



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTLA GUTIERREZ

LICENCIATURA EN INFORMATICA.

Residencia Profesional.

Reporte Final.

Nombre del Proyecto:

PÁGINA WEB DE LA SOCIEDAD DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS, A. C.

Alumnos: Eduardo Carvajal Pintor. 03270246.

Alejandra Yareli Escobar Mundo 01270387

Asesor externo: Mtro .José Lenin Aguilar Abadía.

Asesor Interno: Ing . Jorge William Figueroa Corzo

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, Diciembre del 2007.

INDICE

Resumen
Introducción
Justificación
Objetivo General y Objetivos Específicos
Caracterización del Área en que se participa
Problemas a resolver
Alcances y Limitaciones
Fundamento Teórico
Procedimiento y descripción de las actividades realizadas
Resultados y programa.
Conclusiones y recomendaciones
Referencias Bibliográficas
Anexos

RESUMEN

El proyecto que se presenta a continuación nace de la problemática que La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., en cuanto a la presentación de sus artículos de interés científico y demás actividades relacionadas con dicha sociedad.

Al Principio se había considerado utilizar la tecnología de PHP. Para realizar el citado proyecto, pero se cambió debido a que fue necesario utilizar un espacio libre el cual lo proporciona la compañía Yahoo.com, por lo que se requiere la utilización de el lenguaje HTML.

Esta herramienta es de adquisición libre, y es utilizada principalmente para la creación de páginas Web dinámicas.

La forma en como fue aplicada fue a siguiente:

HTML, fue utilizado para la creación de páginas Web, por medio de este entorno se diseñó el prototipo, al igual que las funciones que realiza la página., se utilizó el programa Word para diseñarla, debido a su facilidad para ser utilizada sin entrar en detalles de código, para después continuar en una segunda etapa en la depuración del citado código que será simplificado posteriormente.

Una vez que se construyó la aplicación Web y que fue sometida a pruebas, se comprobó que es factible, y se logró un análisis verdadero del problema fundamental.

INTRODUCCIÓN

A) Antecedentes generales del proyecto.

La Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C.; es un organismo que desempeña la función de promover y realizar investigaciones científicas y culturales de toda índole y especialmente de aquellas relacionadas con los problemas nacionales y del estado a efecto de contribuir a su conocimiento y resolución; establecer relaciones e intercambios con instituciones afines del país y del extranjero, además de informar de sus actividades a otras sociedades que se encuentran correspondientes a La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., por lo que requiere que sean expuestos en los medios electrónicos, en especial y por su conveniencia el Internet.

B) Problemática a resolver.

El problema planteado anteriormente a la difusión de los artículos de interés de la sociedad, y del público en general además de informar de sus actividades a otras sociedades que se encuentran correspondientes a la SOCIEDAD MEXICANA DE GEOGRAFÍA Y ESTADÍSTICA, se pretende resolver realizando una página web, que proporcione todos los datos, además de ser una herramienta que facilitará la comunicación entre las otras sociedades y una mayor accesibilidad, esto es también una ventaja al proporcionarlo las 24 horas los 365 días del año, pudiendo actualizarse conforme se requiera.

Estado del arte.

W3C son las siglas de World Wide Web Consortium, la organización encargada de velar por los estándares en Internet. Está formada por representantes de aquellas compañías que tienen intereses en la Red. En el desarrollo de este proyecto se utilizó el estándar HTML que esta definida por el citado consorcio.

HTML (HyperText Markup Language) es un lenguaje muy sencillo que permite describir hipertexto, es decir, texto presentado de forma estructurada y agradable, con enlaces (hyperlinks) que conducen a otros documentos o fuentes de información

relacionadas, y con inserciones multimedia (gráficos, sonido...) La descripción se basa en especificar en el texto la estructura lógica del contenido (títulos, párrafos de texto normal, enumeraciones, definiciones, citas, etc) así como los diferentes efectos que se quieren dar (especificar los lugares del documento donde se debe poner cursiva, negrita, o un gráfico determinado) y dejar que luego la presentación final de dicho hipertexto se realice por un programa especializado (como Mosaic, Netscape, firefox, etc).

Entre las principales ventajas que nos ofrece es que es un lenguaje multiplataforma, es seguro, estable y además se obtiene de forma libre, sin tener que pagar ninguna licencia para su uso.

JUSTIFICACIÓN

Una página web es una fuente de información adaptada para la World Wide Web (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet. Ésta información se presenta generalmente en formato HTML y puede contener hiperenlaces a otras páginas web, constituyendo la red enlazada de la World Wide Web.

La World Wide Web permite una manera más organizada de acceder a la información disponible en Internet, presentando una interfaz amigable con el usuario mediante navegadores como Netscape, Microsoft Internet Explorer y firefox entre otros.

El surgimiento de la World Wide Web ha ayudado a un crecimiento considerable de Internet en la actualidad. Compañías pequeñas, empresas grandes, ayuntamientos, estados, gobiernos de distintos países, universidades, bibliotecas, están presentes en Internet.

Actualmente, en La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., no se cuenta con una página web, para poder publicar sus artículos, y asi desempeñar las funciones propias a las que está hecha.

Contar con un espacio donde se puedan publicar todos los acontecimientos, trabajos, actividades de la citada Sociedad, es necesario en vista del avance y el mayor acercamiento del público en general a las nuevas tecnologías.

Por todo lo anterior se propone realizar una página Web, en el cual se podrán vaciar, almacenar y manejar todos los datos, fotos, memorias, publicaciones, etc.

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A) Objetivo general.

La Página Web, será el espacio que mostrará de forma permanente los acontecimientos, trabajos, actividades, etc., de la citada Sociedad., anteriormente descritos.

B) objetivos específicos.

Mediante el análisis de los actores que intervienen en lo antes descrito y las actividades que estos pueden o no realizar se definen los siguientes aspectos:

- a) Recopilación de información
- b) Análisis de información y elección de los programas a utilizar.
- c) Diseño de la pagina web,
- d) Elaboración de la pagina web.
- e) Pruebas y correcciones de la pagina web.
- f) Capacitación del personal para la actualización de la pagina.

CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA EN QUE SE PARTICIPA

LA SOCIEDAD DE GEOGRAFIA DE CHIAPAS, A. C., Está dividido en varias secciones, de acuerdo a su función, las cuales son:

Mesa Directiva.

Vocales.

Socios Honorarios.

Patronato Preconstrucción del Edificio.

Comisión de Exploración Geográfica.

Comisión Editorial y Difusión.

La misión de la Sociedad, consiste en promover y realizar investigaciones científicas y culturales de toda índole y especialmente de aquellas relacionadas con los problemas nacionales y del estado a efecto de contribuir a su conocimiento y resolución; establecer relaciones e intercambios con instituciones afines del país y del extranjero. además de publicar sus acontecimientos, trabajos, actividades, etc.

El área en que se desarrolla el proyecto es el Comisión Editorial y Difusión. en la cual se realizan los siguientes servicios:

- 1. Difusión de Actividades de la Sociedad.
- 2. Invitación a las Instituciones Para realizar actividades conjuntas.
- 3. Reporte Mensual de Efemérides..
- Actualización de curriculum vitae de los miembros de la Sociedad...
- 5. Manejo de los diferentes temas de los estatutos.
- 6. Generación de Datos Estadísticos Globales

La Comisión Editorial y Difusión de La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., en donde se desarrolla el proyecto tiene como misión ser el área dedicada a recopilar, producir, relacionar, procesar, analizar, la información que genera la sociedad, así como organizar el flujo de información.

La Comisión Editorial y Difusión de La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., se encuentra ubicado en 1a norte poniente No. 1151 Colonia Centro, C.P. 29000, de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas., Teléfono (961) 9616121754.

Se cuenta con 1 computadora Laptop, Marca Dell, Modelo Inspiron 1300, 256 Mb. de Memoria RAM. Disco duro de 40 Gb., Tarjeta de Red Inalámbrica, Procesador Intel Celeron M a 1.7 GHz. con conexión permanente a Internet.

PROBLEMAS A RESOLVER

La página WEB, podrá resolver los siguientes problemas:

- promover y realizar investigaciones cientificas y culturales de toda indole y
 especialmente de aquellas relacionadas con los problemas nacionales y del estado
 a efecto de contribuir a su conocimiento y resolucion.
- establecer relaciones e intercambios con instituciones afines del pais y del extranjero.
- Difundir las actividades de la Sociedad.
- Invitar a las Instituciones para realizar actividades conjuntas.
- Realizar un reporte mensual de Efemérides...
- Presentar Actualizado el Curriculum vitae de los miembros de la Sociedad...
- Presentar los diferentes temas de los estatutos.

Seguridad e integridad de la información.

Debido a que la información se pretende presentar al mayor número de personas, no se requiere de ser Oculta, codificada o protegida de ninguna forma. Tan solo se tendrá cuidado de Almacenar muy bien la clave para realizar cambios en la Página.

ALCANCES Y LIMITACIONES

A) Alcances:

La Página Web., Tendrá toda la información en relación a:

- a) Curriculum Vitae de los Socios.
- b) Actividades de la Sociedad.
- c) Invitación a las Instituciones Para realizar actividades conjuntas.
- d) El Reporte Mensual de Efemérides..
- e) Manejo de los diferentes temas de los estatutos.
- f) Generación de Datos Estadísticos Globales

Permitirá Recibir Información de otras sociedades.

Se contará con los medios más modernos para poder Tener un Blog para recibir sugerencias y se cuente con un medio de comunicación Actualizado.

Las ventajas que se obtendrán con La Página son las siguientes: reducción de tiempo, Mayor captación de la Información, evitar pérdida de información, mejoramiento en el entorno de trabajo y de la calidad. Además, la información estará actualizada en tiempo y forma.

La Página WEB, Se Implementará en un sistema de hospedaje gratuito por lo que no tendrá costo para la sociedad,

Será Fácil de manejar porque no requerirá de un aprendizaje muy profundo para realizarle mantenimiento.

B) Limitaciones:

- No se cuenta con un espacio muy grande para el alojo de la página.
- Se requiere la creación de otras cuentas para llenar las necesidades de la página que no son cubiertas por el Hospedaje principal.
- Se utilizan programas sencillos, que no desarrollan una página WEB de forma más profesional.

FUNDAMENTO TEÓRICO

A) Enfoque actual de la problemática en México.

¿Por qué una página web?

El crecimiento que ha obtenido Internet en estos últimos años lo ha convertido en un nuevo canal de comunicación. Su actual presencia en hogares y negocios avanza de forma creciente y con mayor rapidez que con el que otros medios de comunicación, como la radio, la TV o el Fax, tardaron en implantarse.

Son muchas las ventajas que ofrece aparecer en internet:

Una web mejora la imagen, credibilidad institucional, vincula a términos positivos, como capacidad de innovación,

Amplía las posibilidades de captar gente con las mismas necesidades.

Es un espacio cada vez más competitivo y abierto, mejora las posibilidades de mejorar la rentabilidad.

En el comunicado número 217/06 del 11 de octubre de 2006 aguascalientes, ags. del I.N.E.G.I., donde habla de la disponibilidad y uso de tecnologías de información en los hogares con base en la aplicación de la encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de Información en los Hogares (ENDUTIH), realizada en abril de 2006, se informa sobre la situación de las tecnologías de información y comunicaciones en México, a través de dos aspectos fundamentales: el acceso desde el hogar a este tipo de tecnologías y su uso por parte de los habitantes.

- En México hay 18.7 millones de usuarios de Internet; asimismo, 10.1 por ciento de los hogares tienen una conexión a Internet.
- El 20.5 por ciento de los hogares cuenta con una computadora Acceso desde el hogar
- Entre el equipamiento que los hogares tienen de algunos bienes relacionados con este tipo de tecnología orientada a mejorar y facilitar actividades cotidianas, de comunicación y de esparcimiento entre sus habitantes, destaca el que 20.5 por

- ciento cuenta con una computadora y sólo el 10.1 por ciento cuenta con una conexión a Internet. El 93 por ciento de los hogares cuenta con televisión,
- Mientras aue la proporción de hogares con servicio de telefonía. independientemente del tipo de servicio que tenga, alcanza el 66 por ciento. Con base en esta encuesta que realiza el INEGI, se tiene que del total de hogares que no cuentan con computadora, 57.2 por ciento se debe a la falta de recursos económicos; además, el 42.5 por ciento de los hogares que tienen una computadora pero que carecen de conexión a Internet, también atribuyen la falta de conectividad a razones de costo.

Uso por los habitantes.

 Uno de los indicadores más relevantes de la penetración de esta tecnología en la población, es la cantidad de usuarios de Internet, la cual pasó de aproximadamente siete millones en el 2001 a 18.7 millones, en abril de 2006. Según estimaciones realizadas por autoridades federales en esta materia, utilizando como base los resultados de esta encuesta, se estima que para diciembre del 2006 la población usuaria de Internet será de 20.5 millones.

B) Internet.

Historia de Internet

Empezó en los Estados Unidos de América en 1969, como un proyecto puramente militar. La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA) desarrolló una red de computadoras llamada ARPANET, para no centralizar los datos, lo cual permitía que cada estación de la red podía comunicarse con cualquier otra por varios caminos diferentes, además presentaba una solución para cuando ocurrieran fallas técnicas que pudieran hacer que la red dejase de funcionar.

Los sitios originales que se pusieron en red eran bases militares, universidades y compañías con contratos del Departamento de Defensa. Conforme creció el tamaño de

esta red experimental, lo mismo sucedió con las precauciones por la seguridad. Las mismas redes usadas por las compañías y las universidades para contratos militares se estaban volviendo cada vez más accesibles al público

Como resultado, en 1984, ARPANET se dividió en dos redes separadas pero interconectadas. El lado militar fue llamado MILNET. El lado educativo todavía era llamado técnicamente ARPANET, pero cada vez se hizo mas conocida como Internet.

Internet es una gran red de redes, también llamada Supercarretera de la información. Es el resultado de la interconexión de miles de computadoras de todo el mundo. Todas ellas comparten los protocolos de comunicación, es decir que todos hablan el mismo lenguaje para ponerse en contacto unas con otras.

Los servicios básicos ofrecidos ahora por Internet son correo electrónico, noticias en red, acceso a computadoras remotas y sistemas de adquisición de datos, y la capacidad para transferir información entre computadoras remotas.

C) Historia de la web

La Web es una idea que se construyo sobre la Internet. Las conexiones físicas son sobre la Internet, pero introduce una serie de ideas nuevas, heredando las ya existentes.

Empezó a principios de 1990, en Suiza en el centro de investigación CERN (centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners-Lee, que se gestó observando una libreta que él usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN.

Antes de la Web, la manera de obtener los datos por la Internet era caótica: había un sinfín de maneras posibles y con ello había que conocer múltiples programas y sistemas operativos. La Web introduce un concepto fundamental: la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada,

usando un único y simple programa. Para que esto fuese posible, se utilizan una serie de conceptos, el más conocido es el hipertexto.

Con Web los usuarios novatos podrían tener un tremendo poder para hallar y tener acceso a la riqueza de información localizada en sistemas de cómputos en todo el mundo.

C) Funcionamiento de la web

Una vez que el usuario esta conectado a Internet, tiene que instalar un programa capaz de acceder a páginas Web y de llevarte de unas a otras siguiendo los enlaces.

El programa que se usa para leer los documentos de hipertexto se llama "navegador", el "browser", "visualizador" o "cliente" y cuando seguimos un enlace decimos que estamos navegando por el Web.

Así, no hay más que buscar la información o la página deseada y comenzar a navegar por las diferentes posibilidades que ofrece el sistema.

Navegar es como llaman los usuarios de la red a moverse de página en página por todo el mundo sin salir de su casa.

Mediante los Navegadores modernos podemos, acceder a hojas de calculo, base de datos, vídeo, sonido y todas las posibilidades más avanzadas. Pero el diseño de páginas debe mantener un equilibrio entre utilizar todas las capacidades y la posibilidad de ser leídas por cualquier tipo de Navegador.

El visualizador nos presentará perfectamente cualquier página ".txt" generada por cualquier editor, y los links entre documentos sólo requieren un simple y sencillo comando. Y aún así podremos conseguir el tipo y tamaño de letra y colores de texto y fondo que queramos, simplemente configurando el visualizador.

D) Etapas de desarrollo de un proyecto de sitio web

El desarrollo de un proyecto de sitio Web puede dividirse en tres etapas principales:

- 1. Prediseño,
- 2. Diseño,
- 3. Instalación y prueba.

El punto de vista desde el cual se analiza el proceso de diseño no es desde la interrelación usuario-tecnología, sino como interacción humana, mediatizada por la tecnología. Es decir, entender a la Web como medio de comunicación entre personas. Esto nos debe ayudar a pensar permanentemente en "el otro", la persona invisible y desconocida para quien hacemos la página Web.

De todas las palabras que utilizamos al hablar de Internet, la que más deben tener en cuenta los diseñadores es la que designa al acto de instalar un sitio, pensar en el público, pensar en cómo piensa el público.

1. Prediseño

A la etapa de Prediseño o conceptualización podemos dividirla en cinco componentes análisis. Ellos son: objetivos, público, contenidos, estructura y visualización. Estos interactúan entre sí y se condicionan mutuamente.

Objetivos

En la elaboración del objetivo(si existe más de uno, hay que listarlos a todos y jerarquizar) conviene que participen todas las personas que tienen que ver o están interesadas en el éxito del proyecto.

Público

Al hablar de público no nos referimos a cualquier persona que recorriendo la red llegue a nuestra página, sino a aquella parte de la población a la que pretendemos alcanzar e influir con el mensaje. Esto esta estrechamente vinculado con los objetivos establecidos y la naturaleza del sitio que nos proponemos.

Todo lo que sepamos y supongamos sobre el público-target (el que nos interesa) servirá, además, para establecer parte de los criterios de diseño de contenidos, lenguajes, estética.

Contenidos

Se debe listar la información que se desea incluir en la Web. Esta información debe ser significativa, y útil para el público. Teniendo en cuenta lo que a ellos les interesa, no lo que a nosotros nos gustaría que nos interese.

El lenguaje utilizado para brindar la información en Internet debe ser sobrio, conciso, concreto. No funciona bien el lenguaje insinuante y ambiguo que puede ser perfecto para avisos gráficos o folletería.

Todo lo que se hace contribuye a formar la imagen que tiene el público de la empresa, marca, producto, institución o servicio. La Web no es una excepción y cualquier sentimiento de frustración que experimente el usuario no se canalizará hacia el o los autores del sitio Web, sino hacia la imagen que mencionamos.

Estructura

La organización de la información es un tema clave para asegurar un buen funcionamiento de un sitio.

El primer elemento organizador son las páginas. Conviene incluir en cada una de ellas una unidad de información autónoma, completa. En el caso de que el volumen sea excesivo para ello, dividir esa unidad de información en subunidades más pequeñas, coherentes, completas cada una en sí misma. Una unidad de información es un tema o un subtema.

Las relaciones de las páginas entre sí configuran la estructura del sitio. A partir de la página principal o home page se vinculan mediante links el resto de las páginas. Esto es bastante sencillo de implementar en lenguaje HTML, pero es más complicado decidir de que manera, en qué orden, con qué configuración se establecerá la cadena de vínculos.

Visualización

Un sitio Web debe se una herramienta de comunicación al servicio de los objetivos planteados y condicionados por las pautas culturales (preferencias, gustos) del público.

Esto significa que tampoco es un espacio de lucimiento del diseñador, ni la estética.

Debe adecuarse a los gustos y preferencias de los responsables del sitio. Una vez más los objetivos trazados y el perfil del público deberían ser los instrumentos para tomar las decisiones de diseño gráfico y multimedia.

Además de los criterios estéticos y de difusión del diseño gráfico, es importante respetar los criterios técnicos específico:

- 1. Que cada página sea fácil de cargar.
- 2. Que las páginas sean fáciles de leer.
- 3. Establecer guías visuales que permitan saber que cada página pertenece al mismo sitio.

- 4. Diseño cubre un rango que va desde convertir archivos de texto a formato HTML, hasta desarrollar extensos conjuntos de páginas cargadas de ilustraciones e hipervínculos relacionados entre sí.
- 5. Instalación y Pruebas se encarga de la puesta en marcha, correcciones y ajustes finales.

E) Lenguaje html

Por medio del lenguaje HTML (HyperText Markup Languaje), podemos navegar por miles y miles de páginas a través de la WWW. Es un lenguaje que sirve para escribir hipertexto, es decir, documentos de texto presentado de forma estructurada, con enlaces (links) que conducen a otros documentos o a otras fuentes de información (por ejemplo bases de datos) que pueden estar en la propia máquina o en máquinas remotas de la red. Todo ello se puede presentar acompañado de cuantos gráficos estáticos o animados y sonidos seamos capaces de imaginar.

HTML es el lenguaje con el que se construyen las páginas Web. La idea inicial de HTML era describir la estructura y el contenido de un documento, sin embargo la tendencia actual es utilizarlo también como un lenguaje de descripción, controlando el aspecto de documento (tipografía, posicionado, etc.).

Por supuesto, la estética de los documentos escritos en HTML no se limita a texto digamos normal; consigue todos los efectos que habitualmente se pueden producir con un moderno procesador de textos: negrita, cursiva, distintos tamaños y fuentes, tablas, párrafos tabulados, sangrías, incluso texto y fondo de página de colores, y muchos más.

El programa encargado de interpretar el texto HTML es el navegador o browser. El navegador puede recibir el código HTML junto con los elementos integrados en la página (imágenes, sonidos, vídeo, etc.) desde un servidor remoto o de un servidor de red

(utilizando el protocolo de transferencia de hypertexto y HTTP) o leer las páginas directamente de nuestro disco duro(sin un protocolo de transmisión tipo HTTP, sino el equivalente a abrir un documento con un procesador de textos).

En HTML todas las codificaciones de efectos en el texto que lo forman no son más que instrucciones para el visualizador. Partiendo de esto, se entiende el porqué no se ve lo mismo con todos los visualizadores. Depende de cómo estén diseñados y para qué versión de lenguaje estén diseñados.

HTML no es un lenguaje de programación como puede serlo C, Pascal o Java; HTML tan sólo es un lenguaje para crear documentos en formato electrónico, una forma de definir efectos en el texto de manera similar a como se hacía en los antiguos procesadores de texto pero con complicados y poderosos servidores de información.

La unidad fundamental en lenguaje HTML es el " tag " o la marca. Cada estructura de texto se encerrará entre una marca de inicio y otra de fin.

En HTML las marcas vienen delimitadas con los signos <(inferior) y >(superior). De este modo el navegador sabe que debe interpretar código comprendido entre estos símbolos.

Esqueleto Básico de un documento HTML

<HTML>

<HEAD >

<TITLE >Título del documento < /TITLE >

< / HEAD >

BODY

Cuerpo del documento

</BODY >

< / HTML >

PROCEDIMIENTOS Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.

A) Recopilación de la información.

En esta etapa del modelo se llevó a cabo una entrevista con el DR. FERNAN PAVIA FARRERA. Presidente de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C. el cual planteó la necesidad de contar con una Página WEB, para cumplir la función de promover y realizar investigaciones científicas y culturales de toda índole y especialmente de aquellas relacionadas con los problemas nacionales y del estado a efecto de contribuir a su conocimiento y resolución; establecer relaciones e intercambios con instituciones afines del país y del extranjero y además Informar de sus actividades a otras Instituciones y al Público en general.

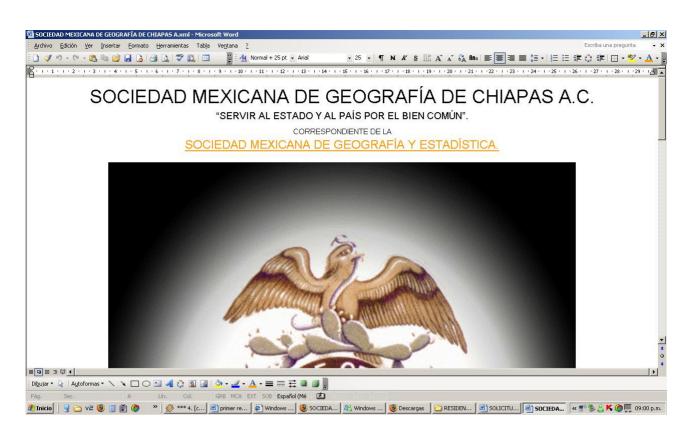
En base a esa necesidad el entrevistado proporcionó un ejemplar de la revista que Trimestralmente Publica la Mencionada Sociedad. por medio del cual se definieron las necesidades que cubriría la Página WEB.

B) Análisis de información y elección de los programas a utilizar.

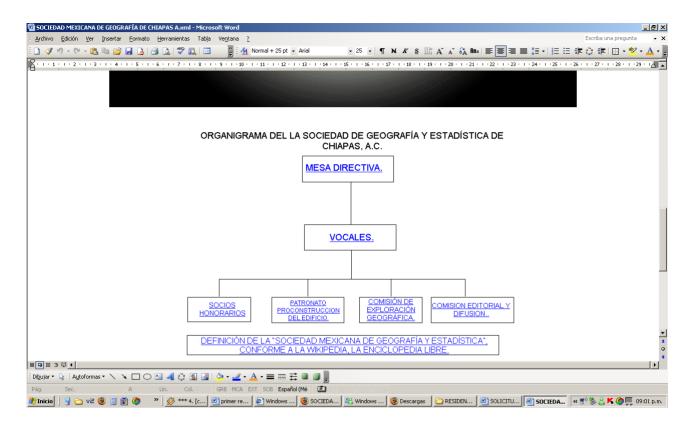
En base a la entrevista hecha a la institución se logró establecer la necesidad y en base la información y por encontrar otras Sociedades que utilizan los Servicios de Albergue de Páginas Gratis Como Geocities de Yahoo.com, el cual utiliza el Estándar HTML, se consideró utilizar un Programa Editor de HTML, En este caso se decidió por el Programa DREAMWEBER por ser el de mayor uso, aceptación y de fácil obtención y Microsoft Word. Además de ello se observó como y quien realiza cada una de las tareas que intervienen en la propuesta de la Página a Desarrollar.

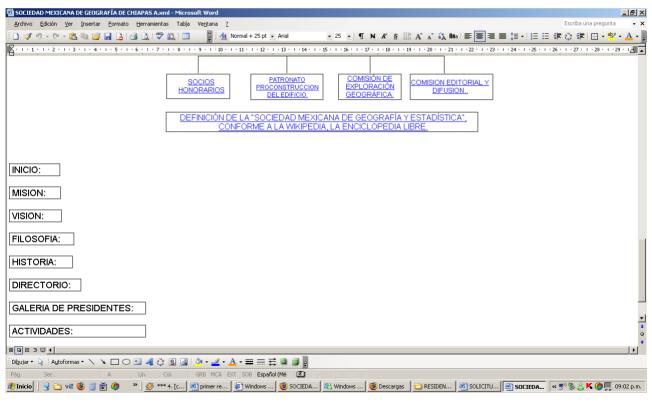
Diseño de la página WEB.

Se realizaron pruebas primeramente utilizando un programa de fácil utilización como es la Aplicación llamada Microsoft Word, en donde se diseñó de la siguiente manera:









La Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C. entregó una gran cantidad de Información, por lo que se realizó:

- Captura del Estatuto de la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística,
 consiguiendo con esto dejar el estatuto para ser revisado por cualquier miembro de la sociedad o sus correspondencias.
- Captura de Datos referentes a la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística,
 para entender las actividades desarrolladas por la citada sociedad.
- Captura de los miembros que pertenecen a la Sociedad de Geografía de Chiapas,
 A.C.
- Captura de Misión de la Sociedad, la cual nos da un punto de vista para captar lo que busca la Sociedad..
- Captura de la Visión de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C. que es para dar una idea de lo que pretende alcanzar la citada Sociedad.
- Captura de la Historia de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C., para entender sus orígenes.
- Captura del directorio de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C., lo que nos da la noción para saber quienes pertenecen a la misma.
- Captura de la Mesa directiva de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C..
- Captura de la Galería de Presidentes, porque se busca que no se olviden los que han dirigido a tan noble Institución.
- Se trabajó en el directorio raíz para las necesidades de la página.
- Se alojaron diferentes Imágenes y Partes de la página web.

Se realizaron diferentes pruebas para cargar la página principal, también conocida index.htm

Se realizaron diferentes diseños y pruebas para ver que funcione bien la página y cada uno de sus componentes.

Método del ciclo de vida para desarrollo de la página web.

<u>Investigación preliminar</u>.-Se inicia siempre con la petición de una persona cualesquiera que sea.

En este caso, correspondió al titular de la Comisión Editorial y Difusión de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A.C., al solicitar por medio de un oficio, que se realizara la elaboración de una página WEB., con el fin de promover y realizar investigaciones científicas y culturales de toda índole y especialmente de aquellas relacionadas con los problemas nacionales y del estado a efecto de contribuir a su conocimiento y resolución; establecer relaciones e intercambios con instituciones afines del país y del extraniero.

Tiene a su vez tres partes que son:

- 1. Aclaración de la solicitud. La solicitud del proyecto debe estar claramente planteada, esto es para determinar con exactitud lo que el solicitante desea.
- Estudio de factibilidad. Un resultado importante de la investigación preliminar es la determinación de que el sistema solicitado es factible, por lo que se requieren estos tres aspectos:
 - Factibilidad técnica. El trabajo para el proyecto se puede realizar con el hardware y software con el que se cuenta o

¿se pueden desarrollar en base a lo que se cuenta?

En este caso especial, se puede desarrollar el proyecto en base a que se cuenta con el Hardware siguiente:

Computadora LapTop., Marca Dell Modelo Inspiron 1300, 40 Gb. En Disco Duro, Memoria RAM. de 256 Mb. Procesador Intel Celaron M. de 17. Ghz. Con Conexión permanente a Internet por medio del Servicio Prodigy Infinitum a 1 Gb. De Velocidad.

Software:

Microsoft Word 2003. Macromedia Dreamwaver 8.

Factibilidad económica. Al crear el sistema.

- ¿los beneficios que se obtienen superan a los costos? Si porque los costos son mínimos al ser una Página creada en un servidor gratuito.
- Factibilidad operacional. Si se desarrolla e implanta el sistema
- ¿Será utilizado? Si, porque la página será una imagen donde se podrán exponer los temas de la sociedad, utilizándose continuamente por los socios y otras sociedades correspondientes.
- ¿Existen suficientes beneficios? Si, al ser una página gratuita, los beneficios son mayores que los costos, porque solo se requiere tiempo y un poco de conocimientos en computación para tener actualizada la página.

3. Aprobación de la solicitud. Aquellos proyectos que son deseables y factibles deben incorporarse en los planes. En este caso, la solicitud fue aprobada por medio de la carta de aceptación del proyecto.

Determinación de los requerimientos del sistema.

El aspecto fundamental del análisis de sistemas es comprender todas las facetas importantes de parte de la empresa que se encuentran bajo estudio. las siguientes preguntas son clave:

¿Qué es lo que se hace? Se promueven y realizan investigaciones científicas y culturales de toda índole.

- ¿Cómo se hace? Como un apoyo a la sociedad.
- ¿Con que frecuencia se presenta? Continuamente.
- ¿Qué tan grande es el volumen de transacciones y decisiones? Depende de la problemática que se atienda.
- ¿Cual es el grado de eficiencia con el que se efectúan las tareas? Se efectúan de forma manual al hacer los boletines en forma escrita.
- ¿Existe algún problema? Se requiere hacerlo extensivo a la mayor cantidad de socios y público en general.

Si existe un problema ¿Qué tan serio es? Muy serio si se considera que las investigaciones que realiza la citada sociedad pueden servir de ayuda a la toma de decisiones de alguna catástrofe.

Si existe un problema ¿cuál es la causa que lo origina? La falta de medios para publicar sus resultados y actividades.

Diseño del sistema.

El diseño del sistema de información produce los detalles que establecen la forma en que el sistema cumplirá con los requerimientos identificados durante la fase de análisis, también se define como diseño lógico en contraste con la de desarrollo del software a la que se denomina diseño físico.

El diseño consiste en una página en una sitio web que no tenga costo, que sea de fácil mantenimiento y que además pueda recibir una gran cantidad de información.

Desarrollo de software.

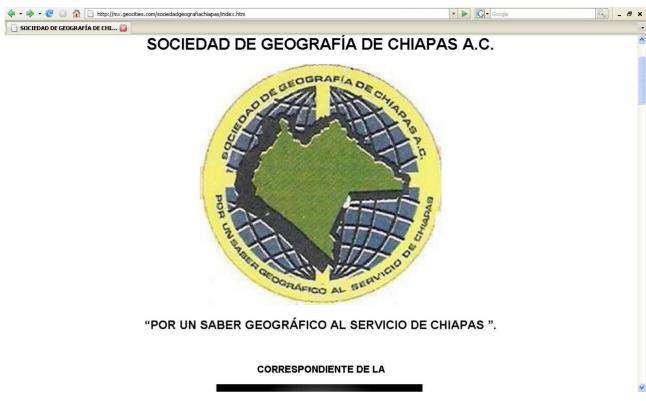
Los encargados de desarrollar software son responsables de la documentación de los programas y de proporcionar una explicación de porque se ciertos procedimientos se codifican.

La página se encuentra diseñada utilizando como software inicial el programa microsoft word por su facilidad para ser utilizado por muchas personas sin conocimientos profundos de computación, siendo además un estándar que es fácilmente convertible al formato html que es el formato que acepta el sitio web que se va a utilizar para alojar la página web.

Pruebas y correcciones de la pagina web.

Se efectuó una revisión exhaustiva de la página, subiéndose al servidor la información que se requería, quedando la página con los siguientes componentes:

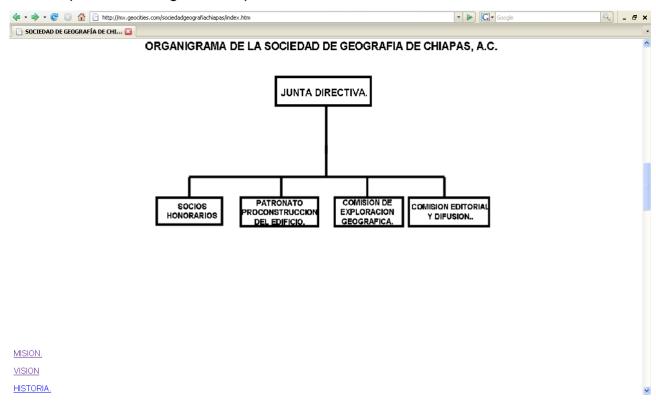
Primera parte de la página principal



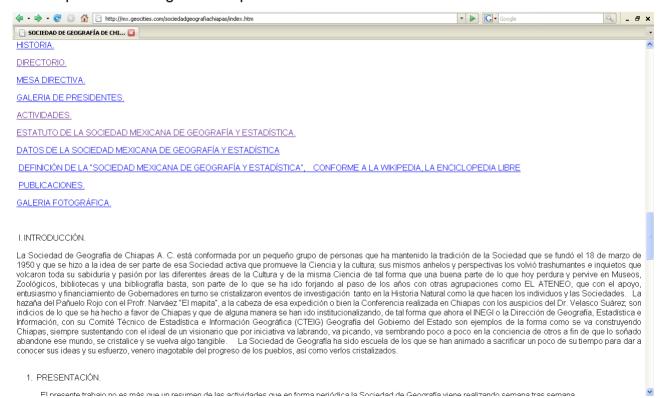
Segunda parte de la página principal.



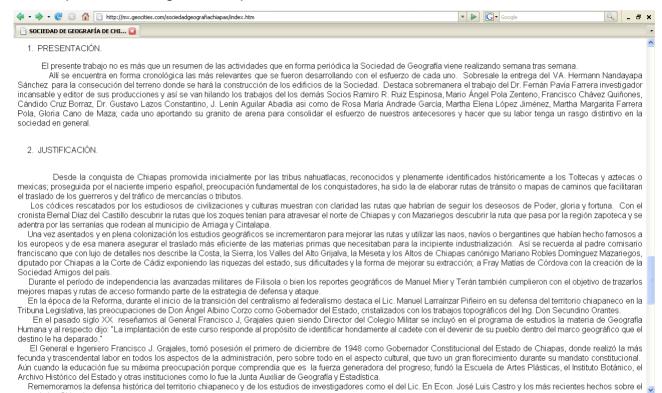
Tercera parte de la Página Principal.



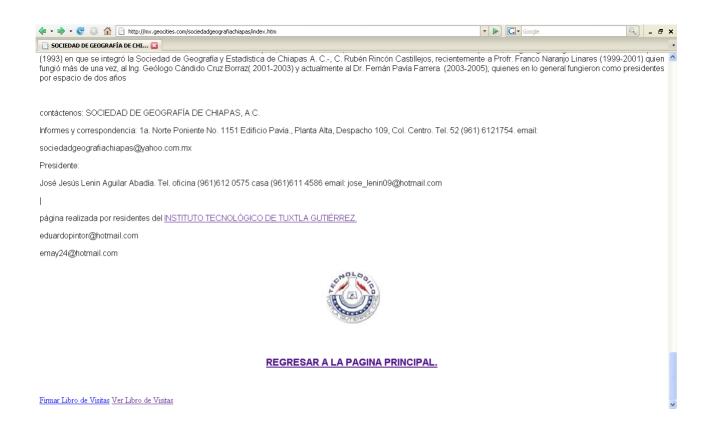
Cuarta parte de la Página Principal.



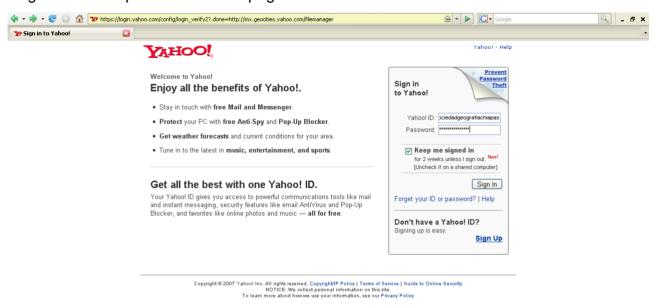
Quinta parte de la Página Principal.



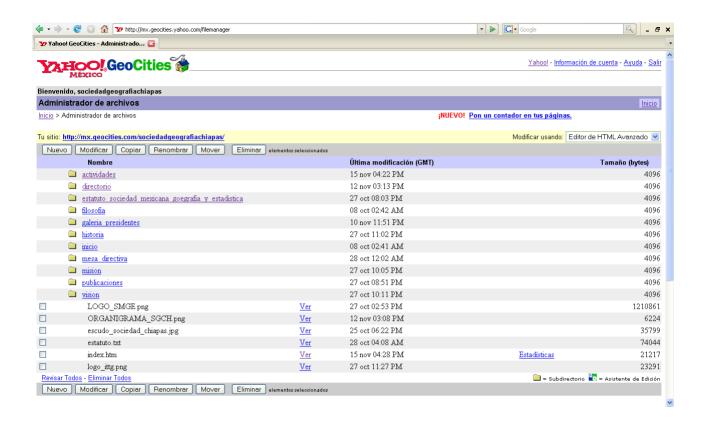
Sexta parte de la Página Principal.



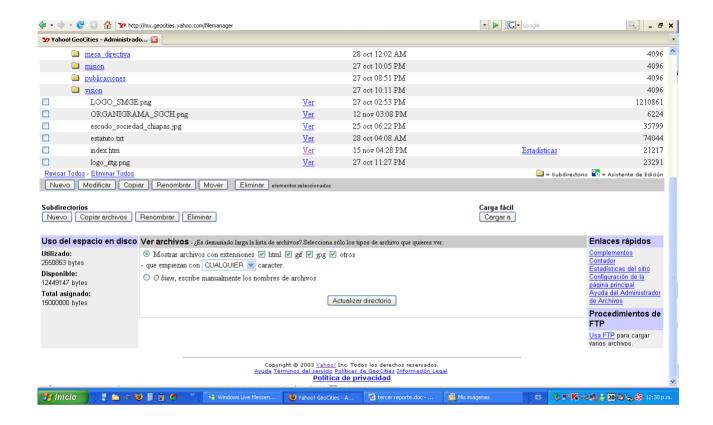
Página de inicio para Modificar la página web.



Administrador de Archivos de la página Web.



Segunda parte del Administrador de Archivos de la página Web.



RESULTADOS Y RECOMENDACIONES

Los resultados obtenidos al término del desarrollo de la PÁGINA WEB DE LA SOCIEDAD

DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS, A. C. fueron satisfactorios; va que se lograron los

objetivos planteados, de La Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., en cuanto a la

presentación de sus artículos de interés científico y demás actividades relacionadas con

dicha sociedad.

Los problemas que se plantearon a lo largo de este proyecto, fueron resueltos

gracias a la implementación de la Página Web, por lo cual, el Presidente y la Junta

Directiva de la Sociedad de Geografía de Chiapas, A. C., quedaron satisfecho con el

provecto realizado.

Se dará una explicación extensa acerca del proyecto al personal que Actualizará la

Página, sistema y se recomienda en un futuro poder ampliar o abarcar más rubros dentro

de la página, aún se cuenta con un buen espacio,

Utilizado:

2550853 bytes

Disponible:

12449147bytes

Total asignado:

15000000 bytes

Durante la realización de este proyecto se lograron adquirir conocimientos a cerca de la

creación, desarrollo, implementación y mantenimiento de las páginas WEB, así como el

manejo de herramientas como el programa DREAMWEAVER que, actualmente son de

mucho auge en diferentes empresas que desarrollan este tipo de sistemas sobre todo

porque tiene facilidad de manejo por dedicarse más a la implementación gráfica que editar

el código, por eso es necesario tener conocimientos para ser competitivos en un futuro.

33

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- -Análisis y Diseño de Sistemas de Información, James A. Senn., Segunda edición. Ed. Mc. Graw hill,
- -Ingeniería Web. Rogger S. Pressman Editorial McGraw-Hill
- -http://www.monografias.com
- http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver.

ANEXOS:



SOCIEDAD DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS A.C.

Fundada el 18 de Marzo de 1950 Correspondiente de la

SOCIEDAD MEXICANA DE GEOGRAFÍA Y ESTADÍSTICA

Fundada el 18 de Abril de 1833 "2007 Sesquicentenario de la Constitución Liberal de 1857"



OFICIO: 013/2007 SGCH / JD2007-10

Martes 4 de Diciembre de 2007.

Lic. MARÍA ISABEL PALACIOS TRUJILLO.

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE GESTIÓN TECNOLÓGICA Y VINCULACIÓN,
DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTLA GUTIÉRREZ.

Presente.

Por medio de la presente, se hace constar que el alumno EDUARDO CARVAJAL PINTOR, con número de control 03270246 de la Licenciatura en Informática del Instituto Tecnológico de Tuxtla Gutiérrez, ha sido liberado cumpliendo satisfactoriamente su residencia profesional, cubriendo un total de 640 horas, y finalizando el proyecto asignado "PÁGINA WEB DE LA SOCIEDAD DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS, A. C." con fecha de finalización el día 4 de Diciembre de 2007.

Enviándole un cordial saludo, y agradeciendo de antemano su apoyo, se extiende la presente para los fines que considere necesario, quedo de usted.

CCARESPONDIENTS Chiapas; ATENTAMENTE:
"Por un saber geográfico al servicio de Chiapas"

MTRO. JOSÉ LENIN AGUILAR ABADIA PRESIDENTE RECIBIDO

1 7 DIC 2007

INSTITUTO TECNOLOGICO
DE TUXTLA GUTIERREZ
Departamento de Gestión
Tecnológica y Vincutación

MTRO. JESUS DE LEON NUCAMENDI SECRETARIO



SOCIEDAD DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS A.C.

Fundada el 18 de Marzo de 1950 Correspondiente de la

SOCIEDAD MEXICANA DE GEOGRAFÍA Y ESTADÍSTICA

Fundada el 18 de Abril de 1833 "2007 Sesquicentenario de la Constitución Liberal de 1857"



OFICIO: 014/2007 SGCH / JD2007-10

Martes 4 de Diciembre de 2007.

Lic. MARÍA ISABEL PALACIOS TRUJILLO.

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE GESTIÓN TECNOLÓGICA Y VINCULACIÓN,
DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTLA GUTIÉRREZ.

Presente.

Por medio de la presente, se hace constar que la alumna ESCOBAR MUNDO ALEJANDRA YARELI, con número de control 01270387 de la Licenciatura en Informática del Instituto Tecnológico de Tuxtla Gutiérrez, ha sido liberada cumpliendo satisfactoriamente su residencia profesional, cubriendo un total de 640 horas, y finalizando el proyecto asignado "PÁGINA WEB DE LA SOCIEDAD DE GEOGRAFÍA DE CHIAPAS, A. C." con fecha de finalización el día 4 de Diciembre de 2007.

Enviándole un cordial saludo, y agradeciendo de antemano su apóyo, se extiende la presente para los fines que considere necesario, quedo de usted

CORRESPONDIENTR C N 2 A P A S ATEXTAMENTE:
"Por un saber geográfico al servicio de Chiapas"

MTRO JOSE LENIN AGUILAR ABADIA PRESIDENTE RECIBIDO

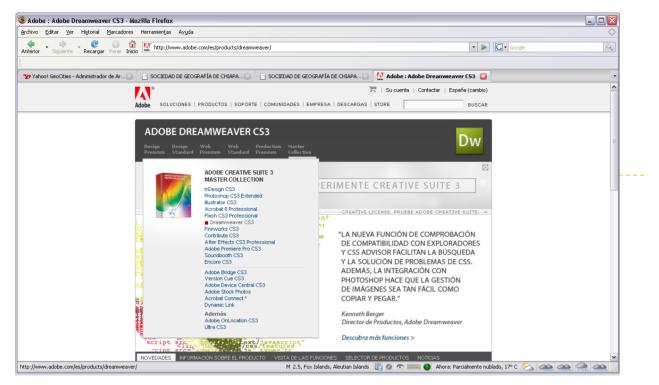
1 7 DIC 2007

INSTITUTO TECNOLOGICO DE TUXTLA GUTIERREZ Departamento de Gestión Tecnológica y Vinculación

MTRO. JESUS DE LEON NUCAMENDI SECRETARIO

EDIFICIO PAVÍA. 1ª. Av. Norte Pte. Nº 1151. Despacho 109 planta alta. TUXTLA GTZ. CHIAPAS. TEL. 612 17 54 C. Electrónico: jose_lenin09@hotmail. Com Tel. OF. 612 05 07 CASA. 611 45 86

ADOBE DREAMWEAVER



Página de la compañía Adobe.

Software de: Adobe

Plataforma: Windows, Mac

Usado para: Creación de páginas web. Extensión: *.html, *.cfm, *.asp, *.dwt...

Licencia No libre

Sitio web adobe sys.inc.

Adobe Dreamweaver es un editor WYSIWYG de páginas web, creado por Adobe (anteriormente por Macromedia). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Microsoft Expression Web. Tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas

Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explorer, y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones recientes.

Se vende como parte de la suite Adobe Creative Suite 3

La gran baza de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que este programa ,sus rutinas (como la de insertar un hipervinculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Javascript-C lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sea instrucciones de C++ sino, rutinas de Javascript que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Las versiones originales de la aplicación se utilizaban como simples editores WYSIWYG, sin embargo, versiones más recientes soportan otras tecnologías web como CSS, JavaScript y algunos frameworks del lado servidor.

Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforna MAC como Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows, tipo Wine.

Como editor WYSIWYG que es, Dreamweaver oculta el código HTML de cara al usuario, haciendo posible que alguien no entendido pueda crear páginas y sitios web fácilmente.

Algunos desarrolladores web critican esta propuesta ya que crean páginas HTML más largas de lo que solían ser al incluir mucho código inútil, lo cual va en detrimento de la ejecución de las páginas en el navegador web. Esto puede ser especialmente cierto ya

que la aplicación facilita en exceso el diseño de las páginas mediante tablas. Además, algunos desarrolladores web han criticado Dreamweaver en el pasado porque creaba código que no cumplía con los stándares del consorcio Web (W3C).

No obstante, Adobe ha aumentado el soporte CSS y otras maneras de diseñar páginas sin tablas en versiones posteriores de la aplicación.

Dreamweaver permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para previsualizar las páginas web. También dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio web completo. El panel de comportamientos también permite crear JavaScript básico sin conocimientos de código.

Con la llegada de la versión MX, Macromedia incorporó herramientas de creación de contenido dinámico en Dreamweaver. En lo fundamental de las herramientas HTML WYSIWYG, también permite la conexión a Bases de Datos como MySQL y Microsoft Access, para filtrar y mostrar el contenido utilizando tecnología de script como, por ejemplo, ASP (Active Server Pages), ASP.NET, ColdFusion, JSP (JavaServer Pages), PHP sin necesidad de tener experiencia previa en programación.

Un aspecto de alta consideración de Dreamweaver es su arquitectura extensible. Es decir, permite el uso de "Extensiones". Las extensiones, tal y como se conocen, son pequeños programas, que cualquier desarrollador web puede escribir (normalmente en HTML y Javascript) y que cualquiera puede descargar e instalar, ofreciendo así funcionalidades añadidas a la aplicación. Dreamweaver goza del apoyo de una gran comunidad de desarrolladores de extensiones que hacen posible la disponibilidad de extensiones gratuitas y de pago para la mayoría de las tareas de desarrollo web, que van desde simple efectos rollover hasta completas cartas de compra.

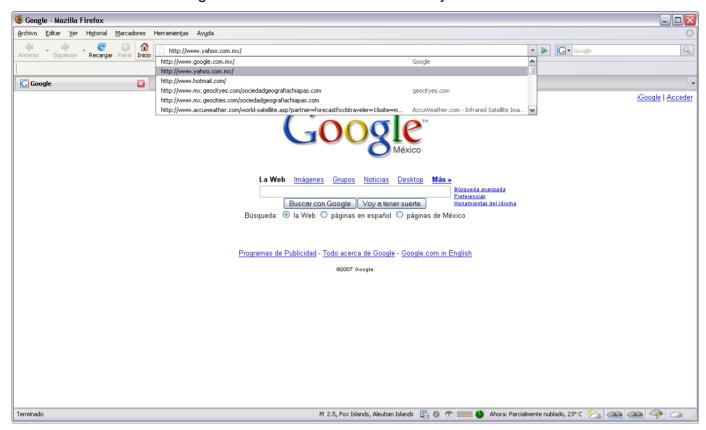
Características [editar]

Además de sus capacidades WYSIWYG, tiene las funciones típicas de un editor de código fuente para la web:

- * Un administrador de sitios, para agrupar los archivos según el proyecto al que pertenezcan.
- * Un cliente FTP integrado, que permite subir los archivos editados inmediatamente al sitio en Internet.
- * Función de autocompletar y resaltado de la sintaxis para instrucciones en HTML y lenguajes de programación como PHP, JSP o ASP.

Manual para la administración de la página web.

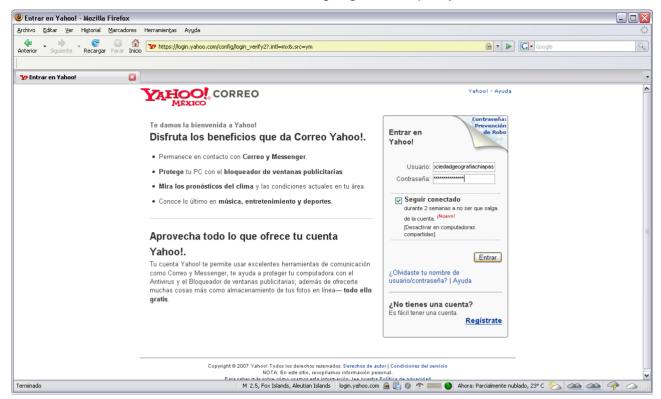
1. Se introduce en el navegador la dirección de correo www.yahoo.com.mx



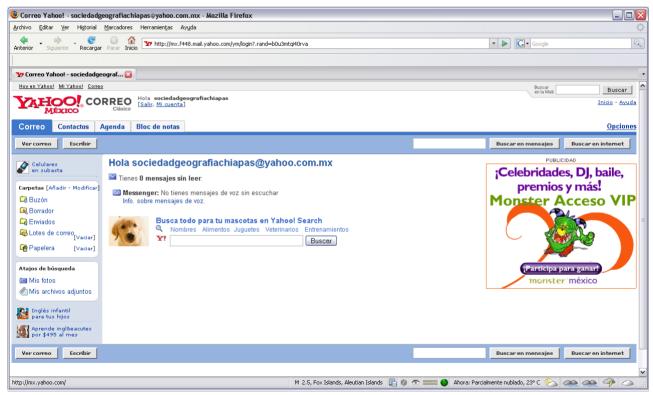
2. Se selecciona correo.



3. Se introduce nombre de usuario sociedadgeografiachiapas y contraseña:



4.Se selecciona en donde dice hoy en yahoo.



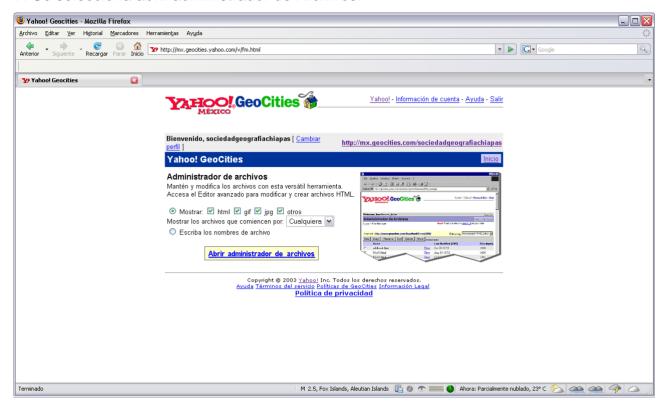
5. Se selecciona geocities



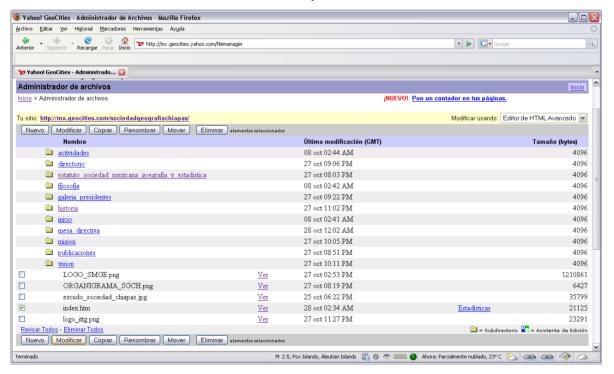
Se selecciona administrador de Archivos



7. Se selecciona abrir administrador de Archivos.

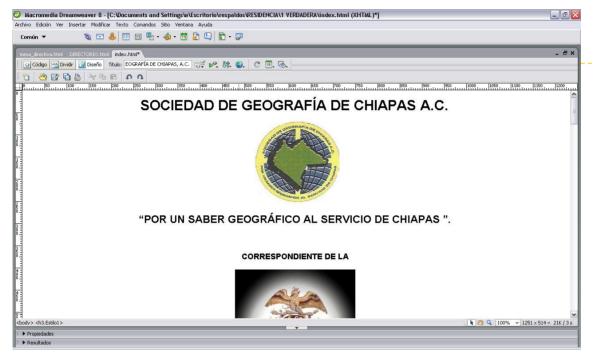


8. Se marca el cuadro vacío de index.htm y se selecciona modificar.

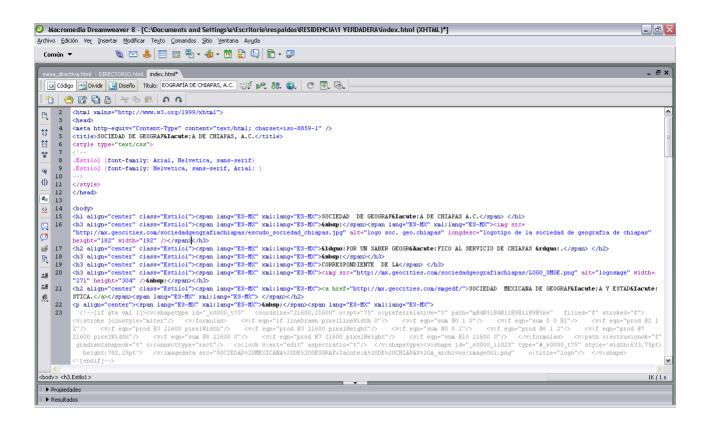


9 Se pone el puntero dentro del cuadro de código presionando Control+Inicio y después se presionan las teclas control+Shift+Fin y después se presiona la tecla supr para borrar todo el código.

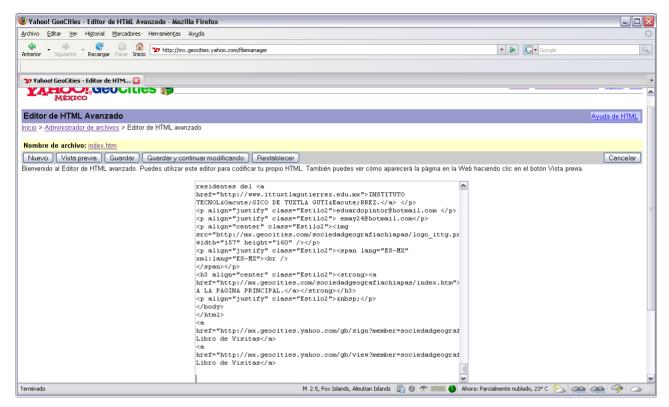
10. Se abre el programa Dreamweaver, se carga la página a la que se le quieren realizar los cambios.



11. Ya que se modificó, se le presiona al botón código y tenemos el código de la Página principal conocido como **index.htm**



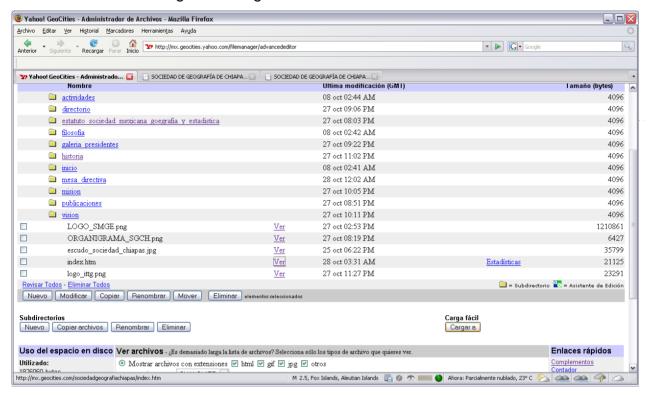
12. Se presionan las teclas Inicio, luego Ctl.+ Shift + Fin y se presiona después Ctl. + C y se cambia al administrador de Archivos, se selecciona el espacio vacío y se presiona Ctl+V verificando que se copió todo el código.



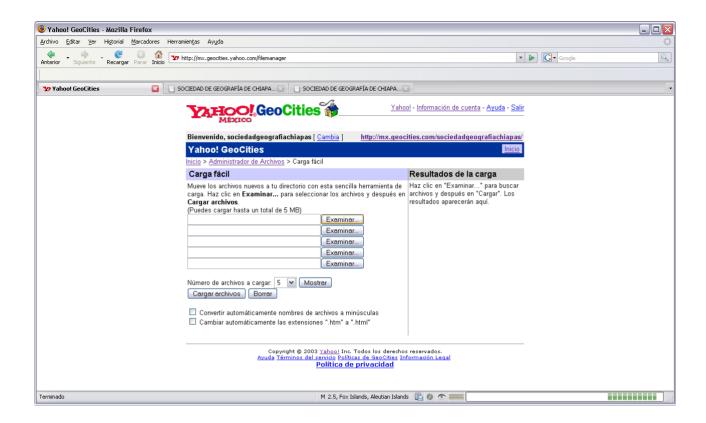
13. Después se presiona el botón de Guardar y nos quedamos en el Administrador de archivos, a la altura de index.htm se selecciona ver y tendremos una vista previa del código ya cargado en el servidor web.



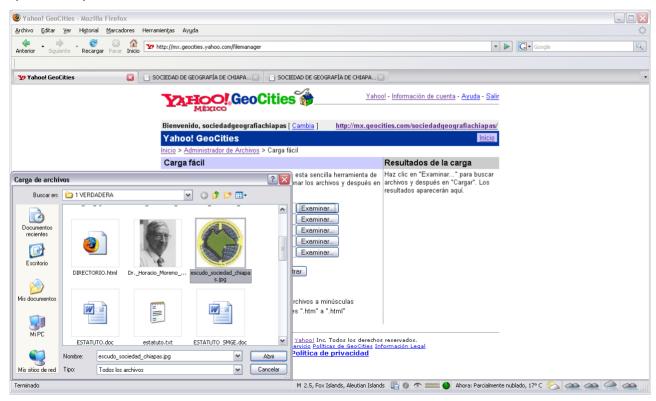
14. Para modificar las otras partes de la página, se deben cargar primero las imágenes para hacer uso de una sola página y no cargar con imágenes repetidas el espacio que nos asignaron, para eso se va uno al administrador de archivos y en la parte de abajo se selecciona el botón carga fácil carga a



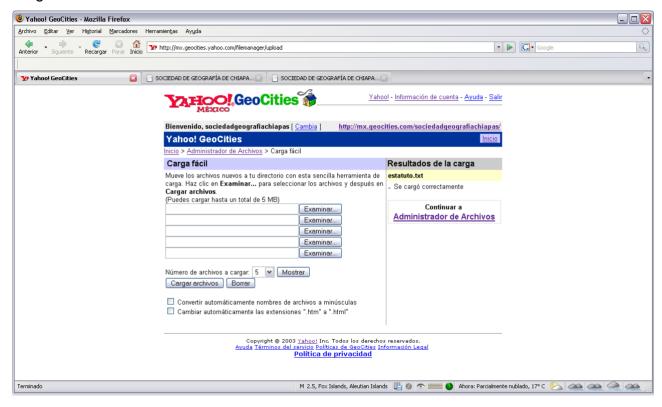
15. En donde dice examinar se busca la imagen o archivo a cargar al servidor



16. Se pueden seleccionar hasta 5 archivos, pudiendo ser páginas web, imágenes o lo que se requiera. .



17. Se presiona el botón de cargar archivos y esperamos hasta que nos diga si se cargaron los archivos correctamente.

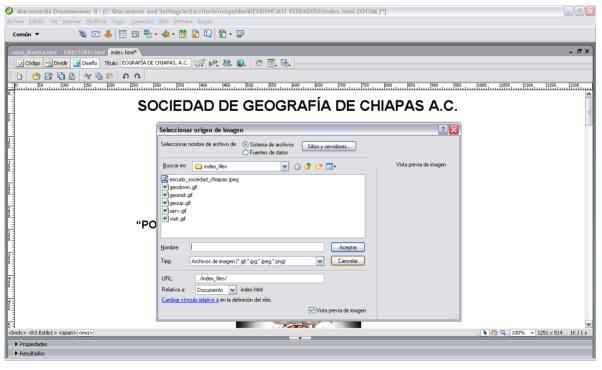


Después se le da un clic a continuar a Administrador de Archivos.

18. Para verificar si se cargó correctamente el archivo se le da un clic en ver y el servidor nos mostrará el archivo que cargamos y si se cargó correctamente.



además en la barra de direcciones del navegador se encuentra la ubicación del archivo en el servidor para poder poner esa dirección en el vínculo que se le va a crear al dreamweaver para insertar imágenes que se encuentran cargadas previamente.



En donde dice URL se escribe la dirección que nos da la barra de direcciones del navegador, así al hacer el diseño de la pagina no marcará error por registrarla en otro lado.

SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA DEPARTAMENTO DE SEGUIMIENTO DE PROYECTO DE RESIDENCIAS PROFESIONALES

ALUMNO: Alejanda	a y. Esco	bar Mundo, Eduardo Carvajal Pintor		No. D	E CO	NTROL:	01270387,03270246
NOMBRE DEL PROY	ЕСТО:	Página WEB de la sociedad de geografía de	Chiapas, a.c.	EMPRE	ESA:	Sociedad A.C.	d de Geografía de Chiapas,
ASESOR EXTERNO:	Mtro.	José Lenin Aguilar Abadía.	ASESOR INTE	RNO: I	NG. J	orge Will	lians Figueroa Corzo
PERIODO DE REALIZ	ZACIÓN:	Agosto - Diciembre de 2007					

6....

		SEMANAS															
ACTIVIDAD			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
RECOPILACIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN, P		P	XXX	XXX	XXX												
ELECCIÓN DE LOS PROGRAMAS A UTILIZAR		R															
DISEÑO DE LA PAGINA WEB,		P				XXX	XXX										
		R															
		P						XXX	XXX	XXX							
		R															
PRUEBAS Y CORRECCIONES DE LA PAG. WEB P		P									XXX	XXX	XXX				
CAPACITACIÓN DEL PERSONAL PARA L														XXX	XXX		
ACTUALIZACIÓN DE LA PAGINA		R															
OBSERVACIONES			18- SEPTIEMBRE-07					18-OCTUBRE-2007						13-NOV-2007-			
	I n																
ENTREGA DE REPORTES Docente Alumno		e															
		0															
	Jefe De	epto.															

SNEST-AC-PO-007-05

Se anexan fuera del documento, los c	letalles de la Página W	EB, en formato HTML.