al significado que a la apariencia visual. Entre los objetivos que tienen estos editores es la separación del contenido y la presentación, fundamental en el diseño web.

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determinan la forma en la que debe aparecer en su navegador el texto, así como también las imágenes y los demás elementos, en la pantalla del ordenador.

Toda etiqueta se identifica porque está encerrada entre los signos menor que y mayor que (<>), y algunas tienen atributos que pueden tomar algún valor. En general las etiquetas se aplicarán de dos formas especiales:

- Se abren y se cierran, como por ejemplo: `negrita`, que se vería en su navegador web como negrita.
- No pueden abrirse y cerrarse, como `<hr />`, que se vería en su navegador web como una línea horizontal.
- Otras que pueden abrirse y cerrarse, como por ejemplo `<p>`.
- Las etiquetas básicas o mínimas son:

```
• <!DOCTYPE HTML>
• <html>
• <head>
• <title>Ejemplo1</title>
• </head>
• <body>
• <p>ejemplo1</p>
• </body>
• </html>
```

¿Qué es el internet?

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

¿Cómo funciona el internet?

Los proveedores de servicios de Internet conectar a los clientes (pensado en el "fondo" de la jerarquía de enrutamiento) a los clientes de otros ISPs. En el "top" de la jerarquía de enrutamiento son una decena de redes de nivel 1, las grandes empresas de telecomunicaciones que intercambiar tráfico directamente "a través" a todas las otras redes de nivel 1 a través de acuerdos de interconexión pendientes de pago. Nivel 2 redes de compra de tránsito a Internet desde otro ISP para llegar a por lo menos algunas partes de la Internet mundial, aunque también pueden participar en la interconexión no remunerado (sobre todo para los socios locales de un tamaño similar). ISP puede utilizar un solo "aguas arriba" proveedor de conectividad, o utilizar multihoming para proporcionar protección contra los problemas con los enlaces individuales. Puntos de intercambio Internet crear conexiones físicas entre múltiples ISPs, a menudo alojados en edificios de propiedad de terceras partes independientes Los ordenadores y routers utilizan las tablas de enrutamiento para dirigir los paquetes IP entre las máquinas conectadas localmente. Las tablas pueden ser construidas de forma manual o automáticamente a través de DHCP para un equipo individual o un protocolo de enrutamiento para los routers de sí mismos. En un solo homed situaciones, una ruta por defecto por lo general apunta hacia "arriba" hacia un ISP proporciona el transporte. De más alto nivel de los ISP utilizan el

Border Gateway Protocol para solucionar rutas de acceso a un determinado rango de direcciones IP a través de las complejas conexiones de la Internet global.

Las instituciones académicas, las grandes empresas, gobiernos y otras organizaciones pueden realizar el mismo papel que los ISP, con la participación en el intercambio de tráfico y tránsito de la compra en nombre de sus redes internas de las computadoras individuales. Las redes de investigación tienden a interconectarse en subredes grandes como GEANT, GLORIAD, Internet2, y de investigación nacional del Reino Unido y la red de la educación, Janet. Estos a su vez se construyen alrededor de las redes más pequeñas.

Acceso a internet

Los métodos comunes de acceso a Internet en los hogares incluyen dial-up, banda ancha fija (a través de cable coaxial, cables de fibra óptica o cobre), Wi-Fi, televisión vía satélite y teléfonos celulares con tecnología 3G/4G. Los lugares públicos de uso del Internet incluyen bibliotecas y cafés de internet, donde los ordenadores con conexión a Internet están disponibles. También hay puntos de acceso a Internet en muchos lugares públicos, como salas de los aeropuertos y cafeterías, en algunos casos sólo para usos de corta duración. Se utilizan varios términos, como "kiosco de Internet", "terminal de acceso público", y "teléfonos públicos Web". Muchos hoteles ahora también tienen terminales de uso público, las cuales por lo general basados en honorarios. Estos terminales son muy visitados para el uso de varios clientes, como reserva de entradas, depósito bancario, pago en línea, etc. Wi-Fi ofrece acceso inalámbrico a las redes informáticas, y por lo tanto, puede hacerlo a la propia Internet. Hotspots les reconocen ese derecho incluye Wi-Fi de los cafés, donde los aspirantes a ser los usuarios necesitan para llevar a sus propios dispositivos inalámbricos, tales como un ordenador portátil o PDA. Estos servicios pueden ser gratis para todos, gratuita para los clientes solamente, o de pago. Un punto de acceso no tiene por qué estar limitado a un lugar confinado. Un campus entero o parque, o incluso una ciudad entera pueden ser activados.

El Internet se puede acceder desde lugares tales como un banco del parque.

Aparte de Wi-Fi, se han realizado experimentos con propiedad de las redes móviles inalámbricas como Ricochet, varios servicios de alta velocidad de datos a través de redes de telefonía celular, y servicios inalámbricos fijos. De gama alta los teléfonos móviles como teléfonos inteligentes en general, cuentan con acceso a Internet a través de la red telefónica. Navegadores web como Opera están disponibles en estos teléfonos avanzados, que también puede ejecutar una amplia variedad de software de Internet. Más teléfonos móviles con acceso a Internet que los PC, aunque esto no es tan ampliamente utilizado. El proveedor de acceso a Internet y la matriz del protocolo se diferencian de los métodos utilizados para obtener en línea.

Un apagón de Internet o interrupción puede ser causada por interrupciones locales de señalización. Las interrupciones de cables de comunicaciones submarinos pueden causar apagones o desaceleraciones a grandes áreas, tales como en la interrupción submarino 2008 por cable. Los países menos desarrollados son más vulnerables debido a un pequeño número de enlaces de alta capacidad. Cables de tierra también son vulnerables, como en 2011, cuando una mujer cavando en busca de chatarra de metal cortado la mayor parte de conectividad para el país de Armenia. Internet apagones que afectan a los países casi todo se puede lograr por los gobiernos como una forma de censura en Internet, como en el bloqueo de Internet en Egipto, en el que aproximadamente el 93% de las redes no tenían acceso en 2011 en un intento por detener la movilización de protestas contra el gobierno.

En un estudio norteamericano en el año 2005, el porcentaje de hombres que utilizan Internet era muy ligeramente por encima del porcentaje de las mujeres, aunque esta diferencia se invierte en los menores de 30. Los hombres se conectan más a menudo, pasan más tiempo en línea, y son más propensos a ser usuarios de banda ancha, mientras que las mujeres tienden a hacer mayor uso de las oportunidades de comunicación (como el correo electrónico). Los hombres eran más propensos a utilizar el Internet para pagar sus cuentas, participar en las subastas, y para la recreación, tales como la descarga de música y videos. Hombres y mujeres tenían las mismas probabilidades de utilizar Internet para hacer compras y la banca. Los estudios más recientes indican que en 2008, las mujeres superaban en número a los hombres de manera significativa en la mayoría de los sitios de redes sociales, como

Facebook y MySpace, aunque las relaciones variaban con la edad. Además, las mujeres vieron más contenido de streaming, mientras que los hombres descargaron más. En cuanto a los blogs, los hombres eran más propensos al blog en el primer lugar; entre los que el blog, los hombres eran más propensos a tener un blog profesional, mientras que las mujeres eran más propensas a tener un blog personal.

En 2009, un estudio realizado en Estados Unidos indicó que un 56% de los 3.030 adultos estadounidenses entrevistados en una encuesta online manifestó que si tuviera que escoger una sola fuente de información, elegiría Internet, mientras que un 21% preferiría la televisión y tanto los periódicos como la radio sería la opción de un 10% de los encuestados. Dicho estudio posiciona a los medios digitales en una posición privilegiada en cuanto a la búsqueda de información y refleja un aumento de la credibilidad en dichos medios.

Buscadores

Un buscador se define como el sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web cuando se solicita información sobre algún tema. Por medio de palabras clave, se realiza la exploración y el buscador muestra una lista de direcciones con los temas relacionados. Existen diferentes formas de clasificar los buscadores según el proceso de sondeo que realizan. La clasificación más frecuente los divide en: índices o directorios temáticos, motores de búsqueda y metabuscadores.

Índices o directorios temáticos

Los índices o buscadores temáticos son sistemas creados con la finalidad de diseñar un catálogo por temas, definiendo la clasificación por lo que se puede considerar que los contenidos ofrecidos en estas páginas tienen ya cierto orden y calidad.

La función de este tipo de sistemas es presentar algunos de los datos de las páginas más importantes, desde el punto de vista del tema y no de lo que se contiene. Los resultados de la búsqueda de esta de estos índices pueden ser muy limitados ya que

los directorios temáticos, las bases de datos de direcciones son muy pequeñas, además de que puede ser posible que el contenido de las páginas no esté completamente al día.

Metabuscadores

Los metabuscadores son sistemas que localizan información en los motores de búsqueda más utilizados, realizan un análisis y seleccionan sus propios resultados. No tienen una base de datos, por lo que no almacenan páginas web y realizan una búsqueda automática en las bases de datos de otros buscadores, de los cuales toma un determinado rango de registros con los resultados más relevantes y así poder tener la información necesaria.

Trabajo

Con la aparición de Internet y de las conexiones de alta velocidad disponibles al público, Internet ha alterado de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus respectivos hogares. Internet ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización, contrariamente a la jornada laboral tradicional, que suele ocupar la mañana y parte de la tarde, en la cual los empleados se desplazan al lugar de trabajo.

Un experto contable asentado en un país puede revisar los libros de una compañía en otro país, en un servidor situado en un tercer país que sea mantenido remotamente por los especialistas en un cuarto.

Internet y sobre todo los blogs han dado a los trabajadores un foro en el cual expresar sus opiniones sobre sus empleos, jefes y compañeros, creando una cantidad masiva de información y de datos sobre el trabajo que está siendo recogido actualmente por el colegio de abogados de Harvard.

Internet ha impulsado el fenómeno de la Globalización y junto con la llamada desmaterialización de la economía ha dado lugar al nacimiento de una Nueva Economía caracterizada por la utilización de la red en todos los procesos de incremento de valor de la empresa.

Censura

Es extremadamente difícil, si no imposible, establecer control centralizado y global de Internet. Algunos gobiernos, de naciones tales como Irán, Arabia Saudita, Corea del Norte, la República Popular de China y Estados Unidos restringen el que personas de sus países puedan ver ciertos contenidos de Internet, políticos y religiosos, considerados contrarios a sus criterios. La censura se hace, a veces, mediante filtros controlados por el gobierno, apoyados en leyes o motivos culturales, castigando la propagación de estos contenidos. Sin embargo, muchos usuarios de Internet pueden burlar estos filtros, pues la mayoría del contenido de Internet está disponible en todo el mundo, sin importar donde se esté, siempre y cuando se tengan la habilidad y los medios técnicos necesarios.

Otra posibilidad, como en el caso de China, es que este tipo de medidas se combine con la autocensura de las propias empresas proveedoras de servicios de Internet, serían las empresas equivalentes a Telefónicas (proveedores de servicios de Internet), para así ajustarse a las demandas del gobierno del país receptor.

Sin embargo algunos buscadores como Google, han tomado la decisión de amenazar al gobierno de China con la retirada de sus servicios en dicho país si no se abole la censura en Internet. Aunque posteriormente haya negado que tomará dichas medidas.

Para saltarse cualquier tipo de censura o coerción en el uso de internet, se han desarrollado múltiples tecnologías y herramientas. Entre ellas cabe resaltar por un lado las técnicas y herramientas criptológicas y por otro lado las tecnologías encuadradas en la llamada Darknet. La Darknet es una colección de redes y tecnologías que persiguen la consecución de un anonimato total de los comunicantes, creando de esta forma una zona de total libertad. Aunque actualmente no se suele considerar que consigan un anonimato total, sin embargo,

sí consiguen una mejora sustancial en la privacidad de los usuarios. Este tipo de redes se han usado intensamente, por ejemplo, en los sucesos de la primavera árabe y en todo el entramado de wikileaks para la publicación de información confidencial. Las tecnologías de la Darknet están en fase de perfeccionamiento y mejora de sus prestaciones.

Cantidad de páginas

Es difícil establecer el tamaño exacto de Internet, ya que éste crece continuamente y no existe una manera fiable de acceder a todo su contenido y, por consiguiente, de determinar su tamaño.

Un estudio del año 2005 usando distintos motores de búsqueda (Google, MSN, Yahoo! y Ask Jeeves) estimaba que existían 11.500 millones de páginas Web.

Otro estudio del año 2008 estimaba que la cantidad había ascendido a 63.000 millones de páginas web.

Para estimar esta cantidad se usan las webs indexadas por los distintos motores de búsqueda, pero este método no abarca todas las páginas online. Utilizando este criterio Internet se puede dividir en:

- Internet superficial: Incluye los servicios indexados por los motores de búsqueda.
- Internet profunda: Incluye el resto de servicios no indexados como páginas en Flash, páginas protegidas por contraseña, inaccesibles para las arañas, etc. Se estima que el tamaño de la Internet profunda es varios órdenes de magnitud mayor que el de Internet superficial.

Cantidad de usuarios

El número de usuarios aumenta de forma continua. En 2006 se estimaba el número de internautas en 1.100 millones. Para el 2016 se estima que el número ascenderá a 2.000 millones.

¿Qué es la Web?

En informática, la World Wide Web (WWW) o Red informática mundial es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedias enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.

La Web fue creada alrededor de 1989 por el inglés Tim Berners-Lee con la ayuda del belga Robert Cailliau mientras trabajaban en el CERN en Ginebra, Suiza, y publicado en 1992. Desde entonces, Berners-Lee ha jugado un papel activo guiando el desarrollo de estándares Web (como los lenguajes de marcado con los que se crean las páginas web), y en los últimos años ha abogado por su visión de una Web semántica.

Funcionamiento de la Web

El primer paso consiste en traducir la parte nombre del servidor de la URL en una dirección IP usando la base de datos distribuida de Internet conocida como DNS. Esta dirección IP es necesaria para contactar con el servidor web y poder enviarle paquetes de datos.

El siguiente paso es enviar una petición HTTP al servidor Web solicitando el recurso. En el caso de una página web típica, primero se solicita el texto HTML y luego es inmediatamente analizado por el navegador, el cual, después, hace peticiones adicionales para los gráficos y otros ficheros que formen parte de la página. Las

estadísticas de popularidad de un sitio web normalmente están basadas en el número de páginas vistas o las peticiones de servidor asociadas, o peticiones de fichero, que tienen lugar.

Estándares de la Web

Destacamos los siguientes estándares:

- El Identificador de Recurso Uniforme (URI), que es un sistema universal para referenciar recursos en la Web, como páginas web,
- El Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), que especifica cómo se comunican el navegador y el servidor entre ellos,
- El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML), usado para definir la estructura y contenido de documentos de hipertexto,
- El Lenguaje de Marcado Extensible (XML), usado para describir la estructura de los documentos de texto.

Berners Lee dirige desde 2007 el Word Wide Web Consortium (W3C), el cual desarrolla y mantiene esos y otros estándares que permiten a los ordenadores de la Web almacenar y comunicar efectivamente diferentes formas de información.

Implicaciones sociológicas

La web, tal y como la conocemos hoy día, ha permitido un flujo de comunicación global a una escala sin precedentes en la historia humana. Personas separadas en el tiempo y el espacio, pueden usar la Web para intercambiar- o incluso desarrollar mutuamente- sus pensamientos más íntimos, o alternativamente sus actitudes y deseos cotidianos. Experiencias emocionales, ideas políticas, cultura, idiomas musicales, negocio, arte, fotografías, literatura... todo puede ser compartido y diseminado digitalmente con el menor esfuerzo, haciéndolo llegar casi de forma inmediata a cualquier otro punto del planeta. Aunque la existencia y uso de la Web se basa en tecnología material, que tiene a su vez sus propias desventajas, esta

información no utiliza recursos físicos como las bibliotecas o la prensa escrita. Sin embargo, la propagación de información a través de la Web (vía Internet) no está limitada por el movimiento de volúmenes físicos, o por copias manuales o materiales de información. Gracias a su carácter virtual, la información en la Web puede ser buscada más fácil y eficientemente que en cualquier medio físico, y mucho más rápido de lo que una persona podría recabar por sí misma a través de un viaje, correo, teléfono, telégrafo, o cualquier otro medio de comunicación.

La web es el medio de mayor difusión de intercambio personal aparecido en la Historia de la Humanidad, muy por delante de la imprenta. Esta plataforma ha permitido a los usuarios interactuar con muchos más grupos de personas dispersas alrededor del planeta, de lo que es posible con las limitaciones del contacto físico o simplemente con las limitaciones de todos los otros medios de comunicación existentes combinados.

Como bien se ha descrito, el alcance de la Red hoy día es difícil de cuantificar. En total, según las estimaciones de 2010, el número total de páginas web, bien de acceso directo mediante URL, bien mediante el acceso a través de enlace, es de más de 27.000 millones; es decir, unas 3 páginas por cada persona viva en el planeta. A su vez, la difusión de su contenido es tal, que en poco más de 10 años, hemos codificado medio billón de versiones de nuestra historia colectiva, y la hemos puesto frente a 1.900 millones de personas. Es en definitiva, la consecución de una de las mayores ambiciones del hombre: desde la antigua Mongolia, pasando por la Biblioteca de Alejandría o la mismísima Enciclopedia de Rousseau y Diderot el hombre ha tratado de recopilar en un mismo tiempo y lugar todo el saber acumulado desde sus inicios hasta ese momento. El hipertexto ha hecho posible ese sueño.

Como la web tiene un ámbito de influencia global, se ha sugerido su importancia en la contribución al entendimiento mutuo de las personas por encima de fronteras físicas o ideológicas. Además de todo lo reseñado, la red ha propiciado otro logro sin precedentes en la comunicación como es la adopción de una lengua franca, el inglés, como vehículo a través del cual hacer posible el intercambio de información.

Publicación de Páginas

La web está disponible como una plataforma más englobada dentro de los más. Para "publicar" una página web, no es necesario acudir a un editor ni otra institución, ni siquiera poseer conocimientos técnicos más allá de los necesarios para usar un editor de texto estándar.

A diferencia de los libros y documentos, el hipertexto no necesita de un orden lineal de principio a final. No precisa de subdivisiones en capítulos, secciones, subsecciones, etc.

Aunque algunos sitios web están disponibles en varios idiomas, muchos se encuentran únicamente en su idioma local. Adicionalmente, no todos los software soportan todos los caracteres especiales, y lenguajes RTL. Estos factores son algunas de las puntualizaciones que faltan por unificarse en aras de una estandarización global. Por lo general, a exclusión de aquellas páginas que hacen uso de grafías no románicas, es cada vez más generalizado el uso del formato Unicode UTF-8 como codificador de caracteres.

Las facilidades gracias a las cuales hoy día es posible publicar material en web quedan patentes en el número al alza de nuevas páginas personales, en las aquellas con fines comerciales, divulgativos, bloggers, etc. El desarrollo de aplicaciones gratuitas capaces de generar páginas web de una manera totalmente gráfica e intuitiva, así como un número emergente de servicios de alojamiento web sin coste alguno han contribuido a este crecimiento sin precedentes.

En muchos países los sitios web publicados deben respetar la accesibilidad web, viniendo regulado dicho concepto por Normativas o Pautas que indican el nivel de accesibilidad de dicho sitio:

- Pautas de accesibilidad al contenido Web 1.0 WCAG desarrolladas por el W3C dentro de la Iniciativa WAI (Web Accessibility Initiative).
- Norma UNE:139803

Problemas de la velocidad

La frustración sobre los problemas de congestión en la infraestructura de Internet y la alta latencia que provoca la lenta navegación, ha llevado a crear un nombre alternativo para la World Wide Web: la World Wide Wait (en castellano, la Gran Espera Mundial). Aumentar la velocidad de Internet es una discusión latente sobre el uso de tecnologías de peering y QoS. Otras soluciones para reducir las esperas de la Web se pueden encontrar en W3C.

Las guías estándar para los tiempos de respuesta ideales de las páginas web son (Nielsen 1999, página 42):

- 0,1 segundos (una décima de segundo). Tiempo de respuesta ideal. El usuario no percibe ninguna interrupción.
- 1 segundo. Tiempo de respuesta más alto que es aceptable. Los tiempos de descarga superiores a 1 segundo interrumpen la experiencia del usuario.
- 10 segundos. Tiempo de respuesta inaceptable. La experiencia de usuario es interrumpida y el usuario puede marcharse del sitio web o sistema.

Estos tiempos son útiles para planificar la capacidad de los servidores web.

Aplicaciones Web

Las aplicaciones web son los documentos con los que se construye la web. Una página web es un documento escrito en lenguaje HTML que es procesado por el navegador web. Las páginas web se diseñan para ser accedidas fundamentalmente a través de internet.

Contenido de una página web

¿Qué contiene una página web?

Los elementos más habituales que se pueden colocar en una página son texto, animaciones, imágenes audio, video, enlaces y programas.

¿Dónde se coloca el contenido?

El contenido de las páginas webs se almacena en tablas y marcos, que se encargan de permitir realizar páginas web de multitudinarios tipos. Las tablas y marcos permiten colocar los elementos de la página en la posición deseada.

Interactividad de la web

¿Qué es la interactividad y en qué consiste?

La interactividad hoy en día un aspecto fundamental en el diseño de un buen sitio web y se puede conseguir de varias formas. La más antigua se basa en el uso de formularios. Un formulario se caracteriza por enviar información desde el cliente hacia el servidor, donde un programa se encarga de procesarla.

Tipos de Interactividad

Un tipo de interactividad es la proporcionada por el denominado HTML dinámico, basada en el uso de pequeños programas llamados scripts. Un script ejecuta una acción sobre un elemento de la página cuando se produce un determinado elemento se conoce como un comportamiento del objeto, pudiendo un mismo elemento tener asociados varios comportamientos.

Formas de Creación de Una Página Web

Una opción sería crear la página web utilizando un editor de páginas web. Otra forma sería programar directamente en HTML. Incluso podríamos guardar en formato HTML un documento creado con otra aplicación para la creación de las páginas web.

¿Hay ayuda de Herramientas auxiliares?

Se puede utilizar herramientas auxiliares para la creación de una página web que se compenetran con el documento creado, enriqueciéndolo. Como ejemplo de estas herramientas auxiliares tenemos por un lado los programas de diseño gráfico como Fireworks, Photoshop o Corel, también tenemos los editores de mapas sensibles, programas de animación como el flash, programas de edición de audio o de modelado 3D.

Alojamiento Web

El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, video, o cualquier contenido accesible vía web. Los Web Host son compañías que proporcionan espacio de un servidor a sus clientes.

Tipos de Alojamiento Web

El alojamiento web se divide en seis tipos: gratuitos, compartidos, revendedores, servidores virtuales, servidores dedicados y de colocación.

Alojamiento gratuito: el alojamiento gratuito es extremadamente limitado cuando se lo compara con el alojamiento de pago. Estos servicios generalmente agregan publicidad en los sitios y tienen un espacio y tráfico limitado.

Alojamiento compartido: (shared hosting): en este tipo de servicio se alojan clientes de varios sitios en un mismo servidor, gracias a la configuración del programa servidor web. Resulta una alternativa muy buena para los pequeños y medianos clientes, es un servicio económico y tiene buen rendimiento.

Alojamiento de Imágenes: este tipo de hospedaje se ofrece para guardar tus imágenes en internet, la mayoría de estos servicios son gratuitos y las páginas se valen de la publicidad colocadas en su página al subir la imagen.

Alojamiento revendedor: (reseller): este servicio de alojamiento está diseñado para grandes usuarios o personas que venden el servicio de hosting a otras personas. Estos paquetes cuentan con gran cantidad de espacio y de dominios disponibles para cada cuenta.

Servidores virtuales: (VPS, Virtual Private Server): mediante el uso de una máquina virtual, la empresa ofrece el control de un ordenador aparentemente no compartido. Así se pueden administrar varios dominios de forma fácil y económica, además de elegir los programas que se ejecutan en el servidor. Por ello, es el tipo de producto recomendado para empresas de diseño y programación web.

Servidores Dedicados: el termino servidor dedicado se refiere a una forma avanzada de alojamiento web en la cual el cliente alquila o compra un ordenador completo, y por tanto tiene el control completo y la responsabilidad de administrarlo. El cuidado físico de la máquina y de la conectividad a internet es tarea de la empresa de alojamiento, que suele tenerlo en un centro de datos.

Colocación (o hosting): este servicio consiste básicamente en vender o alquilar un espacio físico de un centro de datos para que el cliente coloque ahí su propio

ordenador. La empresa le da la corriente y la conexión a internet, pero el ordenador servidor lo elige completamente el usuario (hasta el hardware).

Formas de Obtener

Por lo general, se distingue entre servicios pagados y servicios gratuitos.

Servicios Pagados

Este tipo de obtención, por lo general viene dado por el contrato de un proveedor de internet, el cual junto con dar conexión, entre la posibilidad de almacenamiento mediante disco virtual o espacio web o combinación de ambos.

Otro medio de obtención es contratando algún servicio de una empresa no dependiente de la conexión a internet, las cuales ofrecen según las capacidades de sus servidores o de su espacio. Casi siempre a la par, entregan servicios añadidos, como la ejecución de tareas automáticas o cuentas de correo electrónico gratuitas.

Normalmente las transacciones son electrónicas, por tarjeta de crédito o por sistemas de pagos (PayPal).

Servicios Gratuitos

Este tipo de servicio viene dado por la base de ser gratuito, y sin costo alguno al suscriptor. Sin embargo, quienes usan este servicio, por lo general son páginas de bajos recursos de mantención o aquellas que los dueños no poseen suficiente dinero para ser mantenida.

Como medio de financiamiento, el servidor coloca avisos de publicidad de adsense (google) u otras empresas, haciendo que la página se llene de publicidad en algún punto.

Otra limitación de estas ofertas es que tiene un espacio limitado y no se puede usar como almacén de datos, ni pueden alojar páginas subversivas o de contenido adulto o no permitido.

De todas maneras, existe una amplia oferta de alojamientos gratuitos con características muy diferentes y que pueden satisfacer las necesidades de programadores que desean un lugar donde hacer pruebas o que mantienen una web con un número no muy elevado de visitas.

Un alojamiento web se puede diferenciar de otro por el tipo de sistema operativo, uso de bases de datos y motor de generación de páginas webs exista en la combinación más conocida y extendida es la del tipo LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP), aunque se está comenzando a usar una combinación con java.

Algunos de los servicios más comunes que se pueden entregar son lo de FTP, manejo por página web y múltiples clientes en la base de datos.

Si su web va a estar alojada en un sistema operativo Linux, este sistema es sensible a mayúsculas y minúsculas, por ejemplo “archivo.php” no es lo mismo que “ARCHIVO.php”. Es aconsejable no usar caracteres tales como “-\$%/()=*

Para prevenir errores, no se pueden utilizar eñes (ñ) ni acentos en las carpetas, así mismo se aconseja el uso de minúsculas para nombrar ficheros y directorios.

HOSTING

Servicio de alojamiento de las páginas Web que gestionan empresas especializadas. Las empresas que se dedican a este servicio son como los hoteleros de la Red:

Ofrecen espacio para que otras compañías almacenen cualquier información de su red interna o intranet.

DOMINIO

Un dominio es la parte de una URL (dirección de una página o recurso en internet) por lo que identifica al servidor en el que se aloja (por ejemplo (wikipedia.org)). estos dominios se clasifican por temas según su terminación o dominio raíz, de tal forma que los terminados en .com se destinara a uso comercial, .org a organizaciones sin ánimo de lucro, .gob o .gov a páginas gubernamentales, .edu a instituciones educativas, etc. también existe un dominio o raíz para cada país del mundo como .es para España, .mx para México, .ar para argentina.

Ejemplos de los dominios existentes de acuerdo a la función que se les da en el internet.

- .bis sitios de Organizaciones de Negocios
- .com sitios comerciales
- .edu sitios educativos
- .gov sitios de Organismos Gubernamentales
- .info sitios de Apertura Libre de Dominios de Nivel Superior TLD
- .int sitios de Organizaciones Internacionales
- .mil sitios de dependencias militares oficiales de los estados
- .name sitios personales
- .net sitios de sistemas de redes
- .org sitios de organizaciones

Registrar un dominio es registrar un nombre o marca para poder acceder a una página web en internet o, sencillamente, para impedir que este nombre se registre por otra persona.

Algunos planes de alojamiento (pero no los gratuitos) incluyen un nombre de dominio para que sea más fácil acceder a la página. Si no viene incluido, es el usuario quien tiene que registrar un dominio mediante un registrador o bien usar un subdominio de la misma compañía.

SERVIDOR WEB

Un servidor web es un programa que implementa el protocolo HTTP (hypertext transfer protocol). Este protocolo está diseñado para transferir lo que llamamos hipertextos, páginas web o páginas HTML (hypertext markup language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música.

11. Procedimientos y descripción de las actividades realizadas

Esta es la metodología empleada para el desarrollo de las actividades

- Obtención de requerimientos
- Diseño
- Implementación

Obtención de requerimiento

Recopilación de información relevante acerca de las necesidades y requerimientos para la implementación de la página web.

Como es:

- Identificar a los usuarios
- La detección de las carencias en el ámbito del usuario
- El establecimiento de objetivos y metas

Al entrar al sitio web se muestra un Intro y después la página principal donde se encuentra el menú de opciones: misión y visión, historia y su organización, y los botones de pedidos y sugerencias.

- En Misión y Visión de la institución nos muestra las mismas.
- En historia la trayectoria y sus orígenes de la institución de la empresa.
- En quienes somos muestra y da a conocer los espacios y salas del museo.
- En contáctanos nos muestra la información del museo sobre por ejemplo los costos de entrada al museo así como también los horarios en el cual está disponible.
- En noticias relevantes se encuentran los eventos y artículos de actual relevancia en el museo, así como también los avisos de próximos eventos.

Requerimientos Funcionales.

Se identifican dentro de los siguientes puntos:

- La navegación dentro del sitio: los usuarios podrán visualizar todos los servicios, salas y espacios que la institución ofrece.
- Historia: observara los antecedentes de la institución así como también el origen de la misma.
- El usuario conocerá todo lo relacionado con la institución al visitar el sitio.

Identificación de los actores.

Los actores representan identidades externas que interactúan con el sitio, definen clases de funcionalidad. Los cuales son los siguientes:

- Administrador del sistema: Él se encarga de la actualización de la página.
- Usuario de la página: Es la persona que visitara el sitio para consultar información del producto y de la empresa.

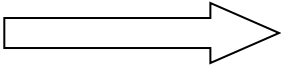
Identificación de escenario.

El escenario es la descripción de narrada, concreta informativa de una sola característica del sistema desde el punto de vista de un solo actor.

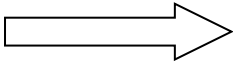
Nombre del Escenario:	Página Principal
Instancia de Actores Participantes:	Usuario (X)
Flujo de Eventos	<p>1.- se muestran las opciones para ir a otras instancias (Misión y Visión, Historia, Quienes Somos, Contáctanos, Salas, Espacios).</p> <p>2.- el usuario (X) elegirá una de las opciones ya antes mencionadas.</p> <p>3.- el sitio mostrara la información según a la opción elegida por el usuario (X)</p>

4.- el usuario (X) visualiza la información tendrá la opción de desplazarse dentro de ella.

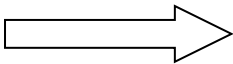
Diagrama de Uso



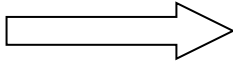
**Administrador-
Actualizaciones**



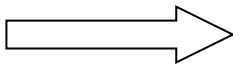
Misión y Visión



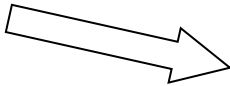
Historia



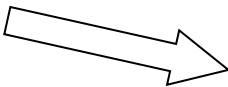
Quienes Somos



Contactanos



Salas



Espacios

12. Descripción de las actividades realizadas.

1.- Descargar servidor: se procedió a la descarga del servidor XAMPP para poder instalar el local host de Joomla. Así como también sus demás componentes.

2.- Descargar manejador de contenidos Joomla: De esta manera también se descargó el manejador de datos y contenidos de Joomla en nuestra máquina.

3.- Instalación del servidor: Por lo consiguiente instalamos el servidor lo cual nos permitió obtener los demás complementos y así de esta manera ya se iba conformando nuestra instalación.

4.- Instalación de Joomla: Después de todo nuestras previas instalaciones de los complementos se procedió ahora si a instalar la versión 2.5 de Joomla en nuestro servidor en el cual trabajaríamos con la página.

5.- Instalación de la base de datos: En la instalación de Joomla también tuvimos que instalar una base de datos fundamental para la instalación de nuestro sistema así de esta manera logramos tener la instalación completa de la base de datos y de nuestro lenguaje de programación.

6.- Buscar plantillas: Ya instalado Joomla en nuestro servidor y haber observado su interfaz. Cuestionamos al nuestro asesor dentro del museo para saber qué tipo de diseño le gustaría que llevara la página y de esta manera obtuvimos la información necesaria para poder tener una panorama más claro sobre las necesidades que el museo presenta para poder realizar la página así que de esta forma procedimos a la búsqueda del diseño de la plantilla la cual nos servirá de molde para poder trabajar sobre de ella.

7.- Elegir alguna plantilla: Después de la búsqueda extensa y ardua de la plantillas teníamos que elegir una de las plantillas que habíamos encontrado cabe señalar que después de tanto buscar y buscar era algo difícil elegir una plantilla ya que los diseños estaban muy completos, solo que al momento de cargarlo a las extensiones de Joomla habían algunas plantillas que no cargaban, así que de esta manera se tenía que buscar otra plantilla. Después de obtener una buena selección de plantillas instaladas en nuestro lenguaje de programación Joomla se llegó a la conclusión y a

la selección de una plantilla la cual cumplía con todo el diseño estipulado así que de esta forma se procedió a la descarga e instalación de la misma.

8.- Crear perfil en redes sociales: Después de una charla previa con el ingeniero asesor de nuestro proyecto en el museo nos comentó que actualmente muchos de los espacios turísticos así como dependencias de gobierno tienen más cercanía con el público en general con la herramienta de las redes sociales nos comentaba que el museo no contaba con una página en ninguna de las redes sociales así como también no tenía seguimiento dentro de la misma, tomando en cuenta la importancia actualmente de las redes sociales en nuestra sociedad nos dimos a la tarea primero que nada a ver dentro de las mismas si existían perfiles creados en Facebook, Twitter, YouTube, etc. de esta manera nos dimos cuenta de que en ninguna de las redes sociales existía un seguimiento al museo así que decidimos crear perfiles y cuentas en las diversas redes sociales más utilizadas actualmente.

9.- Crear Facebook: La primera de las redes sociales en la cual creamos un nuevo perfil para el museo fue Facebook esta red social ha tenido un gran impacto social, de esta manera es una de las más interactivas a nivel mundial, así como también una de las más asediadas para poder proporcionar información. Se creó una cuenta para el museo llamada museo Chiapas de ciencia y tecnología, es así como ya teníamos el primero de nuestros perfiles creados en las redes sociales.

10.- Personalización: Así que de esta forma procedimos a la personalización de nuestro perfil creado en Facebook, subiendo información así como también imágenes de algunos eventos realizados dentro del museo Chiapas con anterioridad.

11.- Publicación: Después de obtener una nueva cuenta se procedió a la publicación de la misma en la red social ya como una cuenta nueva y de seguimiento.

12.- Crear twitter: De esta manera también continuamos a la creación de nuestra segunda cuenta en nuestro perfil de redes sociales la cual la creamos en twitter, esta red social se podría decir que es un poco más seria ya que casi es más utilizada para subir información e interactuar con personas.

13.- Personalización: Así como la anterior también personalizamos a nuestra nueva cuenta de twitter, llevando por nombre como el anterior museo Chiapas de ciencia y tecnología. De esta manera también en twitter ya tenemos creada nuestra segunda cuenta en redes sociales para el museo.

14.- Publicación: Después de obtener una nueva cuenta de twitter continuamos con la publicación de la misma ya como una nueva cuenta y de seguimiento.

15.- Creación de google+: Se nos pidió también que se hiciera un perfil nuevo en google +, para dar a conocer a la gente información del museo así como también de la ubicación del mismo.

16.- Personalización: Después de la creación del perfil en google+, continuamos a personalizar nuestro perfil de esta forma obtuvimos información del museo así también incluimos la ubicación.

17.- Publicación: Después de personalizar nuestro perfil en google+ el siguiente paso fue publicar nuestra cuenta en este perfil.

18.- Creación de YouTube: También se nos hizo mención de tomar en cuenta la creación de una cuenta de perfil en YouTube ya que el museo pues tiene la intención de dar a conocer actividades dentro del museo Chiapas al público en general ya que para ellos es de suma importancia que los turistas y gente que radica en la capital vean y conozcan lo que el museo tiene dentro de sus diversos espacios.

19. Creación de los artículos: Después de estar creando perfiles en diversas redes sociales ahora si entramos de lleno a la creación de artículos dentro de la plantilla elegida en joomla elegimos varios de los artículos para el diseño de la plantilla, artículos los cuales existen diversos y variados diseños para hacer más interactiva la plantilla creamos muchos artículos los cuales nos ayudaron a elegir a los mejores en ese aspecto.

20.- Creación de los menús y sub-menús: En este apartado tuvimos que realizar diversos puntos dentro de los menús y sub-menús ya que era ahí en donde se incluiría en una parte los apartados de salas y espacios dentro de la plantilla así que tenía que ser algo completa la creación de estos elementos.

21.- Creación de los módulos: En los módulos se crearon diversos modelos de módulos de la misma forma que en los menús y sub-menús, ya que también incluiría información de suma importancia.

22.- Instalar componentes: En la realización de los componentes se crearon nuevos componentes a la plantilla ya que son indispensables para su función así como en los demás artículos, menús y sub-menús.

23.- Instalar galerías fotográficas: En este punto fue algo complicado ya que la elección de la galería fotográfica se volvió cuestión de apreciación ya que muchas de las galerías estaban muy completas e interactivas aunque algunas al momento de instalar y cargar a la plantilla.

24.- Realización del logo del MUCH, (Museo de ciencia y tecnología): En este apartado fue algo detallado hacer el logo ya que se nos pidió hacerlo algo vistoso.

25.- Enlazar los artículos a los menús: Esto fue algo importante ya que la función de los menús depende de los enlaces hacia los artículos así que se tiene que hacer un enlace para que pueda funcionar correctamente.

26.- Subir fotos al sitio: Con ayuda del área de difusión del museo se nos facilitaron algunas fotos para poder agregar a lo que es el sitio del museo de esta manera el público en general podrá ver las diversas actividades de las salas y espacios.

27.- Modificar códigos en el CSS para modificar tamaños, colores, posición, fuente, etc.: Este es un elemento de la plantilla el cual sirve para modificar ciertos datos así como el color, forma o la fuente de la plantilla entre muchas cosas más.

28.- Inserción de información en los diferentes espacios y salas: Se nos facilitó la información de las diversas salas y espacios dentro del museo de ciencia y tecnología esto sirve para poder dar a conocer a la gente de que trata cada sala.

29.- Tomar fotografías del museo: Al principio de hacer el diseño de la plantilla se nos recomendó tomar algunas fotografías al museo ya que las que se habían tomado ya tenían algo de tiempo y querían actualizar las fotos así que las tomamos y elegimos las mejores para poder subirlas al sitio.

30.- Modificación de los módulos instalados: Se modificaron algunos módulos ya que antes de que el sitio estuviera en función se hicieron algunas pruebas las cuales sirvieron para poder ver y apreciar como quedaba la plantilla así como también poder satisfacer las necesidades del sitio.

31.- Elaboración del menú del sitio: En la elaboración del menú del sitio se recopiló toda la información ya que era necesario que el menú de inicio fuera de alto impacto interactivo ya que está hecho para niños y niñas así que se pretende llamar su atención con un sitio algo llamativo.

32.- Agregar un mapa dentro del sitio: Para hacer algo más innovador el sitio se le agregó un mapa de ubicación del museo ya que de esta forma los turistas tendrán más de cerca el poder acceder a la página y conocer de una manera más precisa la ruta y la ubicación del mismo.

33.- Agregar el estado del tiempo: Esto es uno de los puntos innovadores del museo ya que cuenta con el estado del tiempo del estado así como también de la capital.

34.- Agregar el contador de vistas: Esto es un módulo el cual nos dice el número de visitantes en línea.

35.- Agregar enlaces de las demás dependencias de gobierno: Aquí se encuentra un link en el cual enlaza a algunas dependencias de gobierno las cuales son relacionadas con el museo Chiapas.

36.- Agregar un módulo de noticias: Aquí se muestra las noticias o eventos más relevantes acontecidos actualmente en el museo Chiapas.

37.- Agregar un módulo de eventos: Aquí se dan avisos sobre los próximos eventos del museo Chiapas, así como también de los anteriores.

38.- Agregar un módulo de búsqueda: En el módulo de búsqueda se agregó los apartados de nuestra búsqueda sobre sitios del museo.

39.- Configuración de la hoja de estilo de la plantilla: Aquí se diseñó el estilo final de nuestra hoja de estilo así de esta manera se le da forma a la plantilla.

13. Conclusiones

Con la implementación de la página del museo de ciencia y tecnología de Chiapas (MUCH) ayudará al mismo a cumplir con sus expectativas de publicidad y difusión, así mismo la comodidad de los visitantes y turistas en el acceso a la información de las salas y espacios dentro del museo así como la diversa información que en el sitio podrá encontrar.

Además cabe mencionar que con la página web los usuarios estarán informados de los eventos realizados y alguna que otra promoción o evento que se harán dentro del museo.

14. Recomendaciones

- Que el administrador y departamento de unidad informática dentro del museo, sean los encargados de la administración de la página.
- Que las actualizaciones sean de forma periódica para mantener el sitio y no quede obsoleto.
- Rediseñar el sitio para no perder el impacto con los visitantes.
- Darle el seguimiento necesario a la página para que sea constantemente visitada.

15. Bibliografía

1.- MAZIER DIDIER. *JOOMLA 2.5 CREE Y ADMINISTRE SUS SITIOS WEB*.
EDITOR: ENI EDICIONES.

<http://www.amazon.es/Joomla-2-5-Cree-Administre-Sitios/dp/2746073501>

2.- TURNER D. ROBIN (2011). *CREACION Y GESTION DE SITIOS WEB CON JOOMLA! (DISEÑO Y CREATIVIDAD)*. ED. ANAYA MULTIMEDIA.
ISBN **9788441530478**