



TECNOLOGICO NACIONAL DE  
MEXICO

TECNOLOGICO DE TLAXIACO

## REPORTE SOBRE INFOGRAFIA DE LIBRERIAS Y COMPONENTES

ASIGNATURA: TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION

DOCENTE: ING. JOSE ALFREDO ROMAN CRUZ

ALUMNO: MONTESINOS LOPEZ YARETZY

TLAXIACO.OAX. A 28 DE FEBRERO DE 2025



## **INDICE**

<b>INTRODUCCION-----</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS-----</b>	<b>3</b>
<b>FIGURAS-----</b>	<b>4</b>
<b>PROCESO DE ELABORACION-----</b>	<b>5- 10</b>
<b>CONCLUSION-----</b>	<b>11</b>
<b>BIBLIOGRAFIA-----</b>	<b>12</b>

## **INTRODUCCION**

La infografía es una herramienta visual que permite presentar información de manera clara y concisa, facilitando la comprensión de conceptos complejos. En este reporte, se documenta el proceso de elaboración de la infografía titulada Librerías y Componentes, la cual tiene como objetivo explicar la importancia, clasificación y beneficios del uso de librerías en programación.

A lo largo del desarrollo de esta infografía, se llevó a cabo una investigación sobre buenas prácticas en el uso de librerías, sus principales tipos, los gestores de paquetes más utilizados y ejemplos relevantes en distintos lenguajes de programación. Además, se aplicaron principios de diseño gráfico y estructuración de la información para garantizar una presentación atractiva y de fácil lectura.

En este documento, se detallarán las decisiones tomadas en cuanto al diseño, la selección de contenido y las herramientas utilizadas para su creación, con el fin de proporcionar una visión integral del proceso de desarrollo de la infografía.

## **OBJETIVOS**

Explicar el proceso de creación de la infografía sobre librerías y componentes en programación, detallando la investigación, selección de información y herramientas utilizadas.

Justificar las decisiones de diseño y estructura tomadas para garantizar que la información sea clara, atractiva y fácil de comprender para el público objetivo.

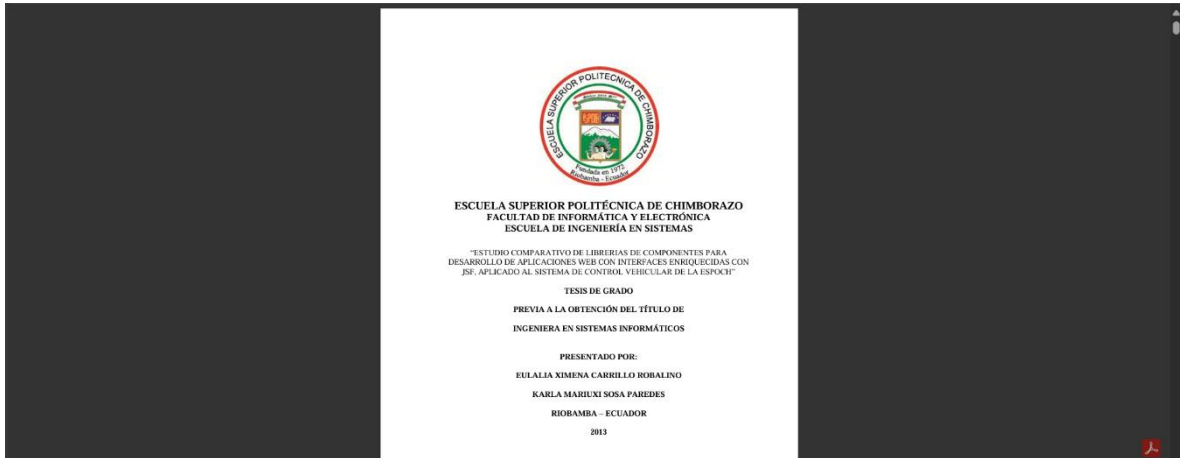
Evaluar el impacto y utilidad de la infografía, destacando cómo facilita el aprendizaje sobre librerías en programación y su importancia en el desarrollo de software.

## FIGURAS

Imagen 1-----	Investigación
Imagen 2-----	Investigación
Imagen 3-----	Inicio diseño
Imagen 4-----	fondo
Imagen 5-----	figura
Imagen 6-----	titulo
Imagen 7-----	subtemas
Imagen 8-----	información
Imagen 10-----	elementos gráficos

## PROCESO DE ELABORACION

Esta infografía comenzó a ser elaborada, con una pequeña investigación, así como la estructuración de esta.

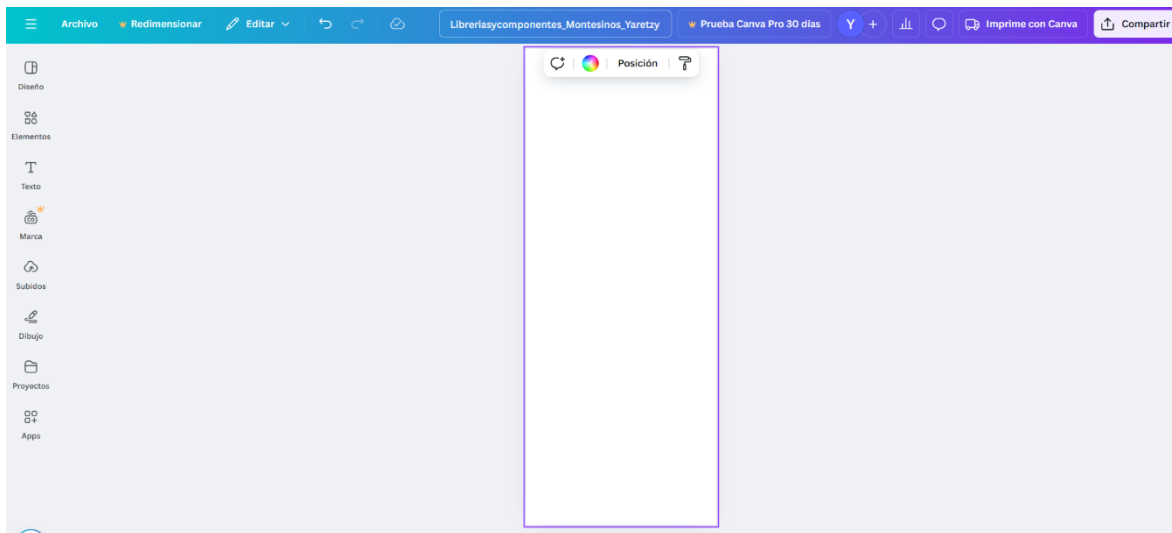


*Imagen 1: Investigación*



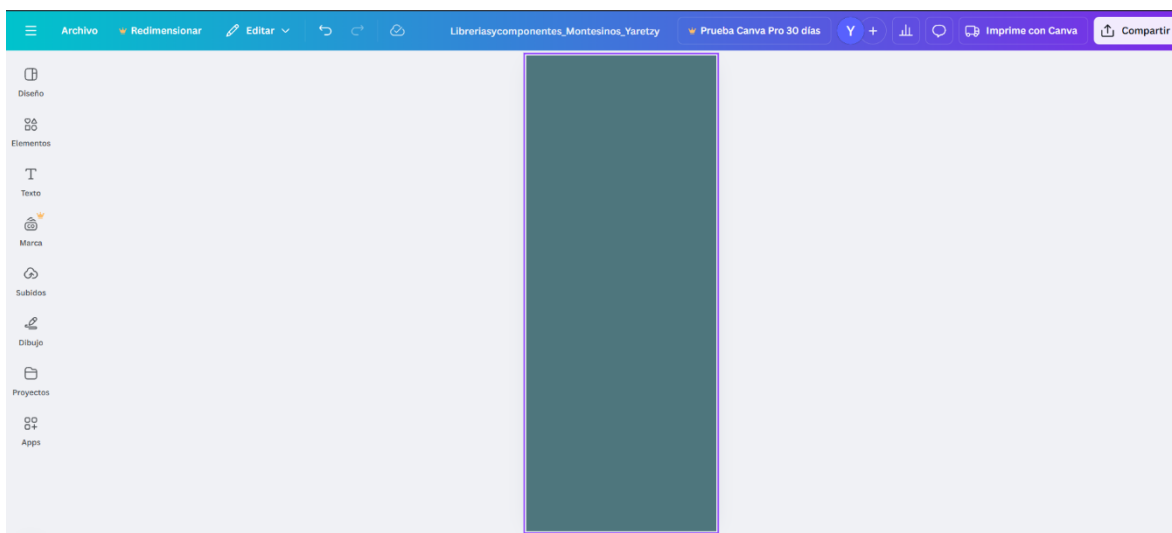
*Imagen 2: Investigación*

A continuación, se estructuro la información y se dio comienzo al diseño de la infografía ya antes mencionada.



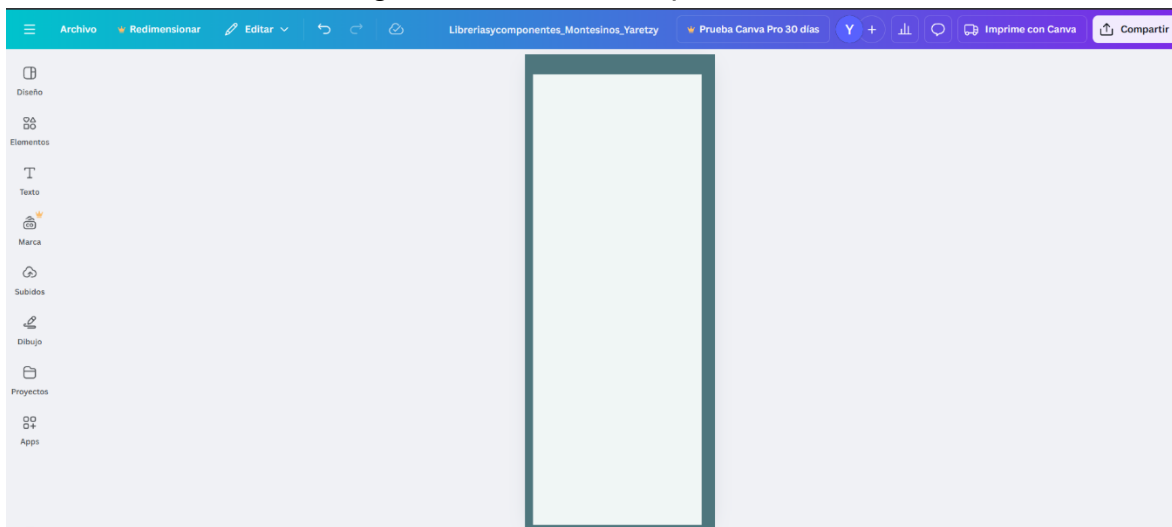
*Imagen 3: Inicio diseño*

Se selecciono un color de fondo, para darle mayor estética.



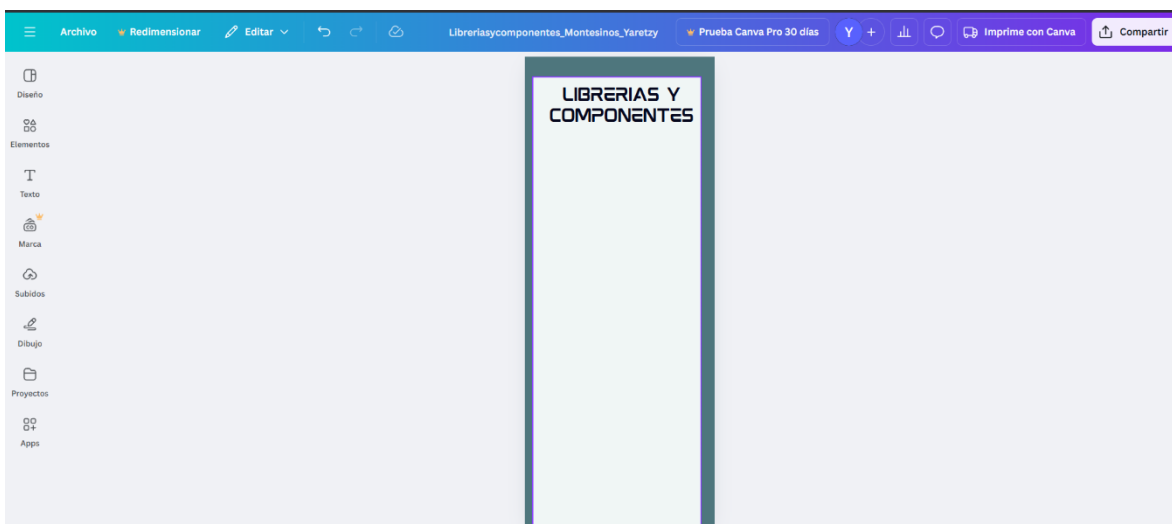
*Imagen 4: fondo*

Se volvió a colocar, otra figura en color blanco para darle forma al diseño



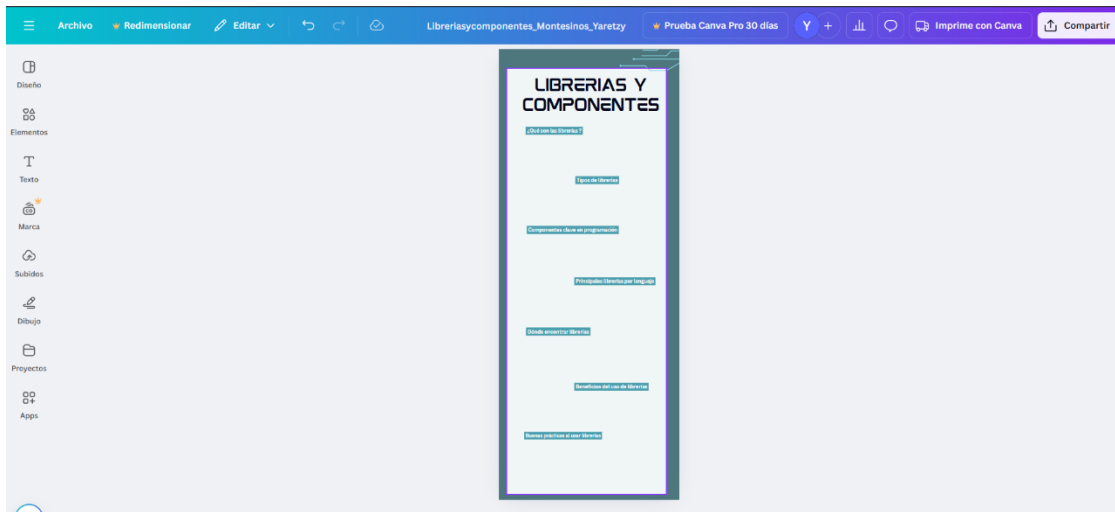
*Imagen 5: figura*

Se colocó el título de la infografía



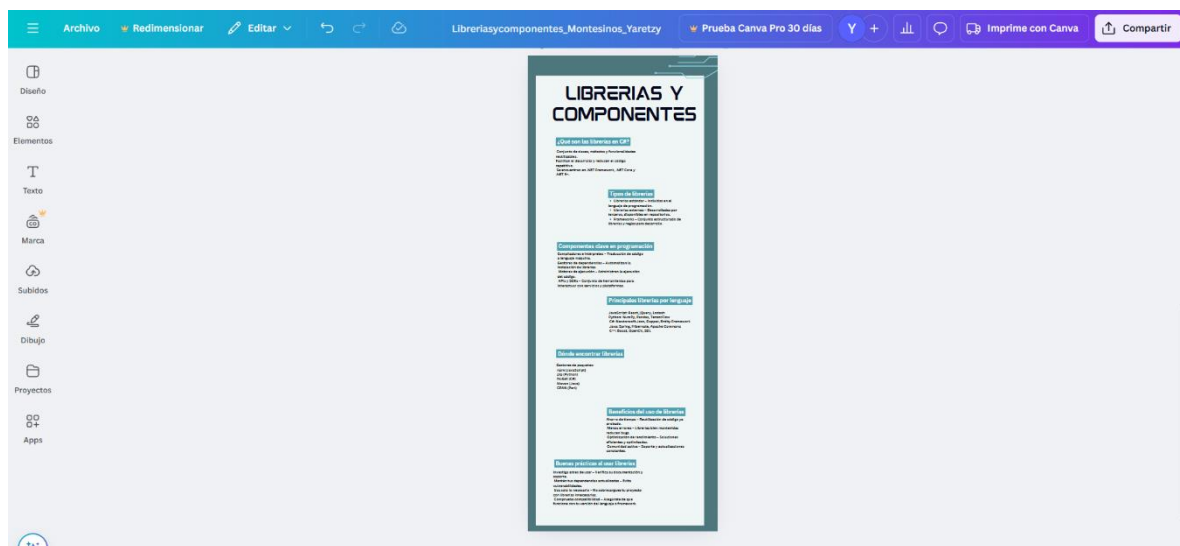
*Imagen 6: título*

A continuación, se colocaron los subtemas de la infografía.



*Imagen 7: subtemas*

Se colocaron los bloques de información, dando así forma a el proyecto



*Imagen 8: información*



Se añadieron elementos gráficos para complementar la información, darle un enfoque más entendible y visual

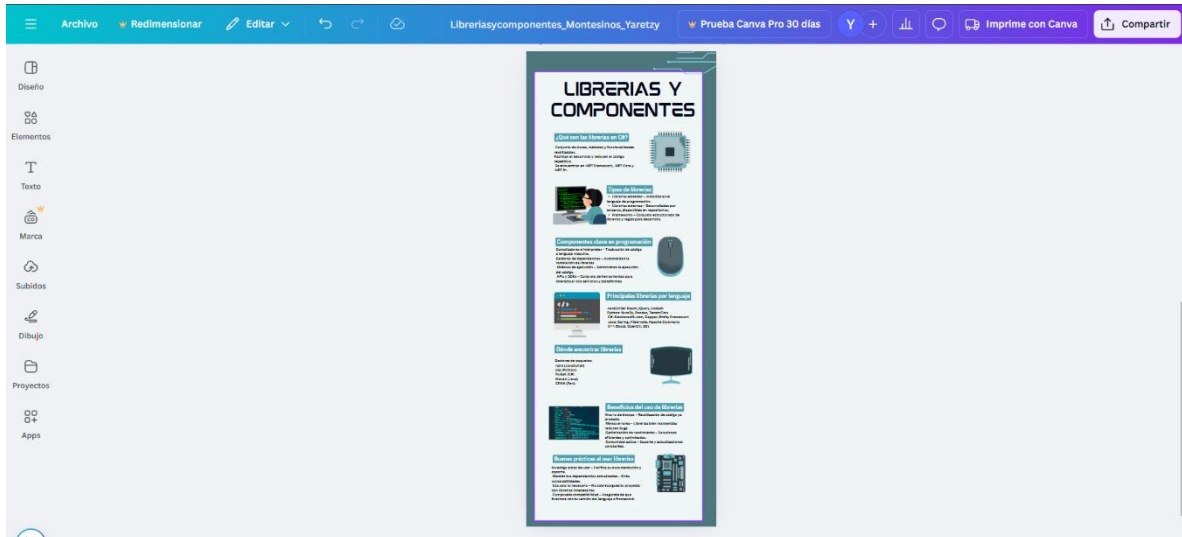


Imagen 9: elementos graficos

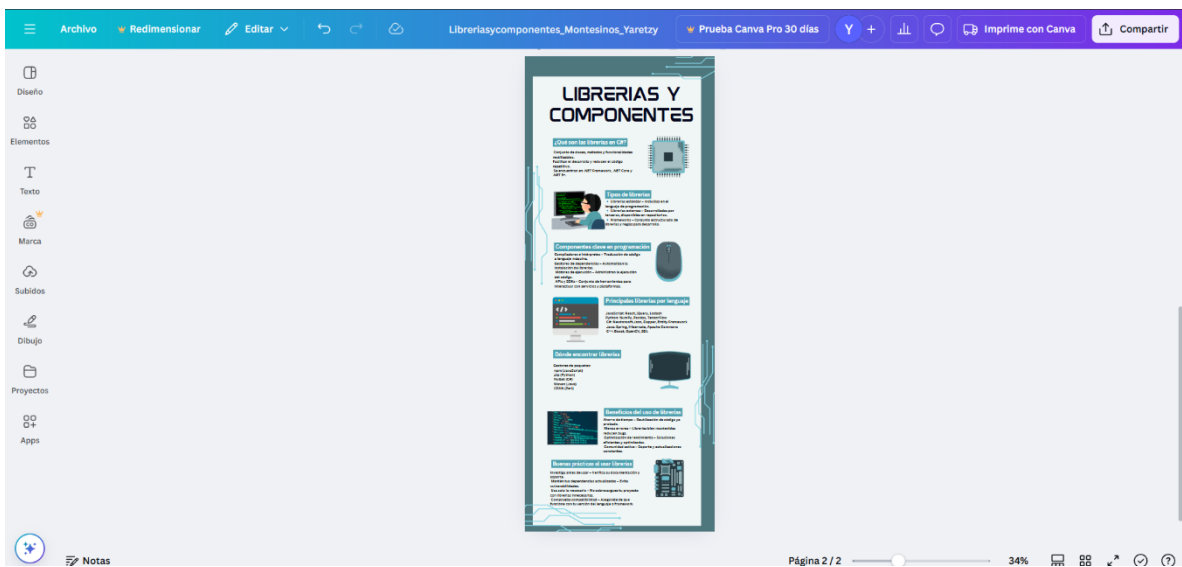
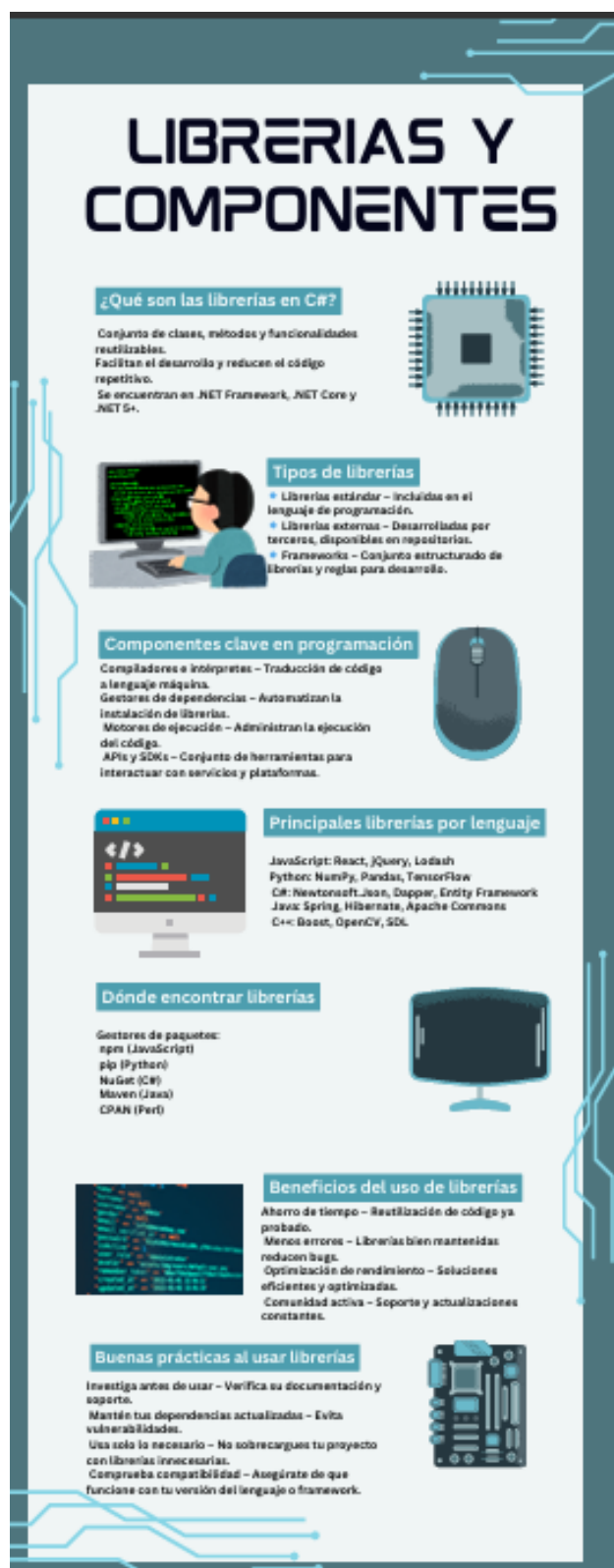


Imagen 10: elementos graficos

Dando como resultado, la infografía siguiente:



## CONCLUSION

Crear esta infografía sobre *Librerías y Componentes* fue un proceso en el que combiné investigación, organización y diseño para presentar la información de manera clara y fácil de entender. Me aseguré de seleccionar los datos más importantes y estructurarlos de forma sencilla para que cualquier persona interesada en programación pudiera aprender sin dificultad.

El diseño y la forma en que presenté la información fueron aspectos clave para hacer que la infografía no solo fuera útil, sino también atractiva. Además, gracias a las herramientas que utilicé, logré un resultado visual bien organizado y llamativo.

En general, este trabajo me permitió profundizar en el tema de las librerías en programación y mejorar mis habilidades para comunicar información de manera visual. La infografía final es un recurso práctico que puede ayudar a otros a comprender mejor este concepto.

## BIBLIOGRAFIA

<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/2712>