

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CD. VALLES



Ingeniería en Sistemas Computacionales

THE BIRDER: UNA RED SOCIAL

PROFESOR:

NITGARD ZAPATA GARAY

JOSE LUIS GONZALEZ COMPEAN

ROSA NALLELI VIDALES GUERRERO	09690106
SELENE VEGA GUERRERO	09690102
ENRIQUE DE JESUS ESPINOZA SALAS	09690077
JANETH CAROLINA CORONADO CASTRO	09690055
CINDY BARCENAS CASTILLO	09690104



Índice

1.	Descripción de la propuesta de solución	1
2.	Tecnología a utilizar	1
2.1.	Lenguaje de servidores.....	1
2.2.	Lenguaje de programación.....	1
2.3.	Lenguaje SQL	1
2.4.	Framework	2
2.5.	Diseño web.....	2
3.	Bosquejo de la aplicación.....	2
4.	Descripción de la forma de solucionar cada una de las características	8
5.	Arquitectura tecnológica a emplear.....	9
5.1.	Servidor	9
5.1.1.	Apache.....	9
5.2.	Programación del lado del servidor	9
5.2.1.	PHP5	9
5.3.	Base De Datos.....	10
5.3.1.	PostgresQL.....	10
5.3.2.	PDO.....	10
5.4.	Diseño.....	10
5.4.1.	HTML5	10
5.4.2.	CSS3:.....	11
5.4.3.	AJAX:.....	11
5.5.	Frameworks.....	11
5.5.1.	JQuery:	11
5.5.2.	Bootstrap:.....	11
5.5.3.	Slim framework	12
5.5.4.	Composer	12
6.	Teoría de colores.....	12
7.	Propuesta de logos.....	13
8.	Cronograma de actividades.....	14

1. Descripción de la propuesta de solución

Es un microblog el cual es un servicio que permite a los usuarios enviar y publicar mensajes con un máximo de escritura de 140 caracteres, interactuar con otros usuarios, anunciar cosas, hacer o mantener amistades. Los mensajes que publica el usuario se muestran en la página principal de perfil.

2. Tecnología a utilizar

2.1. Lenguaje de servidores

La versatilidad de un lenguaje está relacionada con su complejidad. Un lenguaje complicado en su aprendizaje permite en general el realizar un espectro de tareas más amplio. Es por ello que a la hora de elegir el lenguaje que queremos utilizar tenemos que saber claramente qué es lo que queremos hacer y si el lenguaje en cuestión nos lo permite o no. En el dominio de la red, los lenguajes de lado servidor más ampliamente utilizados para el desarrollo de páginas dinámicas son el ASP, PHP y PERL.

2.2. Lenguaje de programación

Un lenguaje de programación es un lenguaje que puede ser utilizado para controlar el comportamiento de una máquina, particularmente una computadora. Consiste en un conjunto de reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos, respectivamente.

2.3. Lenguaje SQL

SQL es un lenguaje de programación diseñado para almacenar, manipular y recuperar datos almacenados en bases de datos relacionales.

Identifica a un tipo de lenguaje vinculado con la gestión de bases de datos de carácter relacional que permite la especificación de distintas clases de operaciones entre éstas. El SQL es un lenguaje declarativo de alto nivel ya que, al manejar conjuntos de registros y no registros individuales, ofrece una elevada productividad en la codificación y en la orientación a objetos.

2.4. Framework

El framework es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

2.5. Diseño web

El diseño de páginas web se trata básicamente de realizar un documento con información hiperenlazado con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida. Un correcto diseño web implica conocer cómo se deben utilizar cada uno de los elementos permitidos en el HTML, es decir, hacer un uso correcto de este lenguaje dentro de los estándares establecidos por la W3C y en lo referente a la web semántica.

3. Bosquejo de la aplicación

Página principal (index.php sin sesión)

The wireframe illustrates the layout of the main page. It features a green header bar with two sections: 'LOGO' and 'BIRDER'. Below the header, the main content area contains a central form. This form has a top section with two tabs: 'Entrar' (highlighted in green) and 'Registrar'. Under the 'Entrar' tab, there are two input fields: 'Correo' and 'Contraseña'. Below these fields, there is a link labeled 'Olvido Contraseña' and an orange 'Aceptar' button. The entire form is enclosed in a black border, and the page has a white background.

Página de registro de cuenta (index.php sin sesión)

LOGO	BIRDER	
<div><div>Entrar</div><div>Registrar</div></div> <div><div>Correo</div><div>Nombre</div><div>Contraseña</div><div>Aceptar</div></div>		

Ventana de olvido de contraseña (index.php sin sesión)

LOGO	BIRDER	
<div>Olvido Contraseña</div> <div><div>Nombre</div><div>Correo</div><div>Aceptar</div></div>		

Página de inicio (index.php con sesión)

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
<div>BUSQUEDA</div> <div><input type="text"/></div> <div>Aceptar</div>	<div>Comentar</div> <div>▶</div>	ANUNCIOS		
NOTICIAS	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			
	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			
	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			

Componentes del triner

<div><input type="radio"/></div>	NOMBRE _____ _____		
RT	COMENTAR	ELIMINAR	FECHA

Página de perfil (profile.php)

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
<div>BUSQUEDA</div> <div><input type="text"/></div> <div>Aceptar</div>	<div>Comentar</div> <div>▶</div>	<div>FOTO</div> <div>NOMBRE</div> <div>Triners <div>2</div></div> <div>Bandada <div>3</div></div> <div>Parvada <div>8</div></div> <div>TRINEA</div>		
NOTICIAS	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			
	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			
	<div><input type="radio"/></div> NOMBRE. _____			

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
------	--------	--	--------	---

NOTICIAS

ANUNCIOS

Comentar ▶

○

NOMBRE.

RT

FECHA

○

NOMBRE.

RT

FECHA

○

NOMBRE.

RT

FECHA

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
------	--------	--	--------	---

NOTICIAS

ANUNCIOS

Comentar ▶

○

NOMBRE.

VOLAR

○

NOMBRE.

VOLAR

○

NOMBRE.

VOLAR

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
------	--------	--	--------	---

NOTICIAS

ANUNCIOS

Comentar ▶

○

NOMBRE.

RTFECHA

○

NOMBRE.

FECHA

○

NOMBRE.





FECHA

Pestaña para configurar


▼

EDITAR
BANDADA
SALIR

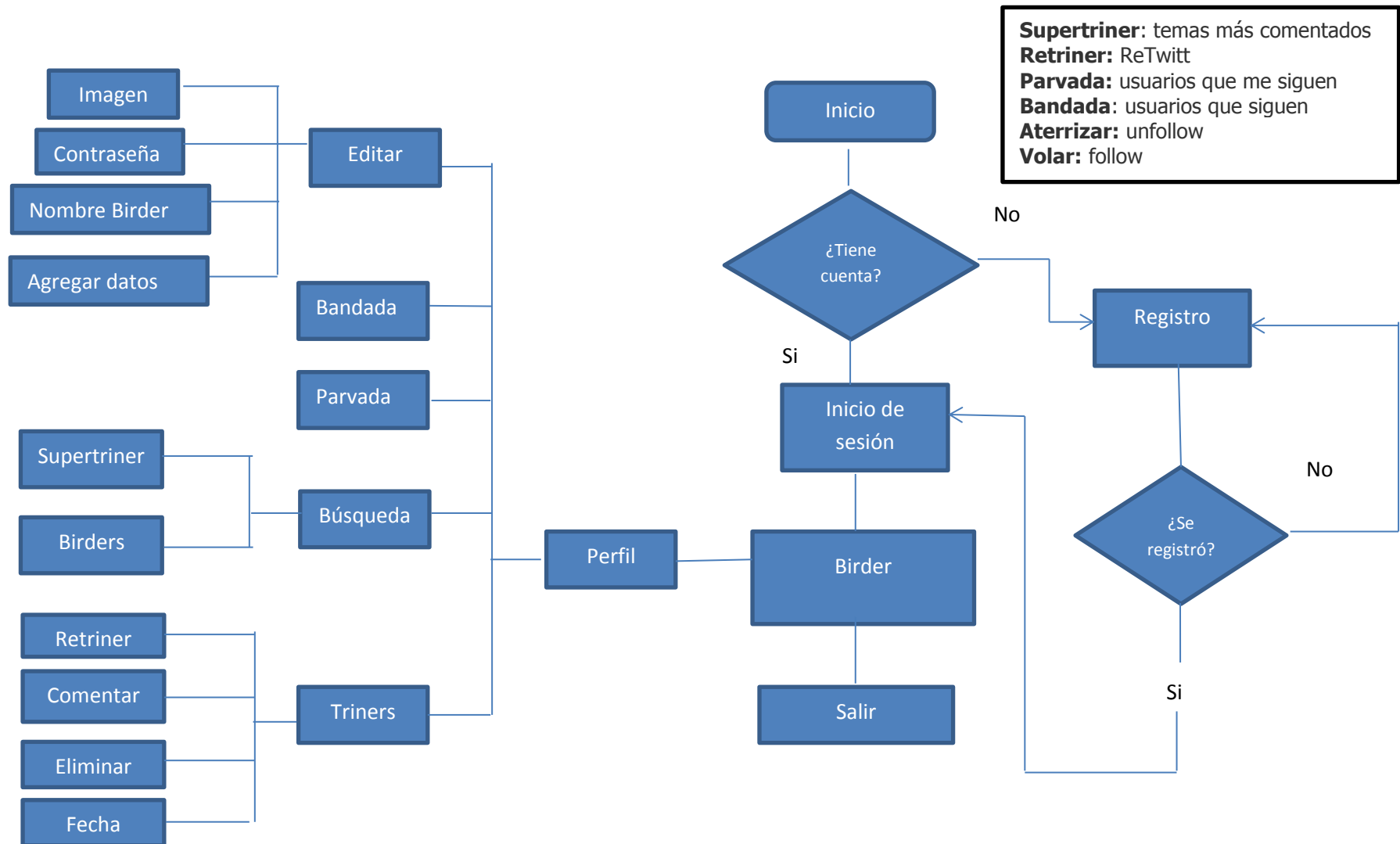
Página de Bandadas muestra tus amigos (followers.php)

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
<div><div></div><div><div>NOMBRE.</div><div>-----</div><div>- ATERRIZAR</div></div></div> <div><div></div><div><div>NOMBRE.</div><div>-----</div><div>- ATERRIZAR</div></div></div> <div><div></div><div><div>NOMBRE.</div><div>-----</div><div>- ATERRIZAR</div></div></div> <div><div></div><div><div>NOMBRE.</div><div>-----</div><div>- ATERRIZAR</div></div></div>				

Página de editar (edit_profile.php)

LOGO	BIRDER		PERFIL	▼
<div><div><div>DATOS</div><div><div>Nombre</div><div>Correo</div><div>Lugar de nacimiento</div><div>Estado civil</div><div>Descripción</div></div><div>Aceptar</div></div><div><div></div><div>Subir foto</div></div><div><div>Cambiar contraseña</div><div><div>Contraseña anterior</div><div>Contraseña nueva</div></div><div>Aceptar</div></div></div>				

4. Descripción de la forma de solucionar cada una de las características



5. Arquitectura tecnológica a emplear

5.1. Servidor

Un servidor web o servidor HTTP es un programa que procesa aplicaciones del lado del servidor síncronas o asíncronas con el cliente para obtener una respuesta en cualquier lenguaje.

5.1.1. Apache

Apache es el Servidor Web más utilizado, líder con el mayor número de instalaciones a nivel mundial muy por delante de otras soluciones como el IIS (Internet Information Server) de Microsoft. Apache es un proyecto de código abierto y uso gratuito, multiplataforma (hay versiones para todos los sistemas operativos más importantes), muy robusto y que destaca por su seguridad y rendimiento.

5.2. Programación del lado del servidor

5.2.1. PHP5

(Acrónimo de PHP: Hypertext Pre-Processor) es un lenguaje de programación, relativamente nuevo (su antecesor, PHP/FI, data de finales de 1994), concebido principalmente como herramienta para el desarrollo de aplicaciones Web.

La versión más reciente de PHP5 usa el motor ZEND ENGINE II que incluye muchas ventajas, por ejemplo:

- ✓ La programación orientada a objetos tiene un mejor soporte con PHP Data Objetos.
- ✓ Se tiene varias mejoras del rendimiento.
- ✓ Extensión totalmente reescrita de soporte para MySQL.
- ✓ Un mejor soporte en cuanto a XML, XPath y DOM.
- ✓ Integración del soporte de SOAP.
- ✓ Un muy buen manejo de excepciones.

5.3. Base De Datos

Una base de datos es un conjunto de datos estructurados, almacenados en algún soporte de almacenamiento de datos y se puede acceder a ella desde uno o varios programas. Antes de diseñar una base de datos se debe establecer un proceso partiendo del mundo real, de manera que sea posible plasmar éste mediante una serie de datos. La imagen que se obtiene del mundo real se denomina modelo conceptual y consiste en una serie de elementos que definen lo que se quiere representar del mundo real en la Base de Datos.

5.3.1. PostgresQL

Es un sistema de gestión de bases de datos objeto-relacional, distribuido bajo licencia BSD y con su código fuente disponible libremente. Es el sistema de gestión de bases de datos de código abierto más potente del mercado y en sus últimas versiones no tiene nada que envidiarle a otras bases de datos comerciales.

5.3.2. PDO

Es una extensión que provee una capa de abstracción de acceso a datos para PHP 5, con lo cual se consigue hacer uso de las mismas funciones para hacer consultas y obtener datos de distintos manejadores de bases de datos.

5.4. Diseño

5.4.1. HTML5

Plantea una evolución necesaria para el HTML, que luego de más de una década en la versión 4.01 necesitaba, de manera imperiosa, una renovación para estar al día con las necesidades del desarrollo web actual. En HTML5, se destacan sus características semánticas, las posibilidades multimedia que incorpora, las nuevas funciones para formulario y las características que se definen para poder integrarse con tecnologías que permitirán abrir una nueva etapa en internet, en lo que se refiere a la arquitectura de las aplicaciones. Por estos motivos, HTML5 es considerado como uno de los motores más importantes de la web 3.0.

5.4.2. CSS3:

CSS Son las siglas de "Hojas de estilo de cascada" y sirve para dar estilo a nuestra estructura creada en HTML. CSS3 es la última versión hasta la fecha y presenta como principales características (mayor control sobre el estilo) de los elementos de nuestra página web y mayor número de efectos visuales. Las ventajas de usar CSS3 son:

- ✓ Código más simple para muchas tareas.
- ✓ Mayores opciones de gráficas.
- ✓ Usar CSS3 te asegura ligar un 20% más.

5.4.3. AJAX:

Acónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

5.5. Frameworks

5.5.1. jQuery:

jQuery es considerado un Framework de JavaScript. Es decir, un conjunto de funciones que ya fueron desarrolladas y probadas, están listas para utilizarlas de una manera muy simplificada.

5.5.2. Bootstrap:

Bootstrap es el framework de Twitter que permite crear interfaces web con CSS y Javascript que adaptan la interfaz dependiendo del tamaño del dispositivo en el que se visualice de forma nativa, es decir, automáticamente se adapta al tamaño de un ordenador o de una Tablet sin que el usuario tenga que hacer nada, esto se denomina diseño adaptativo o Responsive Design.

5.5.3. Slim framework

Slim es un micro-framework para PHP basado en el DSL Sinatra de Ruby. Es de código abierto y está especialmente pensado para crear servicios Web de una forma rápida, sencilla y sin añadidos innecesarios.

5.5.4. Composer

Composer es una herramienta para la gestión de la dependencia en PHP. Se permite declarar las bibliotecas dependientes de sus necesidades de proyectos y los instalará en el proyecto para usted.

6. Teoría de colores

- ✓ Blanco: Está dentro de la gama de los grises y representa la paz, la pureza, la felicidad, etc. Su principal fortaleza es que potencia los colores que lo acompañan.
- ✓ Negro: se encuentra en el extremo opuesto de la tonalidad de grises. Simboliza el silencio, y el misterio. Es un color que sirve para otorgar elegancia y distinción.
- ✓ Gris: Representa la indecisión y la duda. Dan la sensación de frialdad metálica, sin embargo por su asociación con los metales preciosos también puede dar sensación de brillo, lujo y estilo.
- ✓ Amarillo: es un color luminoso, cálido y expansivo. Es de los más energéticos por lo tanto se desaconseja utilizarlo como fondo de un sitio, ya que esto provocaría fatiga visual.
- ✓ Naranja: al igual que el amarillo posee gran fuerza expansiva, aunque es más acogedor y estimulante. Posee una gran fuerza energética.
- ✓ Rojo: este color simboliza la vitalidad, se asocia con el color de la sangre, de la vida, del fuego. Sugiere sensualidad y el erotismo, aunque su uso excesivo puede resultar agresivo.
- ✓ Azul: expresa armonía, sosiego, se relaciona con el mar, el aire y el cielo. Genera un efecto de calma.
- ✓ Verde: es el color más relajante. Simboliza la naturaleza y la vegetación.
- ✓ Marrón: es un color agradable, ya que recuerda al ambiente de los otoños y la madera. Es un color realista que da la sensación de equilibrio.

7. Propuesta de logos



8. Cronograma de actividades

Días		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Análisis																					
Análisis del contenido	P																				
	R																				
Análisis de la interacción cliente usuario	P																				
	R																				
Análisis funcional	P																				
	R																				
Diseño																					
Diseño Arquitectónico	P																				
	R																				
Diseño de navegación	P																				
	R																				
Diseño de la interfaz	P																				
	R																				
Evaluación del cliente	P																				
	R																				
Desarrollo																					
Desarrollar de la aplicación	P																				
	R																				
Pruebas																					
Prueba de diseño	P																				
	R																				
Prueba de entrada y salidas de usuarios	P																				
	R																				
Evaluación del cliente	P																				
	R																				

Nota: los días son de lunes a viernes(sin contar sábado y domingo)