**Ingeniería En Desarrollo Y Gestión De Software**

**PROGRAMA EDUCATIVO EN**

**TITULO DE LA MEMORIA**

**Milton Jair Rubio Juárez**

**MEMORIA DE ESTADÍA**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

Universidad Tecnológica de Tehuacán

**DIRECCIÓN GENERAL DE UNIVERSIDADES**

**TECNOLÓGICAS y POLITÉCNICAS**

años

# CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

## 1.1 Resumen

Este proyecto describe la página EnvelopeSoftware.mx y la forma como se puede desarrollar una adecuada administración partiendo de la necesidad de una empresa de ofrecer sus servicios de marketing, branding, y desarrollo de software, elaborando una página web, en la cual se puedan reducir los tiempos de respuesta entre cliente y la empresa, este siempre estará funcional para que los trabajadores puedan desarrollar sus labores cotidianos dentro de la empresa de forma rápida, sencilla, y con reportes detallados diariamente siempre visibles para el administrador

Así mismo, se elaboro una pagina web donde los clientes pueden registrarse, solicitar un servicio de los 3 que ofrecemos, por medio de la misma pagina los clientes pueden levantar reportes de fallas y de esta manera reducir los tiempos de resolución, teniendo una interacción eficiente y eficaz entre usuario y administrador, para una mejor experiencia de usuario

## 1.2 Abstrac

This project describes the EnvelopeSoftware.mx page and the way in which an adequate administration can be developed based on the need of a company to offer its marketing, branding, and software development services, developing a web page, in which they can reduce the response times between the client and the company, this will always be functional so that workers can carry out their daily tasks within the company quickly, easily, and with daily detailed reports always visible to the administrator

Likewise, a web page was created where clients can register, request one of the 3 services that we offer, through the same page clients can file failure reports and thus reduce resolution times, having an efficient interaction. and effective between user and administrator, for a better user experience

## Introducción

En la presente memoria de estadía se describe el proceso de la implementación de la página administrable EnvelopeSoftware.mx utilizando html, php y js, aportando una mayor cantidad de opciones para resolución de problemas.

En el capítulo I se abordan aspectos teóricos que permiten definir un breve resumen del proyecto, así como el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos generales y particulares del proyecto para tener una noción clara del proyecto.

En el capítulo II se presentan los antecedentes históricos de la empresa en la cual se realizó el proyecto se remonta desde sus inicios hasta su actual estado, comparte la misión de la empresa, así como la visión que tiene, las políticas de la empresa y los valores que rigen a la empresa. Se hace una descripción de las áreas en la que está dividida la empresa y el área donde se realizó la estadía para concluir con el capítulo se presenta el organigrama de la empresa Envelope.

En el capítulo III se describen de manera general todas las herramientas y materiales que se ocuparon para la realización del proyecto, así como sus respectivas ilustraciones.

En el capítulo IV se describe en panorama de las actividades que se hicieron en el transcurso del proyecto, también se plantea la planeación del proyecto para terminar en tiempo y forma sin ningún retraso. En este capítulo se encuentra la implementación que es la descripción detallada paso a paso como se realizó el proyecto.

En el capítulo V se presentan los resultados del proyecto, y se discute lo aprendido en el proyecto realizado al finalizar el capítulo se encuentra la bibliografía

## Principales áreas de la empresa.

* Dirección general.
* Administración.
* Recursos humanos.
* Marketing.
* Ventas.
* Informática.
* Mantenimiento industrial.

## Planteamiento del problema

Las tecnologías de la información han tomado un papel importante como herramienta, además de ser uno de los puntos más importante de las empresas e instituciones.

La empresa Envelope cuenta un sistema de servicios el cual se dedica a proporcionar herramientas de marketing, y branding, así como desarrollar software para empresas, pero contaba ya con una página web, por lo que se optó por la creación de una nueva página web, la cual automatizara la comunicación entre el equipo de trabajo y el usuario, esto se logró en un tiempo mejor a lo esperado, lo que siguió con una implementación de backend administrable para el equipo de trabajo de la empresa, y se tiene planeado seguir con actualizaciones constantes a la página, para mejor experiencia de usuarios.

## Justificación

En la actualidad una de las mejores formas de hacer crecer un negocio, conseguir clientes, publicitar tu marca, y ofrecer una mejor experiencia a nuevos usuarios, es con una página web, por esta razón es importante que cada empresa pueda contar con la suya, y Envelope no es la excepción.

## 1.6 Objetivo General

Diseñar, desarrollar e implementar la página autoadministrable Envelope basada en el lenguaje de etiquetas HTML

## 1.7 Objetivos Particulares

* Evaluar el nivel de satisfacción de clientes
* Buscar e identificar soluciones de manera eficaz para ofrecer soluciones a los clientes
* Obtener el diagnostico de reportes realizados diariamente
* Desarrollar desde cero la pagina principal de la empresa

# CAPÍTULO II MARCO HISTORICO

## 2.1 Antecedentes históricos.

Envelope Software es una agencia digital que ofrece una amplia gama de servicios creativos, que incluyen desarrollo de software, marketing en línea, desarrollo de aplicaciones entre muchos otros productos digitales. La empresa fue fundada por el Ingeniero Mario Alberto Tort Becerril en el año 2019, cuenta con una sede en el estado de Puebla y se originó a causa de una gran pasión por el diseño, la tecnología y la gran demanda de servicios digitales.

## 2.2 Misión.

Interpretar la estrategia de nuestros clientes, establecer una relación con sus metas, sus ideas, sus proyectos para así lograr una conexión más personal con los mismos ya que para nosotros la imaginación es el límite. Somos una agencia de desarrollo, programación y marketing que crea no solo una amena experiencia digital para cualquier tipo de usuario, también provocamos una relación productiva, poderosa y cercana.

## 2.3 Visión.

Ser una empresa de alto prestigio en los servicios digitales a nivel nacional, brindando confianza, seguridad y calidad a nuestros clientes, a través de sistemas estables, seguros y al alcance de todos. Vemos cada fase como una oportunidad diferente para innovar, nos adentramos hasta dónde sea necesario, exploramos sin límites, llevamos nuestro pensamiento a niveles fuera de lo establecido. ¡Nos apasiona descubrir!

## 2.4 Políticas.

### Políticas organizacionales:

#### 2.4.1 Política de desarrollo organizacional.

Propósito: Mantener un proceso de actualización y mejoramiento dentro de la organización acorde a las nuevas tecnologías, siempre permitiendo objetivos estratégicos.

#### 2.4.2 Política salarial.

Propósito: Tener un sistema de sueldos y salarios ordenado, equitativo para los empleados, que motive su trabajo productivo con ello el cumplimiento de los objetivos y metas de la organización.

#### 2.4.3 Política de contratación de personal.

Propósito: Proporcionar las normas y estatutos para la selección y contratación del personal idóneo para los requerimientos de la organización.

#### 2.4.4 Política de vacaciones.

Propósito: Establecer los lineamientos para planificar las vacaciones de los trabajadores, con la finalidad de propiciar un descanso anual, asegurando que la ausencia temporal de ellos no cause inconvenientes en el desarrollo de las actividades de la organización.

### Políticas tecnológicas.

#### 2.1 Política de desarrollo tecnológico.

Propósito: Establecer un departamento para la actualización, desarrollo y escalabilidad de las plataformas de uso interno de la empresa en función de las nuevas tecnologías.

#### 2.2 Política de seguridad de información.

Propósito: Proteger íntegramente la información estratégica de la empresa y de nuestros clientes, estableciendo niveles de acceso y confidencialidad.

### Políticas operacionales.

#### 3.1 Política de operaciones.

Propósito: Coadyuvar las actividades realizadas en la empresa con los lineamientos del plan estratégico para hacer cumplir la misión y buscar alcanzar la visión.

### Políticas comerciales.

#### 4.1 Política de atención y servicio al cliente.

Propósito: Estructurar y ejecutar una eficiente gestión de servicio y atención al cliente que estimule el crecimiento de la empresa.

### Políticas financieras.

#### 5.1 Políticas presupuestarias.

Propósito: Establecer el presupuesto como una herramienta de decisión que le permita a la empresa planificar y optimizar los recursos financieros.

## 2.5 Valores.

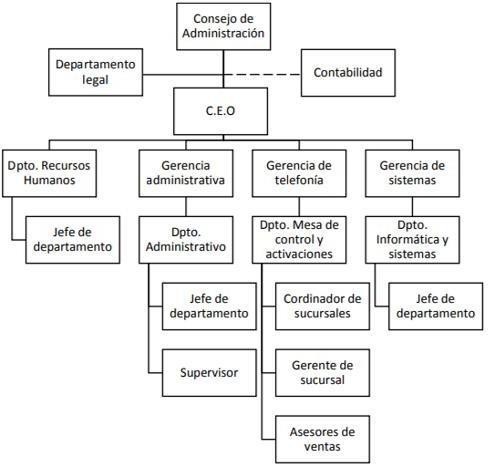
* Responsabilidad.
* Honestidad.
* Transparencia.
* Puntualidad.
* Lealtad.
* Confianza.
* Compromiso.

## 2.7 Descripción del área de realización de estadía.

Departamento de informática y sistemas.

Gran parte de las actividades que desarrollamos es en la zona de administración de las plataformas y soporte a clientes, esto con el objetivo de garantizar su correcto funcionamiento y con ello facilitar su utilización en los departamentos de la empresa, así como a los clientes en general.

## 2.8 Organigrama.



**Imagen 0-1 capitulo 2 fuente: envelope software**

# CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO

## 

## 3.1 Desarrollo Web

Se conoce como desarrollo web al proceso de crear y mantener un sitio web que sea funcional en internet, a través de diferentes lenguajes de programación, según el modelo y la parte de la página que corresponda. Cada sitio tiene una URL única que lo distingue de los demás en la red informática mundial.

* Frontend. Es la parte que interactúa con el usuario, tanto en imagen como en función. Por ello está íntimamente relacionada con la experiencia del usuario (UX) y la interfaz de usuario (IU).
* Backend. Se refiere a la parte que entra en contacto directo con el servidor; es donde se aplica el código de programación para crear la estructura. Permanece en un segundo plano a cargo de la accesibilidad, actualización, bases de datos y cambios del sitio.

## 3.2 Comercio Electrónico

El comercio electrónico es cualquier actividad de intercambio comercial en la que las órdenes de compra, venta y pagos se realizan a través de un medio telemático, los cuales incluyen servicios financieros y bancarios suministrados por Internet.

Es la venta a distancia aprovechando las grandes ventajas que proporcionan las nuevas tecnologías de la información, como la ampliación de la oferta, la interactividad y la inmediatez de la compra, con la particularidad que se puede comprar y vender a quién se quiera, y, dónde y cuándo se quiera (Nielsen, 2009).

## 3.3 HTML

HTML es el lenguaje con el que se define el contenido de las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc.

El HTML se creó en un principio con objetivos divulgativos de información con texto y algunas imágenes. No se pensó que llegara a ser utilizado para crear área de ocio y consulta con carácter multimedia (lo que es actualmente la web), de modo que, el HTML se creó sin dar respuesta a todos los posibles usos que se le iba a dar y a todos los colectivos de gente que lo utilizarían en un futuro. Sin embargo, pese a esta deficiente planificación, si que se han ido incorporando modificaciones con el tiempo, estos son los estándares del HTML. Numerosos estándares se han presentado ya. El HTML 4.01 es el último estándar a febrero de 2001. Actualización a mayo de 2005, en estos momentos está apunto de presentarse la versión 5 de HTML, de la que ya se tiene un borrador casi definitivo.

El HTML es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web. HTML es fácil y pronto podremos dominar el lenguaje. Más adelante se conseguirán los resultados profesionales gracias a nuestras capacidades para el diseño y nuestra vena artista, así como a la incorporación de otros lenguajes para definir el formato con el que se tienen que presentar las webs, como CSS.



## 3.4 CSS

Las hojas de estilo en cascada (CSS, cascading style sheets) permiten crear páginas web atractivas. Pero ¿cómo funcionan realmente? En este artículo explicaremos qué es el CSS con un ejemplo de sintaxis sencillo y describiremos algunos términos clave sobre este lenguaje.

El CSS se puede usar para estilos de texto muy básicos como, por ejemplo, cambiar el color y el tamaño de los encabezados y los enlaces. Se puede utilizar para crear un diseño, como podría ser convertir una columna de texto en una composición (en-US) con un área de contenido principal y una barra lateral para información relacionada. Incluso se puede usar para crear efectos de animación. Echa un vistazo a los enlaces de este párrafo para ver ejemplos específicos.

## 3.5 Bootstrap

Bootstrap es un framework CSS de código abierto que favorece el desarrollo web de un modo más sencillo y rápido. Incluye plantillas de diseño basadas en HTML y CSS con la que es posible modificar tipografías, formularios, botones, tablas, navegaciones, menús desplegables, etc. También existe la posibilidad de utilizar extensiones de Javascript adicionales.

Fue desarrollado inicialmente por Twitter en 2011 y permite crear interfaces de usuario limpias y compatibles con todo tipo de dispositivos. Entre las ventajas que tiene Bootstrap es que favorece el design responsive, el cual se utiliza para mejorar la experiencia de los usuarios en el sitio web y en consecuencia el posicionamiento.



## 3.6 Responsive Desing

El Responsive Design o diseño adaptativo es la técnica que se usa en la actualidad para tener una misma web adaptada a las diferentes plataformas que nos brinda la tecnología: ordenador, tablet, Smartphone, iPad, Kindle y, en resumen, todas las resoluciones de pantalla existentes.

En este punto, se ha vuelto complicado para las empresas mantenerse al día con las infinitas resoluciones y dispositivos nuevos que están surgiendo, siendo muy poco práctico crear una versión de la web para cada uno.

Sabiendo esto, dicho contexto ha impulsado el nacimiento del Responsive Design, un término que no es nuevo pero que cada vez es más importante en todos los sentidos. Esta técnica sugiere que el diseño y el desarrollo de un sitio debe responder al comportamiento y al entorno del usuario en todos los sentidos, tanto en el tamaño de la pantalla, como en la plataforma y la orientación.

## 3.7 JavaScript

JavaScript es un poderoso lenguaje de programación construido para el navegador Netscape en 1995. Todos los navegadores modernos lo adoptaron desde entonces para añadir funciones a los sitios web y, más recientemente, a aplicaciones web.

A lo largo de los años, desde su concepción, JavaScript se ha convertido en un gigante: no se utiliza únicamente por la web, sino que puede encontrarse en casi cualquier lugar, incluso en el espacio.

## 3.8 PHP

PHP es un lenguaje de programación destinado a desarrollar aplicaciones para la web y crear páginas web, favoreciendo la conexión entre los servidores y la interfaz de usuario.

Entre los factores que hicieron que PHP se volviera tan popular, se destaca el hecho de que es de código abierto.

Esto significa que cualquiera puede hacer cambios en su estructura. En la práctica, esto representa dos cosas importantes:

* es de código abierto, no hay restricciones de uso vinculadas a los derechos. El usuario puede usar PHP para programar en cualquier proyecto y comercializarlo sin problemas.
* está en constante perfeccionamiento, gracias a una comunidad de desarrolladores proactiva y comprometida.

## 3.9 MySQL

MySQL almacena, gestiona y muestra datos en tablas. Funciona como un sistema cliente-servidor. Mientras que la base de datos actúa como un servidor en el que se almacena toda la información relevante, el software puede verse como un cliente. Con la ayuda del software, los usuarios de la base de datos relacional pueden formular diversas consultas, denominadas “queries”, en el lenguaje de consulta SQL y enviarlas al sistema de base de datos. Estos son procesados por MySQL, por lo que el acceso a los datos es también una parte importante de MySQL.

MySQL se caracteriza por un alto grado de independencia de la plataforma. Los usuarios pueden utilizar MySQL en más de 20 plataformas diferentes, incluidos los sistemas operativos comunes Windows, MacOS y Linux. Además, MySQL es fácil de instalar.



# CAPÍTULO IV PLANEACIÓN

Fuentes

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-desarrollo-web>

<https://consultasobremktdigital.com/comercio-electronico/que-es-el-comercio-electronico/>

https://desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html

https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS/First\_steps/What\_is\_CSS

https://www.arimetrics.com/glosario-digital/bootstrap

https://www.iebschool.com/blog/que-es-responsive-web-design-analitica-usabilidad/#:~:text=El%20Responsive%20Design%20o%20dise%C3%B1o%20adaptativo%20es%20la,en%20resumen%2C%20todas%20las%20resoluciones%20de%20pantalla%20existentes.

https://blog.hubspot.es/website/que-es-javascript

https://rockcontent.com/es/blog/php/

https://www.ionos.es/digitalguide/servidores/know-how/que-es-mysql/