|  |
| --- |
| Universidad Diego Portales |
| Informe de Practica I |
|  |
|  |
| **Emiliano Gutiérrez R.** |
| **22/03/2013** |

|  |
| --- |
|  |

**Índice**

Introducción…………………………………………………………………………………………………………………………………2

Descripción general de la empresa, objetivos y organización………………………………………………………3

Estructura de la organización de la empresa……………………………………………………………………………….4

Descripción del grupo Humano……………………………………………………………………………………………………5

Descripción de actividades desarrolladas durante la práctica……………………………………………………..6

Análisis de las relaciones de autoridad entre operarios y jefes…………………………………………………..8

Organización sindical y su relación con la empresa…………………………………………………………………….9

Sistemas de remuneraciones e incentivos…………………………………………………………………………………10

Sistemas de calificación del personal…………………………………………………………………………………………11

Programas de entrenamiento y de perfeccionamiento ofrecidos por la empresa…………………….12

Observaciones de interés………………………………………………………………………………………………………….13

Conclusiones………………………………………………………………………………………………………………………………14

**Introducción**

Nombre de la empresa: Redmovil

Actualmente no tiene una ubicación física, más que nada es un dominio en internet, el cual se encarga del desarrollo de Marketing y Comercio Móvil para plataformas móviles, mediante la creación, por parte de los usuarios, de páginas web las cuales son aptas para ser vista desde el celular, además de la integración de código el cual puede ser incorporado en el header de la página original, de manera que una vez que uno ingrese a la página se identifique el tipo de aparato en el cual se ingresa y si este resulta ser un celular se realizara un re direccionamiento automático a la página la cual se ha creado mediante el servicio otorgado. El objetivo principal de la practica es la creación y levantamiento de la herramienta previamente mencionada, incorporando y configurando diversas herramientas existentes, tales como editor de texto y visualizador de imágenes, junto con el manejo de base de datos de manera de llevar un control más fidedigno de las distintas actividades desarrolladas a partir de la herramienta, al igual que la agregación de un blog de manera de poder publicar noticias y que los mismos usuarios comenten entre ellos.

El contacto con la empresa tuvo lugar en la feria laboral realizada en Noviembre por la Universidad dentro de la Facultad de Ingeniería.

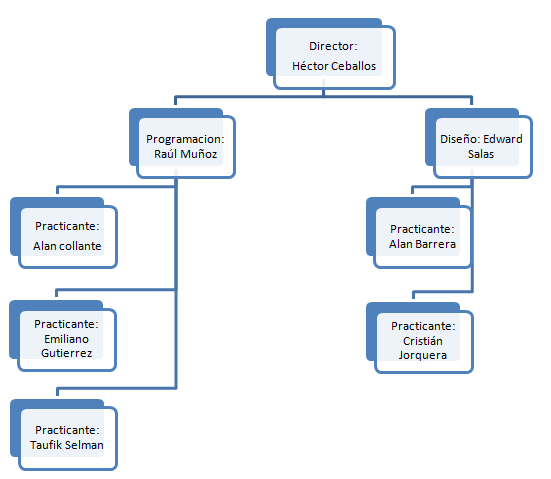
**Descripción general de la empresa, objetivos y organización**

Actualmente se está generando la empresa, por lo que la empresa carece de una ubicación, lo cual no afecto el desarrollo de la práctica debido a que la gran mayoría de la práctica era con respecto a la programación web. La empresa tiene como primer objetivo generar tracción, de manera de presentar la herramienta a concursos de innovación y emprendimiento con el fin de obtener fondos para obtener un apropiado inicio de actividades y más adelante expandirse.

Todo el trabajo fue realizado vía web, usando como medio de comunicación Skype al igual que Git-Hub de manera de compartir y actualizar los diversos códigos generados y utilizados. Además de reuniones presenciales las cuales se realizaron generalmente todos los viernes, dentro de la Universidad con el fin de demostrar avance y generar la calendarización de las actividades a desarrollar en la semana.

**Estructura de su organización**

Debido a que recién la empresa ha iniciado sus actividades, esta carece de una estructura fija, lo que se presenta a continuación es la estructura de la empresa durante el periodo del desarrollo de la práctica.



**Descripción del grupo humano**

Héctor Ceballos : Contador Público, contador Auditor, licenciado en ciencias contables y tributarias.

Raúl Muñoz: Ingeniero Civil con mención en Computación e Informática.

Edward Salas: Diseñador Gráfico Multimedia.

Alan Collante: Estudiante de Ingeniería Civil en Informática y Telecomunicaciones.

Emiliano Gutiérrez: Estudiante de Ingeniería Civil en Informática y Telecomunicaciones.

Taufik Selman: Estudiante de Ingeniería Civil en Informática y Telecomunicaciones.

Alan Barrera: Estudiante de Diseño Gráfico Multimedia.

Cristian Jorquera: Estudiante de Diseño Gráfico Multimedia.

**Descripción de actividades desarrolladas durante la práctica.**

Durante el periodo de práctica se realizó las siguientes actividades:

* Creación de un prototipo básico y funcional, lo cual fue utilizado como punto de referencia para empezar la creación de la página de editor y sus distintas funcionalidades. Dicho prototipo fue creado usando como lenguaje de programación PHP y HTML, con el cual se podía crear páginas web de manera simple, dando la posibilidad de seleccionar imágenes un ingresar un simple texto y enlace a Facebook y Twitter.
* Creación de tabla de usuario y de páginas en la base de datos, al igual que el desarrollo de las distintas funcionalidades las cuales usan ambas tablas.

Mediante programación PHP y el uso de Ajax se realizó la comunicación entre la herramienta y el servidor para procesar las distintas consultas a la Base de Datos, tales como la inscripción de usuarios nuevos, creación de registro de las paginas creadas por los usuarios y dar un listado de las paginas las cuales ha creado el usuario, ya sea para su edición o eliminación del sistema.

* Incorporación método de subir imágenes, el cual fue mediante el uso Ajax y PHP, con el cual se envía la información de la imagen para luego ser almacenada dentro de la carpeta personal del usuario, en donde se manejan las imágenes las cual el mismo subió al sitio.
* Manejo del diseño al momento de guardar la página para ser vista más adelante una vez finalizada su creación, se trabajó en el archivo PHP el cual recibe mediante un POST el cual generado por un script en JavaScript los distintos elementos a incorporar en la página, entre ellos el tipo de diseño a utilizar junto con su propia configuración, como el color de los botones, del texto y del fondo, al igual que si el usuario ha seleccionado o no una imagen de fondo a utilizar en la visualización de su proyecto web.
* Desarrollo funciones de creación de página y la creación del respaldo de esta misma, mediante el uso de funciones PHP, las cuales reciben los distintos valores a incorporar mediante un POST el cual es generado por una script en JavaScript, entre los valores enviados está el nombre del proyecto, que contenidos tiene( textos, imágenes, mapa).
* Trabajo en funciones del editor de manera de poder editar nuevamente un proyecto el cual ya ha sido creado con anterioridad, mediante la lectura de un archivo el cual es generado en el momento de crear el proyecto, en el está de manera resumida todo el contenido de la página, el cual se lee y se manda al sistema como un arreglo para ser manejado a través de un script, el cual se encarga de completar los campos con los distintos valores.
* Modificación en el mapa, arreglando errores los cuales se presentaban anteriormente, entre los errores que se trataron se encuentra la visualización correcta del mapa, debido que anteriormente el codigo generaba error mostrando de manera errónea el mapa
* Manejo inicial del editor de texto, seleccionando ciertas características y limitando otras.

El editor a usar dentro del proyecto es TinyMce, el cual es posible de configurar de manera simple, toda su configuración se realiza en el momento de incorporarlo a la página y es a través de JavaScript, se debe tener en cuenta incorporar la librería apropiada.

* Arreglo de distintos bugs, como problema con los espacios, rescatar diseño, etc.

**Análisis de las relaciones de autoridad entre operarios y jefes**

Dentro de la jornada laboral no existió mucha interacción entre los mismos operarios con los jefes. Más que nada dicha integración se daba en el momento en el cual se daba la asignación de las tareas a realizar por cada uno de los integrantes del grupo de trabajo. En el cual simplemente se solicitaba la creación de las distintas funcionalidades y cuál es el plazo esperado para la entrega de dicho avance.

**Organización sindical y su relación con la empresa**

No existe una organización sindical

**Sistemas de remuneraciones e incentivos**

No existe un Sistema de remuneraciones, pero si se nos incentivó en el momento de finalizar la práctica de poder más adelante seguir trabajando en Redmovil con distintas responsabilidades.

En el caso personal se propuso la administración de un dominio distinto el cual hiciera competencia a la herramienta original la cual fue desarrollada a lo largo del periodo de la práctica. Al igual que a lo largo del periodo incorporar nuevas funcionalidades y generar códigos mas eficientes.

**Sistemas de calificación del personal**

No existe un Sistema de calificación del personal

**Programas de entrenamiento y de perfeccionamiento ofrecidos por la empresa**

No existen programas de entrenamiento y de perfeccionamientos.

Se procederá en la generación de dichos programas usando como guía los informes generados a lo largo del periodo de la práctica, donde se darán a conocer tanto la programación PHP y JavaScript a los futuros programadores de la empresa.

**Observaciones de interés**

La metodología implementada fue de trabajar usando Skype, en donde todos los practicantes formaron parte de una conversación grupal, mientras se estuviera en horario de trabajo. Además de al final de la jornada laboral se debe terminar mostrando la funcionalidad de lo realizado, generando distintas pruebas, con el fin de verificar que las funcionalidades solicitadas para su desarrollo cumplieran con las expectativas del cliente y en el caso de encontrar un error en las pruebas poder corregir lo más pronto posible dicho problema, de manera de cumplir con la asignación de tareas y pasar a una nueva asignación al día siguiente.

Toda actualización de código por parte del grupo de trabajo fue mediante la herramienta Git-Hub, en donde se utilizó una cuenta común y ante cualquier cambio se debía realizar los pull y push correspondientes, además de la verificación de que cada una de las funciones diseñadas funcionase de manera correcta.

Los viernes de cada semana se realizaron reuniones presenciales dentro de la universidad en la cual cada uno debía asistir con el fin de mostrar de manera resumida su propio avance, la integración de código y en el caso de tener algún problema en la programación de una o más funciones pedir ayuda a Raúl Muñoz, el supervisor del área de programación de la práctica.

No se ocupó ninguna metodología en específico, la metodología más parecida a utilizar fue la “Extreme Programming”, debido a que dentro del día a día se realizaban sus 4 actividades básicas, con el fin crear la herramienta, lo más completa posible, a lo largo de la práctica.

**Conclusiones**

A lo largo de la práctica se pusieron a prueba nuestras habilidades, creando, implementando y utilizando distintas herramientas, el uso de varios lenguajes y nuestra capacidad de trabajar de manera armoniosa como grupo, sin interferir en el progreso de los demás.

Se solicitaron la creación de aplicaciones, sujetas a fecha, de manera de cumplir con un itinerario y dando tiempo para prueba por parte de un tercero.

Nos dieron cierto grado de libertad, de manera de realizar la práctica de la manera más cómoda y a la vez cierto grado de responsabilidades a cumplir, de manera de demostrar si presentábamos las aptitudes para el desarrollo de la práctica.

Recomendaciones a seguir:

* Uso de una estricta planificación de actividades, de manera de llevar el trabajo al día, y no generar retraso en las actividades propias o de los demás.
* Generar un estricto levantamiento de requisitos, tomando en dicho momento cada uno de los puntos a trabajar en el desarrollo de la herramienta, de manera de no asignar nuevas tareas a lo largo del periodo las cuales puedan afectar la planificación de tareas ya generada.
* Adaptarse de manera más rápida a la metodología de trabajo del grupo, de manera de completar de manera más fácil y rápida las distintas tareas por desarrollar.
* Tener la capacidad de resolver problemas o dudas generadas por los demás integrantes, además de poder enseñar distintos códigos los cuales pueden ser de utilidad a lo largo del trabajo.
* Mejorar actitudes sociales, haciendo actividades fuera de la jornada laboral junto a los compañeros de trabajo, de manera de mejorar el trabajo grupal.